

**ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
DA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO**

Alita Villas Boas de Sá Rego

**NOVAS TECNOLOGIAS E AS NARRATIVAS SENSORIAIS
NO CINEMA DO SÉCULO XXI:
Filmes de Ação de Hong Kong e Hollywood**

RIO DE JANEIRO

2006

ALITA VILLAS BOAS DE SÁ REGO

NOVAS TECNOLOGIAS E AS NARRATIVAS SENSORIAIS

NO CINEMA DO SÉCULO XXI:

Filmes de Ação de Hong Kong e Hollywood

Vol 1.

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Doutor em Comunicação (Tecnologia da Comunicação e estética.)

Orientadores: Ivana Bentes e Mauro Sá Rego Costa

Rio de Janeiro
2006

Folha de aprovação
NARRATIVAS SENSORIAIS NO CINEMA DO SÉCULO XXI:
Filmes de ação de Hong Kong e Hollywood

Rio de Janeiro, 13 de 03 de 2006

Dr. Ivana Bentes, ECO,UFRJ

Dr. Mauro Sá Rego Costa. UERJ

Dr. Consuelo Lins. ECO UFRJ

Dr. André Parente ECO UFRJ

Dr. Miguel Pereira Serpa PUC-RJ

Ficha catalográfica

SÁ REGO, Alita Villas Boas. **Narrativas sensoriais no cinema do século XXI: filmes de ação de Hong Kong e Hollywood.** Rio de Janeiro, 2006. Tese (Doutorado em Tecnologia da Comunicação e Estética.)Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

RESUMO

SÁ REGO, Alita Villas Boas. **Narrativas sensoriais no cinema do século XXI:**

filmes de ação de Hong Kong e Hollywood. Rio de Janeiro, 2006. Tese (Doutorado em Tecnologia da Comunicação e Estética.)Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

Estudo sobre os formatos narrativos que surgem com a incorporação das tecnologias info-eletrônicas na produção cinematográfica do século XXI. A partir da observação e comparação entre as formas com que os recursos técnicos são utilizados para a realização dos filmes de ação produzidos em Hollywood, Hong Kong e Taiwan, procura-se detectar a emergência das imagens-sensacionais e das imagens-sensação características do cinema comercial narrativo no Ocidente e no Oriente. O trabalho também procura ampliar a conceituação criada por Gilles Deleuze sobre o cinema, levando em consideração a hibridização das mídias e da globalização cultural.

ABSTRACT

SÁ REGO, Alita Villas Boas. **Sensorial Narrative in the Cinema of the 21st century: action films made in Hong Kong and Hollywood.** Rio de Janeiro, 2006. (Doctoral Thesis in Technology of Communication and Aesthetics) Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006

A study on the narrative forms resulting from the use of info-eletronic technologies in cinema production of early 21st century. Starting with the analysis and comparison between the ways technical resources are used in action films produced in Hollywood, Hong Kong and Taiwan, we try to expose the emergence of sensational-images and sensation-images characteristic of commercial film narratives in the West and in the East. The work tries to enlarge the conceptual grid created by Gilles Deleuze on the study of Cinema, taking into account today's media hybridism and cultural globalization.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
1. ERA UMA VEZ UMA IMAGEM	11
1.1. IMAGEM MOVIMENTO	12
1.1.1. Antecedentes da imagem-movimento	12
1.1.2. Imagens em movimento	15
1.1.3. Imagem-movimento	16
1.1.4. Cinema e imagem-movimento	21
1.2. IMAGEM -TEMPO	31
1.2.1. Os cristais do tempo	31
1.2.2. Cinema da imagem-tempo	34
1.2.3. Para além da imagem-movimento e da imagem-tempo	37
1.3. IMAGEM SENSÍVEL	40
1.3.1. Imagem além da forma	40
1.3.2. Comunicar pelo meio	45
1.3.3. Códigos analógicos e códigos digitais	50
1.3.4. Imagens sensíveis cinematográficas	54
1.4. IMAGEM SENSACIONAL	57
1.4.1. Imagem Clichê	57
1.4.2. Ultrapassando o clichê	59
1.4.3. Imagem virtual	61
1.4.4. Imagem-objeto	64
1.4.5. Image-actée	65
1.4.6. Ícone X Índice	67
1.4.7. Tecnologia da imagem-sensacional	68
1.4.8. Brevíssimo histórico do cinema sensacional	72
1.4.9. Tecnologia da imagem-sensacional no cinema contemporâneo	75
1.4.10. O cinema sensacional	81
1.5. IMAGEM- SENSACÃO	86
1.5.1. Realismo Chinês	86
1.5.2. Características da imagem-sensação	89
1.5.3. Origem da imagem-sensação chinesa	91
1.5.4. Antecedentes da imagem-sensação nos filmes de Hong Kong e Taiwan	97
1.5.4.1. Yasujiro Ozu.	98
1.5.4.2. Seijun Suzuki	100

1.5.4.3. Chang Cheh	102
1.5.4.4. King Hu	103
2. NARRATIVAS SENSORIAIS.	106
2.1. ERA UMA VEZ NO OESTE	107
2.1.1. Imagem-fala	107
2.1.2. Era uma vez em Hollywood	111
2.1.3. Narrativas eletrônicas	114
2.1.4. O cinema pós-moderno	118
2.1.5. Narrativas digitais	120
2.1.6. Narrativas interativas imersivas	122
2.2. DOIS FILMES SENSACIONAIS	129
2.2.1. <i>Guerra nas estrelas</i>	129
2.2.2. <i>Matrix</i>	134
2.3. ERA UMA VEZ NO LESTE	138
2.3.1. Era uma vez na China	138
2.3.2. Era uma vez em Taiwan	142
2.3.2.1. Imagens de Tsai Ming-liang	145
2.3.2.2. Narrativas sensoriais de Tsai Ming-liang	149
2.3.3. Era uma vez em Hong Kong	150
2.3.3.1. Imagens de Hong Kong	152
2.3.3.2. Cinema de Hong Kong	155
2.3.3.3. Imagens de Tsui Hark	158
2.3.3.4. Narrativas sensoriais de Tsui Hark	165
2.4. TRÊS FILMES SENSORIAS	167
2.4.1. Imagens-sensação de Tsai Ming-liang	167
2.4.1.1. <i>O rio</i>	167
2.4.2. Imagens-sensação de Tsui Hark	170
2.4.2.1. <i>Time and tide</i>	170
2.4.2.2. <i>Seven swords</i>	177
CONCLUSÃO	179
REFERÊNCIAS	194
ANEXOS	203

Para o Mário, Miguel, Dora, com amor

Agradeço a (ao)

minha mãe, Marion Villas Boas pelo apoio, ajuda e estímulo;

Henrique Antoun, pelos fundamentos teóricos, sem os quais esta tese seria impossível;

Mauro Sá Rego pelo suporte teórico, atenção e orientação segura e objetiva;

Ivana Bentes pelo socorro quando foi preciso;

Jean-Louis Weissberg pela tutoria, o suporte e os questionamentos colocados durante meu estágio na Universidade de Paris VIII;

Leonel Aguiar, pelos conselhos;

Procópio pelas versões para o francês;

Beth Formagini, Dora Sá e Márcia Medeiros pela disponibilidade e apoio técnico;

Capes, pela bolsa de estudos que me permitiu o estágio no Centro de Hiperfídias da Universidade de Paris VIII;

Ricardo Vilas, Stephanie, Tomás e Mário pelo carinho e apoio que me deram durante minha estadia em Paris;

Locadora *Cá Video*, pelo empréstimo dos vídeos necessários à minha pesquisa;

CNPQ pela bolsa de estudos que me permitiu fazer este doutorado.

Agradeço também aos amigos que torceram para que eu chegasse ao fim deste percurso.

INTRODUÇÃO

A partir do final do século XX, início do XXI, o cinema de ação e de espadachins voadores (*wu xhia pian*) produzido em Hong Kong começa a ultrapassar as fronteiras do Oriente para ressoar em obras realizadas em Hollywood. É o cinema fazendo o caminho inverso ao do início do século XX, quando invade a Ásia como tecnologia essencialmente ocidental, imediatamente incorporada ao espírito mágico do Oriente. Ou não seria o cinema uma magia, capaz de reproduzir o mundo, com suas imagens em movimento?

Contemporaneamente, a tecnologia info-eletrônica é a mágica que permite a produção e reprodução de novas imagens que vão construir o imaginário popular e servir de base para os modos de estar no mundo no início do século XXI. Com ela surge um novo corpo que, acoplado a diversas próteses, tem o dom da ubiqüidade e é capaz de se adequar a diversos ambientes em um mesmo lugar e a diversos tempos no mesmo momento. Um corpo que está ali/agora e aqui/outrora ou daqui a pouco. É através do novo corpo que podemos visualizar o cosmos e o mundo quântico, nos comunicar à distância ou vivenciar ambientes. Um corpo sensível capaz de ver o não visível - até então apenas sensível - ou as forças componentes de um real que vai além da realidade criada pelo senso comum. Com o gesto interfaciado por dispositivos tecnológicos, o corpo manipula imagens que ultrapassam o regime da representação figurativa e se transformam em objetos manipuláveis. Através das tecnologias info-eletrônicas o corpo tátil predomina sobre a visão; a sensação sobre o intelecto.

Desde o Renascimento o sentido visual prevalecia sobre o tátil. Era o olho do espírito preponderando sobre o olho do corpo. Acredito, por isso, que a visão distanciada das representações ou apresentações, utilizada nas mídias de massa até pouco tempo, demanda uma nova forma audiovisual que atenda às necessidades do corpo contemporâneo. Corpo que vê com as mãos e toca com os olhos, vive em uma nova dimensão do real através das

simulações digitais, das imagens-objeto interativas e da nova topologia espaço-temporal do ciberespaço.

A nova lógica audiovisual exige novas habilidades perceptivas, que, por sua vez, impõem novas formas narrativas. Podemos verificar, no entanto, que a maior parte dos estudos sobre os efeitos produzidos nas formas perceptivas contemporâneas se realiza através das ciências cognitivas, filosóficas e artísticas. Cabe ao âmbito da comunicação, enquanto ciência aplicada, investigar novas formas narrativas cinematográficas elaboradas a partir do fim do século XX, início do XXI. Do mesmo modo como é importante para a formação humana desenvolver a habilidade de ler e escrever letras e algarismos, é preciso compreender as novas formas de comunicação audiovisuais, isto é, verificar como se dá a comunicação através de sons e imagens digitais, investigando sua organização técnica, narrativa e suas formas de percepção.

Um objetivo

Narrativas Sensoriais cinematográficas no início do século XXI trata do desenvolvimento de minha pesquisa sobre as narrativas construídas a partir de sensações, estudo iniciado durante meu mestrado, terminado em 2002. Meu trabalho girava em torno dos filmes produzidos em Taiwan, ilha chinesa ligada ao Ocidente pelos laços do capitalismo. Analisei as estranhas imagens criadas por Tsai Ming-liang em *O Rio*, produzido em 1998, concluindo que o filme não fazia parte de nenhum dos dois regimes de imagens identificados pelo filósofo Gilles Deleuze em seus livros sobre o cinema: a imagem-movimento e a imagem-tempo. Para mim, aquelas eram **imagens-sensação** - com uma característica muito própria - que demandavam investigação mais aprofundada. Eis o objetivo do trabalho: desenvolver instrumentos conceituais para a compreensão de um possível novo regime de signos cinematográficos e sua aplicação às novas formas narrativas.

Uma abordagem

Pesquisar o novo regime de signos no cinema contemporâneo exigiu que eu ultrapassasse a bibliografia tradicional referente ao cinema, já que minha proposta de pesquisar a própria imagem como meio material e sensível de transmissão de sentido – e não como uma representação significativa – permaneceu, com um grau maior de especificação. Os teóricos reconhecem que não existe um estudo unificado, universalmente aceito, sobre todos os aspectos da mídia cinematográfica. O campo multidisciplinar ainda esbarra nas fronteiras de outras mídias (cinema e vídeo, cinema e fotografia, cinema e imagem digital, cinema e artes plásticas) e de outros campos das Ciências Humanas (filosofia, psicologia, sociologia, lingüística...). No entanto, de acordo com Fernão Ramos (1990), é possível determinar duas grandes linhas de estudo na área. A primeira aborda a história do cinema, com formas e contextos político-sociais. Estudo fortemente ampliado a partir dos anos 80, com a facilidade, possibilitada pelas novas tecnologias, de acesso aos arquivos. Investigação que não trata especificamente das imagens e suas formas narrativas.

A segunda, de acordo com o pesquisador brasileiro, é mais sistemática e se divide em quatro grandes vertentes: estudos culturais, cognitivista, estruturalista e pós-estruturalista. A primeira corrente, desenvolvida na Europa de língua anglo-saxônica e nos departamentos de cinema das universidades americanas, está voltada para as mediações sociais, culturais e institucionais. A cognitivista procura compreender o pensamento, a emoção e a ação humana através das operações do cérebro e do sistema nervoso. A metáfora cognitivista é baseada no princípio da computação, operações lógicas de codificação da informação. Para os cognitivistas, o conhecimento se dá através de padrões genéticos (programações) e daqueles adquiridos no decorrer da vida.

As correntes estruturalista/semiológica e pós-estruturalista se desenvolvem na França a partir dos anos 60. A primeira corrente parte de estruturas previamente montadas, utilizadas

como grades de interpretação para outras análises. Nesse caso, a grade, ou estrutura, sempre precede a análise. Aplicado ao cinema, o estruturalismo se associou à lingüística e deu origem à abordagem estruturalista semiológica, cuja principal figura é Christian Metz (1971). Ele afirma que o significado fílmico surge a partir dos códigos cinematográficos específicos e dos códigos culturais e sócio-econômicos que recobrem as imagens. Os códigos são as formas lógicas aplicadas pelos cineastas ao material expressivo (no caso do cinema, as imagens), permitindo a transmissão da mensagem, do significado.

Os pós-estruturalistas procuram o sentido do filme no próprio ato da percepção, isto é, naquele momento sobre o qual é quase impossível falar, pois ao falar sobre ele, já é passado. Ou seja, para eles o sentido se constrói a partir da relação estabelecida entre o filme e seu espectador durante a exibição; entre o emissor e o receptor, que interagem e se instituem enquanto tal, a partir da mediação das imagens a refletir os modos narrativos e as crenças predominantes usadas em determinado contexto sócio-econômico-tecnológico.

Gilles Deleuze é um dos teóricos da corrente pós-estruturalista. Filósofo, escreveu dois volumes sobre o cinema, onde desenvolve uma taxonomia para as imagens cinematográficas e cria uma teoria que aponta as relações entre o cinema e o pensamento. De acordo com sua reflexão, a análise de base semiológica desenvolvida por Christian Metz para as narrativas fílmicas subordina a imagem aos códigos lingüísticos. Para Deleuze, o significado de um filme não decorre de código algum, é consequência da própria articulação das imagens às quais se associa a linguagem em um segundo momento. Foi o enfoque deleuzeano que direcionou minha pesquisa de mestrado e serviu de base para o desenvolvimento de minhas questões a respeito do regime de imagens instituído como o cinema narrativo comercial no início do século XXI. Tal como o filósofo francês, acredito que as próprias imagens – enquanto signos materiais – são capazes de emitir formas perceptivas que afetam o receptor através de seu sistema sensório-motor, afeto que ganha significado após ser apreendido pelo

cérebro. Apenas a partir da apreensão passa a ser recoberto pelos códigos sócio-culturais e tecnológicos definidores das formas de pensar de determinado período.

Dois regimes de imagem

A taxonomia das imagens criada por Deleuze parte da semiótica de Pierce e dos estudos de Henry Bergson sobre a matéria e a memória, fundamentos do desenvolvimento dos conceitos de imagem-movimento e de imagem-tempo. Conceitos que marcam profundamente os estudos cinematográficos contemporâneos. Deleuze procura, em seu trabalho, determinar as especificidades do cinema, concluindo o movimento e o tempo como sendo os elementos constituintes da sétima arte. Sendo assim, o cinema é a arte capaz de representar o movimento com todo o seu fluxo e de apresentar o tempo com a sua duração.

Entretanto esses dois tipos de imagem são adequados para analisar os filmes produzidos até o final da década de 80 do século XX, ainda presentes, sob a forma de clichês, em muitos filmes contemporâneos produzidos em Hollywood. A maior parte deles se trata de produtos audiovisuais voltados para as telas de tv e os *home theaters*, sem maiores objetivos artísticos ou intelectuais. São filmes televisuais nos quais o sentido se constrói automaticamente ao decorrer do fluxo das imagens. A sofisticação das tecnologias info-eletrônicas aplicadas ao cinema, contudo, aponta para um novo regime de imagens cinematográficas. Deleuze já havia prenunciado a mudança, mas não se aprofundou. Identificar as características da imagem-movimento e da imagem-tempo e os formatos narrativos que elas assumem ao se incorporarem ao cinema é o objetivo do primeiro capítulo deste trabalho.

Para além da imagem-movimento e da imagem-tempo

Ao analisar o mecanismo do encadeamento das imagens-movimento cinematográficas, Deleuze aponta uma semelhança com o autômato espiritual. Isto é, o mecanismo segue o modelo do pensamento que se encadeia automaticamente a partir dos estímulos sensíveis,

espécie de pensamento que ganha sentido a partir da relação estabelecida pelas imagens mentais ao serem organizadas sob forma de narrativa causal. O significado do que se vê é construído na consciência.

Mas, quando se trata de analisar novos filmes de ação e aventura surgidos na virada do século XX para o XXI, o modelo de percepção das imagens se mostra insuficiente devido às outras características da nova imagem. Filmes realizados nas duas últimas décadas do século XX são produtos audiovisuais fortemente híbridos devido às tecnologias info-eletrônicas, modo de fazer cinema que revolucionou os procedimentos que, há praticamente 100 anos, não sofriam mudanças tão radicais.

As imagens info-eletrônicas deixaram de basear-se no instante qualquer congelado do cinema para se tornarem um fluxo contínuo eletrônico, perdendo, com isso, a transparência da reflexão para ganhar a opacidade das telas de monitores e televisões. A passagem da montagem na moviola para as ilhas de edição digitais abriu espaço para que a montagem *da* imagem se transformasse em montagem *na* imagem. Não existem mais intervalos por onde o sentido possa deslizar, pois, até então, o sentido de um filme passeava pelo intervalo entre dois planos, reunidos a partir da montagem. A edição na própria imagem torna tudo aparente. O sentido, que dependia do intervalo da consciência, passa para a superfície do plano e se apresenta em fluxo contínuo, gerando uma nova forma de percepção, imediata e sensível das formas-fluxo. É disso que trata o segundo capítulo: definir as características das imagens fluxo e suas formas de cognição.

Para identificar as características da nova imagem-sensível apresentada sob a forma de fluxo, reconheci a necessidade de ampliar o diálogo com outros autores. Além de utilizar a leitura de Leibniz realizada por Deleuze, incorporo alguns conceitos de Simondon, complementados por Luís Alberto Oliveira. Do mesmo modo, para falar sobre as imagens-sensíveis interiores, recorri ao cognitivista Antonio Damásio, seguidor de Espinosa quando se

trata de falar sobre afetos, afecções e imagens mentais. A abordagem de Damásio permite compreender como e por quê um filme nos provoca medo através das respostas corporais como os calafrios, enjôos e mal-estares, comprovando a participação do corpo nos processos de conhecimento, não somente do espírito, como pregavam filósofos modernos que radicalizaram a separação corpo-alma.

Para abordar as formas de afeto e produção de sentido das novas imagens, recorri a Simondon, com sua concepção de pensamento sensível ou, melhor dizendo - pensamento estético - capaz de produzir comunicação a partir da interação entre objetos reunidos em um meio. A idéia de uma comunicação pelo meio através do pensamento estético ecoa da teoria de McLuhan do meio como mensagem. Igualmente, também remete às possibilidades de comunicação apontadas por José Gil ao falar sobre os estados de limiar como o transe, os estados hipnóticos, os estados alterados da mente provocados pelas drogas ou pela percepção estética. Mas foi retornando a Deleuze, complementado com informações de alguns outros autores, que estabeleci diferenças entre códigos digitais e analógicos, definindo os princípios para o desenvolvimento da análise das novas imagens cinematográficas: as imagens-sensacionais e as imagens-sensação.

Sensações quantitativas

O cinema narrativo de Hollywood é, reconhecidamente, a forma hegemônica do cinema do mundial. Cinema realista que procura re-presentar o mundo através das imagens-movimento, forma repetida desde o início e que, com o passar dos anos, acabou se transformando em clichês realistas das imagens-movimento, cuja releitura foi permitida pela incorporação das tecnologias info-eletrônicas às imagens cinematográficas, atualizando-os de forma a satisfazer aos novos modelos cognitivos. No entanto, a repetição do mesmo modelo narrativo adotado pelas imagens produzidas com as novas tecnologias também as transformaram em lugar-comum.

As formas encontradas pelo cinema narrativo de Hollywood para superar os novos clichês info-eletrônicos é o tema do terceiro capítulo da primeira parte, que trata das sensações quantitativas. Para melhor investigá-las, parto da definição deleuzeana do conceito de clichê, contando com a colaboração do pensamento de Freud sobre o princípio do prazer e suas formas de superação, para então comparar aos conceitos de virtual desenvolvidos por Bergson e por Leibniz a partir da leitura deleuzeana. Para falar sobre a imagem digital me baseio em alguns conceitos desenvolvidos por Jean Louis Weissberg e pelos participantes do seminário *L'action sur l'image*, que aconteceu no Centro de Hiperfídias na Universidade de Paris VIII, entre os anos 2000 e 2004. Weissberg também se inspira na filosofia deleuzeana, o que me ajudou a compreender as imagens interativas, partes do regime de visualidade tátil-óptica contemporâneo, consequência da transformação das imagens-representação em imagens-objeto. Para uma abordagem técnico-histórica das imagens digitais e os efeitos especiais digitais utilizei como base as pesquisas de Alberto Lucena Júnior e de Réjane Hamus-Valée, além de informações colhidas ao longo de meu estágio no Centro de Hiperfídias da Universidade de Paris VIII, durante os cinco primeiros meses de 2005, financiado pela CAPES, e em sites especializados da Internet.

Sensações qualitativas

A mútua influência entre os modos ocidentais e orientais de estar no mundo se refletiu no cinema asiático. Nos formatos narrativos de alguns realizadores da China insular, que compreende Hong Kong e Taiwan, ressoam os gêneros importados tanto de Hollywood quanto da Europa do pós-guerra, mas que mantém, contudo, uma característica que reflete os modelos cognitivos tradicionais de seu país. Para os realizadores, superar clichês de Hollywood faz parte da vontade de arte que investe nas sensações qualitativas. São as imagens-sensação. Tema abordado no quarto capítulo da primeira parte deste trabalho, no qual descrevo as características do imaginário e do pensamento Oriental a partir das pesquisas

sobre o cinema asiático, com base na teoria deleuzeana, realizadas por Antoine Coppola, somadas ao profundo trabalho de Marcel Granet sobre o pensamento chinês. Para falar sobre as novas imagens orientais, estabeleço relação entre o pensamento de Deleuze sobre a lógica das sensações e o pensamento audiovisual oriental.

Narrativas sensoriais

Em *Era uma vez em Hollywood* investigo a evolução dos formatos narrativos dos filmes de ação adotados pela indústria cinematográfica de Hollywood, surgidos após a hibridização das mídias tradicionais com as info-eletrônicas. Minha base continua a ser o pensamento de Deleuze com o apoio de outros teóricos voltados para a pesquisa do cinema desenvolvida a partir das décadas de 1980 e 1990, como Laurent Jullier (1996). Em seguida, analiso alguns filmes para mostrar como o novo regime de imagem se manifesta.

Em *Era uma vez na China* abordo as formas como o realismo socialista se apresenta no cinema da China de Mao Tse Tung, o desenvolvimento dos gêneros chineses após a revolução cultural e a queda de Mao, apontando os precursores das imagens-sensação da China insular de Hong Kong e Taiwan. O tratamento diferenciado entre as produções de Tsui Hark e Tsai Ming-liang se fez necessário para investigar as diferenças radicais entre os modos como cada realizador provoca os distúrbios de tempo e espaço que caracterizam suas produções, analisando, então, os filmes emblemáticos que demonstram a opção estética de cada um.

Essa parte do meu trabalho tem como suporte a obra de Antoine Coppola e a pesquisa sócio-histórica de Stokes e Hoover sobre o cinema de Hong Kong. Do mesmo modo, a pesquisa em revistas especializadas e nos sites de cinema foi de grande utilidade. Conte também com a pesquisa audiovisual realizada na biblioteca François Mitterrand, em Paris, com seu grande acervo de filmes orientais - e na biblioteca da Universidade de Paris VIII.

Narrativas contemporâneas

Os temas aqui analisados se relacionam com as questões colocadas a partir das tecnologias info-eletrônicas e com a maneira pela qual influenciaram as formas narrativas cinematográficas no final do século XX e início do século XXI. Jeitos de contar história e técnicas narrativas sempre refletem e são refletidos pelos modos de estar no mundo das comunidades. Imagem-sensível, imagem-sensação, imagem-sensacional, comunicação pelo meio e narrativas sensoriais são formas que detectei em uma arte/indústria cuja tecnologia se mantém estável há quase um século. Seriam essas imagens apenas nomes diferentes para formas já detectadas ou se trata de uma transformação nas narrativas contemporâneas que surgem a partir de novas formas de cognição e determinam a necessidade de uma nova taxonomia? Existia uma diferença radical entre as imagens produzidas em Hollywood e as do cinema da China insular, mesmo após a globalização? É possível haver vontade de arte na produção audiovisual voltada para o mercado? No decorrer do presente trabalho, espero ser capaz de apontar para uma nova forma de compreender um formato narrativo que, literalmente, assola o mundo inteiro como uma avalanche sensório-motora.

PARTE 1
ERA UMA VEZ UMA IMAGEM

1.1 IMAGEM-MOVIMENTO

1.1.1 Antecedentes da imagem-movimento

Tudo começou com a descoberta da persistência retiniana em 1824, por Peter Mark Roget. No artigo *The persistence of vision with regard to moving objects*, o pesquisador afirma que “o olho humano retém uma imagem por uma fração de segundo, enquanto outra imagem está sendo percebida; [...] o olho humano combina imagens vistas em seqüência num único movimento se forem exibidas rapidamente, com a regularidade e iluminação adequada”. (ROGET *apud* JUNIOR, 2003, p.34). Estava dado o primeiro passo para a descoberta da visão da representação do movimento com seu fluxo.

Os passos seguintes e mais importantes foram consequência da evolução da fotografia. Junior (2002) conta que filmes cada vez mais sensíveis e a rapidez na captura de imagens facilitam as pesquisas de Muybridge e Marey. Muybridge observa o movimento dos animais a partir de várias câmeras colocadas ao longo de uma parede, disparadas quando um cavalo passa, rompendo o fio ligado ao obturador.



Fig. 1. Foto: Mecanismo de Muybridge para fotografar o movimento do trote de um cavalo. Disponível em: <http://www.cotianet.com.br/photo/great/Muybridge>

Os estudos de Muybridge permitem a análise do movimento quadro a quadro. É ele quem descobre que, em determinado instante do trote, o cavalo chega a ficar com as quatro patas no ar. Até hoje, as fotos de Muybridge servem de base para desenhistas que querem conseguir movimentos cada vez mais realistas.

Enquanto isso, Marey preocupa-se em desenvolver dispositivos que permitam a visualização gráfica do movimento. Inventa o *cardiógrafo*, que registra os batimentos cardíacos, e o *sphygmograph* que faz o mesmo com o movimento do sangue, mas a invenção mais marcante é a cronofotografia, que permite a escrita do movimento através da captura da luz e a visão do tempo a partir do espaço percorrido, o tempo espacializado.

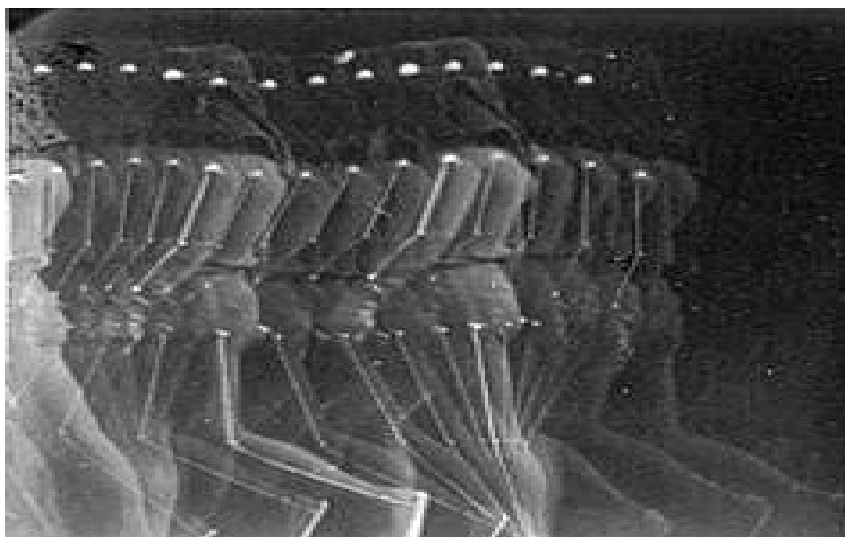


Fig.2. Foto: Cronofotografia do movimento humano de Marey. Disponível em: <http://www.expo-marey.com/home.html>

As primeiras cronofotografias de Marey são realizadas com o fuzil fotográfico funcionando como o tambor de um revólver: placa redonda que se imobiliza diante da objetiva aberta sucessivamente. As fotos eram, no entanto, de má qualidade, sendo essa a razão dos contínuos investimentos de Marey na melhoria da câmera, para poder estudar o movimento. Mas foi a descoberta da emulsão sensível à luz sobre uma película flexível de celulóide, enrolada em uma bobina, desenvolvida pela Eastman Kodak, que deu um novo fôlego às pesquisas. As bobinas deviam ser usadas nas máquinas fotográficas que possuíam

um sistema mecânico capaz de manter o obturador aberto durante um breve instante, enquanto conservava a película esticada para ser sensibilizada pela luz. O mecanismo podia ser acionado até 20 vezes por segundo, criando um intervalo regular entre uma foto e outra. “Estava criada toda a estrutura básica da câmera”. (JUNIOR, 2002, p.39). Com a cronofotografia, Marey estuda o vôo dos pássaros em liberdade e os movimentos humanos sem precisar usar os mecanismos tradutores gráficos dos movimentos. Muitas vezes acelerava as exposições em até 100 poses por segundo para que passassem lentamente, quando exibidas na velocidade normal. Era o princípio da câmera lenta. No site francês¹ sobre a exposição de Marey em Paris, ele é apontado como o inventor do cinema científico.

Depois de utilizar dispositivos mecânicos como maneira de registrar gráfica e figurativamente o movimento dos corpos, Marey materializa o movimento do ar: o batimento das asas dos pássaros, visto de cima, cria uma terceira forma, síntese de todos os movimentos. Começa, então, a registrar formas geométricas, criadas a partir do movimento de pêndulos. São as primeiras imagens-objeto.

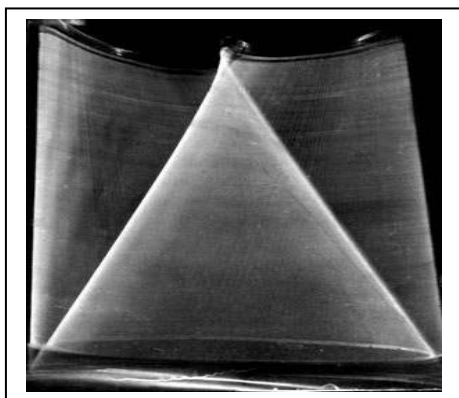


Fig.3. Foto: Imagem de objeto criado pelo movimento circular de um pêndulo de Marey.
Disponível em: <http://www.expo-marey.com/home.html>

¹ Disponível em: <http://www.expo-marey.com/home.html>

1.1.2 Imagens em movimento

Deleuze ressalta que, durante muitos séculos, a idéia do movimento implicava apenas em uma mudança de lugar por algo ou alguém que vai de um ponto inicial a um ponto final. Entre os dois há uma seqüência de pontos que marca a posição do corpo durante a passagem. Cada ponto é uma pose que sintetiza todos os movimentos entre cada uma delas. Conclusão: só conseguimos ver os momentos de parada do movimento, isto é, só conseguimos ver as poses. “O movimento assim concebido será, portanto, a passagem regulada de uma forma a outra, isto é, uma ordem de poses ou de instantes privilegiados”. (DELEUZE, 1985, p.12). As poses são formas transcendentais atualizadas na natureza, segundo os princípios de uma boa escultura clássica. Cada forma deve sintetizar o conjunto de movimentos feitos para realizar uma ação em um instante privilegiadíssimo que reuniria todos os movimentos.

A concepção do movimento como poses, instantes privilegiados, perdura até os estudos de Marey e Muybridge, após os quais o movimento deixa de ser um conjunto de poses e passa a ser um conjunto de cortes equidistantes de instantes quaisquer capturados através de uma sucessão mecânica. Nesse caso, os instantes congelados passam de privilegiados a marcantes: marcas do movimento realizado. É o momento em que uma das patas do cavalo pousa no chão, ou aquele em que as quatro patas estão no ar. O movimento, capturado de forma mecânica e analítica, pode ser recomposto com toda sua fluidez, não mais sinteticamente, sob a forma estática de uma escultura ou uma pintura.

Por isso o instante qualquer não é uma pose eterna; é um corte do movimento na própria natureza, o corte do instante qualquer; do instantâneo. “O cinema é o sistema que reproduz o movimento reportando-o ao instante qualquer”.(Ibid., p.15). O princípio do movimento como um fluxo constituído a partir de instantâneos ou de cortes equidistantes do movimento é, para Deleuze, a principal característica do cinema e sua possibilidade de

existência, questionando, com isso, os teóricos que defendem a idéia da pré-história do cinema nos brinquedos ópticos, nas lanternas mágicas ou nas sombras chinesas.

É nesse sentido que o cinema é o sistema que reproduz o movimento em função do instante qualquer, isto é, em função de momentos equidistantes, escolhidos de modo a dar impressão de continuidade. É estranho ao cinema qualquer outro sistema que porventura reproduza o movimento através de uma ordem de poses projetadas de modo a passarem umas através de outras, ou a se transformarem. (DELEUZE, 1985, p. 14).

Tecnicamente, para o movimento cinematográfico ser análogo ao movimento sensível, é necessário colocar os cortes imóveis a distâncias equidistantes, criando a impressão de continuidade do movimento na hora da projeção, dada a partir da persistência retiniana.

1.1.3 Imagem-movimento

As pesquisas sobre o movimento realizadas por Marey com as cronofotografias influenciaram o pensamento de Henry Bergson. Agamben (2004) conta que os dois pesquisadores fizeram algumas parcerias para estudar mecanismos psicofisiológicos da percepção do movimento. Pode-se pensar que, inspirado nas imagens de objetos formadas pelo movimento, Bergson chegou à conclusão de que imagem e matéria fluente são a mesma coisa. A diferença entre elas é apenas de grau e surge no momento da percepção consciente. “Há para as imagens uma simples diferença de grau, e não de natureza, entre ser e ser conscientemente percebidas” (BERGSON, 1999, p.26). É uma diferença quantitativa e não qualitativa.

Bergson (1990) recusa a idéia das imagens como fantasmas criadores apenas de uma ‘impressão de realidade’. “Matéria, para nós, é um conjunto de imagens. E por imagem entendemos uma certa existência que é mais do que aquilo que o idealista chama de representação, porém menos do que aquilo que o realista chama uma coisa”. (BERGSON, 1990, p.1) A afirmação parte de um princípio muito simples: o senso comum. O homem que

não pensa filosoficamente tem certeza de que imagens sensíveis ou coisas do mundo existem independentemente de sua consciência. A cor de um objeto e sua textura, sua resistência ao nosso toque estão no próprio objeto, nunca em nós. “Portanto, para o senso comum, o objeto existe nele mesmo e, por outro lado, o objeto é a imagem dele mesmo tal como a percebemos. É uma imagem, mas uma imagem que existe em si”. (BERGSON, 1990, p.2).

As imagens coexistem sob a forma de fluxo em um enorme campo de existência que configura um universo. Elas agem e reagem umas sobre as outras de maneira indiferenciada. De acordo com Deleuze (1985), as imagens que coexistem como fluxo no universo são imagens-movimento: fluxo contínuo de energia, em um universo caótico. “Não há móvel que se distinga do movimento executado, nada do que é movido se distingue do movimento recebido. Todas as coisas, isto é, todas as imagens, se confundem com suas ações e reações: é a variação universal”.(DELEUZE, 1985. p.78). Toda imagem-movimento tem uma duração que é o tempo de sua existência no universo, conjunto de todas as imagens com sua duração, constituído como um plano de imanência (ou de existência), onde não existem eixos, centros, direita, alto ou baixo. “Neste plano, a imagem existe em si” (*Ibid.*, p.79), como matéria. Por isso, imagem e matéria são o mesmo. O universo que reúne todas as imagens-movimento com suas durações também tem uma *Duração*. A Duração do universo que reúne todas as durações ou imagens-movimento forma um *Todo*. O Todo é constituído pelo conjunto das imagens-movimento. Ao mesmo tempo, as imagens-movimento são constituídas pelo Todo, que se distribui entre elas. Quando uma imagem-movimento se transforma, o Todo se transforma com ela, quando o Todo muda, a imagem-movimento também muda. Mas se tudo o que existe é imagem-movimento, como elas podem se diferenciar entre vivos e não-vivos, entre animais, vegetais e minerais?

Imagens-movimento são compostas por moléculas que não executam o mesmo movimento. Existem leis naturais que os determinam e estabelecem relações entre eles, isto é,

entre as ações e reações das moléculas. A diferença entre os movimentos das moléculas e as leis que ordenam as relações entre elas determina os estados e as formas da matéria, que podem ser mais gasosos, mais sólidos, mais líquidos, mais representativos, mais materiais ou mais virtuais. Virtual aqui não é visto como possível, como se pensa comumente.. Ele é o excesso da matéria que não somos capazes de apreender, mas que está sempre ali, presente, como será visto mais adiante.

As imagens-movimento que possuem um sistema nervoso simples agem e reagem em todas as suas faces, são amebas e outros seres microscópicos. Existem, também, aquelas que agem e reagem apenas a partir de determinadas faces e que, dependendo do estímulo, encadeiam imediatamente ação e reação, no estilo bateu-levou. São os sapos, carrapatos, insetos em geral. Suas ações são programas genéticos passados de geração a geração, sempre os mesmos, incapazes de transformar sua natureza interna para responder aos estímulos do meio, funcionando através dos movimentos automáticos do corpo. São autômatos corporais. Por exemplo: quando um sapo percebe uma grande sombra voando sobre ele, identifica-a como uma cegonha. Cegonhas comem sapos. Ele foge e se esconde. Mas quando uma mosca voa sobre o sapo, seu reflexo perceptivo a identifica como alimento. O sapo pula para comê-la. O mundo do sapo não tem continuidade, é intermitente e só acontece quando ele é estimulado pelo exterior a realizar sempre as mesmas ações. Sapos não têm lembranças, não têm memória. Assim como um carrapato, que é capaz de ficar dias parado em um local, esperando um ser vivo de sangue quente e vermelho para pular sobre ele, movendo-se apenas quando afetado pelo calor do sangue.

Uma imagem-movimento viva complexa possui órgãos que funcionam como centros sensíveis especializados: são olhos, narizes, ouvidos, boca e células táteis capazes de realizar apenas micro-movimentos perceptivos. Isto é, são incapazes de uma ação ou reação no sentido mais amplo, realizadas pelos sistemas motores, que são partes do corpo que podem agir,

produzindo ações exteriores. Imagens complexas possuem um cérebro funcionando como um centro privilegiado que assimila as percepções do mundo exterior e rompe o encadeamento entre uma ação recebida e uma reação ou ação executada, determinante do movimento automático.

A ruptura cria o intervalo onde acontece a imagem-afecção: a produção de um sentir interior é como um ‘eu sinto dentro de mim a ação da imagem que está me afetando’. Essa afecção ainda não pode ser chamada de consciência, é apenas um reflexo puramente sensório-motor do cérebro, que cria um vazio ou intervalo no movimento. Deleuze lembra que Espinosa define uma afecção como as modificações que acontecem nos modos² (ou imagens-movimento) quando interagem. As afecções se dão no interior dos corpos, mas se manifestam exteriormente como uma imagem.

As afecções designam o que sucede ao modo, às modificações do modo, aos efeitos de outros modos sobre si. Essas afecções são, portanto, primeiramente imagens ou traços corporais; e as suas idéias envolvem simultaneamente a natureza do corpo afectado e a do corpo exterior afectante. (DELEUZE, s/d, p.49).

O intervalo no cérebro permite que a consciência faça a seleção das imagens e ações, emanadas pelo objeto, que nos interessam, para fazer um enquadramento e criar uma representação. Essa representação é uma percepção pura, uma imagem-percepção, que se confunde com o objeto real, depois que eliminamos as partes que não nos interessam ou que não somos capazes de assimilar. “É verdade que uma imagem pode ser sem ser percebida; pode estar presente sem ser representada; e a distância entre esses dois termos, presença e representação, parece justamente medir o intervalo entre a própria matéria e a percepção consciente que temos dela.” explica Bergson. (1990, p.24).

Um humano consegue ver coisas que estão apenas em determinadas ondas e frequências, dentro dos limites permitidos pelo seu sistema sensorial. Sua percepção, por

² Para Espinosa, o mundo é feito de uma única substância, que se manifesta de diferentes modos. Os modos são tudo que existe no mundo enquanto manifestações da Substância. (Deleuze, ed. Res, s/d)

exemplo, é diferente da percepção de um animal, que verá e ouvirá coisas que os humanos não são capazes de ver ou ouvir. Por isso, uma percepção é sempre o objeto menos algo e a diferença entre a percepção da matéria e a própria matéria, entre matéria e representação, matéria e imagem, é apenas de grau e não de natureza. O que quer dizer que, para Bergson e Deleuze, representações são sempre menos do que a coisa. São enquadramentos feitos pela consciência..

Existem percepções impessoais ligadas à relação do ser vivo com o mundo, como quando um humano percebe um muro na esquina da rua, mas não presta atenção nele, ou observa uma paisagem para se situar dentro dela. É a relação matéria/matéria, onde a percepção se dá como um contato imediato e a reação se dá através do autômato corporal. As percepções conscientes surgem quando os estímulos não se desenvolvem em ações e são processados no intervalo do cérebro.

O intervalo funciona como uma espécie de zona de indeterminação onde a percepção presente vai sofrer a influência das lembranças das antigas percepções. “Através da visão, da audição, etc., ele [o humano] se relaciona com um número cada vez maior de coisas, ele sofre influências cada vez mais longínquas; e, quer esses objetos lhe prometam uma vantagem, quer o ameacem com um perigo, promessas e perigos recuam a seu prazo” (BERGSON, 1990, p.21). Essa é uma relação matéria-consciência.

Bergson afirma que, quanto mais longínqua estiver a lembrança da percepção, mais indeterminada será a ação presente. Isso acontece porque, depois que a imagem-percepção é enquadrada, sua vibração é dividida em uma infinidade de caminhos que são as possíveis ações futuras, das quais uma será escolhida, transformando-se em uma ação inteligente ou imagem-ação. Deleuze (1985) afirma que o processo de percepção, afeto e ação da imagem-movimento viva e complexa cria três tipos de imagens: a imagem-afecção, a imagem-percepção e a imagem-ação, que remetem sempre a um presente vivido, um agora agido.

1.1.4 Cinema e imagem-movimento

O conceito de imagem-movimento como signo cinematográfico foi desenvolvido por Deleuze durante os cursos ministrados na Universidade de Vincennes, ao longo dos anos 80, e deu origem a dois livros: *Imagem-movimento* (1985) e *Imagem-tempo* (1990). Mais do que um curso sobre cinema, o conteúdo das aulas era o pensar sobre o próprio pensamento e sobre a forma como ele se relaciona com as imagens cinematográficas e vice-versa. Para Deleuze, o fluxo das imagens-movimento corresponde ao fluxo do pensamento, tal como descreve o processo cognitivo de Bergson. A câmera teria o papel da consciência fazendo um corte no movimento para retirar o excesso da imagem que não interessa naquele momento, a imagem excedente. A câmera faz os enquadramentos que comporão o filme.

Um filme é uma Duração que comporta várias durações: os planos. O plano é uma imagem-movimento com sua duração, composta por subplanos, cujo enquadramento cria signos de percepções, afetos e ações. A imagem-percepção “é um conjunto de elementos que agem sobre um centro e que variam em relação a ele” (DELEUZE, 1985, p.265.). Surge quando a imagem-movimento passa pelo cérebro para ser enquadrada. No cinema, os planos gerais ou de conjunto são característicos desse tipo de imagem. A imagem-percepção é mais lenta e dá tempo ao espectador para apreendê-la, em um movimento semelhante ao do personagem que também olha o ambiente que o rodeia. A visão é uma espécie de mapeamento do meio. É nesse momento da percepção, quando se dão os recortes e a seleção das partes da imagem-movimento, que elas serão enviadas ao cérebro, afetando-o. “A imagem-afecção ocupa o intervalo entre uma ação e uma reação”. (*Ibid.*, p.265). Uma afecção indica um estado ou qualidade de uma ação exterior que age no interior. Espécie de ‘sentir de dentro’, sem o tempo do intervalo ou da consciência. No cinema, a imagem-afecção é característica do *close*,

onde o rosto funciona como placa motora imobilizada agindo apenas por micro-movimentos. O resultado é uma expressão em vez de uma extensão de movimento, em vez de uma ação. Atualmente existem intervalos cada vez menores entre movimentos cada vez mais rápidos. A tendência das imagens é a de se tornarem apenas afetos, agindo diretamente sobre o sistema sensório-motor.

A imagem que busca um lugar ou resultado, que realiza alguma coisa, é a imagem-ação. Consequência do intervalo, quando o cérebro analisa o afeto recebido e aciona os circuitos motores que vão executar a ação/reação correspondente ao afeto recebido. A forma cinematográfica de uma imagem-ação é o plano médio.

Deleuze define o plano como unidade formada por multiplicidades, isto é, um conjunto formado por diversos elementos, cada um com seu movimento próprio e independente. “Com efeito, uma unidade é sempre unidade de um ato que compreende, enquanto tal, uma multiplicidade de elementos passivos ou agidos”. (DELEUZE, 1985, p.39) Unidade que, formada por multiplicidade, é feita a partir de um recorte do movimento, a partir de um enquadramento. “Chamamos de enquadramento a determinação de um sistema fechado, relativamente fechado, que compreende tudo o que está presente na imagem, cenários, personagens, acessórios”. (*Ibid.*, p.23).

Todo enquadramento constitui um quadro: conjunto de elementos com grande número de partes estabelecendo uma relação entre si, formando uma série de subconjuntos. Subconjuntos que, por sua vez, possuem uma relação com o próprio quadro. O sentido do quadro como um todo vai depender da relação entre os subconjuntos, ao mesmo tempo em que o sentido dos subconjuntos depende da relação com o conjunto maior que os engloba. É a mesma relação entre o Todo e as partes. Um quadro pode ter muitos elementos, ou poucos. Pode ser saturado ou rarefeito.

Quadros que aproveitam a profundidade de campo costumam ter relações mais complexas e saturadas entre os subconjuntos. A composição do plano está baseada nas noções de perspectiva herdadas do Renascimento, onde a ação ou o principal de um quadro está sempre no primeiro plano e a composição se organiza a partir de uma diagonal que constitui um ponto de fuga. Os planos rarefeitos estão mais ligados à necessidade de destacar um ou poucos elementos do quadro. Esteticamente, os quadros podem ser elaborados a partir de princípios geométricos e invariáveis ou a partir de princípios físicos e dinâmicos. O quadro geométrico constrói seu espaço a partir das paralelas e diagonais, os movimentos em seu interior são determinados pelas relações entre as invariáveis. As cores são definidas: um grande céu azul sobre o deserto, como nos filmes de John Ford, ou as nítidas distinções entre claro e escuro nos filmes expressionistas alemães. Nos quadros dinâmicos, o movimento se dá a partir da relação entre as massas, os claros-escuros e os meios-tons. É a hora do crepúsculo onde há uma mesma luminosidade a banhar a paisagem. Aqui é através dos graus da mistura que as partes se distinguem ou se confundem, numa transformação contínua de valores (DELEUZE, 1985, p.25).

Todo quadro é realizado a partir de um enquadramento determinado por um ponto de vista ou centro de referência que vai estabelecer as relações entre o conjunto e suas partes, que podem ser objetivas ou subjetivas. No caso das objetivas, o enquadramento mantém um distanciamento do quadro, como se esse fosse visto por uma testemunha exterior. Quando subjetivas, são pontos de vista interiores. O olhar da câmera substitui o olhar da personagem, ou melhor, a câmera-consciência se transforma na própria consciência da personagem e se insere no quadro, seja como olhar do protagonista, seja como o olhar de uma personagem-testemunha do que acontece com o personagem principal. Existem também os enquadramentos exóticos, ou desenquadramentos³. De qualquer forma, normais ou

³ Bonitzer (1995) estuda as formas de desenquadramento .

desenquadrados, todos os enquadramentos da imagem-movimento remetem a um ponto de vista, a um centro organizador espacial.

Todo quadro é um recorte da imagem-movimento, por isso possui um prolongamento que estabelece um fora de quadro ou extracampo, extensão não visualizável do que está em cena, imagem virtual pronta para ser atualizada, caso a personagem se dirija a ela. Sua função é ampliar o espaço visível. “O extra-campo remete ao que, embora perfeitamente presente, não se ouve nem vê”. (DELEUZE, 1985, p.27).

Deleuze (1985) aponta que o cinema, em seu estado primitivo, era composto por uma câmera fixa que enquadrava um conjunto invariável a partir de um ponto de vista único e frontal. O movimento existia apenas entre os elementos no interior do plano. Era o cinema da imagem em movimento. Mas com o tempo e o desenvolvimento da tecnologia, a câmera se libertou e os enquadramentos ou pontos de vista passaram a variar. O ponto de vista pode ser um móvel-móvel dentro do plano, como nos *travellings*⁴, que constituem uma sequência de ângulos e pontos de vista múltiplos sucessivos; um imóvel-móvel, como nas panorâmicas, que compõem uma varredura do espaço a partir de um único ponto de vista enquadrando diferentes ângulos da mesma cena; ou um móvel-imóvel como nos planos fixos.

