UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO – USP
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais

Gabriela Pires Machado

CINEMA-PASSAGEM:
A Tradução Intersemiótica e a Intermídia no intercurso da criação audiovisual contemporânea

São Paulo

2013

Gabriela Pires Machado

CINEMA-PASSAGEM:
A Tradução Intersemiótica e a Intermídia no intercurso da criação audiovisual contemporânea

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade de São Paulo – USP. Área de concentração: Poéticas Visuais. Linha de pesquisa: Processos de Criação em Artes Visuais.

Orientadora: Profª Drª Monica Tavares

São Paulo

2013

Gabriela Pires Machado

CINEMA-PASSAGEM: A Tradução Intersemiótica e a Intermídia no intercurso da criação audiovisual contemporânea

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade de São Paulo – USP. Área de concentração: Poéticas Visuais. Linha de pesquisa: Processos de Criação em Artes Visuais.

_____

Profª Drª Monica Tavares (Orientadora)

_____

Profª Drª Cecília Almeida Salles

_____

Profº Drº Almir Antonio Rosa

São Paulo, 28 de Junho de 2013.

Dedico esse trabalho a todos, que assim como eu,

se interessam pela investigação e pelos caminhos fluidos

e plurais da criação artística.

AGRADECIMENTOS

Seria impossível conceber toda a minha trajetória acadêmica sem reconhecer o apoio e incentivo de várias pessoas que me acompanharam durante todos os anos em que me dediquei à iniciação científica, ainda na graduação, e que, posteriormente, indicaram os caminhos para que esta pesquisa de mestrado se concretizasse.

Assim, em primeiro lugar, gostaria de agradecer a Amaziles Conceição Pires, minha mãe, que sempre me incentivou a investigar o desconhecido, a ser curiosa e ter a construção do conhecimento como um propósito de vida. Em segundo lugar, gostaria de agradecer à minha orientadora, a Prof. Dra. Mônica Tavares, pela dedicação, esclarecimentos e paciência ao longo do difícil e denso percurso desta pesquisa.

Em terceiro lugar, gostaria de agradecer aos amigos que souberam compreender a minha ausência e que colaboraram com suas leituras e opiniões, ajudando-me a rever e a transformar este trabalho a cada instante. Em especial: Silvia Guerra, Leandro Souza, Cléo Alves Pinto. A Anna Flávia Costa, Nathalia Mendes, Camilla Costa e Letícia Souki pela ajuda e por compartilharem o interesse neste campo mágico que compreende os estudos cinematográficos.

Por último, aos mestres que contribuíram para esclarecer e ampliar meu repertório acerca dos estudos transdisciplinares, principalmente a Profa. Dra. Silvia Laurentiz e o Prof. Dr. Carlos Fajardo, do Departamento de Artes Visuais, o Prof. Dr. Cristian Rezende, o Prof. Doutor Arlindo Machado, o Prof. Dr. Ismail Xavier e o Prof. Dr. Almir Almas, ambos do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da ECA-USP. E também a todos os funcionários e demais professores com quem tive contato e que pertencem à Universidade de São Paulo, sem a qual esta pesquisa não seria possível.

“Aspiro ao grande labirinto.” (OITICICA, HÉLIO, 1986)

RESUMO

Este trabalho pretende compreender como os conceitos de Intermídia (HIGGINS, 1966) e Tradução Intersemiótica (PLAZA, 1987) têm interferido e modificado os processos de criação no cinema contemporâneo, principalmente o cinema experimental. Valendo-se da semiótica peirciana, busca-se compreender como cada uma das funções da linguagem atua na linguagem cinematográfica e permite chegar a diferentes arranjos ao colocar em jogo uma extensa rede de linguagens e mídias fundadas, sobretudo, na transformação como qualidade. Levando em consideração a mudança dos paradigmas em relação aos processos criativos das imagens em movimento ao longo do século XX, e, principalmente, a partir dos anos 1960, buscou-se refletir como estas mudanças possibilitaram o surgimento de um estado da arte mais fluido e participativo, e que aponta para a necessidade de se fazer uma revisão da noção de autor. As obras de Alain Resnais (1922-) e Peter Greenaway (1942-) foram somadas à pesquisa a fim de permitir compreender e identificar, dentro de seus respectivos processos criativos, as questões que tocam a produção artística fundada no pensamento inter-artes e nas poéticas da transformação.

Palavras-chave: Processos criativos. Linguagem cinematográfica. Tradução Intersemiótica. Intermídia.

ABSTRACT

This paper aims at understanding how the Intermedia (HIGGINS, 1966) and Intersemiotic Translation (PLAZA, 1987) concepts have interfered and modified the creation processes in the contemporaneous cinema, mainly the experimental one. Using Peirce's semiotic, we pursue to understand how each of the functions of language works in cinematographic language and allow us to come to different arrangements, putting in evidence an extensive language and media net that are mostly grounded in transformation as a definition of quality. Having in mind the paradigm shift in relation to the creative processes of images in motion during the XX century and mainly from the 1960s on, we consider how these changes made it possible the emerging of a state-of-the-art more participative that made necessary a review on the author's participation. Alain Resnais (1922-) and Peter Greenaway's (1942-) works were added to this research to allow us to understand as well as identify the issues that are related to the artistic production in inter-arts and the transformation of poetries.

Keywords: Creative processes. Cinematographic language. Intersemiotic translation. Intermedia.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 -"Diagona Sinfonie" (1923-1925) de Viking Eggeling 21

FIGURA 2 - "Le Ballet Mecanique" (1923) filme de Fernand Léger 22

FIGURA 3 - Diagramas de John Cage para Untitle Event 30

FIGURA 4 - Elementos constituintes do processo de comunicação verbal 42

FIGURA 5 - Synesthesia y Intersenses: Intermedia 63

FIGURA 6 - Diagrama elaborado com base na fenomenologia e na semiótica de Peirce 83

FIGURA 7 - Cena de "O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e seu amante" .. 86

FIGURA 8 - Cenas agrupadas de "Gosto de Cereja" 91

FIGURA 9 - Cena de "O império dos sonhos" 96

FIGURA 10 - Cena de "O ano passado em Marienbad" 103

FIGURA 11 - Cena de “O ano passado em Marienbad” 106

FIGURA 12 - Prelúdio de "Smoking/No Smoking" 107

FIGURA 13 - O projeto Tulse Luper Suitcases 110

FIGURA 14 - Instalação "Leonardo's Last Supper: a view by Peter Greenaway" …….. 111