Os planos têm uma duração que implica em uma transformação. A duração de um plano pode se dar a partir do movimento realizado pela câmera com seus sucessivos enquadramentos ou a partir da montagem que reunirá diversos planos fixos. A montagem é a organização dos planos de acordo com uma sequência espaço-temporal que coloca em relação o movimento dos objetos entre si, dentro do plano; dos planos entre si, na montagem; dos planos e o filme como um Todo (ou sentido), distribuído entre eles, ao mesmo tempo em que os reúne no filme. É a relação do Todo com as partes e das partes com o Todo criando uma

⁴Palavra inglesa. Movimento de câmera para se aproximar, se afastar, seguir, contornar (*travelling* circular) um objeto em um plano. O próprio objeto pode estar em movimento. O primeiro *travelling* foi realizado em 1896, com uma câmera dentro de uma gôndola. A câmera pode estar montada sobre uma grua, num carrinho sobre trilhos, na mão, ou acoplada ao *steadycam*, mecanismo que serve para estabilizar a imagem capturada em movimento. (PASSEK, 1995)

espécie de ‘mais mental’ na consciência do espectador: o sentido do filme, que acontece a partir da relação entre os diferentes tipos de imagem-movimento, ao seguir o processo cognitivo que implica na reunião das imagens-percepção, imagens-afecto e imagens-ação. O mundo assim apresentado é sólido e facilmente compreendido. A personagem está em um lugar, olha para alguma coisa e a pega. Isso é mostrado em quatro planos.

- a) plano geral: o ambiente onde a personagem está. (percepção);
- b) detalhe de um objeto do cenário. (afeto ou pulsão que leva a uma ação);
- c) *close* do rosto da personagem. (afetado pelo objeto) e
- d) plano médio: a personagem pega o objeto. (ação).

A relação entre os conjuntos da sequência não implica em um extra-campo, e sim com que a cena se prolongue apenas no sentido do espaço contíguo, suavemente, sem saltos ou sobressaltos, garantindo a unidade espaço-temporal. É essa coesão que cria o realismo do cinema americano, calcado na própria percepção natural, organizada linear e causalmente.

O tipo de montagem linear foi desenvolvido por W.D. Griffith, no início do século XX. A grande descoberta do diretor americano foi estabelecer uma relação de paralelismo entre planos colocados sequencialmente, de forma alternada, a partir de uma divisão binária do mundo: a divisão entre ricos e pobres, velhos e moços, bons e maus; apresentada em bloco, criando um ritmo envolvente. Ao movimento paralelo se segue uma ação convergente que rompe a divisão e provoca um duelo de forças, voltado para a vitória do bem sobre o mal e a retomada da estabilidade anterior. Sendo assim, Griffith estabelece um ritmo em sua montagem que passa pela alternância das partes diferenciadas, das dimensões relativas e das ações convergentes: “De certas partes emanam ações que opõem o bom e o mau, mas de outras partes emanam ações convergentes que vêm socorrer o bom: é a forma do duelo que se desenvolve através de todas essas ações e passa por diferentes estágios” (DELEUZE, 1985, p.46). De acordo com muitos autores, é com a montagem orgânica de Griffith que o cinema se

aproxima da narração, da literatura. No entanto, como Deleuze destaca, a narratividade que surge a partir da estrutura griffithiana é consequência do próprio processo cognitivo da imagem-movimento.

A montagem orgânica do cinema produzido em Hollywood determinou todo o desenvolvimento do cinema americano e se tornou um padrão universal. A mais completa realização da imagem-ação é totalmente voltada para o sistema sensório-motor. De ação em ação, o mocinho ou mocinha lutam para transformar uma situação que, por alguma razão, se desestabilizou. Os conflitos se sucedem sempre sob a forma de duelo, como se a vida fosse um grande filme de *cowboy*. Pode ser uma luta contra o meio ambiente, contra o meio social, contra o meio subjetivo, ou até mesmo contra o tempo; a personagem luta contra a natureza, contra a sociedade, contra os outros, contra ele mesmo. Cada ação tem sempre um significado didático, demonstram o que se deve fazer, como se comportar diante de determinadas situações, apresentam a Coragem do corajoso, a Justiça do justo, o Amor do amoroso. A emoção se expressa pela ação. O exterior reflete o que se passa no interior O ator usa sua memória afetiva e os objetos para provocar sentimentos profundos. Vasos quebrados, motos correndo...

Para o russo Sergei Eisenstein, o plano também comporta uma divisão interna, ou decupagem, que reúne as imagens-movimento em sua especificidade. Mas aqui o movimento não é orgânico, é dialético e surge a partir do choque entre oposições. Oposição entre bem e mal, ricos e pobres. É do confronto direto de dois movimentos que surge o duelo, tipo de montagem que se opõe à de Griffith, para quem ricos e pobres fazem parte da organização do mundo e o duelo surge a partir da desordem provocada por um elemento ocasional (um bandido, uma catástrofe, uma guerra). O movimento do duelo é para restabelecer a ordem anterior, que volta sempre a ser o que era, com pequenas diferenças.

Para Eisenstein, a oposição não é natural e deve ser combatida. Por isso ele decide investir nas possibilidades criativas do intervalo afetivo e, inspirado pelos ideogramas orientais, cria a montagem por atrações: um plano, somado a outro plano, indica um choque na mente do espectador que o força a pensar num terceiro sentido não inscrito na imagem: “O princípio da montagem pode ser identificado como o elemento básico da cultura visual japonesa escrita, porque sua escrita é basicamente figurativa”. (EISENSTEIN, 1990, p.36).

Para explicar o princípio, Eisenstein descreve os hieróglifos copulativos ou *huei-i*, que têm a faculdade de se combinar com outros. A combinação de dois hieróglifos copulativos não é uma soma, mas um produto. É um valor de outra dimensão, de outro grau. Cada um, separadamente, corresponde a um objeto, a um fato, mas sua combinação corresponde a um conceito. Os hieróglifos separados que se fundem criam um ideograma.

Ao se apropriar dos ideogramas, colocando-os no contexto ocidental, Eisenstein os transforma em metáforas, cujo sentido é o conteúdo ou mensagem que será transmitida no produto final, mensagem de cunho ideológico que apresenta a Coragem do corajoso, etc. Tanto o cinema de Griffith quanto o de Eisenstein são formas de apresentar modos de estar no mundo a partir das imagens, com forte cunho ideológico. Essa mensagem é uma escolha pessoal do criador, determinada pela estrutura social que o rodeia.

A aparente arbitrariedade do tema, em sua relação com o *status quo* da natureza, é muito menos arbitrária do que parece. A ordem final é inevitavelmente determinada, consciente ou inconscientemente, pelas premissas sociais do realizador da composição cinematográfica. Sua tendência de classe é a base do que parece ser uma relação cinematográfica arbitrária com o objeto que se encontra diante da câmera. (*Ibid.*, p.15).

Tanto a montagem por atrações de Eisenstein quanto a montagem orgânica de Griffith dão origem a filmes baseados nos corpos e em suas ações em um mundo que pré-existe e onde os conceitos e o significado das imagens está determinado *a priori*. O formato realista está ligado à visão de mundo herdada do Renascimento⁵, onde há um forte laço de ligação entre o

⁵ Barbosa (1996) e Aumont (1993) descrevem essa relação em detalhes.

referente e sua representação, determinada por um sujeito que tem um ponto de vista sobre o mundo calcado nos valores morais e em ideologias que servem de medida para o que é o bom e o que é o mau. A organização da narrativa é temporal e baseada no encadeamento de causa-efeito, sob um formato dialético de oposição entre bem e mal, certo ou errado, etc.

O cinema francês pré-Segunda Guerra procura romper com o formato do realismo orgânico das imagens-movimento investindo no mundo dos sonhos e dos fantasmas. É um cinema subjetivo, que se apóia na qualidade extensiva e nas possíveis relações que os movimentos relativos do quadro estabelecem entre si a partir da montagem. Os filmes têm como base a fotogenia, quantidade de movimento acrescentada à imagem e que vai diferenciar a imagem cinematográfica da fotografia⁶. Por isso, os realizadores franceses “se interessam principalmente pela quantidade de movimento e pelas relações métricas que vão defini-la”. (DELEUZE, 1985, p.58). Existem os elementos móveis do quadro, como as personagens que dançam e as máquinas que correm, como as locomotivas e trens que passam, são os chamados elementos narrativos determinantes.

O desejo de movimento é tão radical que Abel Gance chega a colocar a câmera sobre o lombo de um cavalo, ou a fazê-la rolar no chão como uma bola, reservando, entretanto, os movimentos de câmera para momentos culminantes. Normalmente, os planos são fixos e há uma ‘cola’ em suas extremidades os reunindo a partir do movimento relativo. É a reunião dos movimentos relativos que vai estabelecer o ritmo da narrativa, dependendo da relação que se estabelece entre a natureza e a dimensão do espaço, o móvel e o fixo, os ângulos dos enquadramentos, a objetiva, a duração do plano, a luz e suas gradações. A ‘cola’ ou montagem pode fazer os movimentos mais lentos ou mais rápidos, o tempo pode se distender ou ralentar.

É essa mudança de ritmo que faz a passagem para um movimento fantasmático em direção a outros estados. “Os estados pelos quais passam o novo motor e o movimento

⁶ Deleuze (1985) usa esse termo referindo-se aos trabalhos de Delluc, Dulac e Epstein, que, quando falam de fotogenia, não se referem à qualidade da fotografia. Para eles, a fotogenia é a qualidade da imagem acrescida do movimento. É esse acréscimo que vai diferenciar imagem fotográfica da imagem cinematográfica.

mecânico se ampliam até a escala do cosmos” (*Ibid.*, p.61). Nesse caso, surge uma espécie de arte abstrata, onde os objetos podem se deformar e os elementos geométricos se transformam. A direção do movimento é sempre para a luz, que vale por si própria e que vibra no cinema preto e branco da época através das diferentes intensidades de cinza. Todos os movimentos levam até a luz, em seus contrastes nuançados.

A rarefação do movimento se dá pela câmera lenta, enquanto a aceleração se dá através da montagem acelerada. São os dois aspectos da montagem da imagem-movimento. A face que se volta para os movimentos relativos e a outra que se volta para o todo que muda, cuja mudança se exprime em um máximo absoluto de movimento. No caso do cinema francês, a relação é ultrapassada, pois a diferença “não é simplesmente entre cada imagem por si própria (enquadramento) e as relações entre imagens (montagem). O movimento da câmera já introduz várias imagens numa única, com reenquadramentos, e faz também com que uma única imagem possa exprimir o todo”. (DELEUZE, 1985, p.63) É o princípio do plano-sequência como uma visão subjetiva do personagem.

Existe, ao mesmo tempo, um movimento absoluto do plano que se dá através da aceleração ou rarefação de tal forma que alcance um limite desmedido, o *não limite* do sublime Kantiano, do sublime matemático, compreendido apenas pelo espírito capaz de reunir a multiplicidade infinita da natureza em um todo (conceito, imagem mental representativa). Isso é provocado pelo “dualismo entre os dois aspectos: o movimento relativo é da matéria, que descreve os conjuntos que nela podemos distinguir ou fazer comunicar pela 'imaginação', enquanto o movimento absoluto é do espírito e exprime o caráter psíquico do Todo que muda” (*Ibid.*, p.65). Com isso, os franceses mantêm a dualidade cartesiana que diferencia a *res extensa* da *res cogitans*. A *res cogitans* se insere no espírito fantasmagórico, através de efeitos de sobre-impressão, com um ligeiro deslocamento de tempo entre elas, em um tempo absoluto que reúne três aspectos de uma mesma cena, ou três cenas diferentes em uma mesma tela,

produzindo uma simultaneidade temporal. “Unindo a simultaneidade de sobre-impressão com a simultaneidade de contra-impressão, Gance constitui realmente a imagem como o movimento absoluto do todo que muda. [...] com Gance, o que a escola francesa inventa é o cinema do sublime”.(DELEUZE, 1985, p. 66) O cinema do desmesurável, do imenso e do infinito. Infinito do movimento e infinito do tempo, que supera a capacidade da imaginação de esquematizar.

Para Deleuze (1985), a escola impressionista francesa se opõe à escola expressionista alemã. A extensão do movimento se opõe à intensidade da luz. Luzes que cintilam, provocam reflexos, se transformam em traços. No lugar da gradação dos cinzas luminosos existe o contraste entre o claro e o escuro; luta entre as trevas e a luz que constrói os espaços. As linhas de sombras são prolongadas. Um vampiro se amplia a partir de sua própria sombra e se torna um ser gigantesco, monstruoso e disforme. A geometrização do plano usa e abusa de perspectivas oblíquas e projeções que criam um estranho senso de profundidade, os elementos inanimados dos quadros ganham vida a partir da projeção de suas sombras. Ao mesmo tempo, a oposição luz/sombra extrapola o interior do plano e se reflete na montagem, pântanos sombrios se opõem a hotéis elegantes e brilhantes.

Montagem dialética orgânica, montagem dialética por atrações, montagem extensiva e montagem intensiva são as quatro formas em que a imagem-movimento organiza os movimentos internos do plano em relação ao sentido do filme, que se distribui pelos múltiplos planos. Mas, acompanhando o pensamento de Bergson, Deleuze detectou no cinema europeu do pós-guerra um segundo regime de imagens: a imagem-tempo.

1.2 IMAGEM-TEMPO

1.2.1 Os cristais do tempo

Ao contrário do cinema da imagem-movimento produzido em Hollywood, com sua visão indireta do tempo, visto através do espaço percorrido, o cinema europeu do pós-guerra transforma o tempo em um signo presente na imagem. O tempo nas produções hollywoodianas é linear e sucessivo, o passado é sempre o já passou, o presente é o instante agido e o futuro o ainda não chegou. Como afirma Deleuze (1999), Bergson questiona a forma de ver o presente e o passado e coloca que o passado está sempre no presente, porque o passado é sempre aquilo que já foi um dia, enquanto o presente é sempre aquilo que já passou. O presente é o tempo da ação, o tempo do corpo e da matéria, do cérebro como imagem-movimento, sempre trabalhando, fazendo conexões entre percepções, ações e reações. “Ele (o presente) não é, mas age. Seu elemento próprio não é o ser, mas o ativo ou o útil. Do passado, ao contrário, é preciso dizer que ele deixou de agir ou ser útil” (DELEUZE, 1999, p.42), por isso ele continua sendo do mesmo jeito que já foi um dia. É próprio do passado ser alguma coisa que já foi um dia, e, como já foi um dia e passou, continua sendo a mesma coisa até hoje. O passado “é eternamente, o tempo todo” (*Ibid.*, p.42) e será sempre aquilo que ele já foi um dia. Por isso, o passado é uma lembrança pura. Uma imagem virtual e inativa, mas que está pronta para ser atualizada a partir do estímulo conveniente. “Esse pode ser considerado como um passado em geral. Ele não é um passado particular de tal ou qual presente, mas é como que um elemento ontológico, um passado eterno e desde sempre, condição para a passagem de todo presente particular”. (*Ibid.*, p.43). Por exemplo: a imagem atual de um lago provoca um mergulho direto na imagem de um lago tal como é definido socialmente em determinada época. Essa definição faz parte de um passado geral, comum a todos, que constitui Memória, ou duração,

que é um tempo conservador de todas as memórias. Sendo assim, o presente agido é sempre uma imagem atual que trás em si, virtualmente, todo o passado. É por isso que quando o tempo se materializa como um signo no cinema europeu do pós-guerra, deixa de ser uma medida espacial, uma medida do movimento, e se apresenta de forma direta.

Os signos fazem parte de um processo de aprendizagem dado temporalmente. O aprendizado é a exploração da memória para decifrar ou interpretar os signos, não voltado para um conhecimento abstrato, procurando decifrar a matéria, os objetos. “Tudo o que nos ensina alguma coisa emite signos, todo ato de aprender é uma interpretação de signos ou de hieróglifos” (DELEUZE, 2003, p.4), poderiam dizer os sábios da idade média⁷. Existem diversos tipos de signos que nunca aparecem da mesma maneira e não podem ser decifrados da mesma forma. Proust identifica signos como: mundanos vazios, signos mentirosos do amor, signos sensíveis materiais e signos essenciais da arte. Cada tipo desses se divide em diversas categorias. Partindo da classificação de Proust, Deleuze inclui os signos do tempo entre os mundanos. São imagens capazes de apresentar a síntese da passagem do tempo. “Rever pessoas que nos foram muito familiares é uma revelação, porque seus rostos, não sendo mais habituais para nós, trazem em estado puro os signos e os efeitos do tempo”. (*Ibid.*, p.16). Os traços se alongam, as expressões ficam mais vincadas, signos de mudança, da transformação que ocorre na passagem do tempo. São as anamorfozes cronotópicas, signos de uma duração que, de acordo com Bakhtin, se inscrevem na matéria, adquirindo significados.⁸

Alguns objetos, pessoas e paisagens são signos do tempo em si. Deleuze os identifica como imagens óptico-sonoras puras, que se coagulam como um cristal do tempo. O cristal, com sua transparência, pode funcionar como verdadeira máquina do tempo, refletindo na imagem presente as lembranças do passado. Por exemplo: a visão do quintal onde um adulto passou sua infância é completamente diferente da que tinha quando criança. Na sua visão

⁷ Foucault descreve a relação entre o referente material, a linguagem e os signos no Ocidente em *As palavras e as coisas* (1985).

⁸ O conceito de anamorfose cronotópica, relacionado a Bakhtin e aplicado às imagens audiovisuais, foi apresentado por Machado (1993).

atual, o quintal tem três árvores e um laguinho para o banho, cuja imagem se reflete no cristal como o enorme quintal com um pomar e uma grande piscina da infância. A imagem do cristal torna possível o mergulho no passado, quando o menino via um grande quintal com piscina, ou visualizar o futuro quando a construção de um edifício irá substituir as três árvores e o laguinho. O tempo do cristal é não-linear, e não remete a um passado coagulado, o tempo atual é transparente, como uma imagem especular. “O objeto real reflete-se numa imagem especular, tal como no objeto virtual que, por seu lado e ao mesmo tempo, envolve e reflete o real: há coalescência entre os dois”. (DELEUZE, 1990, p. 87) Ambos se prendem no cristal.

Da indiscernibilidade do atual e do virtual, uma nova distinção deve sair, como uma nova realidade que antes não existia. Tudo o que é passado recai no cristal e nele fica: é o conjunto dos papéis gelados, imobilizados, já prontos, conformes demais, que as personagens sucessivamente ensaiaram, papéis mortos ou da morte, a dança macabra das lembranças de que fala Bergson. (*Ibid.*, p.109).

Por isso, os signos utilizados no cinema do pós-guerra são feitos de tempo. Imagens-tempo. Tempo visto através de um cristal que é uma imagem atual carregando em si as marcas de todos os tempos. Um tempo não-orgânico, que não age por progressão ou retroação como opostos simétricos, mas que atua como se fossem dois jatos assimétricos, um que transforma o presente em passado e outro que conserva todo o passado sempre presente.

Agamben (2004) aponta que a idéia da coalescência do cristal como uma imagem-tempo ressoa na *Pathosformel*, desenvolvida por Warburg contemporaneamente a Bergson. O conceito de *Pathosformel* surge em 1905 e está ligado às repetições estilísticas utilizadas nas narrativas homéricas da *Iliada* e da *Odisséia*. Os dois poemas são baseados em um conjunto de combinações verbais que se adequam às necessidades do momento. As repetições estilísticas constituem elementos intercambiáveis que o poeta pode usar para manter a métrica sem mudar a história. Os elementos intercambiáveis provocam uma variação na estrutura que se atualiza a cada performance, é a materialização temporal da forma quando se instala no mundo. Pequenas diferenças criam séries narrativas a partir de um mesmo original.

No caso do cinema, o *Pathosformel* se apresenta como uma imagem-tempo que contém em si o germe dos movimentos futuros. O *Pathosformel* é o gene de uma série temporal onde o original se confunde com suas imagens seqüenciais posteriores. É uma imagem na qual o conceito (ou a fórmula) se confunde com sua atualização na matéria. Por isso *pathosformels* são feitos de tempos, “são cristais de memória histórica” (AGAMBEN, 2004, p.44). São seres cuja forma coincide pontualmente com a matéria e cuja origem é indistinta de seu devir. O *pathosformel* também reúne o tempo em dois jatos, um em direção ao passado e outro ao futuro.

1.2.2 Cinema da imagem-tempo

A imagem-tempo é característica dos filmes realizados na Europa, depois da Segunda Guerra Mundial, imagem que surge no intervalo do cérebro, quando o afeto é recoberto pelas lembranças, sob a forma de representações ou de signos, de sons e imagens que têm a capacidade de estimular o surgimento de uma enxurrada de outras imagens-lembrança guardadas na memória. Envolto na profusão de imagens interiores, a personagem não sabe mais o que é real ou fantasia, ou o que é verdadeiro ou falso; paralisada, não consegue mais agir. A objetividade que direciona o ponto de vista do cinema da imagem-movimento desaparece. Não há um sentido único por trás das imagens, porque não existe mais nenhum sentido oculto. Existem pontos de vista, dúvidas e perplexidade, tudo aparente na imagem. Surgem então os enquadramentos estranhos, os planos subjetivos que olham o mundo pelos olhos da personagem, a combinação de ações que refletem a força dos afetos.

O cinema da imagem-tempo começa com o neo-realismo italiano. Os filmes realizados durante o pós-guerra recusam a estrutura orgânica da montagem. Recusam o encadeamento

natural da percepção-afecção-ação. Xavier (1991) concorda com essa posição e complementa afirmando que a nova forma de fazer cinema na Europa apresentava

uma forma de olhar que desconfiava da retórica (montagem) e da argumentação excessiva, buscando a voz dos próprios fenômenos e situações. Realismo, então, como uma produção de imagem que deve se inclinar diante da experiência, assimilar o imprevisto, suportar a ambigüidade, o aspecto multifocal dos dramas. (XAVIER, 1991, p.9)

A imagem típica neo-realista é o plano-sequência: a câmera acompanha o fato em seu tempo real, como uma espécie de reportagem. O plano contínuo, sem montagem para direcionar o olhar do espectador, incorpora a ambigüidade da imagem, dificultando sua ‘leitura’. O plano integral, sem cortes, incorpora os tempos mortos da ação. O tempo morto é o elemento fundamental da imagem-tempo, com ele o tempo da imagem se distende e rompe com o encadeamento automático das ações. Ao provocar a ruptura no desenvolvimento ininterrupto da ação, cria o intervalo que permite o mergulho na Memória e o encadeamento das lembranças na consciência, recurso perdido na montagem, com o retalhamento das imagens. As personagens neo-realistas levam uma vida banal, vivem de acordo com o fluir dos fatos e são incapazes de reagir. Vivem através dos olhos, olham o mundo que os rodeia. A paisagem, os objetos, conquistam

uma realidade material autônoma, que os faz valerem por si mesmos. É preciso portanto que não somente o espectador, mas também os protagonistas, invistam os meios e os objetos, pelo olhar, que vejam e ouçam as coisas e as pessoas, para que a ação ou a paixão nasçam, irrompendo numa vida cotidiana pré-existente. (DELEUZE, 1990, p.13)

Para o teórico André Bazin (1991), os planos-sequência do neo-realismo são uma *imagem-fato* que produz um *mais real*. O fato é um

fragmento de realidade bruta, por si só múltiplo e equívoco, cujo ‘sentido’ sobressai somente *a posteriori*, graças a outros ‘fatos’ entre os quais a mente estabelece relações. Sem dúvida o diretor escolheu estes fatos, mas respeitando sua integridade de ‘fato’... A natureza da ‘imagem-fato’ não é apenas entreter com outras imagens-fato as relações inventadas pela mente. Estas são, de certo modo, as propriedades centrífugas da imagem, as que permitem constituir o relato. (BAZIN, 1991, p.23)

De acordo com Deleuze, o que Bazin denomina de ‘imagem-fato’ é uma ‘imagem-tempo’ que não cria um ‘mais real’: cria um ‘mais mental’. Um intervalo no movimento onde a consciência se aprofunda nos lençóis do tempo e se distancia cada vez mais do objeto atual, para melhor reconhecê-lo. A cada mudança de lençol, a cada extrato ou duração subjetiva, o objeto adquire nova feição e ganha um novo sentido. O movimento de reconhecimento se amplia tanto que a imagem inicial acaba se perdendo. Qual será o objeto verdadeiro? Qual o falso? Na dúvida, ninguém age. Levado pelos movimentos interiores da consciência, a personagem se torna um vigilâmbulo. Um sonâmbulo acordado.

Em *A cidade das mulheres* (FELLINI, Itália, 1980), ao ver uma mulher tirar os óculos, o personagem de Marcelo Mastroiani entra em um mundo subjetivo totalmente delirante. A passagem entre as visões interiores do personagem e a imagem atual é tão natural que não se sabe se aquilo que ele está vivendo é real ou imaginário. Ele sai do trem atrás da mulher e vai parar em um congresso de feministas, onde é obrigado a enfrentar as críticas ao seu comportamento machista. Essa é a principal característica dos filmes que seguem esta linha. Frederico Fellini era o campeão do “olhar imaginário que faz do real algo imaginário, ao mesmo tempo em que, por sua vez, se torna real e torna a nos dar realidade.” (DELEUZE, 1990, p.18)

Os signos óptico-sonoros puros⁹ possuem uma essência objetiva - aquilo que vemos - que se transforma em subjetiva - aquilo que o personagem vê - criando um ‘ver’ interior que cresce a imagem em todas as dimensões. O olho vê o que não é visto. Não há um sentido fechado, como na imagem-movimento produzida em Hollywood. Não há um sentido aberto

⁹ De acordo com Deleuze, um dos primeiros cineastas a trabalhar com a imagem óptico-sonora pura, relacionando-a ao regime da imagem-tempo, foi o japonês Ozu. No entanto, como veremos mais adiante, no cinema de Ozu é preciso diferenciar a relação temporal oriental com a relação ocidental, já que a idéia de interioridade, tal como vista no Ocidente, não está presente no trabalho do cineasta japonês, apesar de toda a influência do cinema ocidental em sua carreira.

ou imaginário, como na imagem-movimento européia antes da Segunda Guerra. Há um crescer das imagens por todos os lados.

Imagens-tempo são constituídas por dois tipos de signos: *opsignos* (signos ópticos) e *sonsignos* (signos sonoros). Os *opsignos* se dividem em outros dois: constatações e instaurações. As constatações são planas, imagens banais, objetivas e distanciadas, exercícios mentais realizados com maestria por Antonioni. As instaurações são as imagens de Fellini, profundas, espetaculares, mergulhos na interioridade. São as lembranças do personagem que se misturam com as lembranças do espectador.

No decorrer de um filme, os *opsignos* e os *sonsignos* criam situações óptico-sonoras puras, provocam a compreensão imediata do inominável, da violência que não precisa ser mostrada pela ação por ir além da própria ação. É através do olhar, da própria visão, que o entendimento se dá, e é por isso que os personagens são espectadores do mundo. O filme *Umberto D*, de Vittorio De Sica, mostra uma

jovem empregada entrando na cozinha de manhã, fazendo uma série de gestos maquinais e cansados, limpando um pouco, expulsando as formigas com um jato d'água, pegando o moedor de café, fechando a porta com a ponta do pé esticado. E, quando os seus olhos fitam sua barriga de grávida, é como se nascesse toda a miséria do mundo. (DELEUZE, 1990, p.10)

1.2.3 Para além da imagem-movimento e da imagem-tempo

A idéia do tempo como um cristal está bem localizada na modernidade – se reflete em todas as áreas do pensamento artístico. Está nos signos proustianos, nos palácios de vidro, nos quartos de espelhos dos parques de diversão. “O Ocidente faz do vidro e do cristal a própria metáfora do tempo, [...] como algo entre o ser e o não ser.” (BUCI-GLUCKSMANN, 2003, p.14, tradução nossa) Como fantasmagoria, como espírito ou como emanção da consciência. Metaforicamente, o cristal atualiza a ambivalência da transparência, que apresenta o único e o múltiplo em suas facetas, interior ou exterior, contraído ou dilatado. Eterno ou transitório.

De acordo com Buci-Glucksmann (2003), a imagem-cristal, como um operador reflexivo, também oferece uma visão totalmente indireta do tempo, já que ele sempre se dá ou de forma sucessiva, através de seqüências lineares justapostas de planos-sequência, como acontece em *Ano passado em Marienbad* (RESNAIS, França, 1961), ou de objetos cristalinos como a bola de vidro no final de *Cidadão Kane* (WELLES, USA, 1941). Em ambos os casos o cinema pode mostrar tempos diferenciados, mas nunca apresentados diretamente, porque a própria estrutura técnica não o permite. Além disso, imagem- cristal é “um cronos condensado que se abriga no acontecimento. É um kairós que o cinema desenvolve e desdobra a partir da constelação implícita ou explícita de um tempo diferenciado e nunca direto”. (BUCI-GLUCKSMANN, 2003, p.12, tradução nossa)

Sendo assim, a diferenciação do tempo feita por Deleuze como representação indireta na imagem-movimento e como apresentação na imagem-tempo não se concretiza. O movimento cinematográfico é resultado das pesquisas psicofísicas realizadas no século XIX. Os estudos se baseavam nos princípios da fotografia recém nascida, da captura do instante qualquer. Nesse caso, o movimento é uma sucessão de instantes quaisquer congelados, equidistantes uns dos outros, movendo-se a partir de um mecanismo de recomposição na hora da projeção. O movimento cinematográfico, portanto, só pode ser visto como um fluxo a partir da interferência do mecanismo que recompõe o movimento e da persistência retiniana, que elimina o intervalo existente entre uma imagem e outra, razão pela qual o cinema sempre deu uma visão indireta do movimento, da mesma forma como sempre deu uma visão indireta do tempo. Ambos se dão na consciência do espectador.

Isso porque imagem-movimento e imagem-tempo ainda estão submetidas a uma tecnologia baseada no princípio da representação reprodutora, onde cabe ao espectador apreciar as imagens com os ‘olhos do espírito’. É um regime de representação indicial, onde o sentido está por trás da imagem enquanto movimento, ou na consciência enquanto tempo.

Uma situação que vai mudar com a popularização da tecnologia digital, que “marca a passagem de uma cultura dos objetos para a cultura dos fluxos, das telas e dos duplos.” (BUCI-GLUCKSMANN, 2003, p.10, tradução nossa.)

Em 1985, Deleuze já prenuncia as novas imagens a partir da imagem fluxo-eletrônica televisiva e dos primeiros passos da tecnologia digital e da informatização da sociedade. “Os autômatos de movimento davam lugar a uma nova raça, informática e cibernética, autômatos de cálculo e de pensamento, autômatos de regulação e *feedback*.” (DELEUZE, 1990, p.314) Prevê, com isso, a transformação das imagens cinematográficas. Deleuze (1990) não aprofunda o tema, mas aponta alguns efeitos que já consegue detectar:

as novas imagens já não têm exterioridade (extra-campo), tampouco interiorizam-se num todo: têm, melhor dizendo, um direito e um avesso, não reversíveis e não passíveis de superposição, como um poder de se voltar sobre si mesmas. Elas são objeto de uma perpétua reorganização, na qual uma imagem pode nascer de qualquer ponto da imagem precedente. (*Ibid.*, p.316)

No entanto, quando pensa a nova imagem, Deleuze conjectura que “as imagens eletrônicas deverão fundar-se ainda em outra vontade de arte, ou em aspectos ainda não conhecidos da imagem-tempo.” (*Ibid.*, p. 316) Nesse caso, é bom lembrar que, em 1985, a imagem digital cinematográfica se limitava a alguns efeitos especiais desenvolvidos em Hollywood. A videoarte era o reflexo da vontade de arte das imagens-fluxo eletrônicas.

A partir do final do século XX, a vontade de arte talvez não esteja tão ligada à imagem-tempo com suas variações. A imagem-fluxo info-eletrônica, capaz de produzir simulações e simulacros, remete muito mais ao corpo do que ao cérebro, seja enquanto ‘vontade de arte’, ou enquanto produto audiovisual tende a remeter mais ao sensível do que ao inteligível. Quando chega ao cinema, a imagem-fluxo info-eletrônica pode se apresentar como imagem-sensacional ou imagem-sensação, que pertencem ao regime da imagem-sensível.

1.3 IMAGEM SENSÍVEL

1.3.1 Imagem além da forma

Todas as imagens são sensíveis: imagens-movimento, imagens-tempo, imagens-objeto, imagens artísticas e todos os simulacros, produzidos pelas mídias ou pela consciência. Imagens nos rodeiam e atuam em nossa memória, afetam nossa inteligência e despertam nossa sensibilidade através dos afetos. A passagem dos modos de produção de imagens analógicas para digitais modifica o estatuto das imagens, que deixam de ser uma forma estável com um conteúdo pré-definido, que permitia a criação de uma ‘linguagem das imagens’, como dizem os formalistas russos, para se tornarem forma-fluxo, ou forma-processo, resistindo em um campo de interações, como vai dizer Simondon em *L’individu et sa g nese phisico-biologique* (1964).

Simondon questiona o princ pio de individua  o baseado na dupla forma-subst ncia, ou hilemorfismo, e tamb m a teoria atomista. O hilemorfismo afirma existir uma mat ria inerte e um molde; a impress o do molde na mat ria d  origem  s formas de tudo o que existe no mundo. Como a mat ria   inerte,   incapaz de se regenerar ou se auto-transformar. Qualquer maior modifica  o sofrida   decorrente de uma for a exterior, no caso dos objetos, a for a humana; no caso dos homens, as for as divinas. Simondon explica que nessa teoria um indiv duo   um ser j  feito e determinado desde o momento em que nasce. Nele, nada mais se cria. Ele j  nasce no seu mais baixo grau de pot ncia criativa, sendo apenas uma reprodu  o a partir de um modelo formal.

A teoria do atomismo surgiu h  2500 anos com Dem crito, tamb m na Gr cia. Apesar de colocar que a causa da forma  o dos indiv duos   o acaso, que faz com que os  tomos se

aglutinem para assumir uma determinada forma, afirma que, depois que o indivíduo se forma, ele é sempre o mesmo até acabar.

O princípio de individuação, no atomismo, é a existência mesmo de infinitos átomos; eles já estão lá quando o pensamento se torna consciente de si: a individuação é um fato, é, para cada átomo, sua própria existência, e para o composto, o fato que ele é o que é acontece por um encontro ao acaso. (SIMONDON, 1964, p.3¹⁰)

Nos dois casos, o processo de individuação não é um processo, é uma origem, vista como um ponto inicial no tempo, para os hilemorfistas o momento da impressão por uma força externa, para os atomistas o acaso que reúne os átomos. Para Simondon, “o verdadeiro processo de individuação é uma mediação, supondo geralmente a dualidade original das ordens de grandeza e a ausência inicial de comunicação interativa entre elas, seguida de uma comunicação entre essas ordens de grandeza e sua estabilização.” (*Ibid.*, p.8.) Isso no caso dos cristais, dos não vivos, pois quando se trata dos vivos há um processo de individuação perpétuo, baseado na polaridade indivíduo-meio. Como Oliveira (2003) complementa, o

indivíduo se torna uma realidade relativa, uma certa fase do ser, que supõe antes dele uma outra realidade, pré-individual; e que mesmo após a individuação não existe isoladamente por si só, pois, primeiramente, a individuação não esgota de uma só vez os potenciais da realidade pré-individual (OLIVEIRA, 2003, p.15)

Isso significa que o processo de individuação nunca termina. A partir de sua interação com o meio, o indivíduo está sempre se transformando.

Um universo pré-individual é um espaço interacional supersaturado de fluxos de energia em processo de materialização, momento de puro estado de potência, momento de caos onde nada se diferencia, pois todos os fluxos, a partir de suas interações com outros fluxos, vão se organizar para ganhar forma. De acordo com Simondon (1964), as futuras formas que compõem esse universo estão em um estado dividual, e não in-dividual. Elas ainda não se individualizaram. Simondon (1964) se apóia na teoria quântica quando coloca o estágio dividual como “uma troca de energia que se faz por quantidades elementares, como se

houvesse uma individuação da energia na relação entre as partículas, que poderíamos considerar como indivíduos físicos.” (SIMONDON, 1964, p.7, tradução nossa) Resumindo: o plano dividual se constitui como uma rede de agenciamento entre corpos pré-orgânicos vivos e não vivos que estão em constante transformação para se adaptar às trocas de energia entre seus diferentes fluxos. Como aponta Oliveira,

fluxos materiais relacionam-se, combinam-se, coagulam-se, às vezes cristalizam-se, adquirindo um certo desenho, sustentando uma certa forma por um certo período, mas o fluir insiste, persiste e em pouco o nódulo se desfaz e as matérias que o compunham participarão de outros seres. (OLIVEIRA, 2003, p.161)

Existem fluxos de formas que perduram durante um período antes de se dissiparem novamente no plano. Possuem duração, onde a *forma-fluxo* se mistura com as outras, formando ritmos, dissonâncias, consonâncias e acoplamentos e passa a se apresentar como imagem-sensível, capaz de afetar e ser afetada.

No século XVII, Leibniz intuiu o processo de passagem de forma-fluxo para imagem sensível como uma totalização realizada através do cálculo diferencial das pequenas percepções. Leibniz (1998) fala sobre as pequenas percepções no Tratado Geral sobre o entendimento como algo que forma esse

não sei que, esses gostos, essas imagens das qualidades dos sentidos, claras na reunião mas confusas nas partes individuais, essas impressões que os corpos circundantes produzem em nós, que envolvem o infinito, essa ligação que cada ser possui com todo o resto do universo. (LEIBNIZ, 1988, p.8)

As pequenas percepções afetam nossos sentidos sem que percebamos, são um sabor, uma cor, uma textura. Enquanto estão sós não significam nada, não nos fazem sentir nada, e sim quando se juntam através de uma nova força indicam uma presença, que pode ser apreendida como a dor aguda provocada pelo alfinete antes de nos espetar, o frio antes do inverno. No dia a dia, nosso corpo é afetado por uma infinidade de pequenas percepções, às quais não presta atenção, por já estar habituado a elas. Para que sejam percebidas é preciso uma mudança de estado perceptivo.

A percepção da luz ou da cor, por exemplo, da qual nos damos conta (percebemos) se compõe de uma série de pequenas percepções das quais não nos damos conta (não percebemos), sendo que um ruído de que temos percepção, mas ao qual não prestamos atenção, se torna perceptível por uma pequena adição ou aumento (LEIBNIZ, 1988, p.80)

Por exemplo: quando estamos longe do mar, o marulhar provocado pela soma das ondas arrebatando na praia é uma atmosfera de percepções indistintas, insensíveis, que se perdem no som ambiente. No momento em que algo acontece para mudar o estado de indiferença, ou de indeterminação, o marulhar começa a se destacar e a tomar mais importância, pelo aumento do volume das ondas à medida que se dá a aproximação. Quanto maior a proximidade do mar, mais ele se destaca da atmosfera indiferenciada das pequenas percepções insensíveis e se transforma em imagem-sensível, formada quando o marulhar se transforma no som da onda quebrando na areia. Nesse caso, as percepções atingiram o limite diferencial sonoro que permitiu a identificação de uma única onda, dentro de um conjunto de ondas. Houve uma diferenciação na massa sonora.

A relação diferencial permite a percepção consciente de cada onda, dentro do conjunto de ondas. “Uma percepção consciente produz-se quando pelo menos duas partes heterogêneas entram numa relação diferencial que determina uma singularidade.” (DELEUZE, 2000, p.150) A passagem das pequenas percepções às percepções conscientes se dá através do cálculo diferencial. Em Leibniz, o cálculo diferencial não procura identificar qual a relação que se estabelece entre o Todo e cada parte que O compõe. Não é uma relação entre diferentes, de diferentes naturezas. Leibniz, na verdade, deseja definir como o indiferente pode se diferenciar, quer ver a diferença absoluta. “O que é relevante deve ser composto por partes que não o são.” (LEIBNIZ *apud* DELEUZE, 2000, p. 150)

A percepção da relevância é a percepção do limiar diferencial entre partes infinitamente pequenas. São microp percepções que portam diferenças mínimas que, reunidas, formam uma macrop percepção ou uma percepção consciente. É por isso que uma pequena

percepção é considerada como um diferencial da consciência. A relação entre diferenças que determinará a presença de um objeto, ou de um fluxo diferenciado de pequenas percepções no meio de um fluxo indiferenciado. As coisas que compõem uma paisagem, por exemplo, são fluxos de pequenas percepções diferenciadas. O vazio que existe entre as coisas se forma pelas pequenas percepções indiferentes para a percepção humana.

Leibniz é considerado como o pai do cálculo diferencial que, séculos depois, foi utilizado para o cálculo dos modelos digitais a partir das relações dinâmicas, não como formas absolutas, de modo que “o espaço tempo deixa de ser um dado puro para se tornar o conjunto ou o nexos das relações diferenciais do sujeito, e o próprio objeto deixa de ser um dado empírico para se tornar o produto dessas relações na percepção consciente.” (DELEUZE, 2000, p.151)

Relacionando as pequenas percepções ao processo de individuação, pode-se dizer que cada pequena percepção funciona como portadora de uma diferença que sinalizará a emergência de um determinado fluxo dando origem a uma imagem-sensível. Como observa Oliveira, “sinalizar é apor um signo que orienta um fluxo; é distribuir bandeiras que assinalam os marcos em um território e permitem a interconexão entre eles”.(OLIVEIRA, 2003, p.162). A distribuição desses sinais forma um diagrama de forças que se constrói a partir das leis de atração e repulsão, de movimento e repouso, enfim, das dinâmicas interativas naturais.

A princípio, os sinais que se formam a partir das diferenciações provocadas pelas relações estabelecidas entre as microp percepções são traços assignificantes. Sendo assim, um diagrama é o conjunto de traços e linhas que se configuram como zonas de atrações que interagirão com outros diagramas, dando origem a novos encontros e novas formas. O diagrama ainda não é uma forma, ainda não se transformou em imagem, ele é, no entanto, perceptível e sensível. É capaz de afetar os outros diagramas a sua volta e até mesmo se auto-afetar para adaptar-se aos encontros que terá. Por isso, uma imagem-sensível ainda não é um

vivo, nem um não vivo, é pré-orgânica, ainda não tem uma forma, ainda não chega a ser um organismo; é pura qualidade, pura potência de passagem que durante alguns momentos poderá ser um homem com asas. Um bebê pode ser um acoplamento mãe-filho. Um ânus poderá ser uma boca. E ela poderá ver com os ouvidos e falar pelos olhos. Ou então ser uma pedra, um rio, um oceano. Por isso, uma imagem-sensível comunica pelo meio, não apenas pelo olhar. Uma imagem-sensível é a relação que ocorre a partir da comunicação pelo meio.

1.3.2 Comunicar pelo meio

Comunicar pelo meio está ligado ao pensamento estético ou pensamento sensível. Em grego, *aisthêtikos*, vem de *aisthanesthai*, sentir. O pensamento estético é um pensamento sensível que não se limita apenas ao domínio da arte, tal como vista hoje em dia: entidade institucional controlada por códigos de determinada cultura a definir o que é obra de arte. Nessas culturas a obra artística deseja ser um elemento polarizador das energias do universo, substituindo o pensamento mágico que dava sentido ao mundo pelo pensamento técnico e pelo religioso.

Nas culturas contemporâneas ocidentais, o pensamento técnico se encarrega das coisas terrenas, enquanto a religião cuida do cosmos e sua ligação com a interioridade da alma humana. O pensamento estético se situa entre os dois: reúne a subjetividade do pensamento religioso e a objetividade do pensamento técnico-operacional capaz de concretizar as qualidades através de estruturas funcionais materializadas como objetos ou ações. Assim sendo, a função da obra de arte é mediar a fragmentação através dos objetos artísticos, que fazem a ligação entre a técnica e a religião.

Seria insuficiente dizer que a obra de arte manifesta a nostalgia do pensamento mágico. Na verdade, a obra de arte cria um equivalente ao pensamento mágico porque ela encontra, a partir de uma determinada situação e de uma relação analógica estrutural e qualitativa, uma

continuidade universalizante em relação às outras situações e realidades possíveis. (SIMONDON, 1989, p.180, tradução nossa)

Desde do século XV, uma obra de arte se insere em um mundo codificado pela linguagem que exprime os pensamentos sem ser um pensamento. É a tradução das idéias de um sujeito durante o processo de percepção estética transformando uma imagem em re-presentação. A obra de arte é a criação de um duplo, da mesma forma que a linguagem duplica o mundo, re-presentando-o. “A obra de arte faz parte de uma civilização, que utiliza a impressão estética, às vezes artificialmente e de maneira ilusória, para satisfazer a tendência do homem que busca, a partir de um certo tipo de pensamento, um complemento que o relacione com a totalidade.” (*Ibid.*, p.180)

A diferença entre a obra de arte culturalmente codificada e o objeto estético é que o último se *presenta* como a totalização do caráter subjetivo e objetivo do mundo que se manifesta sob a forma de impressão estética. A impressão estética é a imagem-sensível criada pelo encontro de um objeto ou ato no mundo capaz de criar um ponto marcante na vida humana.

O objeto estético necessita de um lugar no mundo para se inserir, um ponto espacial/especial. Uma estátua não é uma escultura porque copia um homem, o é porque faz parte da arquitetura de uma cidade, marca o ponto mais alto de um ponto geográfico, é um sinal ou marca que cria destaque em um ponto indiferenciado retirando-o do caos. Um pedaço de música que imita os ruídos do mundo não é um objeto artístico porque deseja apenas substituí-los, deseja trazer uma presença na sua ausência, ser apenas uma re-presentação. Há uma impressão estética quando um farol se ergue, imponente, na ponta de um promontório, ao entardecer, integrando o artifício ao mundo, transformando a paisagem. É quando o farol não é feito de tijolo e cimento, é feito de outra matéria que faz com que se integre ao ambiente, que se transforma em uma paisagem: reunião de objetos estéticos criadores de pontos de ligação

com o universo, formando uma rede capaz de criar um campo interacional onde as imagens-sensíveis se apresentam e se comunicam pelo meio. A comunicação pelo meio não tem nada a ver com o modelo tradicional da comunicação.

Em sua visão geral sobre a teoria física da informação, Moles (1972) descreve a comunicação como o processo onde o indivíduo recebe mensagens do meio por canais variados: visual, sonoro, tátil, olfativo. O canal é o suporte material que transporta ou transmite a mensagem de A para B. Pode ser natural como a fala ou artificial, produzido pela tecnologia; pode ser espacial e temporal, classificado de acordo com suas dimensões. Uma linha escrita tem uma dimensão espacial, pois é formada por um conjunto de símbolos reunidos linearmente. A pintura, o desenho ou a fotografia têm duas dimensões espaciais exploradas através da decomposição espacial de seus elementos a partir de uma ordem pré-definida por nosso código visual: da esquerda para a direita, de cima para baixo. Escultura e arquitetura são meios tridimensionais. O cinema e o desenho animado, compostos por imagens em movimento, possuem dimensões espaço-temporais. A música e o discurso verbal são mensagens temporais puras. São modulações da duração, artes do tempo.

As idéias sobre a comunicação se universalizaram até os anos 80, sendo então questionadas por diversos autores. Mas, na década de 60, McLuhan, se antecipou às críticas e afirmou que *o meio é a mensagem*, seja o meio natural ou artificial. “A mensagem de qualquer meio ou tecnologia é a mudança de escala, cadência ou padrão que esse meio ou tecnologia introduz nas coisas humanas.” (MCLUHAN, 1964, p.22.) Uma estrada de ferro ou um avião, quando se acoplam ao meio geográfico, criam uma nova topografia que coloca em comum cidades, pessoas, modos de pensar, agir e sentir. Os modos de estar em comum se reorganizam, surgem novas formas perceptivas, o tempo e o movimento mudam de categoria.

Durante muitos anos o meio tecnológico foi colocado em segundo plano. Para a teoria de comunicação tradicional, preocupada com a clareza dos sinais, era apenas um produtor de

ruído que atrapalhava a comunicação, indiferenciando sinais que portavam a mensagem com seu conteúdo, seu significado. Aquilo que um emissor já instituído quer dizer: o meio em si é transparente. Fica mais transparente na medida em que for mais naturalizado, ao se incorporar ao dia a dia. Ou não seriam as palavras um meio tecnológico para realizar a *transdução* da energia do pensamento em energia material sonora?

Como explica Simondon (1989), uma transdução é a tradução de uma matéria em outra, de um código em outro, através de um meio. O corpo humano é o meio transdutor de alimentos na energia vital que nos faz agir, assim como transduz pensamentos em imagens através da energia que circula pelo sistema nervoso. Ele pode ser considerado como meio de transdução natural ao qual, em seguida, se acoplou a fala, que veio substituir os gestos e grunhidos do homem primitivo. A fala se tornou conteúdo da palavra escrita, que, por sua vez, se tornou o conteúdo da imprensa, que determinou os modos de pensar, agir e sentir dos humanos ocidentais até a revolução info-eletrônica de meados do século XX.

O efeito de um meio se torna mais forte e intenso justamente porque o seu conteúdo é um outro meio. O conteúdo de um filme é um romance, uma peça de teatro ou uma ópera. O efeito da forma fílmica não está relacionado ao conteúdo de seu programa. O conteúdo de escrita ou da imprensa é a fala, mas o leitor permanece quase que inteiramente inconsciente, seja em relação à palavra impressa, seja em relação à palavra falada. (MCLUHAN, 1964, p.33)

Sempre que surge um novo meio tecnológico há uma modificação do campo de interação de uma cultura e das formas de transdução. Ao mesmo tempo, toda cultura só é capaz de adotar determinadas tecnologias se seus modos de interagir e pensar estiverem prontos para ela.

Os códigos fundamentais de uma cultura - aqueles que regem sua linguagem, seus esquemas perceptivos, suas trocas, suas técnicas, seus valores, a hierarquia de suas práticas - fixam, logo de entrada para cada homem, as ordens empíricas com as quais terá que lidar e nas quais se há de encontrar. (FOUCAULT, 1995, p.10)

Poderia dizer que, quando se fala em comunicação pelo meio como extensão, não existem emissor e receptor pré-instituídos ou a necessidade de um código, porque a comunicação é direta. Todos comunicam e todos recebem, o meio se torna uma extensão comunicante, os limites se misturam. Não se transmitem mensagens significativas, onde o significado está no conteúdo, trocam-se qualidades e intensidades, trocam-se sinais que apontam diferenças e semelhanças, que afastam ou aproximam. O meio, nesse caso, se transforma em topologia. Comunicar pelo meio é pôr em comum imagens que até então estavam separadas. No sentido operacional, uma imagem-sensível cuja sinalização no meio aponta para um humano quando se comunica com outra que aponta para um automóvel, cria um *humamóvel*, imagem que ganha espessura macroscópica (conjunto de pequenas percepções que possibilitam a percepção de uma imagem óptica) dissolvida no meio quando o acoplamento terminar.

Até pouco tempo, a visão de uma imagem sensível como um *humamóvel* só era possível nos estados de limiar semelhantes aos estados de transe de uma cerimônia xamânica que permitem a visão da presença da *màna* nas coisas do mundo. “A *màna* é uma energia em instância, impessoal, inconsciente, repartida em todos os animais, vegetais, nos seres sobrenaturais, nas coisas da natureza.” (GIL, 1997, p.30, grifo nosso). O corpo e os objetos, preenchidos pela *màna*, estabelecem relações íntimas com o universo, são sinais polarizadores das forças que, “personificadas ou não, atuam diretamente sobre o comportamento dos indivíduos: em contato com as árvores e a terra, em comunhão com as plantas e as árvores”. (*Ibid.*, p.25) Nos estados de limiar, como durante o transe, o corpo se descodifica¹¹ e se desorganiza, voltando ao estado pré-orgânico, o que permite os acoplamentos, as desdobras, contaminações, contágios e as ressonâncias proporcionados pela comunicação pelo meio. Para alcançar esse estado é preciso desbloquear os órgãos dos sentidos e eliminar os códigos neles

¹¹ Descodificar significa retirar de qualquer código. Isso é diferente de decodificar, que significa decifrar um código, traduzindo-o para outro. Descodificar e transduzir são instâncias diferentes de decodificar e traduzir.

inscritos pela cultura através de recursos encantatórios (cantos, palmas, danças, drogas ou ambientes imersivos como o cinema). O corpo, assim desorganizado, se transforma em imagem-sensível, diagrama de forças pronto para sofrer novas inscrições, realizar novos acoplamentos, desdobrar-se ou ressoar junto a outras imagens-sensíveis. “O corpo puro, incodificado, possuidor de energias livres deve regressar à natureza para desempenhar o papel de permutador de códigos”. (GIL, 1997, p.25)

1.3.3 Códigos analógicos e códigos digitais

O cinema é uma representação analógica por excelência. Segundo Deleuze (2002), a tendência do senso comum é definir analogia como similitude ou semelhança figurativa. No entanto, quando lemos a palavra cadeira, existe a consciência de que a palavra não tem nenhuma semelhança com o ícone cadeira, porém, ao mesmo tempo, possui uma evidência que se impõe imediatamente e faz com que o ícone cadeira seja análogo à palavra cadeira. Isso porque palavras e coisas já estão submetidas a um código que vai permitir que um grito, um sopro, ou um conjunto de fonemas se torne uma palavra ou ganhe um sentido; ou que um plano cinematográfico, com movimento automático, seja análogo ao movimento real. Para se compreender analogia é preciso aprender. Apenas depois que os códigos análogos a ela referentes forem desvendados e interiorizados é que ela pode ser identificada.¹²

De acordo com Deleuze (2002), existem dois tipos de analogias que gerarão imagens análogas figurativas ou icônicas: a produtora e a produzida. A analogia produtora se dá por relação direta, de uma coisa para a outra. Dessa forma, a segunda é uma evidência da

¹² O formalista Rudolf Arnheim (ARNHEIN, 1984, p.146) afirma que imagens analógicas são interpretações visuais que dependem dos objetivos da imagem. A ilustração médica distingue as texturas, o tamanho e a posição dos órgãos, a rede de vasos sanguíneos. A ilustração técnica dá proporções e ângulos. Esquemas de instalações elétricas ou de sistemas nervosos são ilustrações tão analógicas quanto uma fotografia ou uma ilustração medieval.

primeira, como uma fotografia ou uma imagem cinematográfica são a evidência de uma referência material. Os códigos produtores que determinam a analogia da imagem cinematográfica estão ligados à idéia de que as zonas mais escuras do filme positivo correspondem às que têm menos luminosidade na realidade, e vice-versa. O mesmo acontece com as imagens eletrônicas: as partes mais densas correspondem a sinais eletrônicos de menos intensidade, as mais luminosas a um sinal de mais intensidade. (BERNARD, 2000, p. XII). Ao mesmo tempo, a idéia de semelhança com o real está ligada aos princípios da perspectiva estabelecidos no Renascimento.

O princípio da imagem em perspectiva está baseado nas leis da óptica, que tem como ponto de partida um ponto de vista único, o chamado ‘centro de projeção’, tanto o lugar onde o pintor supostamente deve se colocar para fazer sua imagem, quanto a posição assumida pelo espectador para visualizá-la. Ou seja, há uma equivalência entre o olhar do pintor e do espectador. “A imagem em perspectiva determina onde o observador deve se postar, porque codificado na imagem está o ponto único no espaço físico do qual a imagem se origina e do qual se espera que seja recebida.” (WERTHEIN, 2001, p.82). Com esse recurso, o observador ganha um espaço na própria imagem, embora exterior a ela.

A técnica da perspectiva utilizada para a construção de imagens dá a ilusão de visão do mundo através de uma janela aberta. É calculada a partir de um raio projetor traçado de cada ponto da cena até o centro organizador da imagem. “A imagem em perspectiva surge da interseção de todos os raios projetores individuais com a tela. A imagem é, na verdade, uma projeção matemática da cena tridimensional sobre uma superfície plana bi-dimensional”. (*Ibid.*, p. 80) Os pintores italianos do período chamam essa técnica de *costruzione legittima*, acreditando na correspondência entre as imagens e a realidade porque “o rigoroso método geométrico de construção imitava diretamente o campo visual humano.” (*Ibid.*, p.80)

No início, os pintores respeitavam o ponto de vista de uma pessoa que está à janela, centro organizador da imagem. Mas logo que descobriram as liberdades proporcionadas pela codificação geométrica e a matematização espacial, passaram a ousar outros pontos de vista: visão do teto, do alto para baixo (*plongé*), de baixo para cima (*contra-plongé*) etc. Com a perspectiva, a matemática codifica o olhar e passa a naturalizar a visão do mundo, revolução não só no campo das imagens, como também em todo o modo de estar no mundo. Uma revolução ética, estética e tecnológica que trouxe para a arte um código que aperfeiçoa a analogia com o referente, pois é capaz de re-apresentar a terceira dimensão. A nova técnica dá origem a um novo realismo: agora, além da altura e da largura, as imagens ganham uma profundidade matemática que se naturaliza como visão de mundo e que perdura até hoje.

Os códigos perspectivos analógicos simuladores das três dimensões estão ligados à estereoscopia: processo cognitivo que faz a síntese da imagem vista por cada um dos olhos, criando a noção de profundidade, sem a qual o mundo seria plano como um desenho no papel. As coisas seriam apenas uma superfície, como descreve Arnheim (2004). Em uma concepção espacial, a primeira dimensão se limita a uma linha sem corpo, só podendo ser concebida em termos de distâncias e velocidades relativas, e diferenças de direção, como um ponto de luz ou um fecho na escuridão. A concepção de um espaço bi-dimensional já proporciona a noção de extensão no espaço. É possível fazer a relação entre duas coisas, ver pequenas e grandes, redondas e angulares; já existe em cima e embaixo e já é possível perceber o movimento com todas as suas direções. Com o espaço em três dimensões é possível fazer arranjos ilimitados de objetos com total mobilidade. Daí a sensação de imersão: o espaço tridimensional inclui o observador a partir do momento em que ele se torna o centro organizador da imagem, tal como acontece com a perspectiva.

A perspectiva também dá a idéia de hierarquia espacial ao colocar alguma coisa mais ao fundo ou mais à frente. No entanto, hierarquia espacial que nem sempre corresponde às

dimensões materiais dos objetos. Muitas vezes, um objeto maior colocado ‘mais ao fundo’ parece menor do que um objeto menor colocado mais ‘à frente’. Dizer que alguma coisa está mais ao fundo ou mais à frente em uma foto bidimensional não passa de codificação. Se fossem vistas na idade média, as figuras mais à frente e maiores seriam vistas como as mais importantes. Com a perspectiva, o tamanho dos objetos depende da proximidade do ponto de observação ou do centro organizador do espaço. A iluminação e oclusão de objetos colocados uns após os outros são efeitos que também contribuem para a idéia de realismo tridimensional na imagem virtual. São recursos que descolam uma imagem da outra e evitam que círculos e quadrados lado a lado pareçam colados. Os efeitos de oclusão em profundidade são criados pelas sombras entre os objetos, que também ajudam a dar a idéia da existência de um plano de apoio para os objetos, funcionando como um efeito de estereoscopia. Os gradientes de textura também contribuem para a ilusão de profundidade. No século XX, o artista plástico Vasarely baseou suas obras nas texturas em perspectiva.

Para Deleuze (2002), a similitude analógica produzida depende de um tratamento prévio do referente por termos não semelhantes a ela. Ou seja, pela transdução de todos os tipos de referentes com seus respectivos códigos analógicos em um mesmo código uniformizador. Mas, nesse caso, os códigos não são mais sensíveis, são inteligíveis, são pura linguagem. Enquanto imagens-movimento digitais, os códigos são matemáticos, formados por unidades convencionais: os dígitos 0 e 1. Sim e não. Aberto ou fechado. A analogia isomórfica produzida pelo código digital pode ser manipulada de duas maneiras: através da combinação intrínseca de elementos abstratos, que gera uma forma abstrata convencional (imagem de síntese); uma codificação de elementos exteriores que serão homogeneizados pela codificação (imagem digital).

Como aponta Deleuze (1990), a imagem-movimento cinematográfica é analógica porque, além de incorporar todos os elementos codificados da perspectiva e dos recursos de

luz e sombra da pintura, apresenta a modulação do movimento com toda sua variação. Mas seja reproduzida por analogia produtora, ou por analogia produtiva, “a modulação é uma operação do Real, enquanto constitui e não pára de reconstituir a identidade da imagem e do objeto.” (DELEUZE, 1990, p.40). Daí a noção de realidade das imagens cinematográficas. Mas nesse caso, a imagem cinematográfica como modulação apenas é em si. Ela só vai ganhar algum sentido narrativo quando entrar em relação com uma consciência (ou seja, com a câmera), para passar por um processo de diferenciação, e pela montagem, para especificar o seu sentido. Até então, a imagem-movimento é uma imagem-sensível. Um diagrama de forças pronto para interagir com outros diagramas de força para assumir a forma-fluxo da imagem-movimento cinematográfica.

1.3.4 Imagens-sensíveis cinematográficas

Deleuze aponta a percepção do movimento das imagens cinematográficas como um dado imediato para a percepção. A imagem cinematográfica é auto-movente. Até então, em todas as artes, o movimento das imagens se dava a partir do espectador. Era o mover dos olhos dele sobre a superfície da uma pintura ou de uma escultura, somado à sua consciência, que movia a imagem. Mas é próprio da imagem cinematográfica ser uma imagem-movimento, sendo essa a característica que leva os primeiros teóricos sobre o cinema, como Eisenstein, a dizer que “o movimento automático faz surgir em nós um autômato espiritual que, por sua vez, reage sobre ele [o movimento]”.(DELEUZE, 1990, p.189) A reação é provocada pelo choque da imagem-movimento na consciência do espectador, que levaria o pensamento a pensar “o Todo [o conceito] enquanto totalidade intelectual que ultrapassa a imaginação”.(Ibid., p.191). Ultrapassagem completa apenas quando se chegasse ao sublime de uma imagem. Isto é: um sentir consciente que surge a partir de um conhecer e um agir

conscientes, racionais. A ação do *sinto* sobre o córtex que vai dar origem ao *penso* é provocada pelo *pathos*, ou o patético que banha as imagens e faz com que elas expressem um todo sensível. O *pathos* é o conjunto criado pelo zigue-zague das formas, os elementos de ação, gestos e silhuetas, cores e texturas, luzes e sombras que banham as imagens. Não significa nada, mas forma uma massa plástica, uma matéria sinalética, carregada de expressões visuais, sonoras, sincronizadas que, de acordo com Eisenstein, compõem uma língua primitiva além da razão ou do conceito. Deleuze descreve a matéria sinalética como o universo que reúne as imagens-movimento durante o processo de especificação e diferenciação peculiar à narrativa cinematográfica. “A narração nunca é um dado aparente das imagens, ou efeito de uma estrutura que as sustenta; é consequência das próprias imagens aparentes, das imagens sensíveis enquanto tais, como primeiro se definem por si mesmas.” (DELEUZE, 1990, p. 39)

O processo de diferenciação surgido a partir da forma como o sentido geral se distribui entre as imagens, apresentando-se de diferentes formas em cada uma, também constituintes, individualmente, de sentido próprio. Por exemplo, um quarto é um pequeno universo composto por diversos objetos que possuem uma forma. Cada objeto pode ser considerado como imagem material, ou imagem-sensível. O conjunto dos objetos forma o quarto, assim como o quarto é formado por eles, um pequeno universo. Os objetos apenas ganham sentido de acordo com a maneira como se distribuem no espaço (o quarto) e da analogia que estabelecem entre si (cada objeto como elemento). O processo de especificação se dá em relação a um único objeto enquanto indivíduo, ou da relação que surge a partir de seus elementos interiores.

Em uma abordagem cinematográfica, pode-se trocar a imagem do quarto por um filme, onde o processo de diferenciação acontece no momento em que o filme é tomado como o universo cujo sentido contamina todos os planos, ao mesmo tempo em que cada plano

contagia o plano seguinte e o anterior, em constante troca. Se o sentido for fome, distribui-se entre a imagem de um rosto se relacionando a um prato de comida, da mesma forma que um prato de comida ao lado de um rosto indica fome. O processo de especificação é interior à própria imagem-sensível enquanto diagrama de forças que circulam no interior do plano médio, close ou plano geral.

Imagens-sensíveis que se comunicam pelo meio com as imagens-movimento cinematográficas podem se atualizar de duas formas: como imagem-sensação ou como imagem-sensacional. A primeira provoca um devir outro na imagem-movimento através da caotização do tempo, do espaço e das identidades. Transformação qualitativa, típica dos filmes narrativos produzidos por alguns realizadores de Taiwan e Hong Kong no final do século XX, início do século XXI. A segunda o provoca pelo excesso, de tecnologia, de realismo figurativo de identidade. Transformação quantitativa, típica dos filmes narrativos produzidos em Hollywood tomados como o padrão dos filmes de ação em todo o mundo.

1.4 IMAGEM-SENSACIONAL¹³

1.4.1 Imagem clichê

Em *Décadrages, peinture et cinéma*, Pascal Bonitzer (1995) afirma que, para os cineastas americanos, tanto faz acreditar na imagem quanto no real. Eles seguem o princípio estético do hiperrealismo: o cinema reproduz a realidade milimetricamente. Cinema e mundo se confundem. A definição de realidade remete à semelhança com a realidade material, que pressupõe a objetividade como condição de verdade. Hitchcock era um dos mestres do hiperrealismo. Recriava no estúdio as cópias exatas dos salões da ONU, da paisagem de *Bodega Bay*, ou mesmo de uma praça no Rio de Janeiro. Hoje, os cenários no estúdio são substituídos pelos cenários virtuais, com o desejo de serem mais reais do que o próprio real. São hiperreais, simulações que funcionam como clichês para criar sensação de estabilidade no espaço fragmentado contemporâneo, como aponta Deleuze (1985).

De acordo com a análise deleuziana, os clichês nos rodeiam por todos os lados. São utilizados para nos proteger da realidade dispersiva e lacunar da modernidade. “São clichês anônimos que circulam no mundo exterior, mas que também penetram em cada um e constituem seu mundo interior, de modo tal que cada um só possui clichês psíquicos dentro de si, através dos quais pensa e sente, se pensa e se sente”.(DELEUZE, 1985, p.256)

São *slogans* visuais ou sonoros, representações que entremeiam os acontecimentos políticos, *fait-divers*, entrevistas, canções etc. Através dos meios de comunicação, os clichês penetram na vida das pessoas por todos os lados, preenchendo o vazio da consciência. Como vazio interior preenchido pelo exterior, os clichês mantêm a união na dispersão geral e impedem que a vida se mostre com toda a sua violência, com todo o seu movimento.

¹³ As formulações apresentadas no presente capítulo são desdobramentos de minha dissertação de mestrado em Tecnologia da Imagem, defendida na Universidade Federal do Rio de Janeiro (SÁ REGO, 2002)

Como já diz Bergson, nós não percebemos a coisa ou a imagem inteira. Percebemos sempre menos, percebemos apenas o que estamos interessados em perceber, ou melhor, o que temos interesse em perceber, devido a nossos interesses econômicos, nossas crenças ideológicas, nossas exigências psicológicas. Portanto, comumente, percebemos apenas clichês. (DELEUZE, 1990, p.31)

O clichê é uma imagem sensório-motora da ‘coisa’ que só nos deixa perceber menos que a própria ‘coisa’. Quando fazemos imagens, as fazemos através de recortes já pré-determinados. Os clichês não permitem bifurcações ou ramificações de sentido. Funcionam como código facilitador da nossa relação com o mundo. São eles que diminuem o tempo de pensamento entre um estímulo e uma ação ou reação, provocando um reflexo condicionado.

De acordo com Freud (1977), clichês existem para preservar a estabilidade do cotidiano, um dos princípios do prazer. Freud relaciona prazer e desprazer à quantidade de excitação presente na mente: quanto mais excitação, mais desprazer; quanto menos, mais prazer. Isso porque a tendência do organismo é buscar a estabilidade. “Todo movimento psicofísico que se eleve acima do limiar da consciência é assistido pelo prazer na proporção em que ele se aproxima da estabilidade completa, sendo assistido pelo desprazer na proporção em que, além de um certo limite, se desvia dessa estabilidade”. (FECHNER *apud* FREUD, s/d, p. 3)

Ao mesmo tempo, existe um outro mecanismo que faz com que o próprio indivíduo busque o desprazer de novas experiências para satisfazer seus desejos, só para depois encontrar a estabilidade. Princípio que faz com que as obras de arte que exploram os sentimentos de angústia, susto e medo sejam sentidas como prazerosas pelos espectadores. Como analisa Freud ,

a representação e a imitação artísticas efetuadas por adultos, as quais, [...] se dirigem a uma audiência, não poupam aos espectadores (como na tragédia, por exemplo) as mais penosas experiências, e, no entanto, podem ser por eles sentidas como altamente prazerosas. Isso constitui prova convincente de que, mesmo sob a dominância do princípio de prazer, há maneiras e meios suficientes para tornar o que em si mesmo é desagradável num tema a ser rememorado e elaborado na mente. (FREUD, s/d, p.15)

Como reconhece Deleuze (1985), alguns diretores percebem essa relação entre prazer e desprazer e ultrapassam o próprio clichê, usando-o com espírito crítico. *Cerimônia de casamento* (ALTMAN, Estados Unidos, 1978), de Robert Altman, é uma sátira ao casamento, à religião e aos valores da classe média. Por trás dos clichês do vestido de noiva e dos trajes a rigor recomendados para a cerimônia, estão as traições, ciúmes e ambições.

Com o passar dos anos, o aumento do mercado e da produção cinematográfica trouxe consigo a diminuição do espírito crítico no uso dos clichês. Eles passaram a se afirmar cada vez mais como a imagem padrão do cinema americano produzido em Hollywood nos anos 90. De acordo com Jullier (1997), os realizadores do cinema contemporâneo vivem uma crise de criação. Aparentemente, todas as histórias já foram escritas e todos os filmes já foram realizados. Como diz Deleuze em *Conversações*, “cada imagem desliza agora sobre outras imagens; já que o fundo da imagem é sempre já uma imagem”. (DELEUZE, 1992, p.92)

1.4.2 Ultrapassando o clichê

Jullier (1997) afirma que os filmes contemporâneos, baseados em citações de enredos e de gêneros, usam o excesso de ‘fogos de artifício’ para ultrapassar a falta de originalidade de suas histórias. Chama de fogos de artifício os efeitos especiais e os recursos tecnológicos, como o *surround* e o THX¹⁴ de George Lucas, foram apropriados pelo cinema para atrair o espectador médio às salas escuras. É o aperfeiçoamento cada vez maior da tecnologia dos efeitos especiais permitindo a ultrapassagem dos clichês do cinema comercial de Hollywood e garantindo os grandes sucessos do final do século XX, início do XXI.

14 THX é a marca do sistema de reprodução de som de alta-fidelidade da Lucasfilm, empresa de George Lucas. Tem várias aplicações, desde nas salas de cinema e salas de projecção aos cinemas em casa (home cinemas) e sistemas de audio dos automóveis. Trata-se de uma chancela de qualidade de som aplicada tanto aos DVDs como aos diferentes materiais de leitura. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/THX>

Mas, como afirma Hamus (2000), mesmo com todos os recursos oferecidos pelas tecnologias dos efeitos especiais, há uma ruptura dos clichês criados pelos códigos herdados da perspectiva e das leis naturais que organizam nossa percepção do real. A expressividade do monstro *King Kong* (JACKSON, Estados Unidos, 2005) foi simulada a partir das expressões do ator Andy Serkis, capturadas pelo processo da *Universal Capture*¹⁵.

São casos nos quais o traçado original, a matéria, já existe antes de ser processado pelo computador, onde será transformado em códigos que podem ser manipulados com total liberdade, criando imagens que procuram manter uma aparência verossímil. Mesmo quando a imagem é produto da síntese numérica, o modelo seguido é o do mundo natural com suas leis. O resultado é a imagem digital, cuja característica genética é ser extremamente maleável, se submetendo totalmente aos códigos sensório-motores, lingüísticos e culturais. Não existe a aventura em busca do desconhecido, a aventura do novo. O que existe são pequenas variações do clichê de mundo criado pelo imaginário hollywoodiano, passando a ditar as normas das produções pelo mundo afora. Para romper os clichês e poder comunicar pelo meio, os filmes exigem sempre mais. Mais barulho, mais movimento, mais cores, mais tecnologia e mais realidade. Surgem assim as imagens sensacionais.

Mais do que provocar pensamentos, imagens-sensacionais foram criadas para romper o escudo protetor em que as antigas imagens se transformaram, através das simulações que a tecnologia info-eletrônica permite. Com isso, os clichês predominam no mundo cinematográfico.

Foi para romper com o clichê dos anos 80 que o cinema dos anos 90 precisou aderir ao hiperrealismo sensacional. À obscenidade. À sensação exacerbada que precisa ser mais exacerbada a cada filme até se transformar no horror visto através das lentes de aumento proporcionadas pelos dispositivos tecnológicos da visão. São os closes naturalistas das cenas de sexo, de violência física e dos desejos de personagens que não guardam nenhum segredo para a câmera. São choques sensoriais provocados pelos efeitos especiais que também acabam assimilados mecanicamente, se

¹⁵ A tecnologia da Universal Capture será descrita mais adiante, neste capítulo.

transformando em novos clichês, que só podem ser rompidos com mais efeitos. Uma técnica que exige uma superação constante e que acaba fazendo com que o anormal se torne o normal. (SA REGO, 2002, f. 11)

1.4.3 Imagem virtual

Ao longo dos séculos, o desenvolvimento da tecnologia da imagem vem sendo reflexo da incessante busca do homem por ver mais e melhor. Por ver o invisível, por materializar a transparência do tempo e a fluidez do movimento; por ver o virtual que excede a matéria visível e materializar as imagens mentais através de objetos técnicos, forma de visualidade que começa a se concretizar no século XIX, com o desenvolvimento dos aparelhos ópticos voltados para a pesquisa científica, pelo cinema, pela televisão e que, até o momento, pára nas imagens digitais.

Uma imagem digital não é uma impressão de realidade criada pelas imagens mentais: uma presença desmaterializada; forma do objeto estar presente em sua própria ausência. “A imagem [mental] é uma presença vivida e uma ausência real, uma presença-ausência”.(MORIN, 1997, p.42). Ao fechar os olhos, a visão interior que se tem das coisas é idêntica à sua visão exterior, daí a famosa ‘impressão de realidade’ produzida pelas imagens mentais enunciada em 1926 por Leroy. Ao lembrar seus estudos de anatomia, quando, deitado na cama, de olhos fechados, via com perfeita objetividade tudo o que havia realizado durante o dia. “A semelhança parecia rigorosa, a impressão de realidade e, por assim dizer, de vida intensa que daí me advinha era talvez mais profundo do que seria se me encontrasse perante o objeto real”. (LEROY *apud* MORIN,1997, p. 42) Uma imagem-digital não é uma imagem mental, ou uma re-presentação, assim como não é um possível criado pelo imaginário: é imagem virtual.

A discussão sobre o que é virtual tem um grande destaque na Filosofia, que foi buscar no período medieval uma definição para o conceito. O virtual contemporâneo é herança latina da palavra *virtus*: força ou potência.

Na filosofia escolástica, é virtual o que existe em potência e não em ato. O virtual tende a atualizar-se, sem ter passado no entanto à concretização efetiva ou formal. A árvore está virtualmente presente na semente. Em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real, mas ao atual: virtualidade e realidade são apenas duas maneiras de ser diferentes. (LEVY, 2001, p.15)

Para atualizar-se, o virtual não pode proceder por limitação, mas deve criar suas próprias linhas de atualização em atos positivos. A razão é simples: o possível mantém uma semelhança originária com o real, portanto é ele que se assemelha ao real, e não o contrário. O possível, nesse caso, é algo abstraído do real, um monstro pré-histórico que sobrevive até hoje em um local escondido no meio da África é um possível. Um homem com super-poderes na Terra porque veio de outro planeta é um possível. Por exemplo: o Super-homem é semelhante ao homem, mas possui super-poderes. Assim as diferenças surgem por adição ou subtração, são passivas, pois o já existente continua sendo sempre o mesmo. As diferenças surgidas são apenas de grau. O virtual se dá na extensão, um virtual quantitativo. É um gato mais ou menos peludo, uma árvore mais ou menos verde.

O atual, ao contrário, não se assemelha à virtualidade que encarna. Uma atualização implica sempre em uma evolução, um desdobrar, na criação de diferença. “O que é primeiro no processo de atualização é a diferença: a diferença entre o virtual de que se parte e os atuais aos quais se chega e também à diferença entre as linhas complementares segundo as quais a atualização se faz.” (DELEUZE, 1999, p.78)

Uma atualização biológica nunca é um possível que se realiza, ou a vida seria apenas a reprodução de semelhanças, nunca uma produção de diferenças. Quando há uma diferença interna ativa, há a produção de diferenças acontecendo através de ramificações e divisões, criando novas variedades, surgidas a partir de linhas divergentes. Sendo assim, “uma

virtualidade que se atualiza não vai de um termo atual para outro termo atual, em uma série unilinear homogênea, mas de um virtual aos outros heterogêneos que o atualizam ao longo de uma série ramificada”. (DELEUZE, 1999, p.80)

Existe um Todo temporal que reuniria todas as formas materiais e toda a vida. O Todo ou duração se divide em matéria (não vivos) e em vida (vivos). Tanto a matéria, quanto a vida estão contraídas no Todo ou Duração, incluindo uma grande Memória ou o Universo, que reúne tudo em um Tempo único como a coalescência dos virtuais, diferenciados em seu momento de atualização. O virtual não está ligado à extensão, está ligado ao espírito, à imagem do cristal, tal como visto na imagem-tempo.

Poderia apontar, portanto, que existem dois tipos de virtuais. Um se dá na extensão, onde a diferença é apenas de grau, diferença passiva. Mais etéreo, mais líquido, mais gasoso. São os diversos estados da matéria. Mais animal, mais vegetal, mais mineral. Mais peludo, mais verde, mais alto, mais sensacional. O outro é temporal, e permite transformações interiores pelo desdobrar das diversas potências, funcionando por saltos temporais nos diferentes lençóis do tempo, tal como descreve Deleuze quando fala sobre a imagem-tempo.

Por exemplo: quando se fala em virtual na extensão, ele pode ser um prolongamento do objeto que não se atualizou, como quando se olha uma cadeira pelas costas. Só existem as costas. Seus prolongamentos espaciais foram cortados no momento do enquadramento pela visão atual. Mas sabe-se que ela tem uma frente porque existe a lembrança da imagem completa de uma cadeira.

Um bom exemplo desse desdobrar material do virtual é o corredor que está por trás da porta do quarto, que fica em um apartamento, que está em uma rua, que fica em uma cidade. São partes do mundo não vistas, que estão ali, prontas para se atualizarem quando a porta do quarto for aberta e alguém caminhar por ela. A imagem de uma cidade quando se está dentro de um quarto é uma imagem virtual, atualizada à medida que se sai do quarto. “O completo é

apenas a parte do objeto, que participa com outras partes de objetos na Idéia, mas que não constitui jamais uma integridade enquanto tal.” (DELEUZE, 2003, p.270) Sendo assim, o mundo como um todo é uma realidade virtual. Ele existe além da presença de um indivíduo e só é apreendido no momento atual, na superfície da primeira dobra. Mas, à medida que se caminha, o mundo se desdobra. Esse é o princípio das imagens-digitais virtuais utilizadas nos videogames. Imagens sempre atualizadas, como um extra-campo cinematográfico.

É um virtual que se atualiza, não a partir do ponto de vista subjetivo de um indivíduo, porém a partir de uma Memória-programa acionada pelo gesto interfaciado de um usuário, não por uma lembrança racional.

1.4.4 Imagem-objeto

Como diz Weissberg, (1999) as imagens-virtuais digitais vão além do figurativo. Podem ser vistas por dentro e por fora a partir de um comando do *mouse*. Podem ser transformadas infinitas vezes durante o processo de modelização através dos códigos digitais. Depois de materializadas, podem agir e serem agidas no espaço tátil-óptico do universo virtual apresentado nos monitores dos computadores. No universo virtual, a imagem sai do regime da representação e se transfere para o regime da *apresentação*. Como simulacro, deixa de ser figura para se transformar em objeto. Deixa de ser passiva para se tornar interativa. Sai do regime puramente visual para entrar no óptico-tátil. Um regime que Deleuze descreve em *La logique de la sensation* (2002).

Deleuze (2002) remete o regime óptico-tátil à arte grega do período clássico, onde a pintura é uma arte decorativa utilizada na arquitetura, em ânforas, vasos e objetos domésticos. Os objetos-suporte determinam a visão da figura, que pode ser manipulada, torcida, virada, movimentada. É uma visão distanciada, nunca frontal. Espaço tátil-óptico dando origem a

um objeto-imagem que circula em um plano material. No universo virtual, o simulacro é uma imagem-objeto: objetos técnicos interativos, sensíveis e inteligíveis ao mesmo tempo. Nesse caso, o universo virtual é um espaço tátil-óptico, onde habitam imagens-objeto.

Natkin (2004) explica que o sentido infográfico de um objeto virtual é ser uma imagem capaz de sofrer ou exercer uma ação modificadora de seu meio. No caso de um videogame, um objeto é aquele capaz de interferir no desenrolar do jogo. Uma porta que pode ser aberta ao comando do mouse é um objeto. Ela é diferente de um elemento de decoração. “Uma porta que é apenas um elemento do cenário é apenas uma espécie de *tromp l’oeil* pintado sobre uma parede. Em seu sentido infográfico é uma textura.” (NATKIN, 2004, p. 30.)

1.4.5 *Image-actée*

De acordo com Weissberg, imagens que podem ser manipuladas, ou imagens-objeto, são “entidades híbridas, situadas entre o que é real (segundo o modo do objeto) e o que não é (segundo o modo da representação)”. (WEISSBERG, 1993, p.117). São *images-actées*. O conceito de *image-actée* foi apresentado em *Presences à distance* (1999) e desenvolvido no âmbito dos seminários *L’action sur l’image*¹⁶. O objetivo do seminário era definir uma taxonomia para as imagens digitais, já que existiam poucos estudos sobre o tema. *Images-actées* têm um aumento de materialidade provocado pela capacidade operatória decorrida de suas propriedades físicas. Não existem apenas para serem vistas, mas demandam um investimento sensório-motor em sua fruição. Através do processo interativo, são imagens que agem e são agidas e que fazem parte do universo tátil-óptico, já que as mãos agem como

¹⁶ Série de seminários realizados no Laboratório Paragraph da Universidade de Paris VIII sob a direção de Jean Louis Weissberg entre 2000 e 2004.

olhos. Interfaciada pelo *mouse*, é a mão que explora a imagem-objeto para descobrir suas potências.

Uma *image-actée* encadeia visão e ação. Ela funciona como máquina que carrega o usuário para dentro de si, incorporando-o ao cenário através das interfaces de entrada de informação como o *mouse* e o *joystick*. *Images- actées* vêm de encontro às necessidades de época onde as pessoas não querem mais apenas ver, mas querem penetrar na própria imagem. Tendência antecipada por Velásquez ao pintar o famoso quadro *As meninas*, como aponta Foucault em *As palavras e as coisas*.

Uma *image-actée* permite que o usuário penetre não só na imagem, sendo capaz também de se observar agindo em seu interior através dos avatares. Um avatar é uma imagem-objeto ativa que serve de corpo virtual para o usuário. É por isso que uma *image-actée* se constitui tanto em um espaço óptico que remete às reflexões, quanto a um espaço tátil que remete ao sistema sensório-motor das imagens-sensíveis.

Podemos dizer que todas as imagens são sensíveis. A grande particularidade da imagem-objeto enquanto imagem-sensível é ser criada e manipulada pela tecnologia digital. É ser artefato calculado, operativo e funcional que age e é agido, ganhando, portanto, nova materialidade. É por isso que Weissberg (1999) afirma o desaparecimento das diferenças de graus entre imagem e matéria. Com a uniformização do suporte através da codificação digital, já é possível fazer com que atores humanos interajam em ambientes virtuais, da mesma forma que atores virtuais podem interagir em ambientes reais. A indiferença entre real e virtual possibilita a passagem da imagem-movimento para a categoria de imagem-sensacional. Capaz de toda a modulação do movimento, apresenta o invisível que até então era apenas um índice, criando uma nova relação com a imagem.

1.4.6 Ícone X Índice

Barboza (1996) aponta que, até os anos 80, o prazer da imagem se baseava, de forma predominante, em seu caráter indicial, cuja base são as representações mentais. O investimento corporal do espectador se limitava ao movimento dos olhos pela tela e sua afecção por elas acontecia durante o intervalo criado entre a percepção e a ação. Era nesse momento que ele usava a memória para atualizar o significado dos índices apresentados pela imagem. De acordo com Pierce (2003), o signo indicial tem uma relação de contigüidade física com o fenômeno que lhe deu origem: o traço de um pé na neve é o índice de que um homem passou por ali. A forma indicial do pensamento faz surgir o sentido a partir do jogo das composições entre motivos sonoros e visuais e as respectivas analogias emocionais.

Um recurso muito comum nos filmes B de Hollywood, onde apenas o reflexo das luzes no rosto dos atores dentro de um carro indicava que eles estavam passando por uma estrada, ou nos filmes de Hitchcock, onde a relação entre os pequenos indícios era a pista para o reconhecimento do verdadeiro culpado de um crime. (SÁ REGO, 2005, f. 9)

A relação indicial da imagem cria um intervalo entre o visto e o seu sentido, o apelo à participação do espectador no filme. O intervalo criado pela montagem de dois planos pelo qual o significado do filme clássico desliza em busca de sua atualização, dando origem a uma ação ou a uma reação. Intervalo que é o tempo levado pela consciência para estabelecer as relações entre as imagens, as crenças do espectador e suas experiências vividas. Relações que provocam a adesão do espectador ao filme, identificando sua experiência pessoal com a dos personagens. É o rosto da velha que, justaposto ao da jovem, dá a visão indireta da passagem do tempo e a conseqüente transformação provocada por ele. Uma visão indicial onde um significado sempre pode ser a origem de outro. Ela funciona como um abismo sem fim, com a imagem sempre remetendo a outra. “É essa capacidade de remeter a outras imagens, ou

seja, o seu sentido em aberto, o que sempre foi considerado a qualidade de uma obra de arte”.
(SÁ REGO, 2005, f. 10).

O caráter icônico da imagem digital estabelece uma relação de superfície com o significado. Quando tudo é visível na própria imagem, apresentada em fluxo contínuo, ela se apresenta exatamente como a realidade. Na vida cotidiana não existem cortes. Existe um único plano-sequência, que dura 24 horas sobre 24 horas.

Se levarmos em conta a taxonomia dos signos de Pierce (2003), os ícones digitais cinematográficos estariam na categoria de hipóícones. Isso é: imagens que participam de qualidades simples no regime da primeiridade¹⁷, sem exprimir relações ou paralelismos com alguma outra coisa que pudesse dar origem a uma metáfora. Tal como Deleuze (1990) previu, a imagem produzida pelos autômatos informáticos não possui um extra-campo ou um fora de quadro. Em seu fluxo contínuo, sua opacidade, ela vale pelo que mostra, e não pelo que significa. Como consequência, poderia dizer que sua percepção está mais para o lado da apreensão do que da compreensão: ela depende muito mais do corpo do que da razão. É uma imagem-sensacional digital, que exprime uma profunda transformação na cognição humana, até então determinada pelo regime indicial.

1.4.7 Tecnologia da imagem-sensacional

A computação gráfica é a tecnologia contemporânea de simulação digital incorporada ao cinema. De acordo com a *International Standards Organization* (ISO), “computação gráfica é o conjunto de métodos e técnicas de converter dados para um dispositivo gráfico, via

¹⁷ De acordo com Pierce (2003), um signo de primeiridade exprime uma relação dele consigo mesmo. É um signo qualitativo ou um qualissigno, que só pode atuar quando se materializa. Um qualissigno é uma qualidade que é um signo. Não pode realmente atuar como um signo até que se corporifique. Mas essa sua corporificação não tem nada a ver com seu caráter como signo. Isso pode ser facilmente verificado num filme, quando se pode corporificar o desejo pela manipulação das cores de uma cena de tal forma que ela atinja o corpo do espectador qualitativamente, ou quantitativamente sob a forma de um monstro terrível que ataca toda a humanidade.

computador”. (Disponível em: www-di.inf.puc-rio.br/~celes/monograph Acesso em: 11/11/05). Ou seja, a função da computação gráfica é transformar dados em imagens. Junior (2001) narra em detalhes as evoluções tecnológicas e artísticas da computação gráfica a partir dos anos 60, das quais apontarei apenas algumas.

“A função da computação gráfica é representar objetos de qualquer tipo e prover uma maneira de os manipular”. (JUNIOR, 2001, p.215) O sistema foi desenvolvido para criar imagens voltadas para o uso militar, mas encanta o público com o visual futurista das imagens ‘espaciais’ apresentadas nas feiras científicas. O marco no desenvolvimento do equipamento de computação gráfica foi o sistema de desenho *Sketchpad*, tema da tese de doutorado de Ivan Sutherland apresentada no *Massachusetts Technology Institute* (MIT), em 1963. O sistema é o primeiro a apresentar uma estrutura de dados (organização da informação de modo que sejam interpretadas e submetidas a uma execução específica) e estabelece as bases teóricas do software para computação gráfica. (*Id.*, 2002, p. 212) O *Sketchpad* apresenta um menu com imagens interativas desenhadas a mão, comunicando-se de forma natural com o homem. Essa foi a primeira vez que se reconheceu a importância da imagem na evolução da tecnologia digital, facilitando a comunicação humano/máquina.

Logo depois surgem outros dispositivos de entrada de informação, como a mesa digitalizadora (variação da caneta óptica que utiliza impulsos elétricos sobre pontos dispostos sobre uma malha na superfície da prancheta). A comunicação com a máquina não se limita mais a coordenadas numéricas digitadas num teclado. Com o *sketchpad* é possível produzir gráficos em tempo real. Somando-o às canetas ópticas interativas, que transferem o desenho para o processador gráfico e para o monitor, davam-se assim os primeiros passos para a criação da interface amigável interativa.

Sutherland também cria a noção de objeto modelável: objeto composto por partes que podem ser manipuladas de forma independente. O que significa que o objeto não é apenas

Em princípio, essas unidades são abstratas e podem (nos sistemas 3D) representar qualquer escala, também aqui sendo verificados valores positivos e negativos para cada lado dos eixos, tomando a origem como referência. (JUNIOR, 2000, p.226)

A descrição numérica dos objetos é abstrata. Como não tem suporte material, permite a manipulação e a transformação imediata de qualquer informação. Razão pela qual se diz que a imagem digital é maleável. O conjunto de dados que descreve uma imagem compõe o arquivo de imagem ou o documento visual. Os dados utilizados para descrever uma imagem são discretos ou contínuos. Os discretos são dados indivisíveis, composto por números inteiros. Os contínuos são fragmentados, pois podem ser divididos em décimos e centésimos, permitindo a aproximação maior entre os pontos de uma linha, detectando diferenças mínimas entre eles. Para se localizar um objeto no espaço a informação é discreta, descrita por um número inteiro que caracteriza um pixel.

Os pixels determinam as texturas, iluminação e cores de uma área. A manipulação dos pixels permite a produção de infinitas diferenças nas tonalidades e intensidades da imagem, ultrapassando a capacidade perceptiva humana. Os gráficos representantes de superfícies discretas são configurados por uma matriz de pixels. Na computação gráfica, os algoritmos permitem mover, girar, ampliar, esticar, cortar, modificar as cores e realizar todas as atividades necessárias para criar, transformar e manipular as imagens, criando uma nova dimensão do espaço: o espaço virtual da computação gráfica, conhecido como realidade virtual. Normalmente, a realidade virtual está ligada aos conceitos de imersão (sensação de estar em um ambiente), interatividade e *feedback* sensorial (visual, auditivo e tátil). Mas nenhum deles poderia ser aplicado se não houvesse uma interface gráfica. É a interface gráfica, enquanto imagem atualizada de um mundo virtual, que permite a navegação e a interação em um ambiente sintético tridimensional gerado por computador.

Junior (2000) conta que na criação de mundos virtuais modelados por computador usam-se três ferramentas básicas: modelador geométrico das formas (envolve superfícies,

sólidos e processos geradores e é realizada através de polígonos, malhas de polígonos ou através de funções); mecanismos de controle da animação (controlam, definem e executam os movimentos e interações entre os objetos virtuais entre si e entre os usuários); mecanismos de *rendering* (calculam e definem os atributos de cor, textura, iluminação dos objetos e os mecanismos de visualização).

A criação das novas ferramentas usadas na simulação digital vai na esteira das artes tradicionais, pregando a observação científica da natureza para melhor representá-la. “Essas descobertas artísticas não são técnicas, são práticas conceituais, esquemas de aplicação universal que transcendem os recursos materiais, funcionando como guia no processo de criação visual [como ocorre na perspectiva.]”. (JUNIOR, 2000, p. 373) Fazendo uma analogia, o uso do modelo matemático da perspectiva pelos pintores no Renascimento corresponderia ao uso das ferramentas digitais usadas pelos web designers hoje em dia. Somando o conhecimento científico a um certo grau de percepção estética, é possível simular um mundo virtual visual e sensorialmente crível. Afinal, ciência e artes sempre caminharam juntas.

1.4.8 Brevíssimo histórico do cinema sensacional

Hamus (2004) conta que os truques ou efeitos especiais surgem junto com o cinema, no final do século XIX. Importados do teatro pelas mãos de Méliès, evoluem até chegar às imagens digitais de George Lucas. A idéia de truque sempre esteve ligada ao engano, à mentira, à manipulação da imagem e do espectador. Por isso, muitos realizadores evitam a palavra que, com o tempo, foi substituída por efeitos especiais.

Conta a história que o primeiro truque cinematográfico, a substituição por parada de câmera foi descoberta por Méliès, durante uma filmagem na *Place de L'Opéra* (Paris). Como

conta Sadoul (1947), enquanto filmava uma cena no local, um defeito na câmera, que travava o filme, fez com que o realizador interrompesse a filmagem por alguns minutos. Quando projetou as imagens capturadas nesse dia, percebeu que o ônibus havia se transformado em carro funerário e os homens em mulheres. Estava descoberto o efeito de transformação por parada de câmera. No entanto, Hamus afirma que a parada de câmera surge antes mesmo da criação oficial do cinema pelos irmãos Lumière.

O truque foi realizado pela primeira vez nos Estados Unidos em 1885, no Kinetoscópio de Edison pelo realizador Alfred Clark, no filme *L'exécution de Mary, reine d'Écosse*. A parada de câmera foi utilizada no momento em que a rainha era decapitada, para que a atriz fosse substituída por um manequim. Diz a lenda “que a crítica ficou impressionada com a devoção da atriz, que morreu pela carreira.” (HAMUS, 2004, p.5)

Já é lugar comum afirmar que Méliés é o pai dos efeitos especiais, mas é inegável que ele foi o primeiro a investir no cinema fantástico, no cinema maravilhoso. Para isso, criou uma produtora e montou pequeno estúdio no quintal de sua casa. Em 15 anos, Méliés realizou mais de 500 filmes com personagens que apareciam e desapareciam, com corpos que se deformavam e se desdobravam. Um dos mais interessantes é o *Homem com a cabeça de borracha* (MÉLIES, França, 1901), no qual Méliés simula estar enchendo sua própria cabeça como se fosse uma bola de aniversário de borracha, até que a cabeça explode.

Hamus (2004) descreve o efeito do crescimento da cabeça como se fosse o embrião de um *travelling*, só que invertido. Em vez da câmera se aproximar da cabeça, Méliés se aproxima da câmera, fechado em um caixão negro com rodinhas que rolam sobre um trilho. Nessa época, três itens eram fundamentais para a realização dos efeitos: a montagem devia ser extremamente precisa, os movimentos deviam ser cuidadosamente planejados, assim como o uso do próprio corpo.

Um dos recursos mais utilizados por Meliés era o uso de máscaras que cobriam partes do filme a serem sensibilizadas; uma de cada vez. O recurso permitia que ele se desdobrasse em diversos personagens. Com a evolução do cinema, a industrialização e a profissionalização do pessoal, artesãos como Meliés, que faziam tudo em seus filmes, ficam ultrapassados.

Hamus (2004) conta que nas décadas de 1920 e 1930 surgem os primeiros departamentos especializados em efeitos especiais. Ao mesmo tempo, a passagem do cinema mudo para o sonoro fez com que as locações fossem substituídas pelos cenários em estúdio. O mundo exterior passa a ser simulado no interior. Época de apogeu para os efeitos especiais, com figurantes pintados, maquetes, pinturas em vidro e a invenção de novos efeitos para realizar filmes fantásticos como *O homem invisível* (WHALE, Estados Unidos, 1933).

Na década de 50, a entrada da cor e dos novos formatos de tela provoca a criação de uma nova geração de truques usados nos filmes B e nos de ficção científica. Mas é com o investimento de Walt Disney que os efeitos especiais ganham um novo fôlego.

Disney queria criar com seres humanos o mesmo mundo fantástico que realizava nos desenhos animados. Em 1968, quando Stanley Kubrick faz *2001, Uma odisséia no espaço*, os efeitos especiais já tinham um lugar e um orçamento especial no cinema. Kubrick utiliza os melhores especialistas da época, além de contar com a colaboração da Nasa.

O primeiro filme a assumir a imagem digital foi *Tron*, de Steven Lisberger, produzido por Walt Disney em 1982. “São 13 minutos de imagens criadas por computador combinadas com as técnicas tradicionais de desenhos animados para criar uma estética média, homogênea.” (HAMUS, 2004, p.29) O filme foi um fracasso de bilheteria. Na década de 1990 ocorre a verdadeira explosão dos efeitos especiais digitais, que passam a se misturar com o mundo natural, criando uma grande confusão entre real e imaginário. É a emergência do cinema sensacional no cenário contemporâneo de Hollywood.

1.4.9 Tecnologia da imagem sensacional no cinema contemporâneo.

Surgiu em meados dos anos 70 um dos primeiros recursos capazes de permitir a flexibilização da imagem digital em 3 dimensões: a tecnologia da modelagem por procedimento, que emprega a noção de informação gerada através de um processo dinâmico não linear, permitindo maior autonomia no automatismo da programação dos *softwares*.

No caso de uma imagem, um algoritmo especifica, em termos gerais, como um certo objeto deve ser produzido, deixando que certos valores (parâmetros) permaneçam abertos para serem introduzidos posteriormente, à medida em [sic] que se queira produzir versões individualizadas do objeto. (JUNIOR, 2000., p.293)

Isso significa que a forma do objeto não é definida explicitamente, e sim representada através de um procedimento ou um diagrama básico que deve interagir a partir dos parâmetros acrescentadas pelo usuário. Por exemplo: uma esfera existe na memória do computador, através da fórmula, que tem como parâmetros a localização e seu raio. Nesse caso, a esfera não está pré-definida. Será desenhada a partir das necessidades do usuário. Sempre que for preciso desenhar várias esferas, basta repetir o procedimento.

“A descrição do modelo por procedimento não trata de esculpir geometricamente, mas, antes, definir seu comportamento.” (*Ibid.*, p.294) Procedimento extremamente adequado para a simulação do movimento dos objetos sensíveis naturais. Na natureza, tudo está em constante movimento, em constante transformação, à medida que seus elementos interagem uns com os outros, formando um sistema dinâmico complexo. Com a evolução dos primeiros microprocessadores, nos anos 80, o método de procedimento já pode ser adotado em diferentes programas. As novas máquinas têm mais capacidade de processamento de informações e memória.

Atualmente, a modelagem dinâmica de objetos está investindo cada vez mais no sistema de partículas (*particle systems*), utilizado pela primeira vez no filme *Jornadas nas*

estrelas II, a *Ira de Khan*, (MEYER, Estados Unidos, 1982). O processo é utilizado para apresentar a formação de objetos através do tempo. O mecanismo funciona a partir do agrupamento de pontos dispersos que se aglutinam sob a influência das forças naturais, e assumem a aparência de coisas distintas durante um determinado tempo, para depois se dissipar. No caso da simulação pelo sistema de partículas, o elemento básico é o ponto. Há um conjunto de pontos que se aglutinam a partir das forças dinâmicas (eletrostática, magnetismo, atrito, gravidade e colisão) e sofrem os efeitos de densidade, aceleração e direção das partículas. Ao longo do tempo, isso vai alterando cores, brilhos e opacidades. No processo

O objeto não é representado por um conjunto de primitivas gráficas que o define por seus limites, mas como uma nuvem de partículas primitivas que define seu volume. (...) o sistema de partículas não é uma entidade estática, pois as partículas mudam de forma e se movem com passagem do tempo. Novas partículas estão nascendo e velhas partículas morrem. (...) um objeto representado por um sistema de partículas não é determinístico, visto que sua configuração e forma não são completamente especificados. Ao invés disso, processos estocásticos são usados para criar e alterar a aparência dos objetos. (REEVES *apud* JUNIOR, 2000, p.379)

Na modelagem dinâmica através de partículas, o tempo é construído a partir de instantes específicos, formadores dos ‘quadros’ ou instantâneos que devem ser renderizados. Cada quadro constitui uma ‘unidade de evento’ que reúne as regras para o comportamento do sistema antes do evento, uma variável lógica para a ocorrência do evento e um conjunto de regras de comportamento para depois do evento. Após o cálculo das informações pode surgir uma folha de grama. Cada folha de grama é um evento ou um acontecimento. Repetindo-se o procedimento é possível criar um canteiro de grama, ou simular uma infinidade de figurantes em um campo de guerra em plano geral, ou explosões de fogos de artifício. O processo seria equivalente a uma visão direta do tempo no processo da vida, onde um indivíduo nasce, vive e morre, em um constante processo de individuação a partir de sua interação com o meio.