FIGURA 15 - Esquemas cromático-simbólicos em "O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e seu amante" de Peter Greenaway 116

FIGURA 16 - Quadros sobrepostos no filme “Prospero’s Books” de Peter Greenaway 119

FIGURA 17 - Quadros sobrepostos no filme “Prospero’s Books” de Peter Greenaway 121

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO 11

2. REVISÃO CRÍTICA DAS IMAGENS EM MOVIMENTO 15
2.1 Ruptura de gêneros e a tendência aos hibridismos no cinema 15
2.2 Experiências artísticas como rascunhos das experiências cinematográficas pós-60 26

3. ESTRUTURA E FORMA SIGNIFICANTE NO CINEMA 41
3.1 As funções da linguagem e a genealogia dos signos 41
3.2 A tradução intersemiótica como base para o pensamento Intermidiático 53
3.3 O pensamento intermidiático e sua relação com os processos Criativos..... 61

4. A MONTAGEM COMO OPERAÇÃO FORMAL QUE VISA A SÍNTESE QUALITATIVA 76
4.1 A montagem cinematográfica 76
4.1.1. Montagem de raiz icônica 84
4.1.2 Montagem de raiz indicial 87
4.1.3 Montagem de raiz simbólica 92

5. O CINEMA: UM GRANDE ATELIÊ 97
5.1 Alain Resnais e o discurso da memória 98
5.2 Peter Greenaway e a lógica dos múltiplos 109

6 CONCLUSÃO 123

REFERÊNCIAS 129

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa surgiu, inicialmente, do interesse em buscar compreender como se estabeleciam as passagens entre os diversos tipos de linguagens artísticas, tendo como foco o universo cinematográfico. Nosso interesse concentrava-se em buscar compreender como a linguagem cinematográfica era capaz de ressignificar e ampliar um repertório de linguagens diversas pertencentes ao artista em seu vasto campo de referências pessoais e culturais.

De uma maneira muito positiva, houve um amadurecimento da pesquisa que nos orientou rumo ao pensamento inter-artes. Alguns conceitos e práticas que permeiam esse universo transdisciplinar permitiram compreender não apenas as práticas cinematográficas em determinados períodos, mas também identificar um novo estado da criação e percepção artística.

Ao referimos a este "novo estado" da arte, estamos falando, principalmente, da superação das fronteiras e ruptura dos limites entre gêneros específicos observados, especialmente após as vanguardas artísticas (dadaísmo, expressionismo, cubismo, futurismo, entre outras). O conceito de arte que tínhamos, até o início do século XX – rigorosamente delimitado em campos artísticos muito específicos (pintura, escultura, teatro, música, etc.) –, explodiu, dando origem a um emaranhado de objetos que flutuam em um mar de referências em busca de significação. Mudaram da mesma maneira que o nosso conhecimento sobre "o que é arte" nos tempos atuais mudou.

Observamos, hoje, que a arte está em todos os lugares: saiu do limite espacial do museu, misturou-se à ciência e à tecnologia, invadiu os meios de comunicação de massa. Está presente até mesmo dentro de nossas casas e na maneira como nos relacionamos com os objetos do cotidiano.

Nesse mesmo contexto, o cinema como arte das imagens em movimento também sofreu mudanças significativas. O cinema hoje abrange mais do que a ação de entrar em uma sala escura com a grande tela projetada. Ele é uma experiência das imagens em movimento que agora está nas galerias de arte mais tradicionais, em nossos computadores, sendo produzido e reproduzido com o auxílio de programas de computador e por pessoas conectadas ao redor do mundo. Já se pode falar até de um cinema construído por seu próprio público.

Assim, a pesquisa a seguir procura chamar a atenção para a compreensão das práticas artísticas na atualidade, levando em consideração que estas têm se mostrado lideradas por hibridismos e por criações que, devido ao seu nível de complexidade, têm apontado para a necessidade de colaboração e associação entre os mais diversos profissionais. O cinema como arte híbrida por natureza e como produção coletivizada parece oferecer um interessante percurso para a compreensão dessas questões.

Percebemos que a contemporaneidade tem requerido de nós, criadores e receptores, um novo posicionamento diante das obras de arte e tais mudanças necessitam de compreensão. Nesse contexto, a Intermídia (HIGGINS, 1966) e a Tradução Intersemiótica (PLAZA, 1987) oferecem uma interessante reflexão teórica acerca dos processos transformadores que envolvem operações entre linguagens, e, sobretudo, parecem apontar novos caminhos não apenas para a leitura, mas também para a criação artística contemporânea.

Nosso objetivo principal é entender como esses dois conceitos interferem no processo criativo do cinema e possibilitam também a insurgência de novas formas de autoria. Assim, ancorada nesses dois eixos principais, a pesquisa organiza-se em seis capítulos, incluindo esta introdução como o primeiro e o último capítulo, a conclusão; sendo cada um deles responsável por localizar o leitor frente ao percurso histórico, teórico, formal e analítico, respectivamente.

Iniciamos o segundo capítulo fazendo um recorte histórico entre o início do século XX, quando as vanguardas artísticas apontavam novos caminhos e formas de produção da arte, até meados dos anos 1970, quando uma nova perspectiva teórica começou a ser formulada, tendo em vista o hibridismo entre as artes, os meios de comunicação e dispositivos tecnológicos.

Assim, a primeira parte do capítulo busca localizar e compreender os fatores consagrados pelas vanguardas e que conduziram à ruptura de gêneros nas artes e na literatura. Na segunda parte do capítulo, buscamos estabelecer um paralelo entre o amadurecimento dos hibridismos observados na primeira metade do século XX e a expansão e consolidação dos dispositivos tecnológicos nas práticas artísticas observadas, principalmente após 1960. Pretendemos, com isso, chamar a atenção para o momento em que o cinema passa a rever seu posicionamento artístico diante dessas novas formas de criação e recepção mediadas pelo crescente uso de

dispositivos tecnológicos, e como esses fatores contribuíram para uma revisão do conceito de autoria.

Uma vez entendido que o *corpus* do cinema constitui-se, principalmente, de imagens em movimento, o terceiro capítulo busca trazer os conceitos teóricos que permitem aproximar a criação cinematográfica das funções da linguagem identificadas por Jakobson (1969). Utilizando como base teórica as três categorias sígnicas identificadas por Peirce (1970) – primeiridade, secundidade e terceiridade -, buscaremos caracterizar como o processo de ação do signo, ao destacar as suas qualidades, dá origem a cada tipo de processo tradutório. (PLAZA, 1987). Como extensão ao pensamento intersemiótico (PLAZA, 1987), traremos também o conceito Intermídia (HIGGINS, 1966) buscando compreendê-lo dentro dos processos que comandam as operações de transformação entre-linguagens e que guiam e aproximam ambos os conceitos. Procuraremos demonstrar como o conceito de Intermídia encontra-se mais atual do que nunca e vem ganhando relativo destaque por meio de autores mais contemporâneos como Frank (2000), Spielmann (2005) e Machado (2007), reforçando, assim, a importância de se pensar as práticas inter-artes e as novas possibilidades criativas levando em consideração autorias múltiplas.

No quarto capítulo, buscaremos analisar como a montagem coordena as operações formais que dão ao cinema a possibilidade de tornar-se invenção. Entendendo a montagem como processo formal chave da criação cinematográfica e que por operações de seleção e combinação organiza elementos de origens e mídias diversas, buscaremos evidenciar os processos nos quais esses elementos visam à síntese qualitativa, sendo estes identificados, com freqüência, no interior de processos que envolvem tanto a Tradução Intersemiótica quanto a Intermídia.

No quinto capítulo, tendo em vista a compreensão dos processos criativos, pretendemos fazer uma análise sobre a forma como dois importantes diretores da contemporaneidade lidam com as questões relativas à autoria e como eles organizam seus procedimentos e processos, tendo em vista a obra em termos de qualidade. Mestres na arte de traduzir e de criar novas formas da imagem cinematográfica, eles são: Alain Resnais e Peter Greenaway.

A escolha do primeiro diretor, Resnais, deve-se à ousadia com que ele organiza e estrutura formalmente os conteúdos cinematográficos, utilizando para tal

uma maneira de criar, fundada nos métodos tradicionais de produção cinematográfica, mas que remetem a estruturas muito complexas, reflexo de um trabalho colaborativo defendido pelo diretor publicamente. Já a escolha de Peter Greenaway é um misto de um interesse nas novas formas de criação audiovisual, marcadas pela utilização de recursos digitais e por um nível de hibridismo entre os mais diversos elementos e áreas do conhecimento, que revelam uma produção de rico apuro estético.

Desde o princípio, sabíamos do risco em analisar cineastas cujas obras se destacam pela complexa rede de relações entre os mais diversos campos do conhecimento e que, sobretudo, acabam por reforçar a ideia de “autor”. Por isso, alertamos que a escolha de tais cineastas não tinha o objetivo específico de aprofundar em características particulares de filmes específicos, mas sim de compreender as poéticas colocadas em jogo tendo em vista as relações entre processos criativos e linguagens envolvidas.

Desse modo e para finalizar, convidamos o leitor a mergulhar nos conceitos de intermídia e de tradução intersemiótica, esperando que o conteúdo trazido nesta pesquisa permita embasar e ampliar o interesse nesse amplo e abrangente campo de investigação aplicável às mais diversas áreas que envolvem processos criativos transdisciplinares tão comuns nos tempos atuais.

2 REVISÃO CRÍTICA DAS IMAGENS EM MOVIMENTO

As discussões e reflexões acerca da produção de sentido no cinema podem caminhar pelas mais diversas áreas do conhecimento (literatura, história, geografia, filosofia, sociologia, arquitetura, e outras). No entanto, parece-nos importante chamar a atenção para uma relação importante que o cinema, mesmo inserido em um processo técnico e em escala industrial, guarda com as artes, principalmente os movimentos de vanguarda do início do século, e nos quais o cinema contemporâneo tem buscado muitas respostas. Pode-se ver que grande parte dos cineastas experimentais da atualidade, que são os que de fato nos interessam neste trabalho, tem buscado olhar e resgatar os movimentos artísticos de forma a compreender a nova visualidade contemporânea.

Desse modo, o capítulo está organizado em dois momentos: primeiro centramos a discussão na questão da ruptura de gêneros, percorrendo brevemente desde o Renascimento - início das primeiras imagens técnicas -, chegando até as vanguardas artísticas do início do século XX; buscando, assim, introduzir uma reflexão sobre o novo estado das imagens. Na segunda parte do capítulo, procuraremos elucidar, através de experiências cinematográficas, como as vanguardas permitiram o amadurecimento e a expansão das linguagens, observada, sobretudo no crescimento do hibridismo entre técnica e poética a partir dos anos 1960, e como estas experiências inauguraram, sob alguns aspectos, a tendência ao pensamento intermidiático.

2.1 Ruptura de gêneros e a tendência aos hibridismos no cinema

Antes de buscar tratar da especificidade cinematográfica, iniciamos com a discussão sobre a ruptura de gêneros e os hibridismos, chamando a atenção para as mudanças observadas quanto a um elemento que para nós é fundamental para a compreensão de qualquer prática artística: a imagem. No entanto, sabemos que se trata de um assunto complexo e extenso, por isso recuperaremos apenas alguns conceitos-chave que nos permitam localizar historicamente algumas mudanças ocorridas ao longo do século XX.

De acordo com Santaella e Nöth (1997), entende-se por imagem os "*objetos materiais, signos que representam o nosso meio ambiente visual*". (1997, p.15).

Essa imagem se liga ao objeto que representa, por seus aspectos de qualidade, signos que podem ser de natureza icônica, indicial e simbólica. Os autores destacam, ainda, que as imagens dividem-se em dois domínios inseparáveis: a imagem visual (domínio material) e a imagem mental (domínio virtual). Nesse sentido, afirmam:

> Não há imagens como representações visuais que não tenham surgido de imagens na mente daqueles que as produziram, do mesmo modo que não há imagens mentais que não tenham alguma origem no mundo concreto dos objetos visuais. (SANTAELLA; NÖTH, 1997, p. 15).

Como se vê, a imagem como representação visual e mental encontra-se atravessada por outros dois conceitos aos quais faremos referência com frequência ao longo desse trabalho: signo e representação. Isso se dá porque é "*na definição desses dois conceitos que reencontramos os dois domínios da imagem, a saber, o seu lado perceptível e o seu lado mental, unificados estes em algo terceiro, que é o signo ou a representação.*" (SANTAELLA; NÖTH, 1997, p.15).