Outra técnica realizada a partir da dinâmica é a modelagem que utiliza os princípios da teoria da elasticidade. Tudo começa com modelos simples deformados a partir do cálculo da

ação das forças físicas sobre ele. Por exemplo: se pega uma árvore e se calcula a forma como as folhas são arrancadas por um vento de 200km/h. “Podemos afirmar que, na modelagem dinâmica, os objetos são criados em consideração a um sistema físico, subordinados às suas leis, deformando-se e movimentando-se pelo espaço a partir da interação com o sistema.” (REEVES *apud* JUNIOR, 2000, p.382)

Como aponta Hamus (2004), atualmente, programas de animação de personagens e cenários virtuais já são capazes de criar imagens em movimento digitais tão realistas que são confundidas com o referente real. Em *Homem Aranha* (RAIMMI, Estados Unidos, 2004) existem mais de 300 efeitos visuais realizados com o programa. São cenários foto-jornalísticos da cidade de Nova Iorque e dublês virtuais que se confundem com atores e dublês humanos. Para realizar as cenas mais perigosas, como a escalada de uma parede pelo personagem principal, foi preciso utilizar referenciais reais de pessoas engatinhando e dependuradas em cordas para depois adaptar os movimentos às necessidades das cenas. O mesmo processo foi realizado para se mostrar os micro-movimentos e as deformações musculares por baixo do uniforme do Homem Aranha, que funciona como uma segunda pele.

Nos dois casos, foi preciso a construção de modelos. O processo começa com o escaneamento dos corpos dos atores referenciais. Depois de transformadas em números, as imagens são inseridas no programa, para, em seguida serem transformadas em polígonos, ganhando esqueletos virtuais altamente sofisticados, capazes de reproduzir os menores movimentos realizados.

Ao processo de modelização, somaram-se os recursos simuladores dos movimentos do herói que se balança em suas teias submetido às influências de elementos como peso e velocidade. A modelagem dinâmica também foi utilizada na criação de roupas que se comportam em cena como se fossem tecidos de verdade. Basta o programador dizer de que

tipo de tecido se trata e fazer o desenho, que as roupas passam a interagir automaticamente com os fenômenos físicos como o vento, a gravidade e a luz.

Como complementa Hamus (2000), outros efeitos muito utilizados são o *animatronics*, o *motion capture*, o *motion control*, o *motion track*, a *blue screen*, o *matte painting* e a truca digital. Técnicas que foram criadas para substituir os efeitos especiais pré-era digital. Os *animatronics* são marionetes cujos movimentos são dirigidos à distância por um animador, previamente programados no computador, mas afinados ao vivo, durante a filmagem. Normalmente utilizados nos primeiros planos dos monstros ou outras figuras imaginárias.

O *motion capture (MoCa)* grava os movimentos de um ator vestido com um colante preto marcado com pequenas bolas brancas nas articulações, para aplicá-lo em uma criatura digital. É o processo digital controlador dos movimentos de câmera feitos durante a gravação de uma cena, de uma maquete, de uma parte do cenário, em um cenário virtual também em movimento, permitindo que ele seja repetido de forma idêntica tantas vezes quantas forem necessárias. Os movimentos devem ser idênticos, criando uma relação verídica no caso da junção da ação do ator em movimento no cenário virtual, ou do ator virtual no cenário real.

O *motion track* é utilizado na pós-produção para detectar os movimentos de câmera de um plano e aplicar os mesmos movimentos em outros elementos, principalmente os digitais posteriormente adicionados ao cenário. O processo substitui o *motion control* e o *motion capture*.

O que chama a atenção nas técnicas é a criação de dois níveis de movimento: um para o cenário digital, que se move virtualmente; o outro capturado por uma câmera que fica acoplada ao mecanismo de movimento onde o ator está normalmente, enquadrando-o em *big close*, *close* ou primeiro plano. Os dois movimentos são totalmente independentes. Contudo, mesmo sendo grande a possibilidade de manipulação das duas temporalidades, o grande esforço durante a realização dos efeitos especiais é o de tornar o movimento cada vez mais

realista, mesmo que seja um realismo fantasioso. Daí a importância dos referentes materiais para a realização das computações gráficas.

A *blue screen* (tela azul) é a tecnologia herdada dos efeitos especiais tradicionais, substituída pela *green screen* (tela verde) utilizada na imagem digital. A *blue screen* é constituída por um fundo azul vivo, cor dificilmente encontrada na natureza, apagada no laboratório através de um processo químico somado ao sistema de máscaras. Assim sendo, é possível inserir qualquer objeto ou ator em outra cena. O processo, bem facilitado pelas imagens eletrônicas, simplificou-se muito com o digital, permitindo a criação das imagens *composite* ou multicamadas.

O *matte painting* substitui a antiga pintura em vidro, colocada entre a objetiva e o cenário, para embelezá-lo ou transformá-lo, o retoque na imagem realizado na hora da gravação cria um grande efeito de perspectiva, dando um certo *flo* na imagem. Com o *matte painting* digital os retoques são realizados na etapa de pós-produção, impedindo a fixidez da imagem pintada e sendo possível fazer as águas do rio correrem e a folhagem se mover, dando mais realismo à cena.

Atualmente, o *matte painting* é cada vez mais substituído pela truca digital. Essa não faz apenas as trucagens tradicionais, mas compreende toda a cadeia de produção, transferindo da película para o digital, permitindo o tratamento final das imagens e a passagem das imagens tratadas para a película. Com a possibilidade da filmagem com câmeras digitais, cada vez mais aperfeiçoadas, evita-se as duas transferências de suporte, diminuindo a perda de informações.

Além desses efeitos, é possível acrescentar outras novas técnicas, como *the Bullet Time fotografie* e a *universal capture*, desenvolvidas para a realização de *Matrix*, (WARCHOWSKI, Estados Unidos, 1999), como apresentadas no *making off* do filme. No primeiro, o lutador pode dar uma cambalhota para chutar seu oponente, ficar suspenso no ar

enquanto a perna golpeia rapidamente o inimigo, e descer suavemente ao chão. Nesse efeito, também conhecido como *Flow-Mo*, o movimento é reproduzido com uma super lentidão, que permite uma flexibilidade quase ilimitada do controle dos elementos em cena.

John Gaeta, o diretor de efeitos visuais de *Matrix*, conta que o efeito foi inspirado nos *anime* japoneses, onde uma câmera digital em movimento circular captura cerca de 12.000 *frames* de imagens por segundo¹⁸. Há, então, uma fragmentação da cena permitindo que a dinâmica de cada momento possa ser meticulosamente controlada. O resultado é uma imagem altamente sensacional.

O mesmo efeito, realizado com pessoas reais, se inspirou na técnica criada pelo artista francês Emmanuel Carlier, criador de uma espécie de ‘não tempo’ em sua obra *Tempos mortos (Temps morts)*¹⁹. Para se criar o *Bullet Time* foram colocadas 120 câmeras ao longo de um trajeto, um sistema de rastreamento computadorizado disparava as câmeras em sequência. À medida que o movimento era realizado, escaneava as imagens e as enviava para o computador, que criava virtualmente os movimentos intermediários entre uma imagem e outra, até completar a animação da sequência. As imagens foram manipuladas até chegar ao resultado desejado para serem, em seguida, aplicadas ao cenário digital. Processo que permite às imagens atingirem qualquer velocidade sem perder a nitidez.

A *universal capture* captura digitalmente emoções dos atores. O processo corresponde à desconstrução de uma interpretação. O ator deve ficar sentado, rodeado por cinco câmeras

¹⁸ DVD da Warner Home Video 2001, *Matrix, a filmagem (making off* do filme).

¹⁹ Phillip Dubois descreve o processo de realização de *Tempo Morto* no catálogo da mostra *Movimentos improváveis*, realizada no Centro Cultural do Brasil no Rio de Janeiro, entre maio e julho de 2003. O tempo morto é um imóvel em movimento. O processo é semelhante ao que Muybridge realiza ao fotografar o movimento do cavalo. Mas em vez de colocar as câmeras em uma linha reta, sequencialmente, ele as coloca em um espaço cênico circular. Todas as câmeras estão voltadas para o centro da cena, rigorosamente dispostas em círculo a uma distância igual e estritamente sincronizadas na mesma fração de segundo por um flash eletrônico. As máquinas fotografam a cena exatamente no mesmo instante de tempo, em ângulos levemente diferentes(...).O resultado é uma série de fotos da mesma ação, capturadas no mesmo instante, capturadas a partir de pontos de vista ligeiramente separados, numa progressão regular criada pelo encadeamento das máquinas dispostas em círculo. As fotos foram tratadas como os fotogramas de um filme. O resultado final é uma panorâmica circular de um instante imóvel, isto é, um movimento fixo. O processo é a decomposição espacial de um não movimento. (DUBOIS, 2003, p.55)

de alta resolução posicionadas em semicírculo em volta de seu rosto. Enquanto faz expressões variadas, as câmeras Sony HDW 900 registram a performance detalhadamente, incluindo os poros e folículos capilares. Sobre ela é aplicada uma malha de polígonos. A imagem é reproduzida pelo computador, que analisa cada movimento, desconstruindo a expressão, para depois reconstruí-la em outro rosto através do *morphing*.

“O morphing é a transformação contínua de uma forma A em direção a uma forma B, onde as fases intermediárias são calculadas pelo computador.” (HAMUS, 2000, p.97) O processo é utilizado para reproduzir digitalmente o rosto de uma pessoa, aplicá-lo em um ator ou dublê virtual. O *morphing* também permite modificar as expressões de um rosto.

1.4.10 O cinema sensacional

Pierre Hermadinquer (2003), em *Techniques des effets spéciaux pour le film et la vidéo*, define os efeitos especiais como

técnicas utilizadas para assegurar a ilusão visual e sonora dos espectadores, que leva as imagens e sons para além da realidade corrente, cria ilusões de ação ou simula eventos muito difíceis de serem filmados diretamente, por razões de segurança, de possibilidades e de custos. (HERMANDIQUER *apud* HAMUS, 2004, p.6)

Na verdade, a definição generalizante talvez se refira ao próprio cinema, que, quando surgiu, podia ser considerado como grande efeito especial, capaz de levar o público a viajar pelo mundo sem sair de sua poltrona, como o faziam os primeiros filmes dos Irmãos Lumière²⁰. Mas a idéia de efeito especial, tal como a entendemos hoje em dia, foi herdada do teatro e da descoberta por acaso por Georges Méliés, ainda nos primórdios do cinema. Com o

²⁰ Os irmãos Lumière enviavam seus cinegrafistas pelo mundo para documentar aspectos da vida em outros países. Eram filmes de apenas um plano contínuo que apresentavam cenas cotidianas não narrativas. Para realizar seus filmes, os realizadores da produtora dos irmãos Lumière criavam novas formas de capturar o movimento cotidiano, colocando a câmera sobre automóveis e mesmo fixando-a diante de locomotivas, criando novas formas de visualização capazes de provocar intensas sensações nos esquemas sensorio motores ainda virgens dos espectadores.

tempo, os efeitos se transformaram e sofisticaram tecnologicamente. Evoluíram da própria montagem²¹ das imagens até chegarem à montagem nas imagens, permitidas pela informática.

Réjane Hamus-Vallée (2004), procurando delimitar mais o conceito de efeitos especiais, categoriza as interferências na imagem como efeitos especiais e efeitos visuais. A diferença está no fato de que o primeiro é criado no *set* de filmagem, enquanto o segundo acontece na ilha de edição, na hora da pós-produção. A partir das tecnologias digitais, porém, os limites da separação se atenuam, posto que os efeitos visuais aplicados apenas na pós-produção já estão todos previstos na filmagem, determinando-a. Portanto, seria melhor considerar a todos como efeitos especiais, mas dividindo-os entre visíveis e invisíveis.

Os efeitos digitais invisíveis são retoques na imagem para retirar fios elétricos em filmes de época, modificar cores, executar pequenos retoques de luz ou simular movimentos de câmera absolutamente impossíveis de serem realizados durante a gravação em locação - como a escalada de arranha-céus do Homem Aranha, façanha realizada pelo dobrê virtual do ator Tobey Maguire.

Com os recursos digitais, um mundo imaginário surpreendente pode surgir a partir da manipulação de cor, da textura de árvore, a colocação de uma neblina ou de um reflexo que não existe na paisagem natural da Islândia, locação onde foram realizadas as tomadas do Senhor dos Anéis (JACKSON, Estados Unidos, 2001.). Efeitos montados na própria imagem não percebidos pelo espectador, todavia sentidos. O diretor de efeitos especiais, Robert Skotak²² explica como isso acontece ao descrever a maquete que construiu para o filme catástrofe *Hard Rain*, dirigido por Mikael Salomon em 1998:

Existem dezenas de objetos minúsculos disseminados por todo lado: um jornal abandonado, um pincel esquecido, etc. Ninguém repara esses detalhes; mas eles contribuem para criar a ilusão de um lugar realmente habitado. Se eles faltassem, o público iria perceber o lado artificial do cenário. (SKOTAK, 1998, p.23)

²¹ A montagem foi considerada como um efeito especial, até ser naturalizada e se transformar em uma linguagem em torno de 1910.

²² Fundador da 4Ward Productions, empresa especializada em maquetes e efeitos em miniaturas.

Os efeitos digitais são visíveis na imagem quando acrescentam figurantes nas cenas de multidão e nas catástrofes, simulam feridas, apresentam a transformação contínua da aparência de personagens humanos em monstros, ou jovens em velhos e vice-versa. Softwares sofisticadíssimos criam cenários virtuais, onde atores humanos interagem e permitem a interação de personagens virtuais e atores em cenários reais, além de permitirem que atores contemporâneos apareçam em cenas gravadas em outros tempos, como acontece em *Forrest Gump, o contador de histórias*. (ZEMECKIS, Estados Unidos, 1994).

O filme coloca o personagem título interpretado por Tom Hanks diante de personalidades já mortas, algo possível através do *morphing*. Quando o *morphing* se dá em tempo real, diante dos olhos do espectador, é um efeito sensacional. Com os efeitos tradicionais, quem fazia o movimento de transformação era o espectador, cuja imaginação completava os espaços intermediários entre as imagens.

Além disso, a soma de efeitos digitais, visíveis e invisíveis, com atores e recursos materiais, como as maquetes, permite criar sensações cada vez mais fortes, como a apreensão do risco a partir da velocidade *presentada* ao espectador durante a perseguição de um TGV por um helicóptero dentro de um túnel, em *Missão Impossível* (DE PALMA, Estados Unidos, 1996).

Tanto o trem quanto o helicóptero e, até mesmo o túnel, são réplicas em 3D de cenas reais pré-gravadas ou de maquetes no interior do estúdio. São simulações. Por exemplo: o trem virtual corre sobre trilhos reais filmados de um helicóptero. A inserção foi realizada na pós-produção, depois de um minucioso trabalho de modelização que simulou o transporte digital. Para garantir a integração do elemento virtual com a paisagem real, essa também foi tratada digitalmente, foi preciso que seu reflexo na carroceria do trem parecesse verdadeiro.

Nas cenas de exterior do túnel, a única parte real do vagão era aquela onde estavam os atores. Sobre eles, também foi preciso reproduzir o efeito das luzes do túnel que rodeavam um

trem correndo a 300 km/h. Mais um dos recursos para simular o efeito de velocidade, somado ao movimento dos elementos da decoração no túnel em 3D: escadas, plataformas e iluminação. Todos os efeitos foram modelizados separadamente e depois montados em uma única imagem: “é o que chamamos de uma imagem multicamadas”, conclui John Knoll (1996), o supervisor de efeitos especiais da ILM (*Industrial Light & Magic*).²³

Como diz Renaud (1998)²⁴, além de manter uma relação de similitude com o mundo material, a imagem digital traz inscrita em si informações que vão além de sua aparência sensível. Através do código numérico é possível conhecer sua estrutura, suas propriedades e manipular suas potências. Liberta de seu referente material a partir do momento em que é transformada em código, deixa de ser apenas um elemento estético e se torna funcional.

Maleável, como tudo que é fruto do jogo mental da linguagem, permite a materialização da criação mais alucinada do roteirista mais criativo. Como afirma Jullier (1996), imagens capazes de provocar vertigens alucinadas através de seus *travellings* hipervelozes em lugares impossíveis, de suas visões de 360°, dos fogos de artifícios que explodem, das armas cada vez mais poderosas e das façanhas realizadas pelos super-heróis, funcionam como um carrinho de montanha russa que permite vivenciar materialmente o hiperrealismo fantástico apresentado como um fluxo contínuo diante do espectador. O cinema deixa de ser uma prótese de visão, que induz à visão interiorizada de um além, para se transformar em uma prótese sensorial que permite viver as sensações desse além.

Há uma unanimidade entre os autores sobre a revolução que a saga de *Starwars* (LUCAS, Estados Unidos, episódios produzidos entre 1977 e 2005) provocou no fazer cinematográfico. A materialização das batalhas intergalácticas demandou um investimento maciço em novas tecnologias de efeitos especiais audiovisuais. Atualmente, cada novo filme cujos efeitos não superam o sensacionalismo dos anteriores só consegue despertar no

²³ SFX, dezembro de 1996, p.26.

²⁴ L'image sans accidente, p.18. In: *Ce corps incertain de l'image, l'harmattan*, 1998

espectador sensações de *déjà vu*. Tesson (2000)²⁵ afirma que boa parte desse enfado é provocada pelos jogos de computador.

A corrida de carros em ‘A ameaça fantasma’²⁶, de longe a melhor sequência do filme, atualiza a mesma cena realizada em Ben Hur, realizada pelo cineasta da segunda equipe Andrew Marton. O prazer de assisti-la vem de sua execução, mesmo se a corrida, com todas as suas peripécias, suscita outra coisa: ela desperta o desejo de jogar, como se a sequência fosse um luxuoso demo-video de um jogo que gostaríamos de comprar. A ameaça fantasma é o anúncio de uma forma de cinema cujo produto derivado (o videogame) se tornou o princípio da realidade. (TESSON, 2000, p.40, tradução nossa.)²⁷

A hibridização entre as imagens-sensacionais cinematográficas e as imagens-sensacionais dos videogames é a origem das narrativas sensacionais.

²⁵ *La guerre des boutons*

²⁶ *Star Wars: Episode I - The Phantom Menace*, George Lucas, USA, 1999

²⁷ Cahiers du cinema, hors-série, avril, 2000, *Retour sur le passé. La guerre des boutons*, Charles Tesson

1.5 IMAGEM SENSACÃO²⁸

1.5.1 Realismo chinês

Ao final do século XIX, início do século XX, o cinema chega a uma China que começa a se abrir ao Ocidente, em um processo de modernização. Pelas mãos dos operadores dos irmãos Lumière as primeiras películas chegaram ao território chinês. O estilo documental, com pequenas cenas descritivas, apresentando o movimento em sua modulação própria, assombra o espectador oriental pela semelhança com o ‘real’ e o movimento. A imagem desmesuradamente grande é, ela própria, uma mágica capaz de criar novas formas de ver o ‘real’. Além disso, os truques cinematográficos herdados do teatro e os efeitos especiais criados por Meliès ampliam a magia cinematográfica.

A magia sempre esteve presente na civilização chinesa. O povo tem uma forte ligação com os mitos originários. No mundo mítico, real e irreal fazem parte da mesma dimensão. Como aponta Granet (1998), nos primórdios dos tempos, os chineses acreditavam que, “quando os Espíritos e os Homens viviam em promiscuidade, eles ficavam tão estreitamente próximos (a Terra oferecendo as costas ao Céu e o Céu mantendo-a abraçada) que era possível, subindo e descendo, passar a todo instante de um para o outro.” (GRANET, 1998, p.216). Por isso, “não viam nenhuma dificuldade em aceitar (melhor ainda, utilizar na discussão) o mito da união do Céu e da Terra.” (*Ibid.*, p.218).

Entre os séculos V e III a.C., as cortes dos senhores feudais abrigavam astrólogos, engenheiros, magos, saltimbancos e poetas que difundiam lendas e inventavam curiosidades, parte desse Universo único. Mesmo com toda a observação do espaço pelos cientistas, anotando tudo matematicamente, ninguém procurava separar lendas de fatos naturais. Os

²⁸ As formulações apresentadas no presente capítulo são desdobramentos de minha dissertação de mestrado em Tecnologia da Imagem, defendida na Universidade Federal do Rio de Janeiro (SÁ REGO, 2002)

sábios, apesar de donos de números portentosos, também acreditavam no Universo mítico dos heróis, cujos feitos eram cantados pelos poetas.

Para os chineses da antiguidade, o Universo não tem uma existência anterior à civilização humana. A história começa junto com a Civilização Nacional na Terra dos Homens, formada pelas nove províncias pertencentes aos chineses, seus chefes e seus ancestrais. Ao redor das províncias ficam os degraus que sobem aos céus, onde vivem as bestas divinas e os bárbaros. Espaço a ser conquistado pelos Heróis e pelos sábios, com seus poderes políticos e civilizatórios. Os chineses aceitam as curiosidades, lendas, técnicas, habilidades ou idéias novas e exóticas, discutindo-as, as pondo em prática nas caçadas, nas festas e nos parques. São assimilações superficiais, que não fazem parte de suas atividades domésticas e cotidianas.

Na China contemporânea, poetas, saltimbancos e magos são substituídos por escritores, roteiristas e cineastas. O cinema, nova técnica narrativa vinda dos países bárbaros (o Ocidente), se incorpora ao imaginário chinês, da mesma forma que esse se incorpora à nova técnica. Se nos filmes de ação produzidos em Hollywood no final do século XX, o fantástico é um possível imaginário que se materializa a partir da tecnologia info-eletrônica, em Taiwan o fantástico é real, e em Hong Kong o real é a realização da potência virtual da tecnologia info-eletrônicas.

De acordo com Coppola (2004), modernismo e progresso estão, para muitos asiáticos, ligados aos modelos do Oeste. Motivo pelo qual não foi difícil para o cinema chinês adotar a estética realista da imagem-movimento, que, ao mesmo tempo, não fica impune à própria cultura asiática, com sua tradição milenar. Pois os asiáticos são adeptos do pensamento não-originalista, onde nada se cria e tudo se transforma. Modo de pensar o tempo que elimina a idéia de uma criação do nada, de uma origem absoluta – determinado ponto na extensão

temporal não admitido. Para eles, a existência de uma coisa não tem causa anterior. Não se transforma linearmente em direção a um tempo posterior. As coisas nunca nascem do nada.

Quando um filósofo chinês quer “explicar a invenção da roda, ele afirma que a idéia desta foi fornecida pelas sementes que rodopiam em redemoinhos pelo ar”. (GRANET, 1997, p.207) O pensamento chinês é cíclico, segue o ciclo da natureza, com suas diferenças e repetições, como uma grande espiral aberta. São as estações repetidas, mas nunca da mesma forma. É a colheita diferente a cada ano. Assim, a visão da realidade, quando transplantada do Ocidente para o Oriente, não pode ser a mesma.

O cinema asiático desenvolveu três formas próprias de representar o real importado do Ocidente. A primeira, ligada à imagem-movimento típica do realismo ocidental, continua a dominar o mercado cinematográfico comercial. As duas outras são: a transformação do realismo socialista baseado nos princípios stalinistas dos anos 1930 e a adoção do neo-realismo europeu do período pós-Segunda Guerra do século XX. No primeiro caso, as representações do real têm um objetivo ideológico e ainda estão vinculadas ao governo comunista da China continental. No segundo, é uma postura estética que coloca em questão os esquemas sensório-motores, a espacialização do tempo e a organização orgânica das imagens pela montagem, típicas da imagem-movimento.

Coppola afirma que coube aos cineastas de Taiwan e Hong Kong criar a estética do *real-tempo*, transformação da estética ocidental do tempo cronológico e linear da imagem-movimento. No caso do cinema das duas ilhas chinesas, o tempo se constitui a partir de duas formas opostas: estáticas e lentas; e sucessões rápidas e mutantes. O ritmo das imagens obedece ao tratamento diferenciado das durações.

O Oriente trabalha o tempo qualitativo e intensivo. Em suas ultrapassagens do real, tanto os chineses de Taiwan quanto os de Hong Kong provocam distúrbios no tempo e no espaço que caotizam a percepção cinematográfica tradicional. São compressões e expansões a

partir do excesso ou da rarefação na montagem, desenquadramentos, ‘defeitos especiais’, uso não realista das cores, luzes e sombras, elipses temporais e espaciais, corpos super-poderosos que não se submetem às forças da natureza ou corpos impotentes diante delas e de identidades flutuantes. As rupturas com o realismo, somadas ao pensamento que inclui o fantástico no real, dão origem a um cinema de imagens-sensação que comunicam pelo meio através das sensações provocadas pelos afetos e perceptos que compõem uma imagem.

1.5.2 Características da imagem-sensação

Em *A Lógica da Sensação*, Deleuze (2002) nos diz que a sensação está em nosso corpo e não no ar. É nele que se dão as cores e as formas. Modo de vivenciar o mundo através do sistema nervoso, do instinto ou temperamento, quando estão em contato com determinados estímulos externos ou internos, produtores de vibrações nos órgãos dos sentidos, organizados em séries, domínios ou ordens: o domínio da visão, da audição etc. Todos os sentidos estão interligados e se remetem mutuamente. Logo, a sensação circula entre eles, dando uma ‘paradinha’ ou criando um intervalo em cada um, para que o cérebro possa definir o domínio ao qual será encaminhada.

Quando duas sensações se encontram no mesmo nível, elas ressoam. Quando a mesma sensação contamina a todos os sentidos ao mesmo tempo, ocorre o *pathos*, não verbalizável. Quando séries de sensações se reúnem, criam um ritmo de vibrações formador de uma figura multissensível, que dá certa lógica ao caos sensível que as forças componentes do mundo podem provocar ao afetar um corpo. É da organização do caos que surgem os diagramas de forças, princípio da vida orgânica e da não orgânica: o princípio das formas visíveis.

Uma palavra falada é uma vibração simples, dirigida ao sentido da audição. Uma imagem cinematográfica é uma vibração composta, dirigida aos sentidos da visão e da

audição. As sensações podem estar enlaçadas, como um audiovisual ou um multimídia, também podendo se amplificar e atingir a todos os sentidos ao mesmo tempo: tato, olfato, visão, audição e paladar. Possibilidade dependente da maestria do criador para trabalhar as sensações, de tal forma que ressoem, vibrem, se entrelacem e contaminem.

De acordo com Deleuze (2002), a sensação é o estado da matéria antes da representação orgânica, podendo ou não ocorrer. Quando não é organizada, provoca no corpo uma desordem histérica, um corpo sem órgãos. A boca poderia ser o ânus. Os ouvidos olhariam e os olhos ouviriam. Sendo, então, possível dizer que é a sensação guia da mão do artista no momento em que cria sua obra. Momento quando o artista se torna outro, vive o seu devir-obra, como um corpo sem órgãos formado através da suspensão do tempo e do espaço provocada pelo estado de criação.

O estado de criação é correlato a uma perda de identidade do criador, que ‘devém’ de sua própria criação. De acordo com Gil (1996), a percepção estética dos estados de criação e apreciação artísticas é um limiar semelhantes à situação de transe que permite o devir outro. É o momento quando o artista e sua criação são um só, indissociáveis.

Para Deleuze, obras de arte são compostas por perceptos e afetos, equivalentes às pequenas percepções nas imagens-sensíveis. “Os afetos são precisamente estes devires não humanos do homem, como os perceptos (entre eles a cidade) são as paisagens não humanas da natureza”. (DELEUZE, 1992, p.220) Afetos e perceptos formam blocos de sensação. Um percepto não é uma percepção, é aquilo que o artista retira de sua percepção e coloca no quadro. Um percepto é a textura do óleo sobre a tela de um pintor se transformando em cor, luz ou sombra. Os perceptos cinematográficos são a película, a luz que sensibiliza a película, a química de revelação, os atores, etc. Perceptos são os meios materiais que conservam a sensação.

Um afeto não é um sentimento. É a qualidade ou potência de devir transmitida de uma matéria para outra através de uma zona de indeterminação entre duas imagens durante o momento caótico quando os diagramas de força estão se afetando. É o metálico do metal, o áspero da pedra, o agudo da ponta do alfinete. No caso do cinema, os afetos são a luminosidade e a sombra da luz, a temporalidade do tempo, a espacialidade do espaço, a vermelhidão do vermelho, a humanidade do homem, a movimentação do movimento... A soma dos perceptos e dos afetos dá origem às imagens-sensação.

1.5.3 Origem da imagem-sensação chinesa

Imagens-sensação provocam um devir outro na imagem-movimento a partir da caotização do tempo, do espaço e das identidades. Transformação qualitativa, típica dos filmes narrativos produzidos por alguns realizadores de Taiwan e Hong Kong, no final do século XX, início do século XXI. Acontece a partir de distúrbios espaço-temporais e de identidade, deflagrando a caotização espacial. Uma consequência da influência do modelo de pensamento chinês: o pensamento audiovisual guarda a essência mítica, mas sofre forte influência do Ocidente, com a modernidade e a globalização, gerando uma identidade fragmentada.

Em extenso volume sobre o pensamento chinês, onde analisa as origens do modo de pensar da população do Império do Meio, Marcel Granet (1998) indica que o pensamento chinês é visual, orgânico e altamente imanente. Um pensamento ancestral, no qual as artes são corpos de receitas conservadas pelos mestres das diferentes áreas, formando uma sabedoria de vida, uma prática. Tanto a fala quanto a escrita chinesa são utilizadas para figurar o pensamento. Mas figurar não significa lembrar, evocar ou representar, como no Ocidente. O objetivo é realizador, ativo e material, pois a língua chinesa não comporta conceitos, que são

signos abstratos que podem ajudar a especificar as idéias. Ela prefere símbolos ricos em sugestões práticas; estes, em vez de uma acepção definida, possuem uma eficácia indeterminada. Não visam a permitir identificações precisas, mas sim, acompanhando uma adesão global do pensamento, uma conversão total de conduta. (GRANET, 1998, p.15)

De acordo com Granet (1997), a objetividade lingüística fez com que a escrita chinesa fosse emblemática, ou ideográfica, cada palavra possuindo um caractere ou pictograma especial. Os caracteres possuem diferentes graus de complexidade, os mais simples são formados por traços sem significado que se agrupam em forma de pequenas figuras, símbolos ou imagens. Algumas são representações de coisas, como árvores, outras evocam um movimento, como sair. Os caracteres complexos somam as coisas com o seu movimento. “Quando se considera que um pictograma complexo é unicamente formado por componentes (imagens ou símbolos) que contribuem, todos eles, para indicar o sentido (roupa + faca = começo) admite-se estar na presença de um ideograma” (*Id.*, 1997, p.38).

A escrita chinesa só é chamada de ideográfica porque cada palavra é apresentada sob a forma de um pictograma, conjunto de traços e elementos gráficos que podem ser mais ou menos complexos. Os traços formam pequenas figuras, que podem ser elementos sem significação correspondentes ao movimento do instrumento utilizado pelo calígrafo. As figuras identificadas no meio dos traços são símbolos ou imagens que podem representar uma coisa (árvore) ou uma ação (sair). Outros traços indicam a variação fonética do ideograma, lhe dando sentido. Por isso existem caracteres visuais e caracteres fonéticos. Poder-se-ia dizer que o conjunto dos dois torna o pictograma um elemento altamente audiovisual.

Na maioria dos casos, consegue-se, pela análise gráfica, isolar duas partes. Uma simples é então qualificada de radical; supõe-se que dê uma indicação quanto ao sentido. A segunda (considerada mais ou menos complexa), qualificada de fonética, supostamente dá uma indicação sobre a pronúncia. (*Ibid.*, p.38)

O resultado prático do método pode considerar o pictograma como uma espécie de “língua universal, já que pode ser utilizada pelas populações que falam dialetos ou, mesmo,

idiomas diferentes”. Cada população ‘lê’ ou apreende o sentido, lhe dá a verbalização correspondente à sua linguagem, submetendo o pictograma às pronúncias locais.

Ao mesmo tempo, o sentido de um radical chinês não corresponde ao de um ocidental. No Ocidente, a palavra radical simboliza uma noção fundamental, uma raiz pronta para se desenvolver seqüencialmente. O radical *dent* está ligado ao dente e a suas derivações: dentifrício, dental... Em um pictograma, um grafismo pode representar um dente canino e outro um incisivo, mas o conceito geral de dentes que englobaria os dois não existe. Um canino é um canino, um incisivo é um incisivo. Os radicais chineses não correspondem a rubricas “destinadas a facilitar uma classificação com pretensões de objetividade.” (GRANET,1997, p.40).

Os elementos da linguagem chinesa não são como os signos ocidentais. Vocábulos, grafias, ritmos e máximas são emblemas, figuras que dão materialidade ao pensamento, esboçando ações.

As palavras da língua chinesa não exprimem um conceito universal, generalizado, abstrato. A palavra, assim como não corresponde a um conceito, também não é um simples signo. Não é um signo abstrato que só se torna vivo com a ajuda de artifícios gramaticais ou sintáticos. Em sua forma imutável de monossílabo, em seu aspecto neutro, ela preserva toda a energia imperativa do ato de que é o correspondente vocal - de que é o emblema. (*Ibid.*, 1997, p.35)

Por exemplo: para se dizer que uma pessoa é idosa, utiliza-se o termo *ki* (a energia ou sopro vital que se distribui por todo o universo e mantém a vida). No caso do idoso, suas ações remetem à diminuição do *ki*: a respiração ofegante, a necessidade de comer alimentos mais ricos, o momento da despedida do chefe na hora da aposentadoria. Se o fluxo das idéias não for contido, todos os aspectos da velhice serão alcançados. Esse fluxo possui uma imagem dominante: a de parada de movimento. A idéia global de velhice, ou o conceito de velho, porém, não existe. O pensamento se desenvolve através de evocações concretas, de imagens carregadas de vida própria. São como verbos. Por isso, entre os chineses, “figurar não é apenas simplesmente evocar, mas provocar, realizar” (*Ibid.*, p.23).

A linguagem chinesa é essencialmente prática, não intelectual. Seu objetivo final é uma ação, não um pensamento. Um bom exemplo do discurso por ação está em *Os Assassinos Substitutos* (FUQUA, China, 1998). Quando o assassino de aluguel John Lee (Chow Yun-Fat), se despede de Meg Coburn (Mira Sorvino) no aeroporto, em vez de dizer ‘eu te amo’, ou ‘gosto de você’ ou ‘vou sentir saudades’, ele fala: “é a primeira vez que não quero partir”.²⁹

Quando falam ou escrevem literariamente, chineses não criam novas formas ou inovam conteúdos. Utilizam formas consagradas, compostas por máximas organizadas ritmicamente, em séries que compõem seções. Em cada seção, a criatividade se dá pela variedade de ritmos impostos ao texto, tanto escrito quanto falado. É a variação dentro da repetição. No ritmo e na mímica se apóia a magia da língua chinesa. “É o ritmo que liga o discurso e permite compreender.” (GRANET, 1997, p.57)

Geralmente, um pictograma é colocado de forma justaposta, sem se modificar pelo contato com os vizinhos, como se dá na composição orgânica ocidental, onde o sentido de cada palavra está determinado pela que a antecede e pela que a sucede. “Todos os elementos do discurso parecem conservar uma zelosa independência.” (*Ibid.*, p.57) As máximas são colocadas umas depois das outras, separadas por termos que funcionam como pontuações do pensamento, são isoladas e auto-suficientes. Sem as pausas orais, ou as pontuações simbólicas, seria impossível descobrir o movimento da frase. É o ritmo que um autor dá ao seu texto o determinante para a identificação de seu estilo. O ritmo dá a chave de seu pensamento, modo de expressão ligado a uma natureza poética e musical que

não procura, para se transmitir, apoiar-se num material de sinais claros e distintos. Comunica-se, plasticamente e como que em surdina, não de maneira discursiva, detalhe após detalhe, por intermédio de artifícios de linguagem, mas em bloco e como que emparelhando movimentos induzidos,

²⁹ Seguindo o pensamento de Granet, fica complicado traduzir os sentidos dos emblemas em conceitos ocidentais tal como tentou fazer Eisenstein em seus filmes, através da montagem por atrações. Suas metáforas procuram elevar o pensamento das massas para conteúdos altamente ideológicos e universalizantes, formas pouco comuns no pensamento ideográficos, com sua objetividade.

de espírito para espírito, pela magia dos ritmos e dos símbolos. (GRANET, 1997, p.61)

Sendo assim, poder-se-ia afirmar que o pensamento chinês é baseado em imagens materiais, organizadas em séries que ressoam e se comunicam à medida da vibração nos órgãos dos sentidos durante o momento da fala ou recitação. São imagens-sensação audiovisuais com o sentido baseado na ressonância dos pictogramas que atingem os órgãos dos sentidos como blocos de sensações.

Uma das conseqüências desse tipo de pensamento é a materialidade do tempo e do espaço dada a partir dos pictogramas heterogêneos, mas que ressoam e se comunicam. Por exemplo: o espaço não é um conceito que reúne elementos homogêneos em uma extensão, como afirma o pensamento ocidental; é um conjunto de domínios, climas e pontos cardeais. Em cada ponto cardinal há um clima característico, um domínio e um emblema que tudo reúne. O tempo é duração com características próprias; é uma estação, uma era ligada a um espaço, uma cor, um perfume. Um espaço ou extensão, sempre corresponde a uma era. “A toda parte individualizada da duração corresponde a uma porção singular de extensão. Uma mesma natureza lhes pertence em comum, marcada, para ambas, como um conjunto indiviso de atributos.” (*Ibid.*, p.66) Esses atributos podem ser uma cor, um órgão do corpo ou uma qualidade.

O Leste está ligado ao fígado e à cor verde, que é a cor da primavera. Esta é a estação em que a natureza manifesta sua bondade, virtude do Oriente... Os corcundas, assim como as montanhas, são abundantes no Oeste, ao qual eles qualificam do mesmo modo que os cestos das colheitas evocam o outono. (*Ibid.*, p.66)

Nessa perspectiva, uma localização no tempo e no espaço implica em uma série de atributos qualitativos, e não conceitos definidos, distintos e quantitativos. O tempo e o espaço ganham uma característica concreta apresentada como um aglutinado de tempo/espaço, que se repete de forma cíclica a partir do ritmo da natureza e do homem, porque “nada se cria no

Mundo e o Mundo não foi criado...” (GRANET, 1997, p.207) O tempo maquínico, como uma série de instantes sucessivos, controlado pelo relógio, não manda na vida.

Para os chineses, existe um Tempo global, o tempo da natureza, repetido sempre da mesma forma, como as estações do ano, ou a noite e o dia e o movimento dos planetas. Existe um tempo humano também dividido em ciclos. A hora de acordar, de comer, de trabalhar, de dormir... Cada ciclo demarcado por um tipo de cumprimento, de gesto que marca a repetição na diferença. Ao mesmo tempo, como tudo está em constante movimento, existem pequenas diferenças nos ciclos que fazem com que eles não se repitam exatamente da mesma forma. Uma pessoa não come a mesma coisa em almoços, em dias sucessivos. Poder-se-ia chamá-lo de ciclo aberto, em espiral, que faz com que a sucessão dos instantes faça ressoar uns nos outros, com as pequenas diferenças que os distinguem. É o princípio da diferença na repetição, como aponta Deleuze, ao falar das leis naturais e da razão diante de uma generalidade. “A lei reúne a mudança das águas na permanência do rio”. (DELEUZE, 2003, p.9)

A explicação dos acontecimentos se dá por ressonância das semelhanças que surgem a partir da diferença nos fatos sucedidos de acordo com o giro da espiral, que permite a coexistência de todos os tempos, ao mesmo tempo em que passam. As coisas estão todas ligadas, todas as realidades ressoam umas nas outras. Por isso, a sabedoria se constrói a partir das ressonâncias entre os sinais concretos que são as coisas do mundo, se relacionam com as outras coisas do mundo, numa grande cadeia. As relações não se estabelecem a partir de ordem de grandezas como frequência, dimensão ou gênero, constituintes da forma analítica do conhecimento científico ocidental.

Para os chineses, dentre os sinais que produzem algum conhecimento, os mais significativos são os mais singulares e tênues. Diferença que marca a relação de conhecimento. Quem sabe ler os sinais, sabe das coisas. Como descreve Granet, (1997) “O

pássaro que destrói seu ninho” é um sinal da existência de uma perturbação no Império, porque cuidar do lugar onde se habita é um dos traços principais da civilização. O grande sábio é aquele que sabe ler os sinais da natureza que ressoam uns nos outros. “Quando uma aparência concreta parece evocar outra aparência, os chineses pensam estar na presença de dois sinais coerentes que evocam um ao outro por simples efeito de ressonância.” (GRANET, 1997, p. 207). Ressonância, contato, correspondência, ritmo, independência, qualidades são palavras que ressoam no pensamento deleuziano quando o filósofo ocidental fala de sensações que se comunicam pelo meio.

É por seguir as formas tanto do imaginário quanto do pensamento chinês que os filmes de Tsui Hark e Tsai Ming-liang se instituem como imagens-sensação. Em seus filmes, rompem com a lógica do realismo socialista ocidental e da imagem-movimento sensacional, introduzindo elementos orientais de sua cultura que caotizam a percepção, gerando o estado de limiar permitindo a comunicação pelo meio a partir das imagens-sensação.

1.5.4 Antecedentes da imagem-sensação nos filmes de Hong Kong e Taiwan

Coppola (2004) aponta que o tempo sempre fez parte das artes figurativas tradicionais asiáticas e tem uma iconografia toda própria. O cinema, mesmo sendo uma arte moderna, não iria passar incólume a essa tradição. Ao mesmo tempo em que os cineastas incorporam o modernismo da imagem-movimento típica do realismo ocidental, não abrem mão de inserir uma característica da visão oriental.

Até mesmo Kurosawa, que sempre reconheceu a influência de John Ford e Orson Welles em seus filmes, não abriu mão de inserir alguns distúrbios temporais nas batalhas de *Os sete samurais* (KUROSAWA, Japão, 1954). Olhando para trás, é possível apontar quatro realizadores asiáticos criadores dos principais códigos daquilo que poderia ser considerado o

elemento formal básicos das imagens- sensação na China: os japoneses Ozu e Seijun Suzuki e os Chineses Chang Cheh e King Hu.

1.5.4.1 Yasujiro Ozu

Cabe a Yasujiro Ozu romper radicalmente com os modelos de realismo espaço-temporal ocidental. De acordo com Deleuze (1990), Ozu é o primeiro a usar imagens óptico-sonoras puras criando imagens diretas do tempo. No entanto, na forma de incorporar a técnica narrativa cinematográfica da imagem-tempo, Ozu vai além, estabelecendo os princípios que vão provocar os distúrbios originários das imagens-sensação e imagens-sensoriais orientais.

Ozu começa sua carreira como cineasta no tempo do cinema mudo e sofre uma grande influência do cinema americano. Ele incorporava as *gags* usadas nos filmes de Harold Lloyd e seguia o *non sense* das comédias de pastelão. Nesse tempo, Ozu ainda era capaz de filmar com a câmera de cabeça para baixo para apresentar a visão de uma pessoa que cai no chão, como fez em *Dias de Juventude* (OZU, Japão, 1929). Como narra Yoshida (1998), a influência se reflete na fotografia, na iluminação, no enredo e na interpretação.

A depressão americana de 1929 repercutiu no Japão. A incerteza pairava sobre o país, mudando o cinema de Ozu. A câmera se imobiliza em *contra-plongée*.³⁰ Surgem os pequenos dramas familiares cotidianos construídos a partir de pequenos fatos, não existem núcleos dramáticos e uma intriga. Ele nunca constrói uma grande narrativa reunindo todos os acontecimentos, significando-os. O que existe é uma pequena narrativa onde episódios fragmentados são colocados uns após os outros, dando a impressão de linearidade. Mas, na verdade, o movimento é circular, no formato de uma grande espiral. São pequenas variações

³⁰ Apesar de muitos teóricos afirmarem que Ozu usava esse enquadramento porque refletia o olhar de alguém sentado num tatami, Yoshida (2003) comenta que o recurso foi utilizado pela primeira vez acidentalmente. Ozu filmava em um bar onde precisava de muita luz. Os fios elétricos se espalhavam pelo chão. Para evitar ter que arrumar tudo para ocultar os fios a cada mudança e enquadramento, ele optou por evitar enquadrar o chão. O recurso provisório acabou se transformando em uma marca de autor.

através de leves deslocamentos dos acontecimentos que “são a expressão do tempo esculpido pelo homem” (YOSHIDA, 2003, p.132). Os filmes de Ozu tratam do imutável por trás das mudanças diárias. A passagem das épocas incessantemente repetidas, repletas de mínimos deslocamentos. São movimentos indiferenciados e assignificantes, caóticos mesmo. Caos cuidadosamente construído.

Para evitar discursos pré-determinados ou imagens que falam, como no cinema da imagem–movimento americano, Ozu cria uma ambigüidade funcional das cenas. Em *Pai e filha* (OZU, Japão, 1947), por exemplo, quando os objetos não são contemplados pelo personagem, ou não são elementos integrais da ação, são enquadrados de forma anônima, abrindo espaço para a apreciação livre do espectador. São coisas do mundo, partes ainda não significadas, que aguardam o acolhimento para ganhar sentido.

Os espaços são fragmentados, como uma casa cuja fachada nunca é apresentada por inteiro, provocando um distúrbio espacial, somado ao desrespeito ao eixo da câmera. Recurso provocador da ruptura na ‘gramática’ cinematográfica, que diz que: durante o diálogo de duas pessoas em *close*, a câmera não deve ultrapassar a linha que estabelece a conexão entre os olhares. Quando isso acontece, o espectador tem a impressão de que ambas estão olhando na mesma direção, rompendo a sensação de interlocução. Ao não respeitar a norma, Ozu cria uma espécie de atopia. Ao mesmo tempo, insere espaços vazios e paisagens anônimas e deslocadas, independentes de qualquer olhar.

Com imagens fragmentadas e caóticas, Ozu rompe a continuidade através das elipses narrativas. Ações são indicadas por diálogos do tipo “– Eu queria comprar uma agulha de máquina” ; “– Então vamos” (*Pai e filha*. OZU, Japão, 1947). Já na cena seguinte, o casal conversa em um bar. São recursos que rompem com o encadeamento orgânico da percepção natural, provocando mais um distúrbio de tempo e espaço, gerando um estranhamento que

desliga o espectador da narrativa dramática e o predispõe a apreciar as imagens libertas de seu sentido narrativo.

Mais do que contar uma história, como faz o cinema americano, ou de dar uma idéia direta do tempo, como diz Deleuze (1990), Ozu pretende imergir o espectador em um mundo de sensações provocadas pela caotização do espaço e do tempo cinematográficos. A imersão no caos predispõe à comunicação pelo meio, típica das imagens-sensação. Recurso utilizado pela sexta geração de cineastas chineses de Taiwan, meio século depois.

Em seus filmes, Ozu evita qualquer tipo de efeito especial. Paradoxalmente, ao manipular o real, tal como é visto pelo cinema do Ocidente, seu fazer cinematográfico é de um realismo radical, na medida em que simplesmente *presenta* as imagens com toda a sua ambigüidade, evitando indicar qualquer sentido narrativo para elas. Então, em um primeiro momento, o mundo sensível nos afeta.

1.5.4.2 Seijun Suzuki

Nos anos 60, Seijun Suzuki, outro precursor japonês das imagens-sensação, dá os primeiros passos em direção ao cinema sensorial realizado por cineastas de Hong Kong como Tsui Hark e John Woo, no final do século XX, início do século XXI. Assim como Ozu, Suzuki procura desvincular-se do realismo americano. Ao romper com a realidade narrativa ocidental, manipula as imagens da forma mais irrealista para alcançar um rigor estético quase pictórico.

Sem negar a sua época (anos 60), Suzuki é um cineasta pop, cujos enquadramentos e sucessão estão mais próximos das histórias em quadrinhos do que do próprio cinema. Seus planos, com enquadramentos radicais, são uma composição rigorosa do contraste de cores irreais, da iluminação não orgânica, das linhas da arquitetura, da localização espacial dos

objetos sob a forma de uma composição rigorosa. Os cenários modernistas, ocidentalizados e feitos em estúdio são minimalistas, se apoiando no jogo das luzes coloridas. O *close* é desconectado do espaço diegético, sem referência espacial. Em um ambiente azul, o *close* do personagem pode ser enfatizado por uma luz vermelha.

Assim como Ozu, Suzuki desrespeita o eixo, desorientando o espectador com a inversão de direita e esquerda. Muitas vezes manipula a temporalidade no interior do próprio quadro, usando uma sutil câmera lenta. Suzuki é especialista em filmes da Yakusa (máfia japonesa), de cujo gênero foi um dos formalizadores. Os filmes sobre a máfia japonesa são uma herança dos filmes de gangsteres de Hollywood que inundaram as telas do Japão a partir de 1929. De acordo com o mito, a Yakusa surge como uma sociedade secreta formada por samurais desempregados, jogadores e integrantes de brigadas paramilitares do século XVII.

Nos anos 60, os filmes do gênero se ocidentalizam nos moldes de Hollywood, com perseguições de automóveis, tiroteios e mulheres fatais. Transgredindo a estética ocidental, Suzuki transforma o bandido Yakusa em um herói lutando para livrar o Japão dos valores materialistas ocidentais, destruidores da lealdade. Seus tiroteios são altamente estetizados, com o uso de sombras chinesas, alto contraste e tela monocromática. Um duelo pode ter piruetas inesperadas em uma boate mobiliada apenas com um piano e uma iluminação multicolor. (*Le Vagabond de Tóquio*, SUZUKI, Japão, 1966). Apesar de romper com o realismo ocidental, Suzuki mantém a estrutura narrativa típica dos filmes *noir* americanos, com intriga e personagens definidos, ao mesmo tempo em que defende valores tradicionais como a lealdade.