Ao tomar o cinema como objeto, permitimo-nos um retorno ao rico campo de exploração do universo das imagens. Contudo, é importante chamar a atenção quanto aos tipos de imagem (artesanais, técnicas e tecnológicas) e como estas, ao longo dos séculos e cada vez mais, encontram-se imbricadas aos nossos modos de existência e nossas experiências socioculturais.

Desse modo, concentraremos nossas observações na imagem técnica, ou seja, aquela mediada e produzida por dispositivos técnicos e que, portanto, está vinculada à prática cinematográfica. De acordo com Machado (1997), as imagens técnicas configuram-se como:

> Uma classe de fenômenos audiovisuais em que o adjetivo ("técnica") de alguma forma ofusca o substantivo ("imagem"), em que o papel da máquina (ou de seja lá qual for a mediação técnica) se torna tão determinante a ponto de muitas vezes eclipsar ou mesmo substituir o trabalho de concepção de imagens por parte de um sujeito criador, o artista que traduz as suas imagens interiores em obras dotadas de significado numa sociedade de homens. (MACHADO, 1997, p. 204).

Portanto, a compreensão das diferenças conceituais, estabelecidas entre os tipos de imagem, passa por dois termos que necessitam de distinção: técnica e tecnologia. Como nos apresentam Plaza e Tavares (1998, p. 50), a diferença entre os termos pode ser compreendia através da relação estabelecida entre homem-

máquina-mundo na qual a criação artística da era pós-industrial se insere.

Podemos dizer que a chamada “técnica” encontra-se centrada na questão da reprodutibilidade permitida pelo dispositivo da era industrial, mas que, todavia, continua a reafirmar o diálogo homem-mundo presente nas imagens artesanais/manuais da era anterior. A tecnologia, por outro lado, toma o processo como um todo e, ao se tornar mais disponível tanto à intervenção no meio proporcionada pela técnica quanto à recepção, possibilita a insurgência de novas relações entre meios e entre obra e receptor.

Em *Filosofia da Caixa Preta*, Flusser (1985) chama a atenção para a diferença entre as imagens tradicionais e as imagens técnicas, sendo estas últimas, de acordo com o autor, as únicas, no nosso tempo, capazes de resultar em novos conceitos, de reimaginar o mundo:

> Ontologicamente, a imagem tradicional é abstração de primeiro grau: abstrai duas dimensões do fenômeno concreto; a imagem técnica é a abstração de terceiro grau: abstrai uma das dimensões da imagem tradicional para resultar em textos (abstração de segundo grau); depois reconstituem a dimensão abstraída, a fim de resultar novamente em imagem. Historicamente as imagens tradicionais são pré-históricas; as imagens técnicas são pós-históricas. Ontologicamente, as imagens tradicionais imaginam o mundo, as imagens técnicas imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo. Essa posição das imagens técnicas é decisiva para o seu deciframento. (FLUSSER, 1985, p. 10).

Acreditamos que a questão para se pensar as imagens que se tornaram frutos do pensamento tecnológico da atualidade deve levar em consideração a inserção no dispositivo e também daquele que o opera (o artista que interpõe seu trabalho entre o mundo e a máquina) na própria estrutura do processo criativo. Ou seja, entrar no interior daquilo que Flusser (1985) chama de caixa-preta.

Para se pensar a arte na contemporaneidade, é necessário, principalmente, dar um passo à frente, transferindo-nos de uma posição histórica na qual enxergamos os processos a partir de métodos que decompõem as coisas para analisá-las em partes menores (diacrônico); transferindo-nos para uma posição formalística, na qual o processo assume um modo de olhá-las que são dimensões das próprias coisas, uma vez que o processo assume a forma de uma espiral (sincrônico). É exatamente nesse ponto que concordamos com o posicionamento de Flusser (1985) quanto aos processos de investigação das imagens técnicas: “*quem vê input e output vê o canal e não o processo codificador que se passa no interior da*

caixa-preta. Toda a crítica da imagem técnica deve visar o branqueamento dessa caixa." (FLUSSER, 1985, p.11).

Com o intuito de localizar historicamente as mudanças ocorridas quanto a essa passagem das imagens tradicionais, ou da primeira geração, para as imagens técnicas – de segunda e terceira geração (PLAZA; TAVARES, 1998), percorremos, neste primeiro momento, o período entre o Renascimento - surgimento das primeiras imagens técnicas - e o das vanguardas artísticas do início do século XX, e responsáveis, sob vários aspectos, pela relação tecnológica observada na atualidade.

No texto *A Metalinguagem da arte*, Pignatari (1999) conduz a um interessante percurso entre as mudanças artísticas observadas nesse período que estamos delimitando. Segundo o autor, até a Revolução Industrial, a noção de arte encontrava-se, principalmente, vinculada às atividades primárias do campo e da cidade antiga, sendo as imagens compreendidas como produtos manuais variantes de uma prática artesanal. No entanto, ele ressalta o papel do Renascimento como precursor de um momento em que assistimos à consolidação das artes em gêneros bem específicos (pintura, escultura, desenho e gravura) e em que estes conquistam uma poderosa codificação, principalmente no que as relacionam e aproximam da ciência. (PIGNATARI, 1999, p. 58).

Em *Pré-cinemas e Pós-cinemas,* Machado (1997) conduz a uma cuidadosa trajetória – histórica, técnica e estética – sobre a produção das chamadas imagens em movimento. O autor ressalta o papel do Renascimento italiano quanto à modificação da natureza das imagens, ou seja, ele define o período como sendo o momento em que as ciências (matemática e física) passam a aprimorar os dispositivos técnicos de forma a permitir uma apreensão mais objetiva da realidade. Como observa o autor:

> A partir do Renascimento, a paisagem visualizada no quadro advém cada vez mais sóbria, encorpada, matematicamente controlada, regida por conceitos de simetria e de funcionalidade. Em todos os sentidos, trata-se de um efeito de conhecimento, primado do intelecto sobre a mão ou, mais precisamente, um empenho na direção de uma imagem cientificamente verossímil, a própria essência do que agora estamos chamando de *imagem técnica.* (MACHADO, 1997, p. 204).

Assim, podemos observar que, impulsionada pelos avanços da ciência, a noção de arte, anteriormente relacionada aos aspectos manuais de produção e

definida em “tipos” bem específicos de disciplinas artísticas (pintura, escultura, teatro, dança), passa, após o Renascimento, a ser contestada e alcança, principalmente a partir da Revolução Industrial, uma multiplicação de processos e códigos que irão se refletir na ampliação e explosão das linguagens. (PIGNATARI, 1999, p. 58).[1]

Se o período após o Renascimento Italiano pode ser definido pela invenção e aprimoramento dos primeiros dispositivos técnicos (réguas, esquadros, a perspectiva, e outros), é após a Revolução Industrial que a arte se volta para as atividades secundárias ou industriais através de mecanismos de reprodução de imagens como a imprensa e, principalmente, a fotografia. (PIGNATARI, 1999).

De acordo com Machado (1997), essas mudanças nas bases do processo criativo de produção das imagens podem ser entendidas em continuidade ao projeto renascentista de “*reprodução mimética do visível*”. (MACHADO, 1997, p.206). A invenção da fotografia – e sua posterior assimilação à arte da imagem em movimento – tornou-se, dentro dessa perspectiva, “*a responsável direta pela liquidação do figurativismo nas artes tradicionais*”, ou seja, marca o fim da codificação renascentista responsável por estabelecer critérios e parâmetros rígidos para cada “tipo” de arte. (PIGNATARI, 1999, p. 58).

Acreditamos que os apontamentos trazidos por Pignatari (1999) e Machado (1997) acerca da evolução histórica dos dispositivos técnicos nas artes permitem-nos refletir sobre dois aspectos que se tornaram definidores para a compreensão deste “novo estado” inaugurado após o advento da fotografia e reforçado pela criação de diversos outros dispositivos técnicos que a sucedeu ao longo de todo o século XX. Em primeiro lugar, porque estas mudanças, uma vez que desmontam a codificação renascentista, conduzem a pensar a arte fora dos limites de gêneros específicos; em segundo, porque essa nova prática artística incorpora as mídias e os meios técnicos como parte estruturante de seus processos.

Nesse contexto, as vanguardas artísticas do início do século XX possuem um papel definidor. De acordo com Pignatari (1999) são os “*ismos*” como parte fundamental dos movimentos de vanguarda – a exemplo da poesia de Mallarmé, o Dadá, as artes gráficas, a contribuição de Duchamp e, posteriormente, a arte

[1] Devemos observar que o desenvolvimento observado entre o Renascimento e Revolução Industrial e que, portanto, modificou a nossa relação com a arte não pode ser delimitado dentro de períodos estanques, mas sim dentro de uma contínua evolução técnica acompanhada por um novo pensamento visual.

conceitual – que vão se tornar responsáveis por uma ruptura e uma diluição de conceitos rígidos antes aplicados às artes plásticas, fazendo, senão, afirmar a existência de "*uma nova arte para a antiarte*". (PIGNATARI, 1999, p. 59).

Algumas experiências cinematográficas, ocorridas no interior desses movimentos, demonstram como era rico o intercâmbio entre artistas de áreas diversas nesse período inicial. Isso, como veremos, irá se refletir, em grande parte, nos trabalhos artísticos do século XX.

No texto *Um guia para as vanguardas cinematográficas*, Adriano (2003), ao fazer um recorte sobre a produção cinematográfica nas vanguardas e definir o conceito de cinema experimental, observa:

> „Experimental' e „Vanguarda' buscam dar conta desse espectro do cinema que cria e propaga novas ideias, que trabalha à margem a essência da forma e a liberdade de inventar, que é radical quanto à linguagem e utópico quanto a seu projeto (ver um filme, mudar a consciência, fazer um mundo melhor – o "mudar o mundo" de Rimbaud; o "transformar o mundo" de Marx), que instaura a ruptura e a prática de guerrilha, que inaugura a crise e a resistência, que se interessa mais pelo processo que pelo produto, que provoca e incomoda (as "estruturas de agressão" de Noel Burch), cujos parâmetros básicos são o jogo da percepção e a configuração de formas visionárias, as exigências estéticas e éticas, cuja bússola é a ousadia e o arroubo (o espanto e o assombro do imprevisível), cujo compromisso intransigente é com a própria realização (e seus mais altos ideais) e a utopia do êxtase da percepção, cuja alquimia re-imagina o mistério do enigma. (ADRIANO, 2003).

Podemos, assim, recuperar algumas experiências citadas por esse autor para demonstrar que, em seus primeiros anos, cinema e arte desenvolviam-se lado a lado em busca de caminhos para a produção artística. De acordo com o autor, o Movimento Futurista foi o primeiro a lançar publicamente o manifesto "*La Cinematografia Futurista*"[2] (1916), sendo seguido, ainda no mesmo ano, pelo filme "*Vita Futurista*" de Arnaldo Ginna. Um pequeno trecho do manifesto deixa claro quanto as referências à pintura e à escultura, rumo a um cruzamento entre o repertório das artes plásticas e a ideia de movimento e a velocidade, defendidas pelo grupo:

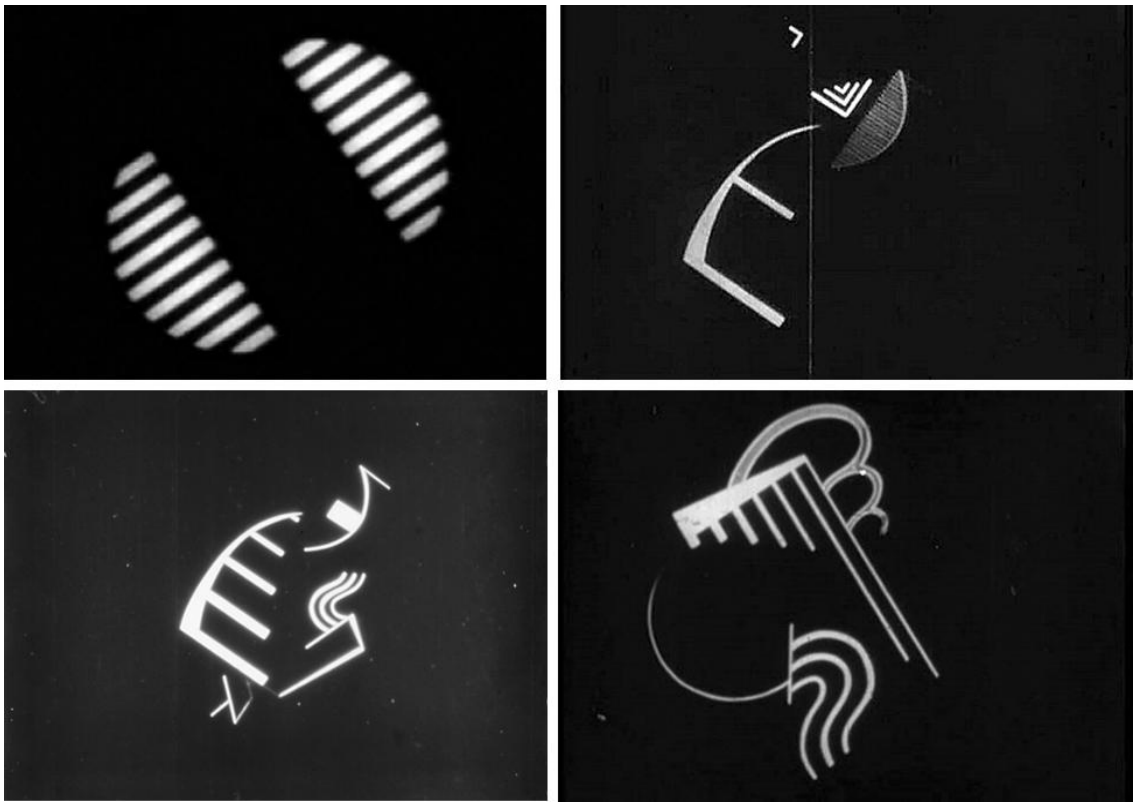
> Nossos filmes serão analogias cinematográficas a partir da realidade, discursos e poemas cinematográficos, simultaneidades e compenetrações cinematografadas de tempo e de espaço, pesquisas musicais cinematográficas, estados de alma encenados no filme, exercícios

[2] Manifesto de autoria de MARINETTI, F.; CORRA, B.; SETTIMELLI, E.; GINNA, A.; BALLA, G.; e CHITI, R., publicado no nº 9 do Jornal "*L'Italia Futurista*" em 11/09/1916.

> cotidianos cinematografados para se liberar da lógica, vitrines de acontecimentos e de tipos filmados, drama de desproporções filmadas, equivalências lineares, plásticas, cromáticas, palavras em liberdade e em movimento cinematografado. (MARINETTI et al. apud ADRIANO, 2003).

No mesmo caminho do Futurismo, outros movimentos artísticos de vanguardas também trouxeram algumas questões quanto à arte cinematográfica. Entre elas, poderíamos citar algumas experiências da vanguarda francesa que, de acordo com Adriano (2003), podem ser compreendidas em três momentos: 1) momento impressionista, cujos maiores representantes são Jean Epstein ("*Coeur Fidèle*" (1923) e "*La Chute de La Maison Usher*" (1928)) e Abel Gance ("*La Folie du docteur Tube*" (1915) e "*Napoleón*" (1927)); 2) momento Dadá-surrealista, destacando vários trabalhos de René Clair e Man Ray em associação com outros artistas do movimento; e 3) cinema puro, destacando o diretor sueco Vikking Eggeling ("Diagonal Sinfonie" (1923-1925)) e Walther Ruttmann (Na série "*Opus 1-4*" (1919-1925) e na montagem sonora totalmente sem imagens "*Weekend*" (1929)).

Figura 1 - "Diagona Sinfonie" (1923-1925) de Viking Eggeling



O artista destaca-se como um dos primeiros a pensar o tempo como "estruturação do espaço cinético" (ADRIANO, 2003). Fonte: http://anthologyfilmarchives.org/collections/reference-library/stills/1220. Acesso em 18 set. 2012.

Os trabalhos do período Dadaísta-surrealista interessam, particularmente, por sua estreita relação com as artes visuais tradicionais e o potencial autofágico iniciado pelo movimento.

O primeiro deles é "*Le Ballet Mécanique*" (1923), filme de autoria do pintor Fernand Léger, executado com o auxílio dos fotógrafos Dudley Murphy e de Man Ray, que buscava simular uma dança de objetos e corpos postos em cena de maneira fragmentada, liderando uma mensagem abstrata com base na repetição[3]. De acordo com Adriano (2003), os aspectos formais desse filme antecipam, sob vários aspectos, as formas seriais e estruturais muito comuns na cinematografia experimental dos anos 1960.

Figura 2 - "Le Ballet Mecanique" (1923) filme de Fernand Léger

Fonte: http://www.theasc.com/blog/2012/06/04/antheil-leger-murphy-man-ray-the-ballet-mecanique/ Acesso em: 18 set. 2012.

[3] Originalmente o filme foi apresentado sem som, a trilha sonora só passou a acompanhá-lo em 1927, quando George Antheil fez sua apresentação juntamente com a orquestra, no Carnegie Hall de Nova York. (Fonte: The American Society of Cinematographers. Disponível em: http://www.theasc.com/blog/2012/06/04/antheil-leger-murphy-man-ray-the-ballet-mecanique/ Acesso em: 18 set. 2012.)

Outra obra que merece destaque é "*Anemic Cinema*" (1926), de Marcel Duchamp, obra que também contou com o auxílio de Man Ray e tornou-se uma referência importantíssima nos anos 1950 e 1960. Neste filme, Duchamp "*fez de sua óptica da precisão e seus rotorrelevos, um fenômeno cinético e irônico de estereoscopia*." (ADRIANO, 2003). Os rotorrelevos eram, na verdade, pinturas feitas em bases circulares, colocadas sobre uma plataforma giratória que, quando girada, criava um efeito alucinatório e dava a impressão de uma imagem em três dimensões.

Pode-se, ainda, citar uma gama enorme de situações e projetos experimentais nesse cinema dos primeiros tempos: abstrações formais, cortes precisos, intervenções na própria película, entre outros. Essas experiências servem para esclarecer um momento introdutório aos hibridismos que serão observados daí em diante.

Observa-se que, no período que se estende até meados dos anos 1940, a cinematografia experimental é marcada por uma convergência de artistas, e na qual se destaca a formação deles na tradição das artes plásticas. Isso, de certa maneira, introduz a apropriação da pintura, da escultura, da dramatização, cênica na estética da imagem em movimento. Essa mesma situação de intercâmbio entre as artes irá amadurecer em toda a primeira metade do século XX, e encontrará nos meios, como veremos a seguir, as respostas e soluções para muitas questões.