1.5.4.3 Chang Cheh

Também na década de 60, na China de Hong Kong, a influência de Ozu e de Suzuki já se faz sentir nos filmes de Chang Cheh. De Ozu, o realizador chinês incorpora os distúrbios de tempo e espaço realistas para fazer filmes de artes marciais (*kung fu* ou *wu xhia pian* - cavalaria e lutas de espadas). De Suzuki, herda os heróis com seu papel ético e político. São heróis decadentes ainda crentes na lealdade entre seus pares, na honra e na coragem. Infelizmente, são heróis trágicos, seres de um passado idealizado, cujo destino, na maioria dos filmes, é a morte provocada por seus atos de heroísmo. Ao mesmo tempo, são lutadores, que pulam saltam, escalam paredes, voam e são capazes de lutar contra centenas de homens, mesmo estando com o corpo transpassado por golpes de armas.

Mas na hora da morte, sempre morrem de pé ou gargalhando. O ideal é superar os limites do corpo, explorados pelo realizador em posturas e posições de luta, afetando-os através de *zoom ins* cirúrgicos que mostram o sangue jorrando das feridas³¹, manchando paredes e chão. Pode-se dizer que, quando se trata do corpo, Chang Cheh faz um verdadeiro cinema da carne, do corpo sem órgãos, capaz de continuar lutando mesmo depois de perder suas partes, como acontece na cena final de Justiceiro de Xangai³². (CHEH, Japão,-1974).

Apesar dos feitos supra-reais de seus heróis, Chang Cheh faz questão de filmar realisticamente, sem abrir mão da estética e do ritmo, principalmente nas lutas. Os cenários são sempre construídos em estúdio e devem ser adequados aos malabarismos dos dublês. Usa planos gerais fixos em cinemascope para localizar o herói em seu contexto. A partir daí, a luta vira um enorme plano-sequência realizado com a câmera na mão.

³¹ Para isso foram inventados os saquinhos de sangue que ficam colados ao corpo dos atores, prontos para explodir na hora exata. Basta apoiar a espada que o sangue jorra.

³² A luta em uma casa de chá dura cerca de 20 minutos. O herói, Ma Yong Zhen, com uma machadinha encravada na barriga, luta contra cerca de cem homens armados de facas e machadinhas. Quando consegue matar o chefe do bando adversário, começa a rir, mas é morto por trás por um sobrevivente da carnificina. É o patético da morte levado ao extremo. Seu corpo, dilacerado, está coberto de sangue, mas ele gargalha até o último suspiro, sob os olhos de seus camaradas.

As mudanças de enquadramentos são realizadas com *zoom in* ou *out*³³ súbitos, para destacar objetos, pessoas ou feridas. Enquadramentos afetivos que selecionam e destacam o que está em quadro, criando um efeito de verdade em cenas absurdas como o machado enfiado na barriga do herói durante a luta. A decupagem é espacial e realizada através de movimentos de câmera supervelozes, onde qualquer referência ao eixo desaparece, o espaço se fragmenta. Ao mesmo tempo, nos momentos dramáticos, Cheh pode interferir na temporalidade interna do plano, usando uma câmera lenta. A combinação desses elementos cria uma dinâmica muito própria, onde não existem elipses pela montagem, criando o efeito de real no fantástico, como feridas que se abrem e jorram sangue diante do espectador, ao mesmo tempo em que o espaço se desmaterializa.

Os efeitos de fantástico real de Chang Cheh criam uma nova era para os filmes de kung fu. Nos anos 60, os filmes de lutas marciais tinham um papel preponderante na produção de Hong Kong., mas até a chegada de Chang Cheh sempre foram considerados como de segunda categoria. Chang Cheh fez o gênero renascer nos estúdios Shaw Brothers, o maior estúdio da época, com filmes em cinemascope e muitos atores contratados. Os recursos técnicos empregados para provocar os distúrbios espaço-temporais serão aplicados no final do século XX e apresentados sob a forma de imagens-sensação por Tsui Hark e outros cineastas de Hong Kong.

1.4.4.4 King Hu

King Hu é um mestre do fantástico real, cuja representação técnica foi, sem dúvida, desenvolvida por ele. Sem nenhum efeito digital, King Hu alcança resultados cuja realização, atualmente, seria extremamente facilitada pela ajuda dos computadores. King Hu foi

³³ Pode-se dizer que os *zooms* fazem parte do processo de re-mediação das imagens televisivas pelo cinema, já que são um recurso típico da linguagem do jornalismo televisivo, que na época dava seus primeiros passos.

contratado pela Shaw Brothers para renovar os *wu xhia pian* a partir dos filmes de lutas japoneses. Calígrafo de formação, procura usar seus conhecimentos inserindo o princípio dos ideogramas no filme como, por exemplo, criando pictogramas com os próprios elementos do filme, como faz com os galhos de árvore em alto contraste na abertura de *A Touch of Zen* (HU, Hong Kong, 1975).

Coppola (2004) comenta que o principal elemento utilizado por King Hu em seus filmes é a montagem. Para o diretor chinês dos anos 60, ela não serve apenas para determinar a ordem narrativa e a temporalidade diegética. King Hu é adepto da ‘montagem elástica’, onde a sequência dos planos não serve apenas para desenvolver a história em sua continuidade espaço-temporal. Os planos são fragmentados e organizados de acordo com os efeitos imaginários que deseja provocar. Para tanto, cada plano se transforma em um traço da ação, da mesma forma que o pincel traça uma linha de um pictograma. “O plano é apenas um traço da ação, e não um elemento de decomposição analítica e racional baseada sobre um hipotético referente espaço temporal pré-fixado”, afirma Coppola (2004, p.336). Pode ser um pedaço de espada, uma mão, um movimento do braço.

Em *A Touch of Zen*, muitas vezes os planos passam tão rapidamente que não chegam a ser percebidos pelo espectador. Não são visíveis a partir da percepção normal, já que possuem menos de 24 quadros por segundo. Mas são *preendidos* como uma legítima imagem-sensação. Os planos fragmentados são puramente figurais, cuja função não é narrativa. É ser um elemento de passagem de um ato, de um objeto, de uma pessoa. Pontuação. Não pode ser encarado como metonímia, que substitui a parte pelo todo.

Com esses recursos, King Hu desmaterializa a ação e provoca distúrbios espaciais na percepção do espectador, acentuados pelo jogo das luzes e sombras. Muitas vezes as cenas se dão na total escuridão de um plano geral, mas na hora do *close* o personagem está iluminado sem nenhuma relação de continuidade. Tratamento não orgânico das luzes que não dá uma

dimensão de espaço total e tampouco de tempo, como na cena em que o calígrafo de *A touch of Zen* caminha dentro da casa escura ou pela floresta.

O diretor também cria um ritmo oscilante entre espaços fechados e abertos. Nos interiores, ocorrem as ações dos corpos acompanhados por *travellings* laterais ou as lutas intensas, como em *Come drink with me* (HU, Hong Kong, 1966). Nos exteriores, é o movimento de luzes e coisas que dá o ritmo interno do plano e da narrativa.

É também por efeito da montagem, somado aos cabos e trampolins, que seus personagens voam e lutam num bambuzal ou saltitam sobre telhados de casas. Além disso, em *A touch of Zen*, King Hu consegue, apenas com o uso do enquadramento e da organização dos elementos no quadro, fazer com que um monge se desmaterialize sob a luz do sol. No século XXI, os recursos utilizados pelos quatro realizadores asiáticos são aplicados nas narrativas sensoriais de Tsai Ming-liang e Tsui Hark .

PARTE 2
NARRATIVAS SENSORIAIS

2.1. ERA UMA VEZ NO OESTE

2.1.1 Imagem-fala

Contar histórias é um costume milenar entre os homens. São as histórias que transmitem os modos de agir, pensar e sentir de uma comunidade. De acordo com Benjamim (1992), o hábito de contar histórias faz parte da tradição oral, com dimensão utilitária de transmitir a moral e as práticas de uma comunidade. As fontes de todos os narradores são as histórias que correm de boca em boca, são aventuras de viagens, tradições locais, experiências pessoais... Sempre que um narrador reconta uma história, uma nova camada de imaginação recobre a anterior. Ele dá sua contribuição pessoal, insere sua lembrança, atualiza as imagens para adequá-las à necessidade do momento. O bom narrador começa sua história com um ‘me lembro quando...’ – e mergulha cada vez mais em sua memória, até chegar ao ponto que deseja, o reconhecimento das características da situação atual que estavam presentes também na anterior: ‘foi quando eu estava em Paris que eu vi’... – e a descrição começa. O narrador analisa um assunto em seus diversos aspectos, insere-o num tempo e num espaço e diz quem fez o quê.

O contar história coloca o narrador e seu ouvinte em uma interação direta, física e pessoal. Há uma troca ao vivo, em tempo real, entre um e outro. O gesto, o olhar, o movimento de quem conta e de quem ouve provoca uma ação/reação no outro. Audição e visão se reúnem para influenciar o sentido do que está sendo dito, que pode ser modificado a cada nova versão. Dentro do contexto, quando voltamos os olhos para trás, é quase impossível não fazer uma relação entre a narrativa épica grega com as narrativas audiovisuais contemporâneas.

Como não vincular o espaço poético mítico grego ao espaço cinematográfico? Como não compreender o mito da caverna platônica com seus fantasmas, remetendo-o às salas de cinema, como fez Edgard Morin (1997)? As poltronas confortáveis propiciam a descontração e o relaxamento, a obscuridade isola o espectador, ao mesmo tempo em que cria um estado de comunhão entre todos os que estão na sala. Entre a realidade e o sonho, num estado semi-hipnótico, o espectador, simultaneamente isolado e em grupo, quando as luzes se apagam, é “envolvido na placenta dupla de uma comunidade anônima e da obscuridade; quando os canais da ação se fecham, abrem-se as comportas do mito, do sono e da magia” (MORIN, 1997, p.119).

O cinema desenvolveu dispositivos tecnológicos narrativos capazes de levar o espectador ao estado de ‘vigilambulismo’, intensificando sentimentos e sensações. Além de criar o envolvimento pela dupla temporalidade (tempo diegético/tempo vivido), as técnicas de realização cinematográfica usam artifícios que pré-determinam a compreensão do espectador: a iluminação pode isolar ou destacar objetos e personagens; pode exagerar nas sombras para criar um ambiente angustiado ou de trevas; o excesso de luz pode criar um estado de elevação espiritual; ângulos e enquadramentos estimulam um determinado tipo de relação com o personagem; a música sublinha o traço de emoção ou o ritmo da ação, provocando uma espécie de estado de alma. O cinema funciona como uma ‘máquina de sentir’, da mesma forma como funcionavam as narrativas poéticas na Grécia do tempo dos poetas míticos.

A pesquisa de Havelock (1996) sobre a influência da escrita na formação do pensamento na Grécia Antiga, aponta que as descrições pormenorizadas, presentes nas poesias épicas como *A Odisséia*, funcionavam como uma enciclopédia viva dos saberes cotidianos. A recitação da história pelos poetas era a forma de transmissão dos conhecimentos e valores da comunidade, pois a grande dificuldade de uma cultura oral é conservar sua memória social e tecnológica, evitando que o conhecimento se perca ou se transforme, no

momento da transmissão de uma pessoa para outra. Na comunidade oral, a audição é o sentido mais importante, mas a transmissão do conhecimento que usa o fluxo sonoro como suporte é como música dissipada ao vento. Objeto que se constrói a cada segundo passado, só perdurado através da memória³⁴.

Daí a importância dos exercícios de memorização e o uso intensivo de recursos mnemônicos: reiteração do mesmo fato, através de diferentes enunciados e o uso de padrões rítmicos verbais, musicais e corporais. O que implica em mexer o corpo, batendo palmas ou fazendo movimentos ritmados, que acompanham rimas, repetições e reiterações constantes. O ouvinte, envolvido pelo ritmo, mexe braços e pernas e repete o texto, fazendo coro. Entregue ao prazer corporal, imerso no transe provocado pela repetição contínua do fluxo narrativo, ele se transforma em herói, deus ou rei, e esquece das tristezas e angústias. Eis o grande poder do poeta: provocar o prazer das pessoas e, através dele, criar uma situação limiar de consciência, permitindo imediata adesão ao enunciado. As ações dos personagens se inscrevem em seu corpo e nele ficam gravadas, como espécie de memória física, programação. Tal gesto corresponde a tal palavra ou ação, criando um automatismo corporal que definirá o estar no mundo grego.

Sendo assim, não há um controle consciente da parte do público, um espírito crítico. O poeta não pára de recitar para dar intervalo ao pensamento consciente. Há reflexo, não há reflexão. A linguagem atinge diretamente o corpo, transe descrito por Platão como “uma forma de hipnose na qual o automatismo emotivo exercia um grande papel [...] Isso gerava uma vida sem auto-análise, mas como manipulação dos recursos do inconsciente em harmonia com o consciente era insuperável” (HAVELOCK, 1996, p.206).

Em uma narrativa épica, a visualização de processos subjetivos depende de sua encarnação em personagens. Quando Apolo sente raiva, manda a peste dizimar populações,

³⁴ Husserl chama a narrativa verbal, assim como a música, de objeto temporal. Conceito aplicado por Stiegler aos produtos de massa como o cinema e os discos, que ele denomina de objetos temporais industriais. (STIEGLER, 2001)

ou seja, a peste é o índice da raiva de Apolo. O fluxo narrativo é construído a partir da proximidade entre elementos descritos verbalmente: o herói e seu adversário estão diante do porto onde as embarcações estão atracadas. O adversário é um poderoso negociante de escravos, cuja embarcação é a maior e mais carregada de todas e está atracada do lado esquerdo do porto. Os atributos e acessórios que rodeiam os personagens nem sempre são essenciais ao desenrolar da trama. A função deles é estimular a memória visual do público, além de auxiliar na construção do ritmo da narrativa.

De acordo com Havelock (1996), a forma narrativa construída pelo encadeamento das imagens é a da visão de uma casa entulhada de móveis. Quando circulamos nosso olhar, ele desliza sobre os objetos em relação de contigüidade. Vemos a mesa, em seguida olhamos para a cadeira e da cadeira vamos para o objeto mais próximo a ela, nunca para o teto ou para a escada. Isso só acontece no caso de bruscas rupturas no fluxo. A cadeia se organiza pela vizinhança espacial, onde há uma contaminação pela proximidade, uma comunicação pelas pontas. O fim de uma coisa implica no começo de outra, como uma espécie de sucessão de planos. Ao mesmo tempo, há uma comunicação através do contágio entre alguns elementos: as qualidades de uma coisa se misturam com as de outra. A raiva do homem se liga com a potência mortífera da espada. Uma mesa com uma cadeira ao lado transformam-se em sala de jantar, funcionando como imagens-movimento sonoras, imagens-fala que se sucedem de forma automática, sem um controle consciente, sem uma pausa para reflexão, rearranjo ou generalização. Qualquer parada quebraria a cadeia associativa, havendo um relaxamento das tensões físicas e psicológicas que transformam recitar conhecimentos da comunidade em divertimento e aprendizado ao mesmo tempo.

2.1.2 Era uma vez em Hollywood

No Ocidente, quando o pensamento mágico grego é substituído pelo pensamento estético, a narrativa através de imagens-fala se modifica, mas nem tanto. É possível identificar a semelhança entre a poesia épica grega e a narrativa nos filmes do cinema clássico da imagem-movimento produzidos em Hollywood, tal como Deleuze descreve. Em sua análise, o filósofo identifica duas grandes formas narrativas. A primeira engloba os *bang-bangs*, os filmes psicossociais, históricos, documentários, policiais e de *gangsters*. A encenação é realista e baseada no comportamento. A emoção se expressa através da ação. O ator usa sua memória afetiva e os objetos para exprimir sentimentos profundos. Vasos quebrados, corridas de moto etc... O exterior reflete o que se passa no interior. Os personagens são regulados por suas emoções e paixões e determinados pelo espaço geográfico, histórico e social em que circulam: pelo seu meio-ambiente. O meio e suas forças, da mesma forma que os deuses, criam situações que *preendem* o herói ou heroína. Para transformar a situação, explode em ações descontínuas. São duelos de forças. O personagem luta contra o meio, contra os outros, consigo mesmo. Após vencer a grande luta final, surge uma nova situação que faz par com a situação original, porém transformada. É um movimento SAS: situação/ação/situação.

Na passagem existe o tempo de amadurecimento do herói, que passa por dúvidas, períodos de impotência interior ou exterior. Uma progressão espaço-temporal através da qual, ao superar cada um desses desafios, ele se torna capaz de vencer o grande duelo final. Durante o processo conta com a ajuda de um grupo básico e de grupos ocasionais, que se formam a partir das situações nas quais se envolve. A ação respeita o tempo e o espaço dramático, com momentos bem definidos, com oposições e complementos. O herói é apresentado cuidadosamente a partir de uma situação, existindo uma alternância entre momentos interiores de reflexão e exteriores de ação, situações principais e secundárias.

As comédias de costumes, os filmes B com seus dramas psicológicos, *gangsters*, detetives e ficção científica são outra vertente. Por motivos econômicos, são filmes realizados com baixo orçamento. A história começa com uma ação que desvenda uma situação insidiadora de uma nova ação. É o esquema baseado em ASA: ação/situação/ação. Por exemplo: um assassinato é o ponto de partida para desvendar a vida de uma família de ex-ricos que perderam o controle acionário de uma empresa e desejam recuperá-lo através de um ataque ao atual presidente. A estrutura narrativa nunca é explícita. As imagens são sempre indícios. Índices que tomam a parte pelo todo, luzes que passam velozes num rosto de mulher substituem o carro em movimento, o som da porta que bate em *off* indica a saída de uma personagem. Muitas vezes os índices não têm sentido explícito. Se o raciocínio não for rápido, a compreensão fica prejudicada. Os personagens são carregados pela vida, envolvidos pela teia dos acontecimentos. Não se sabe quem é o bom e quem é o mau, não existem mais diferenças entre perseguidor e perseguido. O que importa não são os fins, são os meios para alcançá-los. Os heróis reagem aos estímulos imediatos, apenas lutam contra quem está contra eles. E vencem por um achado especial, um golpe de sorte. São os ‘mocinhos’ de uma época em que o sonho e as utopias começam a se transformar em ilusões.

Como aponta Jullier (1997), até hoje se contam as mesmas histórias, repetidas sobre diferentes suportes e formatos narrativos. Mitos originários, poemas épicos, tragédias gregas, enredos shakespearianos, romances clássicos... As releituras não param. As mesmas histórias são atualizadas a partir de seu contexto cultural. Não foi à toa que, quando criou o enredo da saga de *Guerra nas Estrelas* (LUCAS, Estados Unidos, 1977), George Lucas se apoiou nos estudos sobre a mitologia do psicólogo e escritor Joseph Campbell (1904-1987), como o próprio diretor conta no DVD sobre o *making off* da série. Campbell afirma que praticamente todas as histórias podem ser traduzidas e dissecadas na jornada do herói, atualizadas a partir do contexto cultural. O livro de Campbell *The hero with a thousand faces* se tornou uma

espécie de bíblia em Hollywood, como conta Vogler (1992), com a concordância de Murray (2004). É por isso que, muitas vezes, quando vemos um filme de ação americano, temos a sensação de ‘já vi esse filme antes’.

É por isso, também, que a teoria literária e as estruturas lingüísticas de análise das narrativas audiovisuais sobre diferentes suportes ainda perduram até nossos dias. Excelente recurso quando se trata da dramaturgia, da trama e dos enredos nos roteiros literários. Os princípios das poesias, tragédias e comédias gregas e os métodos de análise de Aristóteles³⁵ são colocados em prática até hoje, na criação de narrativas, tanto literárias quanto audiovisuais³⁶. Os teóricos da atualidade ainda dão mais importância à fábula, ao conteúdo e à intriga no existente por trás das palavras. Como diz Deleuze (1990), a importância maior está no enunciado, não na enunciação. Não é à toa que, quando deseja defender os chamados ‘filmes pipoca’, ou filmes de ação e ficção científica produzidos em Hollywood, o professor Rowlands (2004) afirma serem eles capazes de expressar idéias e conceitos filosóficos de uma

³⁵ Em sua *Poética*, o filósofo grego afirma que uma tragédia é a “imitação de uma ação acabada e inteira, de alguma extensão... Inteiro é o que tem começo, meio e fim... As fábulas bem constituídas não devem começar num ponto ao acaso, nem acabar num ponto ao acaso. Elas devem ter uma extensão que a memória possa abranger inteira... A duração da fábula deve permitir aos fatos se sucederem dentro da verossimilhança ou da necessidade, passando do infortúnio à ventura, ou da ventura ao infortúnio a partir de um único objetivo. A unidade da fábula não depende do herói. Depende das ações, que devem ser solidárias de tal forma que, se uma delas for suprimida, perde-se o sentido geral. Com efeito, aquilo cuja presença ou ausência não traz alteração sensível não faz parte nenhuma do todo”. (37/38) A estrutura aristotélica da tragédia implica seis elementos fundamentais: **Espetáculo ou cenografia**: são os ornamentos da cena. Ambientam os personagens na época e lugar onde a trama se passa. Os elementos do espetáculo normalmente são sugeridos pelo texto, mas podiam ser modificados pelo coordenador teatral. **Fábula (ou enredo)** é a alma da tragédia. São as peripécias ou reviravoltas (trama) que constroem a narrativa de forma a ganhar o interesse do espectador. As fábulas devem ser intrigantes, com começo meio e fim, respeitando a curva dramática, isto é, tendo um prólogo (início) um desenvolvimento baseado em episódios (seqüências) compostos por diversas ações e um fim. **Caracteres**: qualidades dos personagens que vão determinar se ele será bem sucedido ou não. Um personagem não tem um caráter imaterial do qual ele fala ou descreve. Seu caráter se encarna em suas ações. **Falas (linguagem)**: conjunto dos versos. Interpretação das idéias e do caráter através das palavras. Elas devem ser motivadoras. Cabe ao ator exprimir as falas da melhor forma através de sua voz e expressão corporal para materializar o texto. **Idéia (significado)**: termos da argumentação ou da manifestação do pensamento. A idéia existe quando um personagem fala que uma coisa é ou não é, isto é, exprime o significado da(s) ação(ões). A idéia articula o pensamento do contexto social e traduz as normas e princípios. A idéia tem um fundo moral e/ou comportamental. **Canto**: ornamento das palavras.

³⁶ Um dos principais consultores de roteiro de Hollywood, Sig Field é adepto do método aristotélico, que adaptou para o roteiro cinematográfico quando escreveu o seu *Manual de roteiros* (1995).

forma bem mais acessível do que durante uma aula onde se abordam conceitos de uma forma abstrata. Para ele,

depois de um dia de trabalho, deitar-se no sofá tendo ao lado cerveja e amendoins é uma atitude muito mais propícia para o aprendizado [...] Os filmes de ficção científica, para todos os efeitos, fornecem uma vasta quantidade de informações relevantes para o estudo da filosofia. Eles nos oferecem uma encarnação exterior de 2500 anos de pensamento filosófico. (ROWLANDS, 1995, p.12;13)

A abordagem conteudista se torna insuficiente no caso das mídias audiovisuais que englobam uma dimensão sensorial e tecnológica como a presente na arte de contar histórias a partir do século XXI.

2.1.3 Narrativas eletrônicas

A jornada do herói sempre rende boas tramas, como comprova o sucesso da série *Guerra nas Estrelas*, (LUCAS, Estados Unidos, 1977), filmada a partir do final dos anos 70. Mas o grande sucesso do filme não foi seu conteúdo literário. O mais impactante foi o cuidadoso tratamento multissensorial das imagens através dos efeitos especiais característicos do cinema, suplementados pelo arsenal da tecnologia digital. O filme representou um passo à frente na transformação tecnológica pela qual o cinema passaria, a partir da convergência das mídias. O processo começou com as imagens fluxo-eletrônicas e culminou (até agora) com as imagens digitais.

Quando se fala em imagens fluxo-eletrônicas, fala-se, em um primeiro momento, de televisão, com sua transmissão em tempo real. É preciso reconhecer, no entanto, que as primeiras narrativas televisivas não apresentavam nenhuma aventura estética. Muito pelo contrário, elas incorporaram o formato do dispositivo cinematográfico, adotando, inclusive, o mesmo vocabulário. Na linguagem televisiva fala-se de planos, enquadramentos, movimentos

de câmera, montagem etc. É claro que, como cada meio possui a sua especificidade, os elementos cinematográficos sofreram transformações funcionais.

Assim como o cinema influenciou a televisão, a recíproca também é verdadeira, principalmente depois da chegada do vídeo e das tecnologias digitais. Os limites entre as mídias se dissolveram. Atualmente, cinema, televisão, vídeo e produtos multimídias entram todos na categoria de audiovisual. Cineastas fazem programas de TV e telefilmes, diretores de telefilmes fazem cinema, que, entretanto, para alguns críticos, sofrem de ‘falta de imaginação visual’, como fala Daney (1986). Ao comentar o filme inglês *História de uma Traição* (KANIEVSKA, Inglaterra, 1984), realizado pelo diretor de tele-séries Marek Kanievska, Daney (1986) começa elogiando o enredo, que trata dos problemas da educação inglesa, mas termina afirmando:

o filme não existe. Faz muito tempo que, por causa do trabalho na televisão, os cineastas ingleses importaram para seus filmes a seriedade de seus roteiros e a sua falta de imaginação visual. [...] Um filme como *Another Country* não tem estilo. Ele nos dá tempo de observar a boa qualidade dos atores e de aproveitar o sentimento (freqüentemente enganoso) de nos sentirmos repentinamente muito inteligentes, capazes de falar horas num *pub* ou num clube sobre as coisas importantes que são faladas no filme. (DANEY, 1986, p.102)

Quatro anos depois, o editor da revista *Cahiers du Cinema*, Antoine Baecque (1990), constata que a influência da televisão dá origem ao cinema televisual, com filmes baseados no tripé estrela e/ou ator famoso, produção cuidadosa e roteiro literário adaptado, onde a história é contada através dos diálogos.

É em torno das palavras que ele (o cinema) encontra sua diferença e o único meio de se rebelar contra a comunicação. É através delas que ele resiste à dissolução de sua identidade. A imagem muito difundida, que parte de todas as engrenagens da máquina comunicante, não permite que o cinema, pelo menos atualmente, encontre uma lógica identitária. Os cineastas abandonam ao acaso cultural o espaço das imagens, do visual, destas redes de imagens múltiplas e multiplicadas que eles não controlam mais. Enquanto isso, eles lutam no terreno das palavras. (BAECQUE, 1990, p.40)

Quatorze anos depois, Jean Luc Goddard (2000) complementa:

O cinema de hoje é um cinema de roteiro. Desde Gutenberg, o texto triunfou. Houve uma longa luta, casamento ou ligação entre a pintura e o texto. E o texto venceu. O cinema é a última arte da tradição pictural. Falamos muito de imagem, mas existe apenas texto. (GODDARD, 2000, p.12)

Os filmes televisuais funcionam através de fórmulas prontas, assistir a um é o mesmo que assistir a todos. E, apesar de estrearem nas salas de cinema, seu destino final é a telinha da televisão doméstica, impedindo a existência de aventuras estéticas. Não existem surpresas, rupturas, desenquadramentos, as histórias se desenvolvem com princípio, meio e fim, de acordo com a ordem causal. Tudo é muito bem explicadinho, com alta taxa de redundância. Os diálogos transcorrem em continuum, sem sobressaltos. Sempre alguém falando de outro alguém ou de alguma coisa, prevendo o que vai acontecer ou comentando o que já aconteceu, na mesma estrutura das novelas de TV. Evita-se o aparecimento do novo, mas não da surpresa, provocada pela forma do acontecimento, nunca pelo seu conteúdo. Assim, tudo o que estava previsto para acontecer, acontece.

O lugar onde os personagens estão não tem a menor relação com o que está sendo dito. Eles conversam nas lanchonetes, escritórios, restaurantes... ou fazem passeios turísticos por cidades ícones enquanto discutem suas relações e dramas existenciais. Os enquadramentos ‘variam’ do plano médio ao *close* em plano/contra plano. O visual tem o mesmo peso de uma página em branco. Todo e qualquer sentido depende das palavras. “Os cineastas que realizam os filmes televisuais não acreditam na potência das imagens. Domadas pelas palavras, elas são incapazes de trabalhar nos diversos registros da sensação. Por isso os filmes são como os romances baratos: provocam apenas emoções baratas” (SÁ REGO, 2000, f. 59).

Nos anos 80, Daney também detecta outra vertente cinematográfica influenciada pelas imagens fluxo-eletrônicas: os ‘filmes fliperama’. Ele exemplifica o gênero com *O Selvagem da Motocicleta* (COPPOLA, Estados Unidos, 1983), de Francis Ford Coppola. Daney afirma

que, para compreender o filme, é preciso vê-lo com os mesmos olhos de quem joga uma partida de um novo jogo eletrônico (fliperama). “É preciso descobrir como ele funciona. Os *bumpers*, os corredores, os espaços livres, os alvos, as bolas cativas e os prêmios especiais. Que barulho ele faz, como ganhar?” (DANEY, 1986, p.78) Estaria Daney prevendo a influência dos videogames no cinema, tal como aconteceu nos anos 90?

O objetivo do fliperama é sempre o mesmo: fazer o maior número de pontos, impedindo que as bolinhas saiam do campo através do controle dos *flippers*. É um duelo entre a bola e o meio ambiente, o aparelho do jogo manipulado pelo jogador, espécie de Deus, uma força exterior que deseja controlá-lo. Além da força divina, as forças do próprio mecanismo do jogo: os buracos onde as bolas podem cair, os corredores por onde passam, os *bumpers* que impedem e impelem seu movimento. A partida se desenrola com a pura ação/reação/bola/jogador, que deve se acoplar ao aparelho, se possível se transformar nele, para poder jogar melhor. Para estimular a união, as luzes piscam, a trilha sonora toca sempre a mesma ‘musiquinha’ com ruídos onomatopaicos, soando junto com as ações: as bolas caem repetidamente nos mesmos pontos, as bolas ficam presas, as bolas suplementares como prêmio por alguma boa jogada e, principalmente, os movimentos repetitivos de controle do movimento através dos *flippers* que as impulsionam de volta para o campo. Um duelo reflexo, sem reflexões, provocado pelo encadeamento automático do movimento das bolinhas e das ações do Deus/jogador.

O selvagem da motocicleta (COPPOLA, Estados Unidos, 1983), de Francis Ford Coppola, funciona da mesma forma que o jogo, desenvolvendo uma narrativa reflexa não reflexiva criada pelo fluxo da montagem. O espectador se acopla ao dispositivo cinematográfico para acompanhar o duelo entre o personagem e seu ambiente, guiado por um deus (diretor) a determinar os movimentos que ele deve fazer. No ambiente, algumas imagens, palavras, sons, luzes e sombras se repetem ritmicamente e estimulam a adesão do

espectador ao dispositivo cinematográfico. Analisado sob um enfoque da história do cinema, *O Selvagem da Motocicleta* poderia ser considerado como a derrisão do caubói dos antigos *westerns*, que troca o seu cavalo por uma moto, mas nem assim conseguem se integrar na dispersão do ambiente urbano. Ambiente disperso, onde os antigos valores são questionados e as ações nunca levam a lugar nenhum por serem apenas ações que não carregam em si nenhum ideal, nenhuma idéia; comportamento correspondente ao pensamento dos anos 80. Ações que refletem uma nova forma de estar no mundo e, por conseguinte, de fazer cinema.

2.1.4 O cinema pós-moderno

Dez anos depois, Jullier (1996) coloca os ‘filmes fliperama’ na categoria de cinema pós-moderno, denominados de ‘filmes de fogos de artifício’, que apelam para o som, para os maneirismos formais e para o excesso de efeitos especiais e efeitos visuais proporcionados pela tecnologia. Os filmes de fogos de artifício incorporam os recursos típicos da produção eletrônica dos videoclipes. As imagens se sucedem no ritmo da música ou de ruídos que dão unidade à seqüência fragmentada de lugares e tempos, reunidos por uma montagem *cut*. São planos de um mesmo objeto ou de pessoas em diferentes locais, sem que haja passagem entre eles. Assim é possível pular instantaneamente de Paris para Berlim, sem passar por nenhum avião, trem ou automóvel, ou ir do passado para o futuro. Com isso, a montagem cria uma estranha topologia, onde o espaço mental não tem relação com o espaço orgânico. O mesmo acontece com as passagens de tempo, nem sempre traduzidas por uma mudança de cor, ou algum efeito de linguagem, como folhas de calendário sendo arrancadas pelo vento, típico do cinema clássico.³⁷

³⁷ Esse tipo de clipagem pode ser uma herança das reportagens do telejornalismo, onde as imagens se sucedem sem nenhuma lógica espaço-temporal, tendo uma função apenas ilustrativa do texto com as informações jornalísticas. As imagens estão ali apenas para comprovar a presença do repórter e do câmera no local da notícia. Não existe função narrativa.

No caso do cinema, a estrutura veloz, com deformações de tempo e espaço leva o espectador a assistir as imagens com o corpo, não com a razão. A imagem não é criada para ser lida pelo olhar e apreendida pela consciência, pelo contrário, ela provoca um curto-circuito no intelecto do espectador, através do investimento direto no sistema sensorial, como comprova esta declaração de George Lucas (*apud* JULLIER, 1996, p.37) para a revista *Times*, em 1981: “meus filmes estão mais próximos de um parque de diversão do que de uma peça de teatro ou romance”. Procedimentos que retiram os filmes da categoria de parque de diversões para a consciência para se transformarem em um parque de diversões para o corpo.

De acordo com Jullier (1996), esses filmes são caracterizados pelo:

- a) estímulo da aura através de técnicas de enquadramento e montagem que substituiriam a aura do espetáculo ao vivo, já que fazem com que o espectador se reporte à experiência sensório-motora do presente da projeção, e não ao presente diegético, criando o aqui/agora da projeção como experiência única;
- b) predominância da dimensão sonora sobre a visual através de equipamentos altamente sofisticados, que envolvem o espectador por todos os lados, facilitando a imersão e
- c) uso do dispositivo cinematográfico de forma a poder ser facilmente adaptável ao uso doméstico nos *home theaters*.

Nos filmes de fogos de artifício baseados em efeitos especiais digitais, a intriga é motivo para o exercício formal que vai reciclar as velhas histórias de sempre, com um cunho de veracidade maior. Mais uma vez Rowlands (2005) defende esse tipo de filme quando afirma lidarem com questões, disputas e argumentações filosóficas, já que normalmente tratam de algo essencialmente alienígena a nós, como um robô, um alienígena, um ciborg ou um monstro: “Confrontar esse estranhamento é como ter um espelho diante de nosso rosto –

ele nos permite ver e entender a nós mesmos de maneira muito mais clara” (ROWLANDS, 2005, p.11)

2.1.5 Narrativas digitais

O uso do prazer proporcionado pela tecnologia na indústria cinematográfica não vem de hoje. O cinema de atrações começa no tempo de Meliés, época em que o enredo narrativo não tinha muita importância, era apenas um veículo para aumentar o prazer proporcionado pelo espetáculo visual. E, assim como atualmente há um grande fascínio pelos *making off* dos filmes, no final do século XIX “os primeiros espectadores iam para as exposições para ver mais as máquinas do que o próprio filme” (GUNNINGS TOM, *apud* MACTAVISH, 2002, p.37).

Mactavish (2002) defende a tese de que hoje em dia o prazer do cinema é provocado pelo prazer estético, a ilusão de imersão e o espanto tecnológico. Todos querem ver como foram realizados os efeitos especiais de *Toy Story* (LASSETER, Estados Unidos, 1995), *Matrix* (WACHOWSKI A. e WACHOWSKI L., Estados Unidos, 1999), *Titanic* (CAMERON, Estados Unidos, 1997) e outros. Quanto maior for o realismo presente nos efeitos especiais, mais os filmes fazem sucesso. Muitos espectadores saem do cinema encantados com o que viram e se perguntam se foram cenas reais ou digitais. Uma dúvida quase inexistente no episódio 3 de *Guerra nas Estrelas, a Vingança dos Sith*. 99% das cenas foram tratadas digitalmente, de alguma forma. Um sintoma da mutação da indústria cinematográfica. No cinema clássico, o grande desafio era fazer com que os efeitos especiais passassem despercebidos.

Em 1983, o filme *O retorno de Jedi* (LUCAS, Estados Unidos, 1983), que narra o desfecho da primeira trilogia da saga *Star Wars*, ganha o Oscar de efeitos especiais. O filme marca o limite dos efeitos tradicionais e os primeiros avanços dos digitais. Em 2002, Nol

(2004) faz um balanço da evolução da influência digital no cinema. Atualmente presente em todos os aspectos do setor, do técnico ao estético, do econômico ao simbólico. Do ponto de vista estritamente técnico, o uso do digital está em todas as etapas da produção. Na pré-produção, substitui o *story-board* e cria uma espécie de rascunho animado do filme, prevendo os movimentos de câmera e enquadramentos, a duração de cada plano e o tipo de efeito necessário. Na captura das imagens, as câmeras digitais ainda não são regra, na maior parte das vezes as imagens são capturadas em película para depois serem digitalizadas. Quando utilizadas, as câmeras DV já possuem diversos dispositivos que agilizam as filmagens em locação, têm alta sensibilidade à luz, permitem movimentos quase impossíveis e proporcionam uma nova estética que pode ser apreciada nos filmes dos dinamarqueses do grupo Dogma e em filmes de ação como *A bruxa de Blair*. (*The Blair Witch Project* /1999// Daniel Myrick e Eduardo Sánchez).

Na montagem e na pós-produção, a *master* digital permite maior controle da qualidade das imagens, facilidade na inserção de imagens digitais e de efeitos especiais. Nessa categoria, então, os efeitos digitais substituem com perfeição os efeitos mecânicos, pirotécnicos e visuais do cinema clássico. A evolução tecnológica é rápida e cada diretor tenta superar tudo o que já foi realizado, no mercado cinematográfico ocidental todos querem ter em seus filmes sua cota de imagens nunca vistas. O desafio de superação é tão grande que, em 2001, Steven Spielberg filmou *Inteligência Artificial* integrando atores em cenários digitais, em tempo real. Façanha até então nunca realizada, e que segue o processo tecnológico de renderização em *real time*, típico dos videogames, com suas narrativas interativas imersivas.

2.1.6 Narrativas interativas imersivas

Os processos imersivos foram descritos por Murray (2004) como uma experiência de limiar

derivada da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial. (MURRAY, 2004, p.102)

Murray fala sobre os ambientes imersivos relacionando-os às narrativas digitais veiculadas pelos computadores, de acordo com a autora, dotados de dupla funcionalidade. Por um lado funcionam como seres autônomos, capazes de auto-executar seus próprios processos; por outro, funcionam como espécie de reflexo da consciência humana, ao materializar pensamentos e gestos em palavras, figuras e ações virtuais, com uma decalagem de segundos. Esse processo reflexivo, tanto de pensamentos quanto de gestos, provoca uma ruptura entre o sentido e o visto. Por mais instantâneo que seja o pensamento ou o gesto representado na tela, é sempre passado, permitindo determinado grau de distanciamento entre o usuário e o apresentado na tela do monitor. O intervalo no processamento realizado pela máquina é um momento de reflexão maquínico que permite ao usuário tomar consciência do dispositivo informacional. Para romper com a reflexão e favorecer a intensidade da imersão, há forte apelo sensório-motor provocado pelos recursos audiovisuais intensificadores do feitiço de imersão digital. E, segundo a autora, quanto maior a semelhança entre o mundo virtual e o mundo natural, mais fácil e prazerosa a imersão. Razão pela qual o investimento no aperfeiçoamento tecnológico não pára. A progressão tecnológica elaborada para as narrativas digitais se reflete na técnica do fazer cinematográfico.

As primeiras batalhas intergalácticas de *Guerra nas estrelas* (LUCAS, Estados Unidos, 1977) foram absolutamente espetaculares, surpreendentes, um prazer para os olhos e

os sentidos. A materialização demandou investimento maciço em novas tecnologias de efeitos especiais audiovisuais. Atualmente, cada novo filme cujos efeitos não superem o sensacionalismo dos anteriores só consegue despertar no espectador sensações de *déjà vu*. Tesson (2000) afirma que boa parte do enfado é provocado pelos jogos de computador.

Além de apresentar visual semelhante ao das imagens cinematográficas, as imagens dos videogames são interativas e habitáveis, permitindo que o espectador/jogador possa ter uma *performance* semelhante a dos heróis cinematográficos. Participar de uma aventura, interferir no desenrolar de uma história, se torna mais interessante do que apenas assistir, como testemunha distanciada, imóvel na cadeira. Em um jogo de computador, a ação direta virtual se torna cada vez mais real, consequência das características das imagens-objeto e sua demanda direta do investimento sensório-motor.

Natkin (2004) define o videogame como “uma obra audiovisual interativa onde o primeiro objetivo é distrair o usuário/espectador e que utiliza para sua reprodução um aparelho baseado em uma tecnologia informática.” (NATKIN, 2004, p.6, tradução nossa). A tecnologia informática, no caso, é o computador, que tem dois papéis: criar o universo virtual onde o jogo e as ações do jogador transcorrem, em tempo real; e aplicar as regras do jogo. Em alguns casos, no jogo solo, o computador é o próprio adversário do jogador. Além disso, “um jogo é um universo no qual um jogador deve desenvolver uma história particular, em um conjunto de possíveis” (*Ibid.*, p.7, tradução nossa). Existem diversas classificações para os jogos. Natkin (2004) adota a que se baseia nos mecanismos do jogo, o *gameplay*.³⁸ O *gameplay* é o elemento diferencial entre as narrativas dos *games* e as narrativas tradicionais.

³⁸ De acordo com Natkin (2004), existem os jogos solo, divididos em quatro grandes classes: jogos de *puzzle*, retomada dos jogos clássicos realizados tendo o computador como adversário (xadrez, go, paciência, etc); jogos de estratégia, que dão ao jogador a possibilidade de criar e gerir um universo virtual (*The Sims*); jogos de ação, onde o principal objetivo é a destreza do jogador (*Doom*); jogos de aventura, os mais roteirizados, onde o jogador encarna o herói. Para vencer, o jogador deve resolver enigmas ou ultrapassar diversas fases de ação; jogos de esporte individuais que simulam atividades esportivas sem que o jogador precise sair da cadeira (tênis, corrida de automóveis, futebol); jogos de descoberta, onde se apresenta uma problemática histórica, geográfica ou ecológica que deve ser resolvida pelo jogador (*RPG – Roler Playing Game*); jogos em que o jogador encarna um personagem em uma aventura, cujo poder de agir depende do mecanismo do jogo (*Final Fantasy*).

Nos jogos de ação/aventura é composto pelos objetivos de curto e longo prazo a serem alcançados pelo jogador; a hierarquização dos objetivos por grau de dificuldade; a natureza dos obstáculos que devem ser superados e as escolhas feitas pelo jogador para superá-los, distinguindo entre escolhas estratégicas e táticas; as regras para o jogador e para a máquina. (NATKIN, 2004, p.44) Resumindo, o *gameplay* é o programa do jogo.

No caso dos jogos de ação/aventura, além do *gameplay*, uma das principais atrações é a narrativa audiovisual. Os cenários são trabalhados e os movimentos sofisticados. São jogos com diversos estilos, como jogos de horror, de ficção científica, de guerra, de exploração. O principal requisito para um jogo de ação é a agilidade do jogador.

Dois anos antes de Natkin, Bas (2000) já falava sobre a importância da destreza do jogador num jogo de ação/aventura, e os subdividia em dois tipos:

aqueles baseados nos reflexos e na destreza do jogador diante do inimigo e os jogos de aventura, onde o ritmo é mais lento, que demanda um tempo do jogador. Confrontado a enigmas que devem ser resolvidos para que possa seguir adiante, ele precisa refletir para interagir com o mundo dos objetos. (GRAFFARD *apud* BAS, 2000, p.45).

De acordo com Graffard (*loc. cit.*), um jogo não precisa de história porque a história é o próprio ambiente, explorado em tempo real, aumentando a carga de percepções sensório-motoras. Os ambientes conduzem o jogo e guiam as emoções e sensações do jogador, que deve estar atento ao mínimo movimento da cena. É por isso que as imagens dos *games* de última geração são extremamente sofisticadas com detalhes que às vezes parecem desnecessários, mas que aumentam o grau de credibilidade e imersão do ambiente virtual criado por imagens de síntese.

As sensações cada vez mais intensas, provocadas pelas luzes e sombras, cores, movimentos e enquadramentos, são a garantia de que o jogador não vai abandonar o jogo na terceira repetição, ao mesmo tempo em que são a porta de entrada para uma experiência de limiar através da saturação sensório-motora. Os criadores desse tipo de *game* são alimentados pela cultura de imagens que deslizam sobre imagens. São grafismos, *mangás*, revistas de

quadrinhos, *animes*³⁹, filmes de Hollywood de efeitos especiais que fazem com que, por mais sofisticados que sejam os visuais dos jogos, eles não passem de clichês re-mediados⁴⁰. Durante o processo de re-mediação, uma mídia incorpora as formas das mídias que a precederam, ao mesmo tempo em que as formas antecedentes incorporam as novas, numa relação de troca constante.

Poderia apontar que, no primeiro caso, boa parte da agilidade se deve à memória reflexa do usuário. O jogo é puro reflexo, sem reflexão, se passa no presente sempre atual e depende do adestramento para acontecer. O adestramento progressivo faz com que, no decorrer do tempo, haja total eliminação do intervalo do cérebro. As reações passam a ser ‘bateu/levou’, ‘viu/atirou’, do instinto de sobrevivência. Momento da interação/interatividade total, do devir outro proporcionado pela comunicação pelo meio. O usuário se acoplou à interface, sendo capaz de prever tudo o que vai acontecer. Ao mesmo tempo, depois de já adestrado pela repetição dos clichês, o corpo age independente de qualquer pensamento, quando o jogo perde a graça, porque fica muito fácil e não consegue provocar mais nenhuma sensação. Ele se transforma em uma sucessão de lutas, corridas e tiros já conhecidos. A comunicação pelo meio, em vez de processo criativo que implicaria em uma constante adaptação do corpo, necessária ao processo de devir outro, se transforma no uso cada vez mais veloz e automático de programas já estabelecidos pelo autômato corporal. Para manter o interesse, o jogo precisa provocar sensações cada vez mais fortes e desestabilizar o limiar de sensibilidade do espectador. Eis a função das imagens sensacionais digitais. Um videogame de ação/aventura com imagens sensacionais não conta histórias, mas tem objetivos

³⁹ Seriados de animação japoneses feitos para a TV nos anos 80/90, muitas vezes re-mediações dos *mangás*, histórias em quadrinhos de origem chinesa e japonesa lidas de trás para a frente. A origem dos *mangás* remete às primeiras imagens de reprodução orientais feitas com clichês de madeira. As histórias eram contadas nas ilustrações em papéis que formavam rolos, que iam sendo desenrolados e enrolados à medida que se lia.

⁴⁰ O conceito de re-mediação foi aplicado ao universo dos jogos de computador por Bolter and Grusin (*apud* KING e KRZYWINSKA, 2002, p.4).

comunicados rapidamente no início do jogo, através de uma narrativa, geralmente calcada em uma sequência cinemática, preparando-o para a imersão. Depois é só entrar na brincadeira.

Por limitações tecnológicas, os autômatos dos primeiros jogos de computador seguem os princípios da imagem-percepção. Há uma visão distanciada do jogo, baseada na posição do espectador diante da tela do computador, onde o que se move são os elementos interiores do quadro, e não o próprio quadro. Nesse espaço, o personagem escala paredes, pula precipícios, balança em cipós, fica submersos durante um longo período – características encontradas em *Lara Croft*, no jogo do mesmo nome. Quando consegue vencer todas as barreiras, o jogo pula para uma nova fase, com novo cenário. As opções interativas e interacionais são limitadas e automáticas, rapidamente transformadas em clichês.

Logo depois surgem os jogos com apropriação do ponto de vista subjetivo cinematográfico. São os primeiros passos das imagens-sensacionais, que visam inserir o espectador/jogador dentro da cena. A partir do olhar do personagem principal, o jogador entra no ambiente virtual para interagir com ele. As opções não são muito variadas, pois dependem das armas que ele possui. Revólveres, facas, metralhadoras, correntes... A interatividade se dá no nível da escolha da melhor arma para acabar com determinado inimigo.

Esse tipo de narrativa é típico dos jogos de atiradores em primeira pessoa, como *Doom*⁴¹, onde o personagem nunca é visto. A localização espacial se dá pela ponta da arma que está no limite inferior do quadro, na altura correspondente a uma mira. A progressão no ambiente está direcionada pelo movimento do *mouse* que avança ou recua, vira para a direita ou a esquerda, tendo como centro organizador espacial a ponta da arma. Quem se move,

⁴¹ Esse tipo de narrativa foi utilizado na cena de abertura do filme *O Senhor das armas* (NICCOL, Estados Unidos, 2005). A apresentação dos créditos se dá sobre a visão subjetiva de uma bala de revólver que está no canto inferior do quadro, durante o percurso que vai de sua fabricação até o momento em que ela atinge a testa de um jovem africano. A sensação de horror provocada pela abertura ressoa no conteúdo violento dos games desse tipo.

continuamente, em um plano-sequência interminável, é o cenário. O personagem, transformado em arma, fica no limite inferior da tela.

A cada nova geração de jogos, a sofisticação dos pontos de vista aumenta, passando a se posicionar por trás, na altura do ombro do personagem, a uma distância equivalente a um metro no mundo natural. O movimento do ambiente é duplo, mas, ainda assim, há apenas um centro organizador do espaço: a visão da testemunha participativa, enquanto autômato corporal. O duplo movimento cria a imagem-sensacional, onde a ação (movimento do personagem) se soma à percepção do movimento automático do próprio cenário virtual, sobrecarregando o sistema sensório-motor, obrigado a reagir em tempo real, interagindo tanto com suas percepções quanto com as percepções externas.

A evolução dos movimentos autônomos dos ambientes virtuais não pára aí. Logo a câmera se torna totalmente independente de qualquer autômato corporal exterior. Seguindo os princípios cinematográficos, os movimentos do autômato corporal digital passam a multiplicar seus pontos de vista de forma fluida e contínua. Podem fixar, fazer *travellings* laterais, circulares, *plongées* e *contra-plongées*, ou mesmo fazer cortes para mudanças de escala nos planos (*zooms*). A autonomia é programada. O personagem está sempre sob o olhar de uma câmera na medida em que entra no seu campo de visão. Caso vá muito rápido ou atinja pontos não cobertos pelas câmeras, os movimentos são bloqueados, transformando a própria interface em um autômato, auto-organizando seu movimento, que passa a se distribuir em três dimensões: o movimento do avatar, o movimento acentrado dos cenários e o movimento cinemático das texturas. Assim se completa o ciclo do movimento da imagem-sensacional nos videogames até o atual momento⁴².