Essa breve recuperação dessas experiências das vanguardas visa reforçar a ideia defendida por Augusto de Campos (1979) de uma crise da normatividade do Classicismo e da ruptura de gêneros, quando estes últimos liberam-se "*de suas prerrogativas classificatórias, para ser formulados em termos de um simples „horizonte de expectativa*'". (CAMPOS, 1979, p. 282). Campos (1979) reconhece na literatura o processo de dissolução da pureza dos gêneros, defendendo a ideia de hibridismo, quando este incorpora outros gêneros, que antes eram tidos como inferiores (memórias, reportagens, folhetins, produtos da cultura popular), e ocorre o seu cruzamento com outras mídias provenientes da grande imprensa e dos meios de comunicação de massa. (CAMPOS, 1979, p. 285).

Ao valer-se do pensamento de Marshall McLuhan (1969) a respeito da influência e conflito das mídias na cultura, Campos (1979) apresenta o conceito de hibridismo como "*uma técnica de descoberta criativa*" (McLUHAN apud CAMPOS,

1979, p. 286) em que:

> O híbrido ou o encontro de dois *media* é um momento de verdade e revelação, do qual nasce a forma nova (...). O momento de encontro dos *media* é um momento de libertação e de resgate do entorpecimento e do transe que eles costumam impor aos nossos sentidos. (McLUHAN apud CAMPOS, 1979, p. 286).

Nesse sentido, podemos afirmar que a passagem das imagens produzidas manualmente para as imagens técnicas, a diluição das fronteiras entre as artes e a hibridização entre os meios, ao longo de todo o século passado e também deste, continuam a permitir, principalmente pelo advento e popularização das mídias eletrônicas, um maior nível de experimentação e investigação formal. Assim, as observações e obras anteriormente descritas só endossam o pensamento de Flusser (1985) a respeito das novas relações entre arte e tecnologia.

Passamos por um momento em que os meios técnicos, cada vez mais, são incorporados à estrutura do processo criativo como um todo, de forma que têm possibilitado o surgimento de um terreno fértil para as misturas, não apenas dos meios em si, mas, por extensão, de vários sistemas artísticos.

Acreditamos que a ideia de hibridismo reafirma aquilo que Pignatari (1999) identificou como uma confirmação ao pensamento hegeliano do início do século XIX, quando a arte tendia a desaparecer, dando lugar a grandes organizações ou sistemas de linguagem. (PIGNATARI, 1999, p. 59).

De fato, o pensamento tecnológico e sua tendência natural aos hibridismos colocam em destaque a importância da compreensão dos processos de criação, mais do que seus próprios produtos (embora entenda que parta deles). O hibridismo torna-se, assim, uma decorrência ao pensamento tecnológico, porque nos obriga, de certa maneira, a pensar meios e processos em conjunto.

Porém, como argumenta Machado (1997), essa evolução dos dispositivos nem sempre é acompanhada de um pensamento tecnológico, permanecendo, assim, os modelos formativos do passado. Nesse contexto, o autor observa:

> A visão do homem contemporâneo permanece em larga escala determinada por modelos formativos do passado e as imagens técnicas jogam um papel fundamental na manutenção desse impasse. [...] costuma dizer com mais frequência, nem sempre anunciam necessariamente um progresso no modo de perceber, enunciar e compreender o mundo, nem sempre correspondem ao que poderíamos denominar uma visão propriamente contemporânea. (MACHADO, 1997, p. 207).

Esse "*pensar a tecnologia*" é mencionado por Machado (1997) na medida em que questiona o verdadeiro lugar do cinema na atualidade e sua ascendente expansão a partir de 1960 para outras mídias como o vídeo, a TV, o computador, assim como para outros locais como as galerias e museus.

Tais fatores nos colocam diante de importantes questionamentos: qual seria o verdadeiro lugar do cinema nos dias atuais? E, principalmente, qual o seu futuro? Há futuro ou o cinema, como afirma Peter Greenaway, está morto? Esta é uma pergunta ainda sem respostas, mas que, no entanto, não deixa de inserir questionamentos para criadores e pesquisadores acerca do futuro da linguagem cinematográfica.

Ao dar continuidade ao processo iniciado pelas vanguardas, o período a partir de 1950 se consolida como o verdadeiro momento da experimentação dos dispositivos técnicos e pela investigação sistemática dos meios, bem como ao que concerne à expansão das formas de percepção do mundo inauguradas pelo "modelo moderno" de produção da arte e da comunicação.

Valendo-se da teoria da formatividade de Pareyson (1993), Valente (2010) estabelece o conceito de hibridação interformativa, no qual ele propõe que olhemos tanto para as poéticas históricas, ou seja, os movimentos nos quais os artistas estão culturalmente inseridos, quanto para poéticas pessoais, ligadas aos objetivos e programas específicos de cada artista. O autor acredita que, ao fim, ambas as poéticas acabam por se encontrarem absorvidas na prática artística, na medida em que:

> As misturas entre diferentes movimentos artísticos que presenciamos hoje – entre arte concreta, conceitual, construtiva e as artes da participação – estabelecem diálogos e aproximações entre os diferentes programas artísticos históricos, seus textos, seus sistemas semióticos, reelaborando-os e, prospectivamente, revalidando-os face ao pensamento artístico contemporâneo (e aos novos avanços tecnológicos) através de hibridações que envolvem as linguagens e os próprios sistemas de sígnicos, acarretando predominantemente processos de hibridação intertextual-semiótica. (VALENTE, 2010).

Embora os aspectos formais de cada obra estejam sempre permeados por poéticas pessoais e históricas, acreditamos que as práticas que se valem dos hibridismos acabam por favorecer, no contexto da produção contemporânea, a trabalhos expressivos, resultantes de afinidades e filiações artísticas, em que:

> Essa modalidade de hibridação interformativa é observável também em coautorias e criações a quatro mãos, criações em grupos ou coletivas, nas quais as formatividades dos autores hibridam-se internamente à criação artística, em diálogos e embates, consensuais ou não, na busca do complemento da obra numa ação compartilhada. (VALENTE, 2010).

Essa tendência aos hibridismos reitera, desse modo, a ideia de fusão das mídias, uma vez que, já com as vanguardas, podemos observar o início daquilo que nos chama a atenção por estabelecer-se como um processo criativo por ação criativa compartilhada e no qual a noção clássica de autoria é posta em discussão. Ao pensarmos o próprio contexto da prática cinematográfica desde seus primórdios identificamos como natural esta aproximação relacionada à quantidade e multiplicidade de mídias e profissionais envolvidos, e que de certa maneira acabou sendo ampliado pela ascensão do pensamento tecnológico no período observado.