⁴² Vale a pena acrescentar que em determinadas plataformas de jogos, os dispositivos de entrada e saída de dados já acrescentam afetos sensório-motores tácteis, como a resistência oferecida pelos objetos manipuláveis (sensação de peso), o retorno da violência das armas de fogo no momento do tiro ou o tremor provocado pela explosão de uma bomba, amplificando os níveis de sensações..

As mudanças de câmera e os movimentos funcionam na construção dramática do jogo, posto que o próprio ambiente constrói a narrativa. Apesar de tantos pontos de vista, a passagem da personagem é acompanhada por uma câmera de cada vez, em progressão linear. O ritmo criado pela passagem de uma para outra é responsável por provocar as sensações de estresse, de velocidade ou de calma, exatamente como no cinema. Se a personagem corre para frente, será sucessivamente enquadrado pelas câmeras, em uma sequência linear de pontos de vista, todos no mesmo sentido.

Ao entrar no ambiente virtual do videogame, o jogador iniciante percebe que ser um super-herói virtual não é tão fácil quanto sê-lo no cinema. No mundo do cinema de ação e aventura do século XXI, o herói sobrevive a quedas, socos, atropelamentos, maremotos, tiros e às torturas mais cruéis. Por mais ‘homem comum’ que seja, é capaz de resistir aos afetos mais violentos possíveis. A sobrevivência no universo do jogo não é simples, depende de um aprendizado, de um treinamento, de um exercício diário. O jogador novato precisa recomeçar uma partida diversas vezes até ser capaz de realizar com sucesso as diversas etapas necessárias ao seu percurso heróico. Ele só pode se tornar campeão após ultrapassar todas as provas que lhe são impostas para alcançar a vitória. Na pele do herói, o usuário deve ser ágil o suficiente para resolver todas as situações *presentadas* e derrotar todos os inimigos. No jogo de computador, a narrativa se constrói a partir da relação com o ambiente. São ações sobre ações que serão executadas a partir do momento em que o jogador tomar ciência de que sua missão funcionará como brinquedo de parque de diversões. É dessa dimensão lúdica e participativa que o cinema procura se apropriar quando cria suas narrativas sensoriais.

2.2 DOIS FILMES SENSACIONAIS

2.2.1 *Guerra nas estrelas*

No site *Adorocinema*⁴³ pode-se encontrar a informação que diz que *Guerra nas Estrelas* (LUCAS, Estados Unidos, 1977) foi o primeiro filme da saga *Star Wars* a ser lançado nos cinemas, mas que a história equivale ao quarto episódio. George Lucas preferiu começar por esse capítulo pois a tecnologia da época ainda não permitia a realização do primeiro episódio, a *Vingança dos Sith*, realizado apenas 22 anos depois, em 2005. O filme foi anunciado como o ponto de confluência de toda a história, onde todos os mistérios são explicados.

Guerra nas Estrelas episódio III. A vingança dos Sith (LUCAS, Estados Unidos, 2005) começa com a descrição dos antecedentes da próxima cena, mantendo o formato dos episódios anteriores: os caracteres em uma esteira rolante desaparecendo no meio da galáxia em um movimento ascendente. O enredo do filme é simples: Anakin Skywalker (Hayden Christensen) é um jovem cavaleiro *Jedi* considerado como o Escolhido para livrar a República da guerra provocada pelo lado negro da força, representado pelos cavaleiros Sith. O jovem *Jedi* é ambicioso e se apaixona por Padmé Amidala (Natalie Portman), contrariando o princípio dos *Jedi*, que prega o não envolvimento afetivo. A relação com a amada aproxima Anakin do chanceler Palpatine. Seduzido por promessas de poder e pelas tentações do lado negro, Anakin participa da vingança tramada pelo chanceler contra os *Jedi*, culminando em uma luta de sabres de luz entre Vader e seu mestre, Obi-Wan Kenobi (Ewan McGregor). A batalha definirá o destino da Galáxia, que deixará de ser uma República para se transformar em um Império.

⁴³ Disponível em: <http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/guerra-nas-estrelas/guerra-nas-estrelas.htm>

A primeira imagem após o final dos caracteres é uma enorme nave flutuando no céu. O movimento ascendente, invadido por duas pequenas naves em alta velocidade, continua no mesmo ritmo que elas. Durante o percurso em direção ao local onde o chanceler está preso, explodem bombas, naves são destruídas. Uma verdadeira cena de videogame. Em *inserts* rápidos, vemos Anakin Skywalker e Obi-Wan Kenobi pilotando. O ritmo veloz das naves, das explosões, da edição, giros de 360° e alguns diálogos pontuais são as primeiras imagens-sensacionais de uma guerra nas estrelas que tira o fôlego do espectador. A sensação provocada é a mesma de um jogador que acerta seus alvos em um videogame. Acoplado a seu *joystick*, mira nas naves que circulam pela tela. Não há ruptura radical no regime perceptivo, e a ultrapassagem do clichê se dá pelo excesso do som e do movimento. A imagem funciona como um carrinho de montanha russa que carrega um observador passivo. Quem se move é o carrinho. O processo de devir outro se dá por transferência⁴⁴, não por acoplamento.

A Vingança dos Sith segue o regime das imagens-movimento, tal como Deleuze descreve. Apesar dos mundos fantásticos, estão bem localizados no tempo e no espaço. Os cenários são realistas, criados a partir dos possíveis imaginários, com monstros intergalácticos, robôs e andróides que dão a visão de um futuro tecnológico. A interpretação também é realista e baseada na ação. O que se passa no interior se reflete no exterior, como o ódio de Anakin Skywalker, refletido no assassinato das crianças treinando para serem *Jedis*. Os diálogos explicam a intriga. Tudo é aparente e não deixa dúvidas sobre o que vai acontecer. A cena posterior é explicada pela anterior. O enredo não traz surpresas, mesmo porque qualquer mistério já havia sido desvendado pelos inúmeros artigos, críticas e *making offs* sobre o filme.

Na verdade, o sensacionalismo da *Vingança dos Sith* ultrapassa o próprio regime das imagens e permeia todo o processo de produção. A quantidade define a qualidade. O

⁴⁴ Essa é a visão da relação do espectador com a imagem cinematográfica muito bem analisada por Esquenazi. (1994).

marketing do filme é baseado nos números e adjetivos hiperbólicos. O tratamento digital das imagens é a ponta de lança da propaganda. De acordo com o documentário sobre a realização, que acompanha o DVD do episódio lançado em 2005, o filme tem cenas nunca antes realizadas em computação gráfica. O produtor faz questão de afirmar que todos os planos do filme possuem um toque digital para aumentar o grau de realidade das imagens.

O documentário explica, detalhe por detalhe, todas as etapas de produção da cena que definirá o destino da galáxia: o duelo de Mustafar, o planeta vulcânico. O duelo é a cena 158 do filme, com cerca de um minuto, composta por 26 tomadas, dividida em 1185 quadros, realizada por 910 artistas, que trabalharam 70 441 horas. Das 2 146 tomadas com efeitos, 1269 foram totalmente produzidas em animação. Como se vê, são números impressionantes responsáveis pela ‘qualidade’ do filme que levou multidões ao cinema. Os resultados finais de tanto investimento são imagens sensacionais que materializam um universo semelhante à Terra, apesar de misturarem diferentes espécies vivas de uma galáxia composta por diversos tipos de mundos.

A produção começa com o roteiro literário escrito por George Lucas. O texto é enviado para o departamento de arte, onde os desenhistas estão encarregados de transformá-lo em imagens. Criam cenários, roupas, naves, objetos de cena, móveis... De acordo com Lucas, o objetivo fundamental na fase da criação é permitir que o espectador seja capaz de reconhecer imediatamente todos os locais, personagens e objetos. Para tanto, o universo deve ser totalmente coerente com o mundo natural, referência para todas as imagens. “O espectador deve dizer assim que vê uma imagem: ‘eu sei onde estou. Sei o que é isso’” (LUCAS, 2005). Por isso o cenário virtual do planeta Mustafar é um mar de lavas. Clichê sensacional. É impossível enganar-se quanto o tipo da atmosfera apresentada.

Depois que o roteiro literário é transformado em *storyboard*, digitalmente ilustrado, há uma reunião para decidir os tipos de ações permitidas pelo cenário. O que pode acontecer em

cada espaço. Não é o ambiente o determinado pela narrativa, e sim o contrário, da mesma forma que um videogame. Depois de definidas as ações, o *storyboard* é animado. Os desenhos são misturados com fotos, material gravado ao vivo nos ensaios, e imagens de referências. Todas tratadas digitalmente com a finalidade de uma imagem única, animada em 3D, ganhando textura e iluminação uniformes. O resultado do trabalho são seqüências videomáticas bem próximas do resultado final do filme, pois é a partir delas que as filmagens serão realizadas. Os movimentos de câmera e enquadramentos já estão previstos. Com o material, Lucas avalia se a seqüência funciona ou não.

O passo seguinte é a construção de pequenas partes reais do cenário onde ficam os atores ou as maquetes. Os fragmentos de cenário estão rodeados pela *blue screen*, substituída pelas imagens digitais na pós-produção. A relação com a *blue screen* dificulta a interpretação, como reconhece Ewan McGregor⁴⁵.

Roupas e objetos de cena são codificados a partir do espaço diegético. Todos os objetos mantêm a coerência de estilo adequada à sua função. Nas cenas mais perigosas, os atores são substituídos por dublês humanos, por sua vez transformados em dublês digitais, com o rosto do ator produzido pelo *morphing*. Todos os movimentos respeitam as regras naturais da dinâmica newtoniana.

Através do *motion control*, os movimentos de câmera realizados em estúdio são reproduzidos digitalmente nos cenários virtuais, para que haja coerência entre os movimentos dos atores e os do fundo, evitando as diferenças quanto à velocidade dos objetos em primeiro plano. No processo, além de serem anotados todos os detalhes de enquadramento, lentes, movimentos; o controle do movimento se baseia em marcas de referência inseridas no fundo. As marcas servem para localizar os atores em cena, cuja ação é capturada com câmeras digitais de alta definição, o que permite a visualização e edição das cenas em tempo real. As

⁴⁵ Uma das principais críticas ao filme foi o baixo desempenho dos atores, principalmente de Hayden Christensen, cuja cara de mau se resumia ao estereotipado olhar enviesado de baixo para cima.

imagens serão inseridas no planeta criado digitalmente a partir de cenas reais da erupção do vulcão Etna na Itália, combinadas com as imagens dos altos fornos da indústria siderúrgica e as imagens filmadas na maquete em escala reduzida. O resultado final do cenário é uma imagem mecanizada e geométrica, rodeada por rios de lava derretida. As explosões pirotécnicas das lavas estão presentes, tudo escorre nesse universo líquido, avermelhado e laranja. A imagem é definida e fria. A luta é movimentada. Tudo se move em cena. Os atores, o mar de lavas, as explosões, as fagulhas. O som é atordoante. E nada compromete a lógica sequencial dos movimentos, de ritmo constante. A luta dos homens entre si e a luta dos homens ameaçados pela natureza infernal do planeta de lava. No entanto, algo falta nessa cena.

Durante a luta, os sentidos envolvidos estão mais ligados à visão e à audição, através da consciência, do que à ressonância das sensações em todas as camadas do sensível. Esse é um *pathos* restrito, causado por sensações provocadas em apenas dois níveis. Muda-se de ambiente, mas não de ritmo. Imagens da luta são intercaladas com cenas de lava e explosões, na mesma intensidade. Imagens esgotadas no instante em que deixam de ser exibidas. São qualidades de superfície criando a interação típica da imagem-sensacional. Ela pode provocar sustos, mas não provoca sensações mais profundas e ressonantes. Só provoca sensacionais estímulos sensoriais causados por um mundo exótico, porém totalmente de acordo com as normas sensório-motoras da imagem-movimento. Logo, para fazerem sentido, as imagens-sensacionais dependem da imagem-movimento. Elas não possuem autonomia.

2.2.2 *Matrix*

Matrix é uma produção de 1999, idealizada pelos irmãos Wachowski, fãs dos *anime* japoneses (como *Akira* e *O Fantasma do Futuro*), dos *mangás* e de videogames, que mistura filosofia, mitologia, religião, matemática e muito de *Neuromancer*. Ficção científica de Willian Gibson escrita em 1984. O filme é uma saga tecnológica em três episódios: o primeiro trata do nascimento. O segundo é sobre a própria vida. O terceiro fala da morte, enquanto apresenta uma radicalização do confronto homem/máquina. A divulgação enfatiza: “é um épico da condição pós-moderna atemporal. Um filme de guerra, de ação e de *kung fu*”, dizem os integrantes da equipe de realização, no DVD do *making off* que acompanha o terceiro volume da saga do herói Neo (Keanu Reeves). *Matrix* chegou às telas de cinema junto aos primeiros aparelhos de DVD e de *home theaters*. Seu formato é ideal para os novos equipamentos: é um filme baseado e sobre as novas tecnologias digitais, e não esconde isso.

No DVD do filme, o documentário com o *making off*⁴⁶ é indispensável para matar a curiosidade do espectador. Como não pode agir sobre a imagem, ele a penetra por saber como foram feitas. Além disso, o DVD de *Matrix* oferece o prazer tecnológico em outros níveis: a hibridização do formato incorpora os recursos de interatividade: assim como Neo pode escolher entre a pílula vermelha e a azul, o espectador também pode escolher entre ver o filme linearmente, *zappear* as seqüências aleatoriamente, ver apenas o *making off*, ou selecionar a opção ‘siga o coelho branco’ para ver como foram realizados os efeitos especiais da cena que está assistindo.

Matrix conta a história de Neo para livrar os humanos do controle do programa que cria o mundo virtual em que todos vivem. O rapaz é visto por um grupo de rebeldes como o novo Messias capaz de salvar o mundo do poder das máquinas inteligentes do futuro, que

⁴⁶ *Matrix a filmagem*. Documentário de bastidores. Warner Home Vídeo, 2001.

cultivam seres humanos, produzindo a energia de que precisam para funcionar. Enquanto dormem em seus casulos, funcionando como pilhas, os humanos vivem uma vida virtual no mundo digital da Matrix, igualzinho ao ‘mundo real’. No entanto, alguns humanos conseguiram escapar do mundo desmaterializado e vivem em Zion, uma cidade subterrânea. Aguardam o salvador que virá libertá-los da prisão virtual. Assim é Neo: o Messias, o Um (*The One*), o Escolhido (*The Chosen*). O filme narra o percurso do herói para salvar os humanos das garras das novas tecnologias. Mas a questão que permeia *Matrix* é a idéia de realidade: material, espiritual, tecnológica. Não é à toa que Neo guarda seus discos digitais portáteis em um falso livro cujo título é... *Simulacros e simulações*, de Baudrillard.

Em *Matrix*, mais uma vez, o prazer tecnológico é a grande atração. E mais uma vez, também, os números não mentem.

Foi algo que nunca foi feito até agora [...] uma sequência de 17 minutos custou mais do que muitos filmes que já foram feitos [...] o armazenamento das cenas exigiu discos de cem mil gigabytes [...] as filmagens foram realizadas em três continentes [...] Empregamos mais de 1.000 pessoas de centenas de especialidades[...] (*Matrix, a filmagem, Documentário de bastidores*. Warner Home Vídeo, 2001.)

Esse é o comentário básico de todos os que participaram do filme. Da mesma forma que o terceiro episódio de *Star Wars*, o que chama a atenção em *Matrix* é a maneira como o filme está perfeitamente inserido no universo das imagens digitais e dos videogames. Tanto no enredo, quanto na produção. A estrutura narrativa oscila entre a ação e a explicação da ação, como no videogame. O jogador recebe instruções para realizar a ação e a executa. A cada vitória, ele ganha uma nova missão. A semelhança não pára no enredo. As escolhas dos caminhos a serem percorridos também são importantes; Neo deve tomar diversas decisões em seu percurso: tomar a pílula azul ou a pílula vermelha; deve escolher entre duas portas: direita ou esquerda. 0 ou 1. No entanto o filme tem um elemento original: *Matrix* procura romper a organização espacial tradicional ao inserir a história no universo virtual, com lógica própria.

Tempo e espaço não seguem mais a dimensão humana. Ele passa para a dimensão ubíqua da info-eletrônica. Ao abrir a porta de uma sala, é possível sair no meio de um deserto.

O uso de efeitos especiais realizados digitalmente em *Matrix* foi crescendo a cada episódio. No primeiro, foram utilizados cerca de 400 efeitos radicais. No último, *Matrix revolutions*, foram mais de mil. No roteiro estava previsto que Neo deveria lutar contra 100 agentes Smith⁴⁷ de uma só vez e voar a mais de 3.000 km sobre a cidade de *Matrix*. Mais de 100 ‘sentinelas’ (máquinas de guerra inteligentes, semelhantes a medusas, que fazem parte do exército de *Matrix*) deveriam circular por um túnel, e haveria luta sobre um caminhão em alta velocidade. Os personagens pulariam de telhados, subiriam aos céus, lutariam no espaço. Haveria explosões de carros em movimento, batidas e centenas de destruições virtuais. Fora a luta final, nos subterrâneos de Zion. Para realizar tudo isso, foram usados os tradicionais cabos, trampolins e guias. Maquetes, maquiagens e dublês reais foram alguns efeitos especiais. A montagem em camadas, o *motion control* e a *blue screen* foram alguns dos efeitos visuais básicos. Mas os efeitos da *The Bullet Time photographie* e a *universal capture* são os responsáveis pelo maior prazer tecnológico do filme. Eram a novidade nunca antes vista no cinema. Os recursos já haviam sido utilizados nos primeiros filmes da saga. Mas, ainda assim, o grande duelo final entre os dois marcou a época das lutas cinematográficas, provocando a grande pergunta: como isso foi feito?

Todo o processo de criação de efeitos especiais ficou conhecido pela equipe de *Matrix* como cinema virtual. Cinema capaz de criar cenas impossíveis de acontecer na vida material, possíveis de serem reproduzidas a partir dos ângulos mais inusitados, da forma mais realista. Para tanto, a necessidade do referente real foi fundamental, embora com uma interessante inversão de valores. Na luta final entre o povo de Zion e as máquinas, em *Matrix Revolutions*, o monstro metálico APU⁴⁸, é pilotado por humanos. Os APUs são a principal

⁴⁷ Personagem que representa o poder do mundo digital, encarado como o Mal a ser vencido.

⁴⁸ *Armored Personal Unit* [N.T.: em português, Unidade Pessoal Blindada],

arma pesada dos habitantes de Zion na luta contra as sentinelas inteligentes de *Matrix*. A arma é uma imensa e pesada engrenagem mecânica, com correias, alavancas e *joysticks*. Um monstro criado por animação em computação gráfica. Mas o ator que o pilota é real. A interação entre a animação e o ator foi criada através de uma base que se movimentava, onde o ator ficava sentado, simulando a pilotagem do enorme mecanismo. Tanto os movimentos da base, como o das câmeras, estavam integrados ao mecanismo de *motion control*. Deviam reproduzir exatamente os movimentos criados durante a animação das APUs realizadas em computação gráfica. Aí a inversão: durante a fase se definiram as interpretações dos atores. Como as APUs são mecanismos gigantes e infinitamente pesados, exigem muita força física para serem movimentados. Os atores deveriam exprimir o uso dessa força para parecer que eles realmente estavam controlando a máquina, já criada em computação gráfica. O movimento das máquinas determinava a interpretação do ator, embora, no resultado final, parecesse que era a força do ator fazendo com que a máquina se movesse.⁴⁹

O mapeamento das ruas em *Matrix Revolutions* para a realização da luta sobre o caminhão e o uso da erupção do vulcão Etna em *Star Wars, a Vingança dos Sith* são o mesmo processo de colheita de referências já utilizado em tantos outros filmes de ação. Quanto melhor for a captura do referente, melhor pode ser a sua simulação. E quanto mais realista for a simulação, maior será a impressão de realidade provocada por ela, originando as imagens-sensacionais.

⁴⁹ A descrição detalhada do processo de filmagem das APUs está em *Matrix a filmagem*. Documentário de bastidores (Warner Home Vídeo, 2001).

2.3 ERA UMA VEZ NO LESTE

2.3.1 Era uma vez na China

A reprodução cada vez mais perfeita da realidade sempre foi um dos principais focos do cinema ocidental, com a crença ilusória na objetividade do real. O desenvolvimento das tecnologias digitais voltadas para o cinema transcorreu tendo em vista esse horizonte. No Ocidente, efeitos especiais cada vez mais sofisticados simulam um real cada vez mais imaginário, e é sob o domínio do Ocidente que o cinema chega à Ásia. Para Coppola (2004), o realismo cinematográfico chinês é herança do cinema da URSS em sua fase stalinista. Época em que as pesquisas da vanguarda modernista são consideradas mero exercício formalista burguês, do qual Eisenstein é considerado exemplo. No realismo socialista da URSS, a arte era instrumento de promoção social e os artistas deveriam estar a serviço do Partido Comunista. As obras precisavam ser facilmente compreendidas por camponeses e operários, considerados como pouco instruídos.

A forma cinematográfica que melhor atende a essas demandas, tanto na URSS quanto nos Estados Unidos, é a imagem-movimento, com sua montagem orgânica semelhante ao processo cognitivo. O modelo narrativo literário que faz parte do regime da imagem-movimento é o escolhido. Se assim é, as imagens soviéticas e as imagens americanas se assemelham. Sob a capa de melodramas e do romantismo realista que invade as telas dos cinemas são transmitidas as mensagens ideológicas, tanto capitalistas quanto comunistas.

Coppola (2004) conta que o realismo socialista da URSS é rapidamente incorporado e adaptado por Mao Tsé-Tung para a realidade chinesa no final da década de 30, quando são lançadas as bases do comunismo no país do continente asiático. Mao subordina a sétima arte aos interesses da defesa nacional e se reúne com artistas a fim de criar novas bases do

realismo socialista chinês. Resultado: a proposta é um cinema feito pelo povo e para o povo. Os artistas não deviam, então, constituir uma classe à parte, mas se integrar à realidade a ser filmada. Deviam viver como camponeses e operários para melhor retratar a realidade cotidiana. As criações passaram a ser, obrigatoriamente, coletivas e os roteiros julgados pelos comitês populares, responsáveis pelas modificações necessárias. Eram proibidos quaisquer artifícios para manipulação de imagens. O método cinematográfico, no mais puro estilo ‘cinema-verdade’, não foi muito eficaz ideologicamente. O estilo documental, sempre no presente, não permite recordar o passado e nem fabular o futuro. Os filmes só são capazes de refletir a realidade fragmentada e a perda dos antigos valores: resultado mais imediato da revolução.

Rapidamente, Mao reformula seu pensamento e dá o sinal de partida para o realismo socialista idealizado: “A vida refletida nas obras artísticas [...] deve ser mais elevada, mais intensa, mais condensada, mais típica, mais próxima do ideal e partindo de uma característica mais universal do que a realidade cotidiana” (COPPOLA, 2004, p.67). Personagens assim criadas são arquétipos estilizados. Surgem os homens sublimes, as mulheres heróicas. Os filmes da China continental falam contra o invasor japonês e contra o nacionalismo de direita de Chiang Kai-chek. A busca pela identidade local passa pela adoção do mandarim como língua nacional, substituindo os inúmeros dialetos. Os enredos são simples e as imagens diretas. Explora-se o heroísmo camponês na reconstrução do país. As mulheres realizam feitos espetaculares, para mostrar sua liberdade. De acordo com Coppola (2004), a originalidade dos filmes está na incorporação dos personagens estereotipados da Ópera de Pequim, graças à influência de Madame Mao, que, antes de se casar, era atriz.

A ópera chinesa é uma forma de arte extremamente codificada e cheia de convenções. Os personagens, interpretados por artistas especializados, ignoram qualquer necessidade de correspondência física com o papel. Papéis femininos são interpretados por homens e

adolescentes podem estar na pele de velhos. São arquetípicos: o adolescente simpático, o civil, o militar, o funcionário, a mulher flor, a tigresa, etc. Como na poesia épica grega, a caracterização dos personagens passa pela ação. Não existem conceitos abstratos. Aqui os gestos são codificados e funcionam como quadros vivos.

De acordo com a fórmula da ópera, a relação do ator com a personagem não pode ser “nem muito interiorizada, nem muito destacada; ele deve estar num estado fora dele e, ao mesmo tempo, nele” (COPPOLA, 2004, p.70). Nesse estado, o ator se transforma em espécie de canal de uma voz superior e pode se dirigir diretamente à platéia. Os acessórios e a caracterização funcionam como símbolos, são manifestações do imaginário. A estilização permite a expressão daquilo que a aparência não pode mostrar. As tramas são baseadas nas coincidências, nas profecias anunciadoras de desgraça, ou esboçam um destino moral. Mas, na verdade, não são importantes. O enredo serve de base para preparar o grande momento da catarse das lágrimas. “O instante em que todos choram e a comunidade humana se auto-celebra. As lágrimas conjuram o azar, a condição humana e seu destino” (*Ibid.*, p. 70) Eis a função das artes vivas.

Os recursos da ópera, incorporados pelo cinema, levam ao distanciamento do ator, visto como um porta-voz do partido, através de quem se revela o discurso político. Nesse momento ele pode se dirigir diretamente à platéia. Ocorre, também, uma mudança de contexto e caracterização das personagens. O funcionário do Império se transforma em funcionário do Estado. O jovem adolescente letrado, em um filho do povo, e assim por diante.

Com a morte de Mao e o fim da revolução cultural, a situação muda. Em 1978 são reabertas as escolas de cinema e os institutos mantidos pelos estúdios. Rambo e Walt Disney entram em cartaz e a TV substitui a tela do cinema. É na época que surge uma geração⁵⁰ de cineastas chineses, que inclui Chen Caige e Zhang Yimou, a chamada quinta geração de

⁵⁰ Da geração saíram também grandes atores, dos quais a maior expressão é Gong Li, intérprete da prostituta Juxhian em *Adeus minha Concubina*. Li fez sucesso no mundo inteiro, e foi eleita uma das 50 mulheres mais belas do mundo pela revista *People*.

cineastas chineses, reconhecida internacionalmente por seu estilo. O primeiro filme da ‘quinta geração’ a ser reconhecido pela crítica ocidental foi *Terra Amarela*⁵¹ (KAIGE, China, 1984), de Chen Kaige, também fotografado por Zhang Yimou.⁵² A quinta geração de cineastas da China continental é adepta dos filmes históricos como forma de escapar da censura imposta sobre os assuntos contemporâneos, evitando o discurso explicitamente político. É a primeira geração de cineastas saída das escolas de cinema, fechadas durante o período de Mao.

Apesar da cultura cinematográfica adquirida durante os estudos, os novos cineastas têm um passado de camponês e de operário. Muitos fizeram parte da Guarda Vermelha e conservam algumas práticas artísticas determinados por Mao nos primeiros anos do realismo socialista chinês: pré-produção cuidadosa, com pesquisas de campo que são verdadeiros trabalhos etnográficos para evitar folclorizar a realidade, uso de atores não profissionais e filmagem em locação. Os tipos idealizados acabam e surgem personagens com crise de identidade. Heróis desesperançados, incapazes de transformar o mundo em que vivem, levados pelas situações e pela própria natureza. A imagem tem papel preponderante e é altamente estetizada. Explora-se a arquitetura e as cores, através de planos gerais cuidadosamente organizados. Os diálogos são circunstanciais, mas o conteúdo ainda é o das grandes narrativas globalizantes e dos filmes épicos.

De acordo com Coppola (2004), esta é uma fase em que a narrativa comunista e a ancestral não são capazes de dar sentido à abertura da China ao mercado ocidental. Diante das novas questões colocadas, os cineastas ligam a câmera e capturam as imagens de uma nova

⁵¹ *Terra Amarela* é o primeiro filme de Chen Kaige, realizado em 1984. O filme recebe prêmios no Festival de Locarno e do Hawaii. Em 1986 ele realiza *Le roi des enfants*, que participa da seleção oficial de Cannes. O filme mais célebre de Chen Kaige é *Esposas e concubina*, lançado em 1991, ganhador da Palma de Ouro no Festival de Cannes.

⁵² Yimou se revela como diretor em 1987, com seu primeiro longa: *Sorgo Vermelho*, premiado com o Urso de Ouro do Festival de Berlim do mesmo ano. Mas foi com seu quarto filme, *Lanternas Vermelhas* (1991), que ele se consagrou como grande diretor no Ocidente. O filme recebe cinco prêmios no Festival de Veneza. Em 1992, um outro filme de Yimou, *A História de Qiu Ju*, recebe o Leão de Ouro, prêmio máximo daquele festival. Já em 1995, ainda no Festival de Veneza, *Operação Xangai* ganha prêmio de melhor fotografia e concorre ao Oscar na mesma categoria.

China que se forma. Uma China que, ao mesmo tempo em que se aproveita das ‘maravilhas’ do capitalismo ocidental, questiona os valores feudais e sente nostalgia dos velhos tempos. Nos novos filmes, “o fundamento dos costumes chineses continua intocável e sinônimo de força: os homens, por sua natureza pervertida, interpretaram mal os usos, os costumes e os espaços legados pelo passado que ainda podem ser apreciados” ((COPPOLA, 2004, p.77).

Surge, nos anos 90, uma convergência entre o cinema da quinta geração de cineastas e os filmes realizados em Taiwan e Hong Kong. O cinema continental, que misturava as formas avançadas do realismo socialista, do amanhecer do neo-realismo e das formas clássicas do cinema não comunista para colocar na tela grandes narrativas globalizantes, se volta para a pequena forma. O tema passa dos grandes fatos sociais para as consequências cotidianas surgidas nos rostos dos personagens e de forma velada nos diálogos sem teor dramático. Os cenários são suntuosos e mantêm o alto rigor estético, intercalados com closes de personagens e detalhes dos objetos. As encenações seguem o estilo do melodrama clássico. Há uma lentidão quase insuportável dos planos, que se distendem com excessos de tempos mortos. É a mudança de temporalidade, tendendo às formas lentas, uma das principais características das narrativas vinculadas ao realismo socialista. No entanto, a maior parte dos filmes asiáticos realizados segundo os moldes ainda se encontra impregnada das formas narrativas ocidentais. Apesar do incômodo provocado pela lentidão, o espectador se encontra fortemente amparado por uma narrativa, por uma intriga e por uma grande materialidade espaço-temporal.

2.3.2 Era uma vez em Taiwan

É na Taiwan do final do século XX que alguns diretores radicalizam na opção de uma estética realista. Reação à influência do cinema americano na ilha, centro do governo da China não comunista. Na década de 60 do século passado, Taiwan chegou a ser considerada a

terceira produtora mundial de filmes, ficando atrás apenas da Índia e dos EUA. Uma consequência do milagre econômico patrocinado pelos Estados Unidos, que inundou o mundo de produtos *made in Taiwan*, permitindo o desenvolvimento econômico. O fato se refletiu na produção cinematográfica. Em sua maior parte, são filmes de *Kung Fu* e melodramas de propaganda de segunda categoria. A produção é realizada em parceria com Hong Kong, já que produtoras como a Shaw Brothers abrem filiais na ilha nacionalista para fugir dos impostos. Na realidade, o cinema das duas ilhas está profundamente ligado quando se trata de produção e distribuição.

A grande mudança no cinema de Taiwan começa ao final dos anos 70, com o surgimento dos primeiros cursos de cinema, festivais com premiações para os realizadores e a difusão de filmes ocidentais, com a introdução do videocassete. Mas foi no final dos anos 80, com a morte do filho de Chiang Kai-Shek e o fim da lei marcial que o novo governo se propôs a desenvolver uma identidade própria para Taiwan. A adesão do governo nacionalista ao modelo ocidental de industrialização e urbanização permitiu ao país perder sua identidade ancestral, submersa pelos novos modelos midiáticos produzidos pelo Ocidente. É nesse contexto que, nos anos 80, surge a *nouvelle vague* de Taiwan. Os filmes desejam apreender a realidade contemporânea dos habitantes da ilha e seguem os princípios do realismo socialista e do neo-realismo europeu.

O *boom* da *nouvelle vague* não dura muito, pois os produtores revelam-se mais interessados em investir no mercado recém aberto da China continental, derrubando a produção. Os chineses substituem a ida ao cinema pelas sessões de vídeo domésticas. A tela grande fica reservada para os grandes sucessos produzidos em Hollywood. Os chineses gostam dos efeitos especiais, Taiwan é o nono mercado consumidor de filmes americanos. Os filmes de baixo orçamento que tratam do cotidiano da ilha não fazem muito sucesso local. O

mesmo não acontece no Ocidente. Nos anos 90, a *nouvelle vague* de Taiwan foi vitoriosa em diversos festivais.

Os filmes do período mostram a solidão urbana e a paradoxal incomunicabilidade na era da globalização. Tratam, ainda, de variadas manifestações de sexualidade. Mas o principal encanto dos filmes de Taiwan não está em seu conteúdo simbólico. As novas imagens não trabalham no intervalo do cérebro, mas procuram atingir diretamente o sistema nervoso, comunicando pelo meio, explorando o estado limiar provocado pela expansão do tempo dos planos:

o que me interessa, na imagem, é criar a sensação de laços ambíguos, de mostrar como a cidade já se parece com o campo e vice-versa. De perfurar a tela por toda parte e preencher o vazio por um pleno que não se parece com ele, trabalhando minuciosamente a passagem de um a outro (SHENG, *apud* JOYARD, 1998, p.43, tradução nossa)

Como explica o diretor Ling Cheng-Sheng. O autor de *Murmur of Youth*, lançado em Cannes em 1997, pretende “fazer do cinema o local de uma verdadeira transfiguração dos espaços e das situações naturais” (*loc. cit.*). Em um mercado completamente dominado por filmes de ação, de ritmo frenético, as imagens lentas, apresentando a banalidade cotidiana mais destituída de sentido, se destacam. Tsai Ming-liang é considerado mestre nesse estilo.

De acordo com entrevistas do próprio Tsai Ming-liang, seus filmes são resultados do cruzamento entre a cultura ocidental e a oriental. Descendente da globalização do mundo contemporâneo, reconhece que “a estética chinesa não teve influência direta no meu modo de fazer cinema, principalmente porque o cinema sempre foi e ainda é um produto ocidental. Entretanto, a China orienta meu modo de pensar” (TSAI MING-LIANG, 1998, p.53, tradução nossa).

2.3.2.1 Imagens de Tsai Ming-liang

Tsai Ming-liang nasce na Malásia, em 1957. Descendente de imigrantes malasianos e chineses, o diretor recebe uma educação tradicional, baseada na polidez e no respeito. Ainda garoto, frequenta os cinemas para assistir aos filmes de Hong Kong e de Taiwan, onde vai morar em 1977. Em Taipei, se forma em Arte Dramática pela Universidade de Cultura Chinesa, em 1981. Durante o curso, conhece os filmes europeus, que acabam de fazer sua *rentrée*. Os contatos com Fellini, Truffaut e Fassbinder mudam sua concepção sobre o cinema. A estréia do diretor no mundo das artes acontece no teatro, em 1983 escreve, dirige e interpreta a peça *A wardrobe in the room*, onde retrata o isolamento dos moradores da cidade, seu tema predileto. O teatro chinês é uma tradição que até hoje atrai o público, superando o cinema.

Na China, cada região tem o seu teatro. Eu acho bom que esse teatro procure seduzir o público, mas também que em determinados momentos ele não tenha medo de se distanciar para se engajar em caminhos inovadores... Eu não estranho que em meus filmes se encontrem traços de meu gosto por essa tradição teatral (TSAI MING-LIANG, 1998, p. 52, tradução nossa).

A experiência com o teatro o leva a ser roteirista e diretor de TV. Aprende então a dominar a técnica que abre seu caminho para o cinema, onde estréia em 1992.

Muitas vezes, quando escrevemos um roteiro, somos obrigados a incluir elementos que poderiam seduzir os espectadores. Eu me perguntava se havia um esquema único para seduzir, ou se seria possível encontrar outra maneira de agradar, alguma coisa mais doce e mais feliz (*Ibid.*, p.53, tradução nossa).

Surgiu, então, o estilo minimalista característico de seu trabalho, que não tem nada de doce e feliz e recusa as facilidades narrativas da linguagem clássica. Seu primeiro filme foi *Rebels of the neon god* (TSAI MING-LIANG, Taiwan, 1990), retrato de uma juventude urbana e seu bando, aclamado pela crítica. Em 1994, com *Vive l'amour*, ganha o Leão de Ouro de Veneza. Com *O Rio* (TSAI MING-LIANG, Taiwan, 1997) leva o Urso de Prata em Berlim. Em 1998, realiza *O buraco* (TSAI MING-LIANG, Taiwan e França, 1998), uma

produção para o canal de TV Francês Arté sobre os últimos dias do milênio. O filme conta uma história fantástica sobre uma peste que atinge Taipei no ano 2000, cujo gênero oscila entre o drama e o musical nos moldes das imitações chinesas das produções realizadas em Hollywood, na década de 50 do século passado. Tsai Ming-liang considera *O buraco* um filme simples, feito para televisão. Quando concebeu *O Buraco*, Tsai Ming-liang cedeu às exigências dos produtores, colocando músicas populares e danças para adoçar o paladar do público.

Para fazer O Buraco, a Arté me pediu para apresentar uma história [...] Quando os produtores viram o filme, acharam que era muito diferente do que eles esperavam. Finalmente eles aceitaram. Eu precisei discutir muito para ganhar a confiança deles. E eles só concordaram porque meus filmes são rodados rapidamente e com pouco dinheiro. É por isso que eu não poderia trabalhar em Hollywood. Eu não ia respeitar as regras (TSAI MING-LIANG, 1998, p.53, tradução nossa).

Em *O Rio*, o roteiro previa que, no fim do filme, Xhiao Kang (o personagem) acordava de manhã depois que o pai saía para comprar o café da manhã. Olhava pela janela e via o pai desaparecer na multidão do mercado. Mas no quarto onde o filme foi rodado, a janela dava para uma varanda: “Eu mudei o final. Às vezes Deus nos dá uma ajuda...” (*Ibid.*, p.53). Seu modo de trabalho provoca a insegurança nos produtores. “Existe muita diferença entre o que eu conto para o produtor e o que eu filmo. Mas não é de propósito. Um filme está sempre progredindo e se modificando no decorrer do tempo, é um *work in progress*” (*Ibid.*, p. 53).

Quando trabalha em um roteiro, Tsai Ming-liang leva um bom tempo montando a estrutura do tema, que geralmente mostra os sentimentos que Taipei lhe inspira atualmente. Ele foge das experiências muito pessoais do passado e procura mostrar claramente o presente: “as imagens do passado que tenho na memória não correspondem ao que vejo hoje nos mesmos lugares. Eu prefiro filmar meu sentimento da vida contemporânea. Se eu filmasse as coisas do passado, o sentimento não seria tão claro” (*Ibid.*, p.52).

Para ele, Taipei não pára de mudar. A evolução de centro urbano simples para metrópole caótica foi muito rápida, reflete-se no comportamento das pessoas. Elas se sentem impotentes, angustiadas e inseguras diante da transformação irreversível. O sentimento de angústia e insegurança nas grandes cidades é universal: “todo mundo que mora na França, em Taiwan ou qualquer lugar, pode compreender facilmente os meus filmes. Existe um sentimento comum ligado ao fato de viver em qualquer grande cidade” (TSAI MING-LIANG, 1998, p.52). A experiência das grandes cidades não é uma visão agradável para o diretor. Pelo conjunto de sua obra, percebe-se também que ele não tem uma visão muito otimista do presente.

Quando trabalha com atores, Tsai Ming-Liang procura respeitar o ritmo de cada um. Aprendizado obtido com Lee Kang-Sheng. O ator é presença constante em seus filmes, onde é a figura central, na pele de Xhiao Kang. É em torno dele que se organizam os acontecimentos e os espaços dos filmes. Em *Le Gosse*, telefilme produzido em 1991, o ator é um delinquente que rouba o dinheiro da refeição de um garoto. Em *Rebels du dieu néon* (1992) é um jovem alienado, cuja mãe acredita ser ele a reencarnação de um deus. Em *Viva o amor* (1994), é um rapaz de sexualidade ambígua. Em *O Rio* (1997), faz o papel de um jovem que sofre de uma dor incurável. Em *O Buraco* (1998) é o morador do andar de cima que procura fazer contato com a vizinha de baixo. Em *What Time is There* (2002) procura acertar todos os relógios de Taipei pelo horário de Paris. Em *Adeus Dragon inn* (2003) é fantasma em um antigo cinema abandonado. Em seu último filme, *The Wayward Cloud*, realizado em 2005, Xhiao Kang é um ator de filmes pornô que reencontra a personagem que tinha ido para Paris em *What Time is There*.

Outra presença constante no trabalho de Tsai Ming-liang, também protagonista, é a água.

Existe um tema comum em todas essas imagens da água: ela simboliza o desejo sexual. Em *O Rio* ela é um pouco mais complexa. Ela é a força que faz com que os membros da família se comuniquem, forçando-os a ficar em

casa [...] A água representa uma força que invade e destrói a família (LALANE, 1997, p.35, tradução nossa).

A preferência de Tsai Ming-liang pelos corpos em movimento e a relação deles com o espaço se reflete na escolha dos enquadramentos. Cada vez mais se concentra nos planos médios que enclausuram os personagens, já enclausurados pela própria composição dos quadros, limitados por portas e corredores.

Os lugares que mostro são fechados, é impossível ficar neles... Isso explica porque eu dou uma importância particular aos aposentos e, sobretudo, às portas. Uma porta também é uma passagem, uma abertura para outros espaços. É, sobretudo, um meio de cortar, dissecar, isolar e seccionar o espaço. Meus filmes exprimem sentimentos ambivalentes e contraditórios em relação a essas diferentes concepções de espaço (TSAI MING-LIANG *apud* LALANE, 1997, p.35, tradução nossa).

Todos os seus filmes têm um toque de humor visual absolutamente inusitado. Em *O Rio*, é impossível não rir ao ver o velho segundo a cabeça do filho doente, para guiá-lo ao dirigir a moto. A escatológica, pornográfica e hilária cena de *The Wayward Cloud*, a cerca de dois minutos do início do filme, também se insere nesse tipo de humor: Xhiao Kang simula uma relação sexual comendo uma melancia que está entre as pernas de uma enfermeira, substituindo sua vagina. A comicidade da cena, digna de uma pornochanchada de mau gosto, é acentuada pelos ruídos no estilo de Jacques Tati. Mas a comicidade se esvai e acaba provocando uma sensação profundamente incômoda através da duração do plano, com cerca de três minutos. Recurso simples para ultrapassar os clichês do gênero pornô. O que resta é o mal estar provocado pela cena grotesca.

O filme em que Tsai radicaliza seu estilo, criando uma marca registrada, é *O Rio*. Na obra, o diretor leva a imagem-sensação ao grau máximo, uma das razões que o tornou vencedor do Festival de Berlim e abriu as portas do cinema ocidental para ele, embora já houvesse chamado a atenção dos críticos franceses com *Vive l'amour*.

2.3.2.2 Narrativas sensoriais de Tsai Ming-liang

Aparentemente, Tsai Ming-liang é um discípulo de Ozu, com seus filmes de imagens cotidianas e quase sem intriga. No entanto, pode-se notar em todos eles um cunho fantástico inexistente nos filmes do mestre japonês. É uma dor incurável que ataca um jovem, um desejo de fazer parar o tempo, uma peste que atinge uma cidade. Tsai Ming-liang também é adepto da economia de enquadramentos e da montagem. Mas no lugar de procurar caotizar a percepção do espectador através dos recursos de distúrbios espaço-temporais pelas imagens-tempo, cada plano de Tsai Ming-liang é uma imagem-fluxo contínua, radical na exploração dos tempos mortos da própria ação executada. Há uma espécie de sobra de tempo, tanto antes quanto depois do início da ação. Afirmção da potência do mundo sobre os personagens apenas transitórios nos espaços pré-existentes. Essa é a principal sensação provocada pelo diretor ao radicalizar na expansão radical do tempo a partir da rarefação da ação.

O diretor, adepto da interpretação minimalista, chega às raias do inexpressivo. Não existem risos. Quando muito, choros intermináveis, que ultrapassam o limite do suportável. No entanto, a expressividade dos corpos é explorada ao máximo. São corpos que se deformam sob as forças do mundo. Corpos que entram em devires. Devir barata, devir marionete, devir pênis. Em busca da expressividade do fantástico real, Tsai Ming-liang não mede esforços na organização estética minuciosa dos elementos de cada plano-sequência. Cores, uso das linhas geométricas do espaço, luzes e sombras são elaborados cuidadosamente para afetar o espectador da forma mais intensa possível. O recurso transforma cada plano em pictograma com movimento. Eles *presentam* uma ação completa e possuem sentido independente capaz de ressoar nos outros planos. É através da ressonância que o diretor de Taiwan constrói sua narrativa sensorial.

2.3.3 Era uma vez em Hong Kong

Para muitos chineses reformistas do início do século XX, a modernidade e o progresso estão ligados aos modelos ocidentais, sem esquecer, porém, suas origens: o “saber chinês como base, o saber ocidental como meio” (COPPOLA. 2004. p.59) – são as palavras de ordem do início do século. Conseqüência do modo de pensar que acredita na repetição de ciclos diferenciados e suas ressonâncias. “A arte estrangeira é mais um meio de regenerar ou repetir um universo imutável” (*Ibid.*, p.65). Mas, fazendo o caminho inverso, se alguma coisa chegou ao Ocidente na forma de grande novidade cinematográfica nos anos 90, foi justamente o cinema produzido em Hong Kong, como apontam Stokes e Hoover (1999). Os filmes de espadachins voadores, *kung fu*, triades e outros gêneros mais sangrentos, possuem o perfil perfeito para o cinema globalizado: efeitos especiais, muita ação e poucos diálogos: caminho aberto para a compreensão de todas as línguas. Pode-se dizer que isso é conseqüência das imagens altamente sensíveis, que comunicam pelo meio, e de uma narrativa envolvendo tanto as imagens-sensação criadas pelos recursos típicos do fazer cinematográfico centenário, quanto pelas imagens-sensacionais permitidas pelas novas tecnologias. A mistura gera filmes de alto impacto sensorial, qualidade rapidamente reconhecida pelas produtoras de Hollywood.

Desde 1970, as produtoras norte-americanas investem em co-produções com a ilha. Nos anos 90, a parceria aumentou com a importação de atores e diretores. Junto com os *mangás* e os *anime* japoneses, o cinema de Hong Kong é uma forma de cultura asiática que arrebanha fãs por todo o mundo. E se John Woo e Jackie Chan fazem sucesso nos Estados Unidos, as fantasias de Tsui Hark, os filmes de arte de Won Kar-wai e as comédias alucinadas de Stephen Chow têm público e sucesso garantidos nos festivais europeus, nas telas de cinema e TV por todo o planeta e no imenso mercado asiático.

A capacidade de gerar produtos rapidamente globalizáveis é fruto do próprio desenvolvimento de Hong Kong. Assim como Taiwan, a ilha é considerada por muitos como território dono de uma identidade fragmentada. Basta observar a variedade de línguas faladas por seus habitantes: mandarim, cantonês, inglês e japonês. Excluindo inúmeros dialetos dos povos chineses. Hong Kong foi colônia do Império Britânico durante quase 100 anos, invadida por japoneses em meados do século passado, tornou-se refúgio de exilados políticos, tanto do regime nacionalista de direita de Taiwan, quanto do comunismo estatal da China continental. Atualmente, Hong Kong é, reconhecidamente, ponta de lança do capitalismo neoliberal na Ásia, com um dos maiores mercados livres do mundo e a economia voltada para o setor de serviços.

De acordo com Stokes e Hoover (1999), no final do século XX, a população de Hong Kong possuía já o maior poder de compra da Ásia, com grande número de bilionários e milionários. A cidade tem altos arranha-céus luminosos anunciando produtos de todo o mundo, hotéis luxuosos e *shopping centers* que convivem com pequenas lojinhas populares, favelas, moradores de rua, uma falta de água crônica e grande poluição urbana. Para quem começou como um entreposto comercial voltado para o tráfico de ópio, a pequena ilha chinesa é um caso típico de sucesso do capitalismo neoliberal.

A enorme contemporaneidade convive com inúmeros elementos do passado: o culto aos antepassados, a crença nos antigos mitos, no taoísmo e no confucionismo. Além disso, a máfia chinesa, mais conhecida como Tríades, ainda participa intensamente da economia. O símbolo das Tríades é um triângulo que reúne o homem, a terra e o céu. As Tríades são sociedades secretas criminosas fundadas no continente, nos séculos XVIII e XIX. Como em todo o mundo, controlam o jogo, as drogas e a prostituição. São especialistas em extorsão, venda de segurança e corrupção policial (tanto da polícia inglesa quanto da chinesa).

As Tríades exercem forte poder paralelo ao governo. Como participaram do movimento nacionalista contra os invasores estrangeiros, foram mesmo consideradas entidades de serviço público (principalmente durante o governo de Chian Kai-Chek). Com o novo capitalismo, as Tríades se modernizaram. Hoje também estão voltadas para o contrabando e a falsificação de produtos de luxo, lavagem de dinheiro, pirataria de *softwares*, fraudes de cartões de crédito e tráfico de imigrantes. Acredita-se que, hoje em dia, as Tríades possuam cerca de 100 mil membros. Com esse perfil, não é difícil reconhecer que elas oferecem inúmeros argumentos para roteiros de filmes de ação, como os cineastas da ilha descobriram rapidamente.

2.3.3.1 Imagens de Hong Kong

A indústria cinematográfica de Hong Kong começa a chamar atenção do Ocidente no início dos anos 80. O investimento em filmes de *gangsters*, artes marciais, melodramas e comédias leves leva a pequena ilha capitalista a ser reconhecida como a Hollywood do Leste, como apontam Stokes e Hoover (1999). As produtoras Shaw Brothers e Golden Harvest são as grandes potências do cinema local, chegando a abrir seus braços para incorporar o mercado de Taiwan e da Coréia. A renovação estética do período pode ser considerada como consequência do espírito revolucionário dos jovens cineastas, formados nos Estados Unidos e que trabalhavam na TV, e do modo de produção cinematográfica de Hong Kong. Como assinalam Stokes e Hoover (1999), o baixo custos dos filmes permitiu aos investidores darem dinheiro para as produções baseados apenas em sinopses de uma página. O realizador tem total controle de seu filme e escreve a história de acordo com o resultado da filmagem do dia anterior. Toda equipe pode colaborar no roteiro e no modo de filmar. Começar um filme é como ir em direção ao desconhecido e incontrolável. Espécie de *work in progress* em equipe.

Os diretores de Hong Kong nos anos 80 ‘vão no fluxo’. O resultado é o que Coppola (2004) chama de filmes multigêneros, que misturam histórias de fantasma, ação, de ficção científica, de cavaleiros espadachins, comédias românticas, comédias de gêneros e teatro filmado. Os filmes mudam de gênero à medida que se desenvolvem, sem coerência ou lógica semelhante à ocidental.

Atualmente, apesar de reconhecido pela crítica, o cinema de Hong Kong ainda é considerado *underground* e *trash*, apreciado apenas por alguns fanáticos do gênero, que sabem apreciar novas formas de representação do real. Como indica Coppola,

os espadachins voadores dos *Wu Xia Pian* são figuras marcantes da falta de realismo do imaginário do cinema asiático: irrealistas e infantis para alguns, esses espadachins do cinema voam e possuem a magia dos mestres de *kung fu*. A incoerência de suas histórias, assim como dos seus amigos fantasmas, obedece a códigos lógicos que estruturam e compõem o sistema de representações [chinês]. (COPPOLA, 2004, p.297, tradução nossa)

Para o expectador médio, que frequenta as salas de *shopping centers*, adora os filmes de efeitos especiais produzidos em Hollywood e não perde um filme de violência na TV, o cinema chinês se resume a Jackie Chan, Bruce Lee, Jet Li e, muito raramente, Chow Yun-fat⁵³. É interessante notar que todos esses atores, famosos em seu território, ficaram conhecidos no Ocidente depois de apresentados pelo cinema americano. O mesmo aconteceu com alguns atores e atrizes do século passado, explorados pela indústria cinematográfica americana devido ao exotismo dos costumes orientais, com suas gueixas, artes marciais e os palitinhos.

No início do século XXI, as histórias de espadachins voadores e dos poderes dos lutadores de artes marciais começam a invadir as telas dos cinemas ocidentais pelas mãos de muitos cineastas americanos. Quentin Tarantino e os irmãos Wachosky são fãs declarados do estilo e seus filmes possuem citações diretas de obras de companheiros de olhinhos puxados,

⁵³ Ator ícone de John Woo, que começou a ficar conhecido no Ocidente depois que atuou em *O tigre e o dragão* (LEE, Taiwan/USA, 2000)

facilmente identificáveis em *Cães de aluguel*⁵⁴ (TARANTINO, Estados Unidos, 1992) e *Kill Bill* (TARANTINO, Estados Unidos, 2003 e 2004). A invasão dos heróis das lutas marciais não se limita apenas ao cinema. Os filmes de lutas chineses

pavimentaram a roupagem de games, estão próximos dos quadrinhos, são bússolas para cineastas de grife (John Woo, Tarantino) e ‘contaminaram’ as cenas de ação de Hollywood, como se vêem em *Matrix*, *As Panteras*, *Blade*, *Kill Bill* e um enorme etc. Os estúdios americanos descobriram na Ásia a matéria-prima para a renovação da aventura nas telas. Nomes como Jackie Chan, Jet Li, Tony Leung, Chun Yun Fat e Zhang Ziyi foram globalizados. (EDUARDO, 2006.)

A afirmação está em uma matéria da revista *Época*⁵⁵ virtual que trata do lançamento no Brasil dos filmes *Herói* (YIMOU, China, 2002) e *O clã das adagas voadoras* (YIMOU, China, 2004), ambos de Zhang Yimou. Os dois filmes dão continuidade ao sino-americano *O tigre e o dragão* (LEE, Taiwan/USA, 2000), realizado por Ang Lee. Para os apreciadores do gênero tradicional, os filmes são considerados diluições, por usarem indiscriminadamente os efeitos especiais digitais.

No entanto, é bom notar que, apesar de seguirem o estilo do gênero produzido em Hong Kong, não são produções locais. Zang Yimou faz parte da quinta geração de cineastas da China continental, enquanto Ang Lee mora nos Estados Unidos desde o final dos anos 70, após de terminar seus estudos. *O tigre e o dragão* é uma co-produção americana e chinesa que ganhou o Oscar de melhor filme estrangeiro em 2002. As imagens de *Herói* fazem parte do regime das imagens-tempo, com suas narrativas falsificantes indicando diferentes versões que podem atualizar um acontecimento. As três produções realizam digitalmente os efeitos especiais tradicionais utilizados nos filmes de *wu xhia pian* (capa e espada, ou cavaleiros espadachins) dando mais realismo aos vôos de seus personagens, que saltitam sobre telhados,

⁵⁴ Tarantino incorpora partes do roteiro de *City on Fire*, de Ringo Lam de 1987

⁵⁵ Disponível em: <http://revistaepoca.globo.com/Epoca/0,6993,EPT932979-1661,00.html>. Acesso em: 08/01/2006

lutam apoiados em bambus e onde a natureza exprime as emoções dos personagens, como na linda luta das duas mocinhas sob uma chuva de pétalas de flores em Herói ⁵⁶.

2.3.3.2 Cinema de Hong Kong

Os filmes de Hong Kong refletem tanto o pensamento chinês, com seu materialismo excessivo, quanto o imaginário asiático de mitos ancestrais. Coppola (2004) descreve minuciosamente a presença desse imaginário, cujo veículo principal são as produções de Hong Kong.

Nos filmes de *wu xhia pian*, os personagens podem voar. Durante as lutas, os efeitos visuais e sonoros específicos, a aparência incoerente das histórias e a defasagem entre som e imagem, fazem com que o potencial virtual de uma imagem possa se realizar, ultrapassando a idéia do possível surgida a partir de uma realidade lógica e racional. Sendo assim, humanos podem se apaixonar por espíritos desencarnados que vivem na terra em busca de seus amores, como acontece nas histórias de fantasmas, ou podem ser aprisionados por vampiros ou mortos-vivos que desejam aspirar seu sopro vital.

Os fantasmas são mortos que não se reconciliaram com a natureza (onde vivos e mortos convivem) e estão em busca de um corpo para reencarnar. Uma herança do Teatro Nô japonês. O Teatro Nô é um espetáculo teatral altamente codificado. Conta histórias de *Shite*, espírito que retorna para viver no mundo enquanto não está. O espetáculo é baseado em cantos, dança e mímica. Além disso, ruídos especiais criam a atmosfera surrealista, fora do tempo e do espaço. Tanto a interpretação quanto a *mise en scène* são minimalistas. O objetivo é criar um estado hipnótico pré-individual, onde as imagens-sensíveis afetem diretamente o

⁵⁶ Essa cena é uma releitura de cenas de *A noiva de cabelos brancos* (1993), realizada por Ronnie Yu e do filme de Chang Cheh *O templo Shaolin*. A luta sobre os bambus é uma citação de *A touch of Zen*, de King Hu, obra-prima realizada na década de 70.

espectador, provocando a comunicação pelo meio. Não sendo necessária a suspensão da credibilidade do espectador, pois ele passa a viver em outro registro espaço-temporal.

Um *Shite* pode conviver normalmente com os vivos, que muitas vezes não sabem ser ele um espírito⁵⁷. A identidade fluida também é característica do fantástico real. Todos podem ter diversas personalidades, formas e sexo. Mulheres vivem como homens, homens vivem como mulheres⁵⁸ (*Pekim Opera Blues*, Tsui Hark, Hong Kong, 1986) ou mesmo como cobras (*Green snake*, Tsui Hark, Hong Kong, 1993). Isso quando os demônios não se materializam como deuses ou lindas flores, para enganar o herói e os outros mortais (*A lenda de Zu*, Tsui Hark, Hong Kong, 1991), de maneira que haja um corpo para cada tipo de personalidade. Em *A noiva de cabelos brancos* (YU, Hong Kong, 1993), os cabelos são elásticos, podem crescer e envolver as pessoas até a morte.

O corpo não é marca de identidade: é espaço habitado por diferentes espíritos, podendo viver em diferentes temporalidades e ter diferentes formas. Em *Dans la nuit des temps* (HARK, Hong Kong, 1995), os dois heróis são afetados pela energia de um poste e carregados para um não-tempo e um não-lugar. No não-espaço, as coisas não devem se mover, sob o risco de se quebrarem e desaparecer. A mesma lógica dos filmes de monstros, mortos-vivos e fantasmas valem para as comédias de *kung fu*. São os afetos da natureza, os afetos do mundo que fazem com que as potências de cada acontecimento, de cada corpo, se desdobrem e se atualizem.

Nos filmes de lutas marciais, *wu xhia pian*, o corpo dos heróis é praticamente invulnerável, onisciente e onipresente. Crivados de balas, feridos a golpes de espadas ou machados, o corpo não cai antes de vencer as forças que prejudicam a harmonia da natureza. No caso dos filmes das Triades – a máfia chinesa – o herói nem sempre ganha a briga, mas

⁵⁷ Uma idéia incorporada em *O sexto sentido* (*The Sixth Sense* / M. Night Shyamalan / 1999)

⁵⁸ Herança da Ópera de Pequim, onde mulheres não podem interpretar papéis masculinos.

vence moralmente. A idéia de bem e mal está restrita ao que é o bem e o mal para o herói. E ele pode ser tanto um terrível matador, quanto um policial honesto.

Como aponta Coppola (2004), é interessante notar as diferenças entre heróis chineses e heróis ocidentais. Os primeiros são homens comuns que adquirem seus poderes ao longo do tempo, historicamente. O *Homem Aranha* é um rapaz comum, que obtém super-poderes ao ser picado por uma aranha. Além de causas científicas, um herói pode ganhar super-poderes por vir de outro planeta, ou porque recebe um dom dos céus por seu bom (ou mau) comportamento. Heróis ocidentais, quando vão fazer qualquer ação, refletem, pesam causas e consequências e, principalmente, têm problemas existenciais devido aos poderes. Entre outras coisas, nunca conseguem ser feliz no amor...

Os heróis chineses não se transformam ao longo do tempo. Já nascem heróis. Faz parte de seu modo de estar no mundo realizar atos heróicos. Se eles se aperfeiçoam com mestres, ou fazem treinamentos, como no caso dos filmes de *wu xhia pian*, é para ampliar suas potências. O controle do corpo depende do controle da mente. E, apesar disso, heróis chineses não precisam pensar. Agem de acordo com suas pulsões, seus sentimentos. Em *The Killer* (WOO, Hong Kong, 1989) Jeffery – o matador profissional interpretado por Chow Yun-Fat – não hesita em esvaziar todas as balas de seu revólver no corpo já morto do bandido que o feriu, ato realizado por pura pulsão. Ao mesmo tempo, é de extrema bondade e delicadeza com a moça cega por acaso durante um tiroteio. Tipo de comportamento que iguala heróis, tanto americanos, quanto chineses: os heróis têm uma moral impecável, tanto para o bem quanto para o mal. Mas, enquanto no Ocidente bem e mal são conceitos morais universais, na China estão ligados à ocasião. Por isso, muitas vezes, para os ocidentais, os comportamentos de personagens dos filmes de Hong Kong parecem totalmente incoerentes e irracionais, mudando a cada situação.

É interessante notar que, em todos esses filmes, o fantástico faz parte da vida cotidiana. Ninguém se surpreende ao ver uma mulher-cobra, um fantasma, um monstro ou um espadachim voador. Faz parte da vida conviver com o fantástico, porque o fantástico faz parte da vida. O fantástico é real. É uma potência que se atualiza. Resumindo, o fantástico de Hong Kong é um virtual que se realiza no cotidiano. Na comédia de *kung fu Shaolin Soccer* (CHOW, China, 2001), essa convivência do fantástico real fica bem clara quando o herói mostra as infinitas vantagens dos poderes do *kung fu* no dia a dia: estacionar um carro, cortar a cerca viva, não se machucar ao escorregar numa casca de banana e ganhar uma partida de futebol que é um verdadeiro duelo de titãs.⁵⁹

2.3.3.3 Imagens de Tsui Hark

A chegada dos filmes que exploram o imaginário chinês às telas de todo o mundo coincide com a queda de frequência nos cinemas de Hong Kong. Na década de 70, mais de 300 filmes eram realizados por ano. Hoje apenas 60. Redução provocada pela crise financeira asiática, pelo surgimento da pirataria, a abertura da China continental como mercado de investimento e a concorrência de Hollywood. O centro de produção de filmes sensacionais do Ocidente atrai os talentos orientais para o oeste e invade o continente asiático com suas produções que transformam as imagens-sensação em clichês sensacionais. O sucesso das produções ocidentais esvazia o mercado local.

Muitos realizadores orientais estão adequando seus filmes ao mercado internacional, investindo nos efeitos especiais, sensacionalizando as imagens e facilitando o enredo, como

⁵⁹ O filme fez um estrondoso sucesso em todo mundo. No Brasil, o único filme dirigido por Stephen Chow que chegou a ser exibido, foi *Kung Fusão (Kung Fu Hustler)* em 2005.

comenta Tsui Hark, na entrevista coletiva que concedeu durante o Festival de Cannes em 2005, para o lançamento de seu último filme, *Seven Swords* ⁶⁰:

Desde o ano 2000, com *O tigre e o dragão*, muitos filmes baseados nessa estética foram feitos de acordo com o gosto da audiência. Com isso, o verdadeiro espírito dos wuxia⁶¹ se perde. Atualmente eles estão ficando cada vez mais abstratos, tão abstratos que eu sinto que é tempo de trazê-los de volta as coisas reais. (HARK, 2006, tradução nossa)⁶²

Desde o início de sua carreira, Tsui Hark procura juntar criação individual e experimentalismo com o mercado. Seguindo os passos de George Lucas e de Spielberg, procura renovar os filmes de ação de Hong Kong na década de 80. Com *Zu: warriors from the Magic mountain* (HARK, Hong Kong, 1983), mistura as artes marciais com o cinema fantástico de efeitos especiais *à la* Hollywood e ganha o apelido de ‘Spielberg ⁶³de Hong Kong’. Ele confirma a fama com a refilmagem do roteiro de *Zu: warriors from the Magic mountain*, agora com o nome *The Legend of Zu* (HARK, Hong Kong, 2001). Os dois filmes são um exemplo da evolução dos efeitos especiais. Enquanto a primeira versão era baseada nos efeitos tradicionais somados a *blue screen*, a segunda incorpora os mais modernos efeitos digitais. No *making off* da versão de 2001, Tsui Hark assume o mesmo discurso dos filmes sensacionais do Ocidente: ‘isso nunca foi feito antes.’⁶⁴ No entanto, as diferenças entre os dois estilos são grandes, como exemplifica a matéria publicada no site *Asia.cinedie.com* (2006)⁶⁵

Para o público asiático, o tratamento visual e a utilização de CGI por parte de Tsui Hark, pode ser apenas um modo atual de ilustrar o universo da literatura *wuxia*, mas, por cá, mais facilmente o associáramos à banda desenhada e à ficção científica, particularmente devido à representação das criaturas malignas, mais ou menos abstratas, ausentes dos filmes de gênero mais populares. Apesar do que acima foi dito, o artificialismo digital não é chocante em *Legend of Zu*, apesar de constituir uma verdadeira overdose para muitas pessoas. Estamos num universo fantástico, onde somos imersos logo no início do filme, pelo que não há qualquer problema de falta de coerência com o ‘real’, como em, por exemplo, *Homem-Aranha* ou *Blade 2*. E quanto à questão da ‘overdose’, é notório que a residência dos imortais dificilmente poderia ser representada de outra forma, eventualmente com

⁶⁰ *Seven Swords* foi exibido pela primeira vez no Brasil durante o Festival do Rio em setembro de 2005.

⁶¹ Abreviatura de wu xhia pian (cavaleiros espadachins)

⁶² Disponível em: <http://www.hkcinemagic.com/en/page.asp?aid=137&page=1>

⁶³ Disponível em: <http://www.hkcinemagic.com/fr/page.asp?aid=137&page=1>

⁶⁴ *Film Data. The Legend of Zu .Mei Ah Entertainment. CF30103D-DVD .HK*

⁶⁵ Disponível em: http://www.asia.cinedie.com/legend_of_zu.htm

miniaturas e truques ópticos, mas que, nos dias que correm, talvez parecessem menos naturais do que a criação integral em CGI. Não me parece ser de questionar que os efeitos digitais – e todo o filme acaba por ser um grande efeito digital – estejam a serviço do guião [roteiro], outro lado, também é notório que Tsui, um entusiasta da experimentação formal, está mais preocupado com a execução técnica e com a utilização de um brinquedo novo, do que propriamente com a direção de atores. (Disponível online. Acesso em: 01/12/02)

Tsui Hark faz parte da geração de cineastas que vive a adolescência nos anos 60 e deu seus primeiros passos profissionais na efervescência cultural dos anos 70. De acordo com o documentário que acompanha o DVD *Butterfly Murders* (1979)⁶⁶, os jovens cineastas Patrick Tam, Allen Fong; Ann Hui; Tsui Hark e Dilk Wong constituem a *nouvelle vague* de Hong Kong. Eles se formam em cinema no exterior e voltam à ilha para trabalhar na televisão⁶⁷. O grupo tinha um objetivo comum: retratar o momento que estavam vivendo; mas cada um encontrou um caminho.

Não sabíamos o que esperavam de nós e não sabíamos qual era a nossa diferença dos outros. Eu não sabia o que fazíamos na época e nem que filosofia encarnava. Por isso, perguntei a Ann Hui: como definimos um cineasta da *nouvelle vague*? Me diga o que somos, para poder saber o que devo fazer. (HARK, vídeo, 2005, tradução nossa.)

O desejo de falar da situação da época tinha grande limitação: o controle político local; que, por sua vez, era exercido pela Coroa Britânica. O que significava enorme censura: “estávamos no fim dos anos 70, os acordos de retrocessão entre a China e o governo britânico ainda não tinham sido assinados. A situação era ambígua. Era difícil entender a mentalidade local. Nós chutávamos o formigueiro para falar do mundo que nos rodeava” (HARK, vídeo, 2005, tradução nossa).

Tsui Hark realiza seu primeiro filme em 1979, aos 28 anos. *Butterfly Murders* (HARK, Hong Kong, 1979) é uma aventura futurista que se passa na Idade Média. O filme é uma

⁶⁶ *Butterfly Murders*. Hong Kong Vídeo/ 2004 Metropolitan film export. Made in France O DVD faz parte da Trilogia do Caos (Tsui Hark : *La trilogie du chaos - Coffret 3 films - Edition Collector - Edition limitée*), edição limitada para colecionadores que reúne os três primeiros filmes do diretor, lançada em abril de 2004, na França.

⁶⁷ Quando foi convidado para fazer o seu primeiro filme, Tsui Hark tinha acabado de realizar a tele-série *Gold dagger romance* (1977) .

espécie de história de terror inspirada em *Os pássaros* de Hitchcock, onde os pássaros são substituídos por borboletas assassinas. Como conta Tsui Hark na entrevista do DVD sobre o filme, foi extremamente difícil controlar as borboletas verdadeiras, que se estressavam rapidamente durante a filmagem. Não eram borboletas digitais.

Butterfly murders (1979) tem excesso de personagens, ninguém é o que parece. O filme é confuso e soturno, as personagens têm interpretação shakespeariana, as roupas não têm época definida. Não se sabe de onde vieram, nem para onde vão. Como nos filmes de cavalaria produzidos pela Shaw Brothers da década de 60, a câmera faz malabarismos, a montagem é rápida e a música é *pop*. O filme parece uma homenagem explícita a King Hu, com seu filme *A touch of zen*.

Era o meu primeiro filme e eu estava fascinado com a idéia de entrar no mundo do cinema. Estava obcecado pela tela grande e pelo que a gente podia mostrar. Era isso que me fascinava naquela época. Eu não estava muito seguro do que fazia; mas quando eles começaram a falar de *script* e essas coisas eu compreendi que eu não estava realmente na posição de alguém que sabia fazer um filme. Era uma nova experiência. (HARK, vídeo, 2005, tradução nossa.)

Butterfly Murders (1979) foi um sucesso de crítica e um fracasso de público. No ano seguinte, Tsui Hark filma *Histoire de Cannibales* (HARK, Hong-Kong, 1980) e *L'enfer des armes* (HARK, Hong-Kong, 1980). O primeiro é uma metáfora sobre a corrupção e a apatia do povo de Hong Kong diante do poder. O filme é grotesco, absolutamente *gore*. Começa com um homem sendo esquartejado diante da câmera. De acordo com o documentário que faz parte do DVD⁶⁸, *Histoires des cannibales* é voluntariamente grotesco. “O filme descreve uma sociedade degenerada onde as pessoas estão ocupadas em satisfazer suas necessidades e desejos mais bestiais” (HARK, vídeo 2005 tradução nossa.) O filme quase acaba com a recém iniciada carreira de cineasta de Tsui Hark.

⁶⁸ O DVD do filme faz parte da Trilogia do Caos (Tsui Hark: La trilogie du chaos - Coffret 3 films -Edition Collector - Edition limitée), uma edição limitada para colecionadores, que reúne os três primeiros filmes do diretor, lançado em abril de 2005 na França.

*L'enfer des armes*⁶⁹ é uma lenda na cinematografia de Hong Kong. O filme foi censurado e o primeiro copião foi queimado. Remontado pelos produtores, ficou pouquíssimo tempo em cartaz. Considerado como uma agressão direta à sociedade de Hong Kong, conta a história de três adolescentes que colocam bombas em locais públicos. Os adolescentes são vistos como uma geração desesperada e sem ter para onde ir. Com o fracasso de *L'enfer des armes* (1980), Tsui Hark desiste do realismo da *nouvelle vague* e passa a investir no fantástico real do imaginário chinês.

Zu, Warriors from the magic Mountain (1983) foi considerado o primeiro ‘filme maior’⁷⁰ de Tsui Hark. Em 1984 ele cria sua produtora, Film Workshop – e organiza sua própria companhia de efeitos especiais. Com a produtora, ganha mais liberdade artística e pode produzir os filmes que não tem tempo de realizar. No entanto, como conta Reynaud (1999), Hark faz um rigoroso controle da produção alheia, característica que o levou a brigar com seu amigo John Woo, depois de produzir os dois primeiros filmes da série *A Better Tomorrow*.

A Better Tomorrow, dirigido por Woo, revolucionou os filmes de gangsteres e fez um estrondoso sucesso em todo mundo, criando um novo código visual para os filmes de ação. O filme levou Chow Yun Fat ao estrelato no Oriente e estremeceu a amizade entre Tsui Hark e Woo. O terceiro filme da série foi realizado apenas por Hark, enquanto Woo foi para Hollywood, revolucionar o cinema de ação, onde está até hoje. Além de realizar grandes sucessos sensacionais como *Missão Impossível 2*, com Tom Cruise, dá consultorias para inúmeras produções de filmes de ação.

Hark, por sua vez, tenta a carreira em Hollywood em 1997, mas não consegue se submeter às políticas dos estúdios da Meca cinematográfica globalizante. Em sua estada no

⁶⁹ A cópia recuperada com as cenas originais só é encontrada no DVD que faz parte da edição para colecionadores dos três primeiros filmes de Tsui Hark,

⁷⁰ O comentário está em um artigo de Danguyen Disponível em: www.asiepassion.com/cinema/realisateurs/tsuihark/

Ocidente realiza filmes de pouca monta, como *The master* (1997), com Jet Li – e dois filmes de ação com Jean Claude Van Damme: *O embate* (HARK, EUA/Hong Kong, 1998) e *A colônia* (HARK, EUA/Hong Kong, 1997). *The master* chega a ser canhestro, um pastiche mal feito dos filmes de lutas marciais, com uma história linear, que tenta reproduzir o humor oriental sem sucesso. Os dois filmes de ação com Van Damme, apesar (ou por causa disso) de conterem todas as assinaturas estilísticas de Tsui Hark, passaram totalmente em branco.

No entanto, atualmente, boa parte dos filmes de ação da capital mundial do cinema comercial apresenta recursos estilísticos herdados da prática do realizador de Hong Kong. É impossível não ver a semelhança entre o Deus das Máquinas de *Matrix Revolutions* (2003) e o personagem Insomnia em *The legend of Zu* (2001). Os dois personagens têm a mesma característica: a forma-fluxo composta por multiplicidade de elementos semelhantes, em constante movimento, que pode assumir diferentes feições ao se estabilizar. São corpos sem órgãos, multiplicidade formada por diversas singularidades. Mas, enquanto as bolinhas que compõem o Deus das Máquinas ocidental se materializam como um bebê para falar com Neo, Insomnia tem a forma macabra de uma caveira formada por diversas caveirinhas móveis.

Em 2000, de volta a Hong Kong, Tsui Hark matou as saudades da liberdade de criação com o impactante *Tempo e Maré*, (HARK, Hong Kong, 2000), onde mistura filme de mercenários, assassinos profissionais e traficantes de drogas com uma deliciosa comédia romântica entre um jovem que trabalha como segurança particular e uma policial lésbica que ele engravida. Com *Tempo e Maré*, Tsui Hark sai do reino dos *wu xhia pian* e entra no mundo tecnológico do século XXI. Ele leva o real fantástico ao extremo em um filme que mistura romance/comédia/ação e incorpora novas imagens-sensação a partir do cruzamento entre as imagens-sensacionais e as imagens sensação.

Seven swords, que estreou no Festival de Cannes de 2005, é a última realização de Tsui Hark. Uma matéria no site www.hkcinemagic (2006) informa que o filme foi realizado

visando o mercado da China continental e o mercado internacional. O investimento no modelo tradicional dos *wu xhia pian* parece que agradou ao público chinês. O filme alcançou a marca de 7 milhões de dólares só na primeira semana de exibição. Um bom começo para cobrir o orçamento de 18 milhões de dólares⁷¹, um excesso para os moldes de Hong Kong.

Seven Swords surgiu como proposta de série para a TV, mas pensando nos moldes da indústria de Hollywood, a série se desdobrou em filme, videogame e *mangá*. Apesar de bem recebido, *Seven Swords* ouviu alguma crítica da imprensa de Cannes. A principal delas foi o enredo confuso e a grande quantidade de personagens, dificuldade para a identificação de quem é quem.

Hark se justifica, baseado no realismo de Hong Kong: “a sociedade é composta por muitos seres humanos, assim é o Jiang Hu (*wu xhia pian*). Eu apenas quero aproximar *Seven Swords* da vida real e criar emoções” (Disponível em: <http://www.hkcinemagic>, 2006, tradução nossa). Mas, fazendo uma concessão ao público, faz como George Lucas: escreve uma espécie de ‘bíblia’ que explica o filme detalhadamente. No entanto, o excesso de personagens e o enredo confuso de *Seven Swords* apontam para uma característica estilística, à qual se podem acrescentar os distúrbios de tempo e espaço que criam o fantástico real. E se em Cannes o filme foi criticado, no Brasil, o crítico Ruy Gardnier, da revista *Contracampo virtual*⁷², assim como eu, identificou nele as características que incluem os dois trabalhos de Tsui Hark em uma outra característica perceptiva que ele não define, mas que chamo de narrativa sensorial.

Não adianta muito descrever a história. *Seven Swords* é como um filme abstrato (porquê abstrata é a arte de Tsui Hark: ritmo, movimento, montagem, alterações no plano): pouco importa o que é contado, o essencial ainda fica na imagem, intransferível. Importa, sim, declarar que em todas as cenas de ação diante da tela grande, tamanha é a quantidade de informações que aparecem na tela, tão preciso é o estabelecimento dos espaços, tão meticulosos são os enquadramentos e a duração de cada plano que os músculos se retesam imperceptivelmente e o coração vai à boca. Há muitos cineastas que quebram o ‘esquema sensório-motor’ do cinema de ação pela lentidão (Antonioni, Tarkovski, ou hoje Vincent Gallo), mas não há muitos que o rompem pelo excesso. Não, ao menos no cinema narrativo. Resultado: ao fim de cada uma das cenas mais agitadas, e só aí, nos deparamos com a

⁷¹ O filme é uma co-produção de Hong Kong, China, Coréia e Singapura.

⁷² Disponível em: <http://www.contracampo.com.br/75/sevenswords.htm>

intensa velocidade em que fomos instalados. Alteração do ritmo de nossa consciência que nos faz desaguar numa experiência física, numa condição diferente de percepção. (GARDNIER, 2005)

2.3.3.4 Narrativas sensoriais de Tsui Hark

Durante seus mais de 30 anos de carreira, Tsui Hark desenvolve uma série de imagens-sensações que tornam sua narrativa bem característica, funcionando como assinatura. A principal delas é a câmera-fluxo. Para aprofundar e intensificar a sensação de movimento, ele dá autonomia à câmera. Liberta de qualquer personagem, de qualquer espectador ou mesmo de um diretor, ela deixa de ser ponto de vista para se tornar ativa. Deixa de ser câmera-movimento para se transformar em câmera-fluxo, com movimentos descentrados. Com ela, nada pára.

O movimento no interior do plano se torna mais complexo, algo possível com os novos recursos digitais. A pequena câmera digital, com sua mobilidade, é capaz de alcançar os espaços mais difíceis e realizar os movimentos mais incríveis. Alguns com a ajuda do *motion control*, outros com a câmera na mão de um excelente cinegrafista, e uma boa *steadycam*. Ela passeia pela cena, se aproxima dos personagens observando-os um a um, se afasta para mostrar todos juntos e se aproxima de um ou outro, fazendo *zoom afetivo* que leva o ator a iniciar a ação.

Os distúrbios de espaço e tempo, através da montagem, também são muitos. A distensão temporal não surge a partir da câmera lenta ou da lentidão dos tempos mortos, como faz Tsai Ming-Liang. Acontece também através da velocidade com que o mesmo movimento de uma cena é repetido em diversos enquadramentos. A velocidade não surge apenas a partir do acelerar do movimento no interior do plano, mas pela fragmentação dos planos, sintetizando a ação a partir de seus movimentos fundamentais: um pedaço de braço que

levanta e uma ferida no corpo. Tsui Hark também pode inserir quadros congelados no meio do plano como forma de passagem.

Os distúrbios espaciais surgem a partir da iluminação, que define uma topologia inorgânica a partir da diferenciação de cores no mesmo ambiente e da fragmentação dos planos justapostos, sem respeitar os códigos cinematográficos de continuidade. Os personagens são muitos e não têm personalidade definida. Mulheres vestidas de homem, homens vestidos de mulheres, mulheres monstros, deuses sob a forma de homens e demônios sob a forma de deuses. Todos são mutantes e as aparências podem enganar. Os corpos dos heróis são super-poderosos, capazes de proezas apenas permitidas por intensivo treinamento.

Sem mencionar a ajuda dos efeitos especiais, dos dublês, dos cabos e trampolins herdados do cinema tradicional da ópera, do Teatro Nô, do próprio Meliés e do cinema europeu da imagem-movimento, com suas montagens impressionistas e expressionistas. A tudo se soma um enredo simples, apenas o estopim do movimento incorporado ao corpo do espectador que, sem ter onde se apoiar, é envolvido pelo turbilhão do movimento e ‘devém outro’. Ele se torna o herói, o bandido, a mocinha, sem tempo de pensar, voando de árvore em árvore, levando tiros e golpes de espada, sangrando. O espectador participa da ação, não como um espectador passivo. Se sente como dentro de um videogame, sem o mouse como interface. Nesse momento, se transforma em pura carne.

Tsui Hark não é o inventor de todos esses recursos, mas foi primeiro a reunir todos eles em seus filmes, na medida em que sente necessidade de se expressar. São traços de estilo que fazem com que seus filmes ultrapassem a categoria de filmes *trash* de pancadaria como a maior parte das produções de Hong Kong e levem o diretor para os festivais de todo o mundo. O cineasta é, declaradamente, um aventureiro da imagem, buscando novos caminhos narrativos, tanto em termos de forma, quanto de conteúdo.

2.4. TRÊS FILMES SENSORIAIS

2.4.1 Imagens sensação de Tsai Ming-liang

2.4.1.1 *O rio*

Uma escada rolante que sobe. Uma escada rolante que desce. Uma moto que corre. Um rio poluído que passa. O corpo do homem morto que bóia, levado pela correnteza. O corpo do homem é um boneco. Depois, é um homem que finge que é um ator, que finge que é um morto. E na verdade, tudo não passa de uma cena de filmagem. Uma filmagem dentro de outra filmagem. O ponto de partida para uma história de seres humanos que agem como se fossem figuras de celulóide. Figuras vazias que bóiam levadas pela correnteza da vida. Sós. Eternamente sós e incomunicáveis, sentindo uma dor que nunca pára de doer. Uma dor incurável pela medicina contemporânea ocidental. Incurável pela milenar medicina oriental. Incurável pela feitiçaria. E implacável com o corpo. (SÁ REGO, 2000, f. 1)

Assim pode ser resumido *O Rio*. O filme recebeu o Urso de Prata no Festival de Berlim de 1997, confirmando a característica dos grandes festivais internacionais: descobrir propostas estéticas e políticas que apontam para novos estilos, algum tempo antes de serem assimilados pelo público. Uma reação natural. O espectador comum está acostumado aos filmes televisuais, produzidos pela indústria cinematográfica, mas difundidos pela TV. Filmes que contam sempre a mesma história, clichês realistas da vida cotidiana.

O Rio também é um filme de clichês cotidianos. Clichês levados ao extremo. Os personagens fazem sexo. Abrem a geladeira, fecham a geladeira. Tomam banho. Fazem xixi. Passam roupa, varrem casa, cuidam de vazamentos de água. A comida é *fast food*. Vem na embalagem vermelha de papelão e é comida com palitinhos. Todos agem de forma inexpressiva, mecânica. São pessoas sem passado ou futuro. Têm apenas o presente. A câmera, realista, mostra tudo ‘tim-tim por tim-tim’. Parece um documentário radical, cinema-verdade. No entanto, Ming-liang rompe com a ilusão realista ao provocar distúrbios de tempo e espaço que propicia a comunicação pelo meio, típica das imagens-sensação.

O enredo de *O Rio* é simples. Depois de boiar em um rio poluído como figurante de um filme, e de ter relações sexuais com uma jovem que parece ser a assistente de produção,

Xiao Kang começa a sentir uma insuportável dor no pescoço. Para curar o torcicolo, Xiao percorre uma *via crucis*. Procura ajuda na medicina oriental, na ocidental, nos hospitais. O jovem mora com a mãe e um homem velho. Ao mesmo tempo em que fica doente, um vazamento de água do apartamento do andar de cima alaga o quarto do homem velho. Ao perceber que o rapaz está doente, o homem decide ajudá-lo. Mas a ajuda termina com uma relação sexual entre os dois. Enquanto isso acontece, sozinha no apartamento, a mãe de Xiao Kang consegue estancar o vazamento de água no quarto do homem velho.

Tsai Ming-liang rompe com qualquer idéia de realismo no momento em que cria um fantástico real através de uma dor incurável e inexplicável, que toma uma dimensão surreal. Por isso, mais do que o percurso para a cura da dor, é a própria dor o fio condutor do enredo. Ming-liang rompe com a estrutura secular da jornada do herói e com a ilusão de realismo que, logo no começo do filme, aponta para o cinema narrativo da imagem-movimento, onde os lugares e os momentos são bem definidos.

O filme se passa em uma cidade asiática ocidentalizada e altamente industrializada do final do século XX. Ali, desenvolvimento e degradação do meio ambiente convivem no mesmo nível, quadro bem evidente logo na terceira seqüência, quando uma diretora de cinema tenta filmar o boneco que faz o papel de cadáver, flutuando em um rio altamente poluído. O desenvolvimento desordenado da cidade certamente é a oposição que vai gerar o conflito, primeira regra da composição do filme realista de imagem-movimento, seguindo a grande forma SAS. Insatisfeita com o resultado obtido com o boneco que simula o cadáver, a diretora convida Xiao Kang para substituir o cadáver. Então o filme realmente começa. Ao mergulhar no rio, Xiao-kang é literalmente englobado por seu meio.

Embora radicalize no realismo, a partir de um despojamento tecnológico radical, Ming-liang o supera pelo rigor estético com que trata seus planos, vistos quase que literalmente como quadros pictóricos. São enquadramentos e cores cuidadosos, com

pouquíssimo movimento interno, já que a cena incorpora os tempos mortos da ação, capturada com toda a sua duração. A eles se somam a sensação de clausura e isolamento do filme, surgida a partir do uso dos espaços isolados e descontextualizados e os detalhes da arquitetura dos ambientes que agem como sub-enquadramentos dentro de enquadramentos. As cores são fortes, definidas e contrastantes. Como Ozu, Ming-liang usa espaços vazios, mas, no lugar de fazer parte de uma Memória, de um tempo do mundo, os espaços vazios são locais de passagem, locais de ação. São espaços humanos, assim como o tempo; são ações banais e cotidianas, como comer, dormir, acordar, ir trabalhar. Temporalidade com poucas variações; um eterno retorno baseado no ciclo humano da vida – longe do tempo mecânico do relógio.

O distanciamento da câmera, quase sempre em plano médio frontal, com total economia de movimentos, e os ambientes fechados, com portas e janelas funcionando como re-enquadramento dentro do enquadramento, aprisionam os personagens e dão a sensação de falta de saída, de isolamento, solidão e falta de comunicação.

A ausência de música ou de qualquer outro tipo de som extra-diegético faz com que o plano não exprima nada além do que está sendo visto. Há uma total ausência de extra-campo, o que aumenta ainda mais a sensação de clausura. A interpretação minimalista e impessoal dos atores, principalmente de Lee Kang Cheng, acentua a sensação de isolamento, de falta de comunicação e falta de perspectiva. O rapaz circula pelos planos, com o corpo desorganizado pela dor provocada pelas forças externas que o afligem. É um corpo histérico deformado a partir dos afetos.

É, basicamente, a edição rarefeita que reúne planos-sequências, colocados uns após os outros como pictogramas isolados e independentes que, quando reunidos, ressoam entre si. Recurso tão usado na literatura chinesa, que provoca a comunicação pelo meio típica da imagem-sensação. A ressonância dos pictogramas em todos os níveis do sistema sensorial é tão intensa que o espectador sai do cinema com a mesma sensação dolorosa no pescoço que

atinge o personagem principal do filme. O estranhamento continua até dias depois, quando as imagens ressoam na angústia provocada pelo cotidiano de qualquer grande cidade do planeta.

Os distúrbios de tempo e espaço provocados pelo ritmo extremamente lento do filme, a ausência de diálogos e a reunião dos planos sob a forma da narrativa não orgânica, típicos da imagem-sensação, atuam diretamente no sistema nervoso. As imagens, com significado flutuante, não se fecham em conceito ou significado característicos das grandes narrativas ideológicas. Elas flutuam no caos do espaço-tempo da interação cinematográfica. A modulação das cores somadas ao movimento interno dos planos cria um estado de limiar que facilita a comunicação pelo meio, que permite o devir outro. Motivo pelo qual o espectador é capaz de devir Xiao Kang e sentir a mesma dor que ele.

2.4.2 Imagens-sensação de Tsui Hark

2.4.2.1 Time and Tide

Time and Tide foi o primeiro filme realizado por Tsui Hark depois de sua estadia nos Estados Unidos. O filme funciona como um recomeço de carreira, ao mesmo tempo em que dá início a uma nova forma de filmar sensações. Tui Hark cria o movimento de câmera capaz de apreender o movimento em todo o seu fluxo. É a câmera-fluxo, capaz de dar uma visão direta do movimento do ‘entre’. Da passagem entre duas formas. Da imagem-sensação que comunica pelo meio e cria um filme-fluxo, tal como diz o próprio título: *Time and Tide*, Tempo e Maré.

Tudo o que eu tinha era o nome *Time and Tide*. Como você sabe, é uma frase de uma canção famosa que fala sobre como as idéias mudam a cada instante. É uma música que eu ouço quando estou deprimido. Eu decidi transmitir esse sentimento em algo temático. É um filme sobre a captura de momentos (HARK, *apud* Short)⁷³

⁷³ *Time Asia* Disponível em: <http://www.time.com/time/asia/features/interviews/int.tsuihark05032000.html>

Time and Tide é o melhor exemplo do modo de filmar o momento, com todo o seu fluxo. Em quase duas horas, ele sintetiza as potências da imagem-sensação e sua capacidade de tornar o fantástico real.

A constante proposta de Tsui Hark de renovar a imagem é evidente desde as primeiras cenas do filme: uma citação do mito da criação, tal como descrito na Bíblia, sob a forma de vídeo-clipe. Na imagem, a penumbra noturna é azul. A chama amarela de um isqueiro explode. Em voz *off*, o mocinho Tyler (Nicholas Tse Ting-fung) começa a falar: “tudo era escuro. O Chefe disse que assim não dava. E aí criou a luz. A luz é boa, e permite que você veja o mundo ao seu redor”.

No curto espaço das duas frases, a imagem se fragmenta em cinco planos diferentes de cigarros sendo acesos. Nenhum deles é a continuidade espacial do anterior. A fala seguinte diz que o chefe fez o céu. Na imagem, o céu de Hong Kong iluminado pelos anúncios em néon. Quando o texto fala que “o chefe cria a água”, uma garrafa de champanhe explode ao ser aberta. E ao contar a criação das plantas e dos animais, a imagem são os freqüentadores do bar onde Tyler trabalha. Mas, quando o texto fala sobre a criação do homem e da mulher, a conclusão é a de que “o serviço não foi bem feito”. E o chefe deve começar tudo de novo, com a ajuda dos próprios humanos.

Há uma ausência de sincronia entre o discurso *off* e a imagem. No entanto, durante o desenrolar do filme, é o discurso em *off* de Tyler que tenta dar algum sentido ao filme, sem um resultado muito eficaz. Hark radicaliza nos distúrbios temporais diegéticos. Não existe passagem ou indício de quando se está no presente ou no passado, provocando tal caotização narrativa que só se consegue identificar quando aconteceu o quê depois de se ver o filme diversas vezes.

Tempo e Maré fala sobre uma juventude desorientada dando seus primeiros passos na vida caótica contemporânea. O diretor coloca um jovem ‘quase ingênuo’ diante de uma *gang* internacional de ‘cavaleiros mercenários’ formada por veteranos do Vietnam. Uma turma que trocou a luta nos campos de guerra pelo tráfico de drogas e assassinatos de aluguel. Depois de ter engravidado uma jovem policial lésbica, Tyler trata de ganhar dinheiro para ajudar a sustentar o filho. Vai trabalhar na agência ilegal de segurança. Tyler não passa de um jovem no meio caótico onde não se sabe quem é bandido e quem é mocinho. No percurso de crescimento, Tyler conhece o antigo assassino de aluguel Jack Show (Wu Bai), uma espécie de mentor do jovem, que deseja ser como ele.

Jack é o bandido caçado pela agência de segurança na qual Tyler trabalha, contratada para proteger o sogro do bandido. É nesse momento que Tyler mergulha no mundo da violência desenfreada do comércio internacional das drogas e a história começa a ficar confusa. Um grupo de mercenários latino-americanos vai a Hong Kong para acertar as contas com Jack, que passa a ser caçador e caçado ao mesmo tempo, de acordo com o estilo de Tsui Hark, onde ninguém tem uma personalidade definida.

Jack materializa o herói chinês, fugindo e atacando seus adversários com imensa agilidade, descendo escadas, voando por janelas, deslizando por tetos e corredores, mudando de aparência, adivinhando os movimentos do inimigo e controlando-os com a ajuda dos celulares. Ele sobrevive a tiros e socos e inflige grandes perdas ao inimigo.

O ponto alto da ação do herói se dá no duelo final entre o Bem e o Mal. A luta começa na estação de trem de Kowloon e termina no estádio do Coliseum, onde Jack acaba com o inimigo. Mas é na estação que acontece a cena antológica do parto da mulher de Jack. A criança nasce no meio do tiroteio, tendo Tyler como parteiro e perguntando se pode cortar o cordão umbilical do nenê com um tiro. As cenas de ação na estação, ritmadas como um grande balé, tiram o fôlego de qualquer um.

Como diz o pensamento chinês, nada é criado do nada. Tudo o que surge é por ressonância. O mesmo se pode dizer da nova imagem-sensação apresentada por Tsui Hark em *Time and Tide*. O filme reúne os distúrbios de tempo e espaço criados por Suzuki, Chang Cheh e King Hu. Ele os atualiza a partir da convergência de todas as mídias: astros da música pop⁷⁴, *mangás*, videogames, mídias digitais e novas tecnologias da comunicação, como os telefones celulares. Todos os recursos fazem parte da construção narrativa, seja pela participação no espaço diegético, seja pela participação no espaço extra-diegético da produção.

O início do filme é um bom exemplo das marcas de atualização das imagens-sensação chinesas. Os enquadramentos de *mangás* dão um formato contemporâneo ao texto ancestral e situam o filme na contemporaneidade. A fragmentação dos planos não segue a continuidade da ação. A montagem provoca uma contaminação entre os planos, distendendo o tempo e criando uma espécie de atemporalidade, acentuada pela iluminação inorgânica e sombria, puxando para o verde e o azul (uma marca nos filmes de Tsui Hark). O estilo atualiza e renova o modo de filmar de Suzuki, com seus maneirismos estilísticos.

Ao mesmo tempo, no primeiro filme do século XXI de Tsui Hark, ressoa o início *nouvelle vague* de sua carreira, com filmagens em locação e efeitos especiais utilizados para dar o toque de fantástico real, como os saltos e vôos dos heróis. São efeitos visíveis e invisíveis, sensacionais e sensoriais. Efeitos na hora da captura da imagem e efeitos de pós-produção.

Retoques daqui e dali, interferências diretas, óbvias ou sutis, todas voltadas para criar o filme-fluxo correspondente ao pensamento contemporâneo na época das telecomunicações: a ubiquidade espaço-temporal, da velocidade, da fragmentação, da incerteza, da descrença e da crença no futuro. Época em que o tempo e o espaço saem da norma, Ocidente se mistura

⁷⁴ Nicholas Tse, Wu Bai e Candy Lo.

com Oriente e os antigos valores chineses se perdem na velocidade dos meios de comunicação.

A principal inovação de Tsui Hark é a transformação da câmera-movimento em câmera-fluxo. A câmera-fluxo age como um ator da ópera de Pequim: está ao mesmo tempo dentro da peça e fora dela. Ela passeia pela cena, se aproxima dos personagens, observando-os um a um, se afasta para mostrar todos juntos e se aproxima de um ou outro, afetando-os para iniciar a ação, como faz na sequência de perseguição do bandido Ratinho: Cena 1 (plano-sequência): no vestiário dos garçons do restaurante, uma fila de armários individuais. Tyler entra em quadro. A câmera o acompanha numa *pan* em plano geral até ele desaparecer atrás dos armários. Rapidamente, a câmera se move para a esquerda e enquadra o suspeito em plano médio. O suspeito pega algo dentro de seu armário. A câmera sobe ligeiramente e enquadra o vestiário em um plano geral em contra *plongée*. Ao fundo, sobre os armários, surge a cabeça do mocinho que avista o suspeito. O mocinho pula para o chão. A câmera acompanha o salto e volta ao enquadramento em plano médio do suspeito. Corte.

Na continuação da cena, em uma sequência de cortes rápidos e enquadramentos que não respeitam o eixo de 180°, o armário do suspeito muda de lado várias vezes, provocando uma confusão espacial para o espectador. Cena 2 (plano-sequência): No banheiro masculino em plano geral, dois homens lavam as mãos na pia. Ratinho entra em quadro, apressado, olhando para trás. A câmera se aproxima dele frontalmente, enquadrando-o em plano americano. Ela acompanha o movimento dele frontalmente, até que o suspeito a ultrapassa. A câmera faz uma *pan* de 180° e caminha por trás dele em direção ao reservado onde fica a privada. Ratinho fecha a porta.

Sem corte, a câmera, curiosa, acelera seu movimento (efeito de pós-produção) e passa por sobre a porta para ver o que ele está fazendo. Sem corte, em câmera lenta, Ratinho retira o revólver de dentro do vaso da descarga, levanta o colete de garçom e coloca a enorme arma na

cintura. Montagem, efeitos de pós-produção e o *motion control*, muito *motion control*, possibilitam a realização de um movimento com esse. Além disso, *travellings*, panorâmicas, gruas, *dolly in* e *out*, *zooms in* e *out* são as pistas da autonomia da câmera-fluxo, materializada em *Time and Tide* no momento em que uma cliente quer contratar os serviços da agência ilegal de segurança onde Tyler vai trabalhar. O movimento de *dolly in* afetivo, da câmera-fluxo que se aproxima de personagens e coisas sem significar o olhar de ninguém é um recurso que atualmente faz parte de qualquer filme de ação do Ocidente.

A câmera em *Tempo e Maré* possui um movimento autônomo. Liberta de qualquer personagem, de qualquer espectador ou, mesmo, de um diretor. Em torno dela e com ela, tudo se move. Tudo o que é sólido se torna fluxo. O movimento interior do plano se torna complexo. Algo possível com os novos recursos digitais, e realizado em dois momentos: o primeiro, na hora da captura das imagens.

Assim foi filmada a perseguição de Jack em um edifício de apartamentos de Hong Kong, como conta Tsui Hark, em uma explicação simplista: “nós prendemos a câmera em um cabo, pusemos um trilho no teto e a mandamos para fora da janela por controle remoto. Não havia *cameraman*, nem operador” (HARK, *apud* THORSEN).⁷⁵ A câmera se movimenta por programação.

A segunda forma é durante a pós-produção, quando a imagem-sensação se forma a partir da distensão ou aceleração do fluxo do movimento da câmera no interior do próprio plano. Ela acelera seu movimento para ver o que o personagem vai fazer, como na sequência em que Tyler persegue o bandido Ratinho quando ele vai esconder sua arma no banheiro. Ela pode ralentar a ação e criar atemporalidade, como na sequência em que Tyler observa o salão de festas do hotel, procurando identificar quem seria o Ratinho. No último caso, sua função é

⁷⁵ Disponível em: <http://www.reel.com/reel.asp?node=features/interviews/hark>

diferente da câmera lenta ocidental, que pode ser a expressão de um tempo subjetivo ou uma forma de mostrar o movimento com todos os seus detalhes.

A imagem-sensação, a partir do fluxo do movimento, também se dá na montagem, não pela atração de elementos do plano, mas pela continuidade da ação, ou pela continuidade diegética. Ela segue o princípio do movimento, que, como um fluxo, está em todos os lugares. Pode ser um movimento convergente ou afetivo, como no caso de uma mesma ação que se fragmenta em diferentes pontos de vista, capturados sem respeitar o eixo, provocando uma distensão temporal. Pode ser um movimento divergente afetivo, quando fragmenta uma ação fazendo elipses espaço-temporais, pulando de um espaço para outro ou mesmo de um tempo para outro, como quando Tsui Hark mostra como Tyler conhece Jack.

A atualização dos recursos sensoriais das imagens digitais surge quando Hark trata as imagens reais transformando-as em imagens de videogames, como na luta durante o assalto a um banco em uma estranha cidade da América Latina chamada Aracaju, onde as pessoas falam espanhol. Mais um elemento de distúrbio espacial provocado pelas imagens-sensação somado ao arsenal estilístico de Tsui Hark para criar o fantástico real dos heróis na Hong Kong contemporânea. Um fantástico material onde os recursos do digital são utilizados não para criar possíveis. Em *Time and Tide* o fantástico é real, tem corpo e sangue. Não precisa ser transplantado para um universo da fantasia, que faz parte do nosso cotidiano, assim como da natureza do próprio cinema.

Com a imagem-sensação, em *Time and Tide* Tsui Hark exprime as sensações que nos atingem no mundo contemporâneo. As sensações do fluxo constante do movimento, da velocidade e da violência cotidiana, que pode nos alcançar dentro de casa, por mais distante que se esteja do mundo do crime. O filme exprime a função das novas tecnologias das telecomunicações, onde telefones celulares funcionam como armas estratégicas na guerra não declarada do cotidiano. A guerra pela sobrevivência, mas carregada de esperança, apesar de

uma contemporaneidade onde tudo passa como o tempo e a maré. Como o movimento das imagens-sensíveis.

E para os críticos que reclamam que seus filmes são caóticos, incompreensíveis e sem conteúdo, ele mesmo responde: “eu procuro descrever emoções e sentimentos, não estou tentando dizer como as pessoas devem pensar...” (HARK, *apud* THORSEN)

2.4.2.2 *Seven swords*

Em *Seven Swords*, Tsui Hark retoma o universo dos *wu xhia pian* com todos os recursos que um grande orçamento pode oferecer. O filme é um retorno ao modo de filmar dos anos 60, como uma homenagem ao mestre King Hu, de Suzuki e Chang Cheh, incorporando às novas tecnologias. É o fantástico real criado através do uso de cenários reais, da corporalidade e da coreografia das lutas.

A sinopse da história é confusa. A ação se passa em 1660, na China, durante as lutas pela sucessão da dinastia Ming. Para manter o controle do país, os novos imperadores decidem banir os praticantes e a prática das artes marciais. Um oficial Ming, ganancioso e cruel, decide se aproveitar da ordem para oferecer uma recompensa pela cabeça de cada lutador de artes marciais morto. Depois de devastar diversos povoados, ele descobre a existência de sete espadachins que estavam defendendo um pequeno povoado e decide invadi-lo, para fazer mais dinheiro, mas os espadachins acabam matando o oficial.

Na verdade, o enredo não passa de um fio narrativo para ligar as diversas seqüências de luta. É nesse momento que Tsui Hark mostra o seu ‘saber cinematográfico’, usando a fórmula mais do que conhecida dos *wu xhia pian*.

Mais uma vez Hark rompe com a noção de espaço e tempo através da montagem e dos efeitos de manipulação temporal dentro do plano permitidos pelas tecnologias de pós-

produção. O resultado é uma ação ágil, leve e veloz. A primeira luta, logo no início do filme, é um bom exemplo. Com enquadramentos de *mangá*, Tsui Hark apresenta os mercenários. O grupo, de aparência totalmente contemporânea com suas tatuagens, contrasta com o naturalismo dos camponeses. A luta transcorre entre os dois, em um cenário de tonalidades cinza, preto e branco, com detalhes em vermelho. A rapidez da montagem durante a luta e os ritmos da cena remetem claramente ao estilo chinês de Hong Kong. A sequência, em sua violência contínua e elíptica ao mesmo tempo, cria fortes sensações que provocam uma adesão instantânea do espectador ao filme. Não há como não devir ou um camponês com seu terror ou um mercenário com sua força e crueldade.

Mas logo os tons de cinza das cenas de luta são substituídos pelos tons vermelhos sombrios e pela obscuridade que toma os planos a cada nova luta de espadachins contra seus inimigos. A sensação de violência se intensifica (como se fosse possível), ao mesmo tempo em que a luta devém um balé realizado por corpos fantásticos que não obedecem à lei da gravidade, malabaristas reais. O percurso dos combates culmina em um duelo final entre os sete espadachins e o oficial Ming.

Da mesma forma que a perseguição de Jack no edifício de apartamentos de Hong Kong em *Time and Tide*, em *Seven swords* há uma luta absolutamente antológica, em um pequeno corredor com cerca de um metro de largura. A caotização do espaço pela ruptura total com todas as leis naturais e cinematográficas dá uma elasticidade ao espaço, destrói qualquer senso de orientação do espectador. Nesse caso, a única solução é se deixar levar pelo fluxo das imagens-sensação da luta e devir um espadachim de *wu xhia pian*, lutando a favor do respeito à vida e ao corpo com toda a sua potência.

CONCLUSÃO

Os filmes de lutas marciais orientais, com visual fantástico e incríveis cenas de lutas, são tão populares no Oriente quanto as novelas no Brasil. E não é para menos. Os enredos misturam a tradição do imaginário oriental com o imaginário globalizado contemporâneo. São histórias simples sobre vinganças, lutas pelo poder, por amor ou pelo bem de uma comunidade, com personagens que existem apenas para mostrar as capacidades humanas de ultrapassar os limites do corpo e nos transportar para um mundo de homens cujos corpos são capazes de desafiar as leis da natureza ocidental.

No Ocidente, os filmes de *wu xhia pian* eram considerados como de segunda categoria, de mau gosto. Mas no final do século XX, início do XXI, o cinema de ação e de espadachins voadores produzidos em Hong Kong começa a ultrapassar as fronteiras do Oriente e ressoa nas obras realizadas em Hollywood. O cinema faz o caminho inverso do início do século XX, quando invade a Ásia como uma tecnologia essencialmente ocidental, imediatamente incorporada ao espírito mágico do Oriente. Ou não seria o cinema uma magia, capaz de reproduzir o mundo com suas imagens em movimento?

Os primeiros filmes de lutas marciais foram produzidos em Shangai em 1926. Eram aventuras inspiradas nos heróis de Hollywood como Robin Hood. Mas os heróis ocidentais foram rapidamente acometidos de imaginário mitológico chinês. Enquanto o herói inglês pulava de galho em galho nos filmes, os espadachins chineses podiam voar. Para isso, os primeiros cineastas chineses já investiam nos efeitos especiais que a tecnologia da época permitia, muitos deles herdados da Ópera de Pequim e dos cineastas europeus do início do século. Os filmes cheios de efeitos especiais continuam encantando as platéias e criando adeptos, tanto no Oriente quanto no Ocidente.

Imagens do século XX

Quando fala sobre o cinema, Deleuze especifica dois regimes de imagens. A imagem-movimento e a imagem-tempo. Imagens-movimento são típicas do cinema anterior à Segunda Guerra Mundial. Filmes onde a narrativa decorre da montagem que organiza as cenas seqüencialmente, a partir da lógica causal do pensamento ocidental. A cena precedente é consequência da antecedente e causa da subsequente. O significado não está explícito na imagem, vai sendo construído através da relação que elas estabelecem entre si, à medida que o filme passa. Por isso são sempre mostradas em determinados enquadramentos, encadeadas pela montagem de forma a reproduzir o modo como o pensamento apreende a realidade: uma percepção do ambiente em um plano geral, seguida do detalhe de algo que desencadeará uma ação. A forma como a ação afeta interiormente o personagem é visualizada através do *close*; e a ação/reação subsequente, em plano médio. A organização das imagens pela montagem cria um significado pré-determinado, compreendido pela consciência do espectador. A imagem-movimento é realista e a interpretação dos atores é baseada nas ações, que exprimem as emoções, sentimentos e pensamentos, considerada como uma visão objetiva do mundo.

A imagem-tempo é típica do cinema europeu do pós-guerra e surge como uma reação ao discurso ideológico das imagens-movimento, manipuladas pela montagem, utilizadas na propaganda do nazismo alemão, do comunismo russo e do capitalismo americano. Os filmes são compostos por longos planos-seqüência de personagens que se descobrem em um mundo onde ‘tudo que é sólido se desmancha no ar’. Onde as verdades se transformam em versões e pontos de vista. No regime da imagem-tempo, os filmes procuram apresentar o mundo tal como ele é, deixando para o espectador a tarefa de interpretá-lo a partir de suas memórias e lembranças, da mesma forma como os personagens o fazem. É, então, um cinema baseado em planos-seqüência, nas montagens rarefeitas, em imagens ambíguas e na profundidade de campo.

De qualquer forma, tanto os filmes da imagem-movimento quanto os da imagem-tempo proporcionam uma forma de recepção que estimula o pensamento. Nos primeiros, o significado se forma na consciência do espectador a partir da relação estabelecida pelos planos entre si através da montagem. O significado já vem determinado *a priori*. Nos segundos, a lentidão dos planos permite que as lembranças e memórias pessoais aflorem na consciência do espectador para que ele possa interpretar o significado das imagens. Os filmes de imagem-tempo são os famosos ‘filmes-cabeça’, que faziam com que os freqüentadores de cineclubes passassem horas tentando decifrar ‘o que o diretor queria dizer com aquela cena.’

Deleuze elabora os dois conceitos na década de 80. De lá para cá, as imagens cinematográficas passaram por transformações radicais. Logo, afirmar que os filmes de ação e de aventura, produzidos em Hollywood ou em Hong Kong, participam do regime das imagens-movimento ou das imagens-tempo se tornou um problema. O próprio Deleuze, no final de *Imagem-tempo* reconhece que as novas tecnologias info-eletrônicas começam a mudar o estatuto da imagem. No final do século XX, a nova imagem é digital, maleável, manipulável, ubíqua, polimorfa, interativa e icônica. Deixa de ser reflexão da luz para ganhar a opacidade das partículas elétricas. Sai da categoria de fantasmagoria e de reflexos cristalinos para a de imagem-sensível com fluxo eletrônico.

Uma imagem-sensível não é uma re-representação: um desenho, ilustração, foto ou imagem figurativa criando uma presença que é a marca de uma ausência. Também não é uma apresentação: a experiência direta do aparecer material das coisas (ou fenômenos) tal como se apresentam para a nossa consciência. A imagem-sensível é uma *presentação*. Um sinal feito de luz-energia, que não pára de fluir.

A imagem-sensível possui materialidade, mas não tem forma final. É uma forma-fluxo, pronta para interagir com outras que convivem no plano de existência, ou plano de interações. Deleuze chamaria de plano de imanência. Espaço onde não existe um centro para

determinar onde é em cima ou embaixo, direita ou esquerda – e onde as leis naturais que comandam o mundo humano podem ser revertidas. É uma espécie de caos originário, um regime de indiferenciação onde os processos de diferenciação e especificação estão sempre acontecendo para dar origem às formas do mundo tais como são vistas.

Nesse caos, as imagens-sensíveis estão presentes em sua forma pré-orgânica de diagrama de forças, que ainda não assumiram uma forma estável. Elas não são visíveis, mas são sensíveis – e provocam efeitos inesperados a partir dos afetos criados ao se comunicarem umas com as outras.

Apresentação das imagens-sensíveis

Contemporaneamente, a tecnologia info-eletrônica é a mágica que permite a produção de imagens em 3D, os ambientes virtuais e a possibilidade de visualizar aquilo que até então era considerado invisível, ou imaginário. Ela permite ainda a criação de imagens manipuláveis, objetos virtuais pertencentes ao regime da visualidade tátil-óptica. Com o gesto manual interfaciado por dispositivos tecnológicos, é possível interagir com imagens-objeto que simulam o real. Desde o Renascimento o sentido visual predominava sobre o tátil. Era o olho do espírito preponderando sobre o olho do corpo. Aparentemente, com as tecnologias info-eletrônicas, a situação se inverte: o corpo predomina sobre a visão. A sensação sobre o intelecto.

O modo de produção infográfico que reúne todos os referentes sob um mesmo código e é capaz de devolvê-lo em diferentes suportes, provoca um intenso intercâmbio entre as mídias. Sons, imagens e textos podem ser digitalizados ou criados pela modelização a partir de cálculos matemáticos. São imagens de síntese que não precisam de um referente material. Depois de processadas, os cálculos digitais permitem representar (imagem-movimento), apresentar (imagem-tempo), *presentar* (imagem-sensível) ou criar uma nova dimensão do real

(imagem-virtual). Imagens-sensíveis digitais saem do regime da reflexão fantasmática para o regime material do fluxo eletrônico.

Imagens-sensíveis e o cinema

Desde os anos 80, as narrativas cinematográficas passaram a incorporar os novos modos de produção infográficos sob a forma de efeitos especiais visíveis e invisíveis. Os limites entre o traço de realidade, que garantia que, em algum momento da filmagem, todos os elementos do quadro estivessem juntos ao mesmo tempo e em um mesmo lugar, se dissolveram. A montagem na imagem substitui a montagem da imagem. Ao mesmo tempo, o desenvolvimento de *hardwares* cada vez mais potentes permite uma sofisticação cada vez maior dos *gameplays*, programas dos videogames. O intercâmbio entre as duas mídias, cinema e videogames, se intensifica. Os filmes assimilam as seqüências digitais dos games e os games adotam seqüências cinemáticas dos filmes. Sem falar sobre a incorporação das imagens características dos *mangás*, dos *anime* japoneses e das histórias em quadrinhos dos super-heróis ocidentais.

No caso do cinema integrante do regime das imagens-sensíveis, o espectador abre mão do pensamento, cujo significado está baseado no distanciamento visual e na razão, para investir no significado construído a partir da materialidade da sensação corporal: investe mais nos órgãos sensório-motores do que na consciência, como forma de dar sentido ao mundo e à vida. Investe em seu corpo, nas ‘percepções’ de sua carne. Tipo de ‘pensamento’ que subverte os conceitos de representação e cria uma forma narrativa mais próxima das sensações provocadas por um passeio num parque de diversões e do envolvimento interativo de uma partida de videogame do que de uma interiorizada exibição de filmes em uma sala cinematográfica.

No cinema do regime das imagens-sensíveis, uma imagem não mostra a ação. Pelo contrário, ela é a própria ação. E, enquanto tal, não remete apenas ao olhar do espectador que

assiste passivamente ao que acontece na tela, investe em todo o seu corpo. Um corpo não racional, pura carne que age e reage através de um ‘pensamento’ intuitivo, acionado pelas forças materiais envolventes e atuantes, acionado pelos afetos.

De cinema à parque de diversões

Ao mesmo tempo em que prevê as transformações provocadas pela tecnologia info-eletrônica de produção de imagens, Deleuze comenta as dificuldades da arte sempre para ultrapassar e manter sua potência criativa, diante da força do mercado. Mais uma vez, na Hollywood do final do século XX, foi o mercado que determinou o formato narrativo das imagens digitais. Em vez de investir na aventura estética surgida a partir da ruptura dos clichês, as novas imagens se submetem à ética das imagens hiper-realistas. Simular um real cada vez mais real é o grande objetivo das tecnologias info-eletrônicas nos produtos audiovisuais ocidentais, trazer à presença o objeto ausente, simulando-o na tela do computador. Reprodutoras da realidade material de forma hiper-real, as simulações digitais passam a constituir o guarda-chuva protetor do caos que a tecnologia info-eletrônica provoca no tempo e no espaço.

É sob a forma do guarda-chuva protetor constituído pelos clichês hiper-reais das imagens digitais que as novas imagens-sensacionais passam a tomar conta das telas de todo mundo, como produtos audiovisuais. Através dos efeitos especiais cada vez mais sofisticados, se torna possível fazer a releitura e atualizar imagens já feitas dos filmes clássicos, com grandes narrativas constituintes. Afinal, ‘não se mexe em time que está vencendo’.

Histórias de monstros, contos de fada que falam sobre as diferenças com enfoques politicamente corretos e filosofia de almanaque fazem o coquetel narrativo dos filmes-clichê dos anos 80/90, produzidos em sua maior parte em Hollywood. São filmes vídeo-clipe, envelopados por uma bela trilha sonora ou uma narrativa em *off* a garantir a lógica das imagens. Formato herdado das imagens-fluxo eletrônicas produzidas para os vídeo-clipes

musicais televisivos. Nesse caso, o subproduto do filme é a trilha sonora que vai inundar as rádios com sucessos e estimular a venda de CDs.

Por outro lado, a hibridização entre a narrativa eletrônica e a narrativa cinematográfica também aponta para um cinema do gênero ‘filmes fliperamas’, que incorporam o estilo das imagens eletrônicas do jornalismo televisivo, com a possibilidade de transmitir em tempo real e os efeitos narrativos participativos. As panorâmicas e os *zoons ins e outs* da reportagem, garantem o ‘estive aqui’ do repórter *voyeur*, assim como a câmera na mão do repórter nervoso inserido no meio dos acontecimentos e a montagem que não respeita tempo e espaço, cujo sentido é sempre controlado pelo discurso verbal.

Surge assim, em meados dos anos 90, a geração dos filmes ‘montanha russa’, parque de diversão para o corpo e não para o espírito. É o começo da era das narrativas sensoriais que maravilham o público pela capacidade de simular mundos imaginários, realizar fantasias então consideradas impossíveis tecnicamente. Até pouco tempo, era impossível imaginar uma atriz interagindo com o macacão King Kong de forma tão realista quanto no filme *King Kong* dirigido por Peter Jackson, estreado no Rio de Janeiro em 2005. Ou montar lutas intergalácticas como as que aparecem nos três últimos episódios (que são os primeiros cronologicamente) de *Star Wars*, ou criar o *bullet time* de *Matrix*.

O intercâmbio e a uniformização do formato não se resumem apenas às imagens. Mesmo no videogame mais elaborado em termos de *gameplay*, nos filmes com os efeitos especiais, nos *anime* e nas revistas de quadrinhos com as ilustrações mais sensacionais, há a necessidade de um fio narrativo para provocar a adesão do espectador. Apesar disso, poderia apontar que as narrativas sensacionais não contam histórias. Foram realizadas para se tornarem a vitrine dos avanços info-eletrônicos, provocar o prazer tecnológico e servir de parque de diversões aos espectadores e jogadores. Nada existe por trás da imagem, não há

sentido ou significado que deslize por entre os planos. Não importa que o tema seja sempre a jornada do herói, em todos os filmes.

Imagens quantitativas ou imagens-sensacionais

No Ocidente, o importante é o som cada vez mais alto, os *zoons* e *travellings* que inserem o espectador na imagem e impedem o pensamento de se encadear, transformando o ato de ir ao cinema em uma experiência em tempo real, renovada cada vez que as luzes se apagam e o espectador atinge o estado de limiar provocado pela caotização dos sentidos criada pelo excesso das imagens-sensacionais.

Apesar do uso intensivo da tecnologia info-eletrônica, filmes ícones do cinema de imagens-sensacionais, como o último episódio de *Guerra nas Estrelas, a vingança dos Sith* (George Lucas) ou *Matrix revolutions* (Andy e Larry Wachowski), se mantêm nos limites narrativos preconizados por Hollywood. Não há ruptura do encadeamento orgânico das imagens, que seguem a sequência linear de causa/consequência. Em *A vingança dos Sith*, apesar dos fogos de artifício tecnológicos, a narrativa não ultrapassa os clichês já visualizados nos outros filmes da série. Nos filmes de George Lucas, a tecnologia info-eletrônica utilizada está voltada basicamente para o processo produtivo. Está presente na pré-produção, na captação e na pós-produção.

Matrix ousa mais ao apresentar alguns distúrbios espaciais justificados pela realidade simulada da Matrix, que tudo permite. Princípio de Hollywood para a desestabilização da representação da realidade. Monstros e distúrbios de tempo e espaço são raros e, quando acontecem, têm sempre uma justificativa: um planeta estranho, um sonho, um lugar perdido no tempo ou provocados pelo uso mal intencionado das tecnologias. São sempre decorrências do real.

Um mundo de sensações

Ao mesmo tempo, no Oriente, mais precisamente em Hong Kong e Taiwan, outros modelos de imagens despontam no cinema narrativo. Na trilha dos filmes de sensacionais de Hollywood, dos grandes mestres do cinema japonês e dos artesãos do cinema de lutas marciais e do cinema europeu, principalmente a *nouvelle vague* do século XX, diretores como Tsui Hark e Tsai Ming-liang criam os filmes com imagens caotizantes, capazes de comunicar pelo meio ao provocar distúrbios de tempo e espaço que desorganizam a percepção do espectador. Filmes baseados em imagens-sensação. Mas, enquanto Ming-liang investe radicalmente na vontade de arte e faz um cinema pouco comercial a partir das novas imagens, Tsui Hark tenta misturar arte e indústria, nem sempre com sucesso de público. Ambos têm passagem garantida para os festivais de cinema internacionais.

Imagens qualitativas ou imagens-sensação

Tsai Ming-liang realiza filmes minimalistas, obras onde a caotização se dá pelo excesso de não-tempo, pelo excesso de tempos mortos, de identidades flutuantes, de pequenos fluxos narrativos formados pelos longuíssimos planos-seqüências, pela falta de diálogos, pela ausência de sons e ruídos extra-diegéticos e por um eixo narrativo fantástico inserido no cotidiano, provocando distúrbios de espaço, tempo e lógica. As relações se estabelecem basicamente entre os elementos interiores de cada plano-seqüência, onde cada um funciona como um pictograma, com fluxo interior e ritmo próprios. O filme é *preendido* como seqüência de planos hiper-reais ilustrativos, onde a montagem rarefeita cria uma espécie de poesia oriental composta por fluxos pictogramáticos, cujo sentido ressoa, contamina e contagia o espectador durante o processo de comunicação pelo meio.

O Rio, vencedor do Festival de Berlim de 1998 - é a obra emblema do estilo do diretor. A princípio, parece ser um filme baseado na ação da imagem-movimento, mas uma ação totalmente diferente da habitual. São ações cotidianas como comer, ir ao banheiro, dormir...,

ações tão insignificantes que não as consideramos como tais. São como tempos mortos de uma vida sem aventuras. O filme tem uma montagem rarefeita, onde os planos, independentes uns dos outros e com uma temporalidade própria, funcionam como pictogramas em fluxo, que ressoam uns nos outros, criando um plano de interações que acaba colocando o espectador dentro do filme, fazendo com que participe de todos os acontecimentos da personagem principal. De repente, o espectador se percebe personagem e, quando sai do cinema, perplexo, sente um estranho mal-estar no pescoço semelhante ao do protagonista. É o mal-estar criado por imagens-sensação que afetam o corpo diretamente, sem passar pelo cérebro para procurar um significado.

Tsui Hark troca a sobriedade do formato minimalista de Tsai Ming-Liang pela euforia do fluxo esquizofrênico provocado pelo excesso de movimento e de tecnologia do mundo contemporâneo. Mundo onde o telefone celular se tornou um lugar de estar (ou não nos cansamos de dizer: *ele está no celular, liga pra lá...?*) e a tecnologia info-eletrônica reúne todos os tempos e lugares aqui, agora, nos monitores do computador e nas telas da televisão.

Nos filmes de Tsui Hark, a imagem-sensação pode se *presentar* como câmera-fluxo digital não respeitando as leis da gravidade ou as normas de tempo e espaço. Ela pode acelerar, ralentar ou congelar a imagem dentro do mesmo plano, pode brincar de gato e rato com as personagens. Ela é o avatar do espectador que se insere na imagem cinematográfica, ou então o ponteiro do *mouse* que permite o desenrolar da ação e a ativação da personagem. Ao mesmo tempo, com a montagem pictográfica fragmentada, mais do que o que é visto na tela, percebemos uma imagem composta por um pequeno gesto; um olhar estranho; um detalhe fora de contexto; um movimento que não é uma ação, é uma pontuação; uma imagem fora de eixo; erro de continuidade; ‘defeito’ especial que pode ser um fora de foco ou uma cor a mais ou a menos dando nova força à figura. Sem contar com repetição ou supressão de planos, expandindo ou contraindo o tempo e o espaço.

Além disso, o corpo dos heróis, com seus movimentos sobre-humanos, criam um conjunto de procedimentos fantásticos que rompem com o clichê narrativo e caotizam o espaço e o tempo. Todos esses recursos provocam o devir outro e a comunicação pelo meio que faz com que cenas tão fragmentadas sejam compreendidas como uma luta de espadas, uma perseguição ao bandido e um combate entre o bem e o mal. Só que nunca se sabe qual é o bem ou qual é o mal.

Tempo e Maré (tem alguma coisa mais fluxo do que isso?), por exemplo, é um típico produto do início do século XXI. O filme é baseado em uma câmera inquieta, que não se submete às leis de gravidade ou aos limites de tempo e espaço. Paralelamente, a montagem, mistura planos-sequência com seqüências de planos fragmentados, provoca distúrbios de espaço e tempo, na medida em que não respeita as leis orgânicas da narrativa ocidental americana e os códigos de visualização estabelecidos pela perspectiva. O herói, de identidade flutuante, tanto pode ser um cruel assassino mercenário quanto o mocinho que vai salvar o pai da mocinha. Passado, presente e futuro diegético se misturam, dificultando ainda mais a compreensão do que acontece em cena. Mas não importa.

O ritmo da ação provoca a adesão irrestrita ao que acontece na tela. O espectador não apenas olha de fora aquilo que acontece no cinema. Ele faz parte da ação. E que ação! Tanto a montagem quanto os movimentos de câmera criam um ritmo de perder o fôlego. Ao mesmo tempo, a trama se perde no meio da ação – e o espectador junto com ela. Ele persegue o bandido e é perseguido por ele. Ele luta, roda, desafia as leis da natureza e é envolvido por um turbilhão de movimentos que não dão tempo ao pensamento. É como andar em uma verdadeira montanha-russa. Quando o filme termina, ele está exausto, mas satisfeito. Vencera aquela luta insana. Se para o bem ou para o mal, não sabe. Mas sente uma agradável sensação de surpresa e vitória diante de todo o caos.

Novas formas de percepção?

Ao optar pelas imagens-sensação, realizadores chineses como Tsui Hark e Tsai Ming-liang criam um cinema de imagens-sensíveis da mesma forma que os americanos George Lucas ou os irmãos Wachowski, ao optarem pelas imagens-sensacionais. O cinema onde a narrativa é construída através de afetos direcionados aos órgãos do sentido, não ao cérebro do espectador.

No entanto, para os primeiros, não se trata apenas de realizar produtos audiovisuais. Há uma vontade de experimentação artística declarada durante o fazer cinematográfico. Para os outros, há uma vontade de experimentação do fazer tecnológico cinematográfico. Entre os orientais há uma crença na potência afetiva das imagens, talvez proporcionada por sua cultura audiovisual baseada nos pictogramas e que, por isso mesmo, acredita na materialidade da imagem. Entre os ocidentais há uma crença na potência perceptiva da imagem, talvez proporcionada por sua cultura que ainda separa corpo e alma, imagem e matéria. Duas formas cognitivas radicalmente opostas.

Filmes que fazem parte do regime da imagem-sensível afetam diretamente os sentidos do espectador sem passarem pelo intervalo do cérebro. Não ganham significado através do pensamento consciente, que reúne as multiplicidades e as sintetiza em um conceito, imagem mental ou representação analógica, digital ou não, constituinte do Todo. Uma imagem-sensível só é capaz de nos *presentar* a coisa em si através dos afetos que provocam as sensações em suas diferentes formas e em seus diferentes degraus.

Eis o famoso conhecimento intuitivo dos profetas, dos adivinhos, das mães de santo, dos loucos, dos drogados ou das pessoas que estão nos estados alterados da mente provocados pela desorganização do corpo, permitidos pelas experiências de limiar, tais como o transe e a vivência estética. Um estado que acontece quando se está no espaço de interação das imagens-sensíveis ou se está imerso no campo de imanência.

Poderia essa nova forma narrativa da imagem cinematográfica apontar para um novo humano, ele também uma imagem sensível, dono de um corpo pré-orgânico, um corpo caótico, híbrido, interativo, ubíquo, sensível e desterritorializado? Um corpo de sensações intensivas sobrevivente ao espaço interacional?

O espaço interacional é a condição de existência de tudo o que persiste. É um sistema dinâmico constituído por uma rede de agenciamento entre corpos pré-orgânicos vivos e não vivos. Espaço em constante transformação, provocada pela troca de informações entre seus elementos.

No entanto, não sei se é possível falar sobre troca ou sobre informações. Aqui não existe troca de informações, pois essa não se dá através do processo comunicativo tradicional: um canal entre um emissor e um receptor por onde a informação trafega de um para o outro. No campo interacional não existe informação, emissor, ou receptor. Existe um afeto direto durante o qual ocorre a troca de qualidades e intensidades por contágio, contaminação ou ressonância. Todos emitem e todos recebem. Os conteúdos não são propriedades de ninguém. Constituem-se a partir da interação entre as imagens que se comunicam pelo meio.

Ao mesmo tempo em que a comunicação pelo meio provoca mudanças nas próprias imagens-sensíveis, afeta o próprio espaço interacional, transformando-o em um sistema dinâmico com capacidade altamente plástica, capaz de se adaptar às constantes transformações provocadas pelo devir das imagens-sensíveis. A adaptação do sistema às partes também afeta as próprias partes, que sofrem novas transformações provocadas pelo afeto do próprio campo interacional, por elas afetado. Os corpos de sensações se dobram sobre o campo, afetando-o, ao mesmo tempo em que o campo se dobra sobre eles, afetando-os, originando sempre um outro corpo, isto é, mesmo corpo que agora é outro.

Um exemplo do afeto entre os corpos intensivos e o campo interacional pode ser dado pelas grandes transformações provocadas pela Revolução Industrial, que originou os tempos

modernos do final do século XIX. Invenções como o cinema e a estrada de ferro provocaram transformações nas estruturas sensório-motoras e perceptivas dos corpos, refletidas no campo interacional que, por sua vez, retornou sob a forma de mudanças cognitivas.

Últimas considerações

As próteses tecnológicas expandiram as potências corporais. A percepção do tempo se modificou. As distâncias diminuíram, as velocidades se intensificaram. Surgiram novos agenciamentos, novos desejos e novos corpos que demandaram novas formas de disciplina e controle, por sua vez criadoras de novas estruturas perceptivas que vão interferir nas estruturas sensório-motoras que... O espaço interacional é um campo de potências que permite sempre o surgimento do novo.

O cinema é uma máquina de difusão de narrativas e significados prenunciando novos tempos, refletindo o tempo atual e sendo refletido por ele, operando na área de produção de afetos e subjetividades. Seja no Oriente ou no Ocidente, quem não aprendeu alguma coisa no cinema? Primeiro, conheceu países, costumes, aprendeu a beijar, a amar. Aprendeu a criar e a destruir. Ou não seria a imagem da destruição do World Trade Center, em 11 de setembro de 2001, uma imagem sensacional engendrada no âmago de Hollywood?

O novo cinema do século XXI é correlato a uma sociedade onde as narrativas constituintes passaram a ser transmitidas pela via audiovisual em tempo real. O tempo real da televisão, o tempo real do cinema sensorial, o tempo real da Internet, o tempo real dos videogames. O tempo do ciberespaço. Tempo/espaço recriado pelas tecnologias de comunicação info-eletrônicas. Ao mesmo tempo, o código digital eliminou os limites entre imagens eletrônicas, película e imagens digitais. Hoje se reúnem sob a categoria de audiovisual, exigindo nova lógica e novas habilidades perceptivas.

Imagem-sensível, imagem-objeto, imagem-sensação e imagem-sensacional são denominações aplicadas a um tipo de narrativa que dá seus primeiros passos no âmbito de

uma sociedade ainda em processo de adaptação em relação a seus avanços tecnológicos. Não cabe apontar um critério de valor para o uso feito de cada uma, tanto no Oriente, quanto no Ocidente. Também não é possível afirmar que a comunicação pelo meio é um caminho do presente, muito menos do futuro. O ritmo das transformações é veloz e as mudanças nos processos cognitivos, profundas. Ainda estamos vivendo no período do **entre**. Entre o moderno e o tempo que virá após o moderno, apenas instituído retroativamente, porque o presente é sempre agido. É um presente sensível, um fluxo em constante transformação. E ainda estamos imersos nesse presente.

Imagens-movimento, imagens-tempo, imagens-sensacionais e imagens-sensação coexistem em todos os filmes. Fazer parte de qualquer um desses regimes não implica em um critério de valor. Mas a preponderância de cada uma delas na narrativa determinará o estilo da obra e sua forma de percepção ou de *preensão* pelo espectador. Assim como existem verdadeiras obras primas da imagens-movimento e da imagens-tempo, as novas imagens-sensíveis podem ser apropriadas pelos artistas e realizadores de diversas formas. Cabe à maestria e à vontade de arte de cada um ultrapassar os clichês e a vontade de produto que ronda o ambiente criativo.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **Image et memoire: ecrits sur l'image, la danse et le cinema**. Paris: Desclée de Brouwer, 2004.

1

2 AMATO, Etienne Armand. **L'image digitale des jeux vidéo multi-joueurs : un milieu habitable**. Disponível em: <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt03-04/fs-04.htm>. Acesso em : 11/2003.

3

ANDREW, J. Dudley. **As principais teorias do cinema**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1989.

ARGAN, G.C. **Arte moderna**. São Paulo: Cia das Letras, 2001.

ARISTÓTELES. Poética. In: **Os pensadores**. São Paulo: Ed. Nova Cultural, 1996.

ARNHEIM, Rudolf. **A Arte do cinema**. Lisboa: Edições 70, 1989.

_____. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.

ASCOTT, Roy. Fluxo biofotônico: unindo realidade virtual e vegetal. In: PARENTE, André. **Redes Sensoriais: arte, ciência, tecnologia**. Rio de Janeiro: Ed. Contracapa, 2003, p.245.

AUMONT, Jacques et al. **A Estética do Filme**. Campinas, SP: Papirus Editora, 1995.

_____. **A imagem**. 2. ed. Campinas, SP: Papirus Editora, 1995.

_____. e MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico do Cinema**. Campinas, SP: Papirus Editora, 2003.

_____. **O olho interminável: cinema e pintura**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

_____. Griffith: the frame, the figure. In: ELSAESSER, Thomas. **Early cinema: Space, frame, narrative**. London: BFI Publishing, 1990, p. 424.

BAECQUE, Antoine. Le retour des mots. **Cahiers du cinema**, Paris, n. 427, p.40, jan. 1990.

BARBOSA, Pierre. **Du photographique au numérique: la parenthèse indicielle dans l'histoire des images**. Paris: L'Harmattan, 1996.

BAS, Frédéric. Tournage d'un jeux de vídeo. In: **Aux frontières du cinema**, Paris, n. hors serie, abr. 2000.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulações**. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

BAZIN, André. **O cinema, ensaios**. 1. ed. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1991.

- BENJAMIM, Walter. **Sobre arte, técnica, linguagem e política**. Lisboa: Relógio D'Água, 1992.
- BENTES, Ivana. O dogma, a bruxa: a câmera na mão e as vanguardas contemporâneas no Brasil. **Cinemais**, Rio de Janeiro, n. 19, set/out. 1999.
- BERGSON, Henri. **Matéria e Memória**: Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- BERNARD, Hervé. **L'image numérique et le cinema**: un pont entre l'argentique et le numérique. Paris: Éditions Eyrolles, 2000.
- BETTON, Gerard. **Estética do Cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.
- BONITZER, Pascal. Peinture et Cinema, Decadrages. In: **Cahiers du cinema**. Paris: Editions de l'Étoile, 1995.
- BUCCI-GLUCKSMANN, Christine. Temps et modèles du virtuel. In: BUCCI-GLUCKSMANN, Christine. (Org.) **L'art à l'époque du virtuel**. Paris: L, Harmattan, 2003. p.9.
- COPPOLA, Antoine. **Le cinéma asiatique**. Paris: L'Harmattan, 2004.
- COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte**: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: UFRGS Editora, 2003.
- CRARY, Jonathan. A visão que se desprende: Manet e o observador atento no fim do século XIX. In: _____. **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naif Edições, 2001. p. 567.
- _____. **L'art de l'observateur**. Paris. ED. Jacqueline Chambon, 1994
- DAMASIO, Antonio. **Em busca de Espinosa**. São Paulo: Cia das Letras, 2003.
- DANEY, Serge. Cine Journal. **Cahiers du Cinema**, Paris, vol. II/1983-1986, 1998.
- DELEUZE, Gilles. **A Imagem tempo**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1990.
- _____. **A imagem movimento**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1985.
- _____. **Conversações**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- _____. **Francis Bacon**: La logique de la sensation. Paris: Ed. Seuil, 2002.
- _____. **A filosofia crítica de Kant**. Lisboa: Ed.70,1987.
- _____. **Lógica do sentido**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1974.
- _____. **O que é a filosofia**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

- _____. **A dobra:** Leibniz e o barroco. Campinas, SP: Papyrus, 2000.
- _____. **Espinosa:** filosofia prática. São Paulo: Ed. Escuta, 2002.
- _____. **Espinoza e os Signos.** Porto: Rés-Editora.
- _____. **Proust e os signos.** São Paulo: Ed. Forense, 2003.
- _____. **Difference et répétition.** Paris: PUF, 2003.
- _____ e GUATARRI, Félix. Como criar para si um corpo sem órgãos. In: _____ **Mil Platôs:** capitalismo e esquizofrenia. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999, v. 3, p. 9.
- DOLINSKY, Margaret. Artes e tecnologia imersiva de projeção. In: PARENTE, André. **Redes Sensoriais:** arte, ciência, tecnologia. Rio de Janeiro: Ed. Contracapa, 2003. p.233.
- DUBOIS, Philippe. **Movimentos improváveis e efeito cinema nas artes contemporâneas.** Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil, 2003.
- DUGUET, Anne-Marie. **Déjouer l'Image:** Créations Electroniques et Numériques. Nîmes: Éditions Jacqueline Chambon, 2002.
- DULIN, Ron. **Blade Runner revie.** Gamespot, 1998. Disponível em: <http://www.gamespot.com/adventure/bladerun/review.html>
- EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme.** Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 1990.
- _____. **O sentido do filme.** Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 1990.
- ENGELI, Maia. Espaços alterados nos games em primeira pessoa. In: PARENTE, André. **Redes Sensoriais:** arte, ciência, tecnologia. Rio de Janeiro: Ed. Contracapa, 2003. p.215.
- ESQUENAZI, Jean-Pierre. **Film, perception et mémoire.** Paris: L'Harmattan, 1994.
- _____. (Org.) **Cinéma contemporain:** État des Lieux. Paris: Ed. L'Harmattan, 2004.
- FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas.** São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1985.
- _____. **A ordem do discurso.** São Paulo: Edições Loyola, 1996.
- FREUD, Sigmund. Além do princípio de prazer. (1920). Edição **Eletrônica Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud**, Rio de Janeiro: Imago, v. XVIII.
- FRODON, Jena Michel. **Hou Hsiao-hsien.** Paris: Edition Cahiers du Cinéma, 1999.
- GIBSON, William. **Neuromancer.** São Paulo: Ed. Aleph, 2003.
- GIL, José. **A imagem nua e as pequenas percepções.** Lisboa: Relógio d'Água, 1996.

_____. **Movimento total**. Lisboa: Relógio d'Água, 2001.

_____. **Metamorfoses do corpo**. Lisboa: Relógio d'Água, 1997.

GODDARD, Jean Luc. Avenir(s) du cinema. **Cahiers du Cinéma**, Paris, hors serie, p. 8, abr. 2000.

GRANET, Marcel. **O pensamento Chinês**. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 1997.

GUATTARI, Félix. **Caosmose**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

HAMUS-VALLÉE, Réjane. Retours vers le passé, Images de synthèse et cinema. **Cahiers du Cinema**, Paris, hors serie, 1999.

_____. **Les effets speciaux**. Paris: Ed Cahiers du Cinéma, 2004

HASUMI, Shighéhiko. **Yasugiro Ozu**. Cahiers du Cinéma. Paris: Editions de l'Étoile, 1999. (Collection Auteurs)

HAVELOCK, Eric. **Prefácio a Platão**. Campinas, SP: Papirus, 1996.

HENROTTE, Pierre. **The Hole in Full alert film review**. Disponível em: <http://www.wl+4.home.mindspring.com/Lafr.htm>. Acesso em: 04 mar. 1999.

HOWELLS, Sacha A. Watching a game, playing a movie: when media collide. In: KING, Geof e KRZYWINSKA, Tania. **Screenplay: cinema/videogame/interfaces**. London: Wallflower Press, 2002. p.110.

HUNT, Leon. I Know kung fu: the martial arts in the age of digital reproduction. In KING, Geof e KRZYWINSKA, Tania. **Screenplay: cinema/videogame/interfaces**. London: Wallflower Press. 2002. p.194.

IRWIN, William. (Org). **Matrix: Bem-vindo ao deserto do real**. São Paulo: Madras Editora LTDA, 2002.

JOYARD, Olivier. Carnet de Voyage à Taipei. **Cahiers du Cinema**, Paris, hors série, p.38, 1999.

JULLIER, Laurente. **L'écran Post-moderne: un cinema de l'allusion et du feu d'artifice**. Paris:L'Harmattan,1997.

_____. Ling Cheng-sheng: le natural transfigure. In: **Made in China**. Paris: Cahiers du cinema, hors série, p.43, 1999.

_____. Yang Kuei-mei: dansons sous le pluie. In: **Made in China**. Paris: Cahiers du cinema, hors série, p 54, 1999.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

JUNIOR, Alberto Lucena. **A arte da animação**. São Paulo: Ed. Senac. 2002.

KING, Geof e KRZYWINSKA, Tanya. **Screenplay: cinema/videogames/interfaces**. London: Wallflower Press. 2002.

LALANE, Jean Marc. **Histoire d'Eau: La Rivière de Tsai Ming-liang**. Paris: Cahiers du Cinéma, n. 516, p. 33, ago. 1997.

_____. **Entretien avec Tsai Ming-liang**. Paris: Cahiers du Cinema, n. 516, p. 35, ago. 1997.

LEIBNIZ. Novos ensaios sobre o entendimento humano. In: **Os pensadores**, v. 1 e 2. São Paulo: Ed. Nova Cultural. 1988.

LEVY Pierre. **O que é virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996.

LUZ, Rogério. Novas imagens, efeitos e modelos. In: **Imagem Máquina**. PARENTE, André (Org.) Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. Campinas, SP: Papirus, 1997.

_____. **Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. São Paulo: EDUSP, 1996.

MACIEL, Kátia e PARENTE, André. **Redes Sensoriais: arte, ciência, tecnologia**. Rio de Janeiro: Ed. Contracapa, 2003.

MACTAVISH, Andrew. Technological pleasure: the performance and narrative of technology In: KING, Geof & KRZYWINSKA, Tania. **Screenplay: cinema/videogame/interfaces**. London: Wallflower Press, 2002. p.33.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural; UNESP, 2003.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 3. ed. São Paulo: Ed. Cultrix, s/d.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da Percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

METZ, Christian. **Essais sur la signification au cinéma** . t. 1: Paris: Editions Klincksieck/ Nouvelle, 1971.

_____. **Linguagem e Cinema**. São Paulo: Ed. Perspectiva. 1980.

MING-LIANG, Tsai. La claret du present. In: **Made in China**. Paris: Cahiers du Cinema, n. hors serie., p.52, 1999.

MORIN, Edgard. **O cinema ou o Homem imaginário**. Lisboa: Ed Relógio D'Água, 1997.

MORRIS, Sue. First-person shooters-a game apparatus. In: KING, Geof e KRZYWINSKA, Tania. **Screenplay: cinema/videogame/interfaces**. London: Wallflower Press, 2002. p.81.

NATKIN, Stéphane. **Jeux vidéo et médias du XXI siècle**. Paris: Vuibert, 2004

NEL, Noel. Enjeux de la numérisation dans le cinéma contemporain. In: ESQUENAZI, Jean-Pierre. **Cinéma contemporain, état des lieux**. Paris: L'Harmattan, 2004.

PARENTE, André. **O cinema do Simulacro**. São Paulo: Ed. Pazulin, 1998.

_____. (Org.) **Imagem Máquina**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

_____. (Org.) **Tramas da rede**. Porto Alegre: Sulinas, 2004.

OLIVEIRA, Luis Alberto. Imagens do tempo. In: DOCTORS, Márcio. **Tempo dos tempos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

_____. Biontes, Bióides e Borges. In: NOVAES, Adauto. **O homem-máquina: a ciência manipula o corpo**. São Paulo: Cia das Letras, 2003

PASSEK, Jean Loup. **Dictionnaire du cinema**. Paris: Larousse, 1997.

PEIRCE, Charles. **Semiótica**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2003.

RAMOS, Fernão. Panorama da teoria do cinema hoje. **Cinemais**, Rio de Janeiro, n. 14, p. 33, nov/dez. 1998.

REIS, Eliana Scheler. **De corpos e afetos: transferências e clinica psicanalítica**. Rio de Janeiro: Ed. Contracapa, 2004.

RENAUD, Alain. L'image sans accident: de l'oeil de chair à l'anoptique. In: _____. **Champs Visuels, revue interdisciplinaire de recherches sur l'image: Ce corps incertain de l'image**. Art/technologies, Paris: L'Harmattan, n. 10, p. 17, jun. 1998.

4

5 RENUCCI, Franck. **La continuité du corps filmique : le corps filmique, la boucle du regard**. Disponível em : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction./seminaires/txt03-04/fs-04.htm>. Acesso em: 21 jan. 2004.

REYNAUD, Berenice. **Nouvelles Chines, Nouveaux cinemas**. Paris: Editions Cahiers du cinema, 1999.

ROWLANDS, Marc. **Scifi=scifilo: a filosofia explicada pelos filmes de ficção científica**. Rio de Janeiro: Ed. Relume Dumará, 2005.

SADOUL, Georges. **Le cinema devient une art: 1909-1920**. v. 1. Paris: Ed. Denoel, 1952.

SÁ REGO, Alita. **A imagem além da forma: o cinema de sensações**. 2002. Dissertação (Mestrado em Tecnologia da Imagem)—Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2002.

SÁ REGO, Alita. **Montagem da Imagem / Montagem na Imagem: o Cinema Sensacional**. V ENCONTRO DOS NÚCLEOS DE PESQUISA DA INTERCOM, NP 07-Comunicação Audiovisual, 2005, Rio de Janeiro. **1 CD**. Rio de Janeiro: UERJ, 2005.

SIMONDON, Gilbert. **Du mode d'existence des objets techniques**. Paris: Aubier, 1989.

_____. **L'individu et la genese physoco-biologique**. Paris: PUF, 1964

SHORT, Stephen . Tsui. Hark, **'You Have To Touch People With Film'** . Disponível em: <http://www.time.com/time/asia/features/interviews/int.tsuihark05032000.html>

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naif Edições, 2001. p.115.

STIEGLER, Bernard. **La technique et le temps**. Paris: Editions Galilée, 2001.

STROKES, Lisa e HOOVER, Michael. **City on fire: Hong Kong cinema**. London: Ed. Verso, 1999.

TESSON, Charles. La guerre des boutons: cinéma et jeux vidéo. In: **Cahiers du Cinéma: Aux frontières du cinéma**. n. hors série. Paris: Cahiers du Cinéma, p.40, abr. 2000.

TRUFFAUT, François. **Hitchcock, Truffaut: Entrevistas**. 3. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1986.

VARELA, J.F.; THOMPSON E.; ROSCH E. **A mente incorporada: ciências cognitivas e experiência humana**. Porto Alegre, RS: Ed. Artmed, 2003.

VARELA, Francisco, MATURANA, Humberto. **De máquinas e seres vivos. A autopoiese: A organização do vivo**. Porto Alegre, RS: Ed. Artmed, 2002.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para contadores de histórias e roteiristas**. Rio de Janeiro: Ampersand, 1997.

6 WAGON, Gwenola .**Des montages interactifs: circulation, narration, temporalité et mirage**. Disponível em: <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt03-04/fs-04.htm>. Acesso em: 11 fev. 2004.

6.1

6.2 _____.**Récit, geste et présence (à propos de 18:39)**. Disponível em: <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt99-00/1839Weiss.htm>

WEISSBERG, Jean Louis. **Présences à distance: pourquoi nous ne croyons plus dans la télévision**. Paris: L'Harmattan, 1999. Disponível em: <http://hypermedia.univ-paris8.fr/Weissberg/presence/presence.htm>

_____. **Qu'est-ce que l'interactivité ?** Eléments pour une réponse. Disponível em: <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt02-03/fs-03.htm>. Acesso em: 18 dez. 2002.

_____. Paradoxos da Teleinformática. In: PARENTE, Andre, **Tramas da Rede**. Porto Alegre, RS: Ed. Sulina, 2004. p.113.

WERTHEIM, Margareth. **De Dante à Internet: uma história do espaço**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

WIENER, Norbert. **Cibernética e sociedade: o uso humano de seres humanos**. São Paulo: Ed. Cultrix, 1954.

XAVIER, Ismail. Introdução. In: **O cinema, ensaios**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1991. p. 7.

_____. (Org.) **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Ed. Graal, 1983.

YOSHIDA, Kiju. **O antcinema de Yasujiro Ozu**. São Paulo: Cosac e Naify, 2003.

SITES VISITADOS

<http://polygonweb.online.fr/cinema.htm>

<http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/index.htm>

<http://adorocinema.cidadeinternet.com.br/filmes/guerra-nas-estrelas/guerra-nas-estrelas.htm>

<http://www.asiepassion.com/cinema/realisateurs/tsuihark/>

<http://www.hkcinemagic.com>

<http://www.cotianet.com.br/photo/great/Muybridge.htm>

DVDs

CHASSE aux papillinos, La. Entretien avec Tsui Hark. Direção: David Martines. In: La trilogie du chaos (Coffret 3 films -Edition Collector – Edition limitée) . Paris: HK Vidéo, 2005. 3 DVDs

L'ENFER des armes. À la recherche du film perdu. Entretien avec Tsui Hark. Direção: David Martines. In: La trilogie du chaos (Coffret 3 films -Edition Collector - Edition limitée). Paris: HK Vidéo, 2005. 3 DVDs

THE LEGEND of Zu. Tsui. Making off . Direção: Tsui Hark. Produção: Tsui Hark. Hong Kong: Filmworkshop, 2001. 1 DVD

VAGABOND de Tokio, Le. Apresentação do filme: Nicolas Saada. Produção: HK Vidéo. Paris, 2005

MAKING Matrix. Matrix. Direção: Josh Oreck. Produção: Eric Matthies. Los Angeles: Warner Brothers, c1999. 1 DVD