Contudo, a questão da prática colaborativa traz consigo problemas no que diz respeito à autoria. Evitando cair em contradições de ordem institucional, e na qual o conceito de autoria é sempre necessário, procuraremos compreender os trabalhos através de textos e depoimentos dos próprios criadores, registros de seu modo de lidar com seus próprios processos; procurando, nesse contexto, compreender por onde caminha a discussão sobre a autoria na atualidade.

Assim, antes de avançarmos em questões específicas presentes nas obras dos diretores escolhidos para a análise, no quinto capítulo, percorreremos e recuperaremos, neste capítulo, de maneira abrangente, algumas experiências artísticas descendentes das vanguardas – principalmente aquelas ligadas ao universo audiovisual a partir dos anos 1960. Essas experiências ajudam a compreender como elas reforçam e ampliam os hibridismos e entrelaçamentos entre artistas, suas poéticas e técnicas, ou seja, têm inaugurado uma nova forma de pensar as imagens.

2.2 Experiências artísticas como rascunhos das experiências cinematográficas pós-60

O breve recorte histórico do cinema que pretendemos explorar neste trecho busca mais do que recuperar escolas e estilos específicos. Inclui compreender as práticas cinematográficas no mesmo sentido que aquele proposto por Jeffrey Shaw, ou seja, "*cinema como história da exploração criativa de capacidades expressivas*".

(SHAW, 2009, p. 193).

De acordo com Machado (1997 e 2008), e em um panorama geral, podemos dividir a trajetória da escrita cinematográfica em quatro momentos[4]: cinema primitivo, cinema clássico, cinema moderno e cinema contemporâneo. Concentraremos as nossas observações, principalmente, nos dois últimos momentos em correspondência ao período histórico que estamos analisando ao longo deste trabalho.

O cinema primitivo é marcado, especialmente, pela formação de público e as primeiras experiências com câmeras, possuindo como foco principal o trabalho dos enquadramentos, já que ainda não existia o conceito de montagem tal qual o conhecemos hoje. É curioso chamar a atenção ao fato de que, nesse período, o cinema não possuía vínculo com nenhum modelo determinante (como ocorre hoje, por exemplo, com o modelo Hollywoodiano). Isso permitiu, sobre vários aspectos, uma série de experimentações formais e estéticas, mesmo que limitadas tecnicamente pelos dispositivos. Tais experimentações desembocaram, posteriormente, na técnica da montagem consagrada pelo cinema soviético. (MACHADO, 1997).

O momento chamado de cinema clássico é marcado pela consolidação tanto de público como também dos mecanismos de produção. A montagem torna-se um procedimento padrão. O som foi, aos poucos, incorporado e cria-se o chamado sistema cinema[5] dos grandes estúdios e também das celebridades. Nesse período, iremos assistir a uma real estratificação do cinema em modelos – principalmente econômicos[6] – e gêneros (drama, comédia, *western*, entre outros) que, dentro da lógica econômica de produção de imagens, acabaram por delimitar o cinema a um repertório industrial.

A fase do cinema moderno compreende, aproximadamente, a produção concentrada entre o fim da Segunda Guerra Mundial e meados de 1970, quando a

---

[4] Essas divisões também foram reafirmadas por Arlindo Machado durante a disciplina "*Poéticas e Técnicas da Montagem Audiovisual*" (CTR4004) ofertada pelo Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais da ECA-USP no 1º Semestre de 2012. Ver também: MACHADO, 1997.

[5] Por sistema cinema compreende-se cinema como modelo de representação. De acordo com Parente (2009:24) esse modelo alcança diferentes concepções em outros autores. Por exemplo: forma narrativa-representativa-industrial (CLAUDINe EIZYKMAN); modelo representativo-institucional (NOEL BURCH) e estética da transparência (ISMAIL XAVIER).

[6] De acordo com Shaw (2009), Hollywood vai ser responsável pela definição de formas sistemáticas de produção e distribuição.

consagração da TV e do vídeo passa a alterar as estruturas novamente.

Concordamos com Stam (2006), ao reconhecer, nesse mesmo período, um ponto de inflexão crítico no que se refere às alterações tanto das práticas criativas como também dos esquemas de produção e distribuição de filmes, repercutindo, assim, no que o autor define como "teoria do autor". (STAM, 2006). Retomaremos essa questão um pouco mais à frente, ressaltando as peculiaridades e diferenças quanto à questão da autoria e sua relação com o processo criativo no cinema.

Recuperamos abaixo algumas experiências cinematográficas e artísticas significativas que permitem compreender como os processos criativos foram alterados com a chegada das novas mídias e como isso repercutiu em uma série de conceitos e práticas que ressaltamos neste trabalho.

Peter Frank, em seu ensaio "*The arts in fusion: intermedia yesterday e today*" (FRANK, 2000), traça um panorama da criação artística coletiva, utilizando como base o conceito criado por Dick Higgins em 1966: *Intermedia*[7]. De acordo com Higgins (2001)[8], Intermídia é um conceito que define trabalhos que são construídos utilizando as mídias que já conhecemos, mas que resultam em um novo produto no qual as barreiras entre estas desaparecem para dar lugar a um novo objeto artístico.

O aparecimento do termo decorre de um processo de amadurecimento de um estado da arte que teve início com a ópera de Wagner, percorreu as vanguardas artísticas, passando pelo nascimento da arte conceitual, e hoje se encontra cada vez mais assimilado pela arte eletrônica. (SWALWELL, 2002)[9]. O conceito de *Intermídia* e seus desdobramentos serão retomados de maneira mais específica no quarto capítulo.

Recuperaremos, assim, duas obras – "*Untitled Event*" de John Cage e outros

---

[7] Ken Friedman afirma em "*Intermedia: four histories, three directions, two futures*" (FRIEDMAN, 2005) que, apesar de Samuel Coleridge ter utilizado o termo "*intermedium*" em seus escritos um século e meio antes, esse tinha uma conotação completamente diferente da proposta por Higgins. Enquanto Coleridge empregava o termo no sentido de um adjetivo qualificador de objetos artísticos produzidos em um mesmo meio, Higgins ampliou a discussão colocando o termo no nível do verbal, ou seja, da construção de algo novo no qual a natureza do meio não era de fato importante. Dessa forma, o nascimento do termo *Intermedia*, e utilizado em português como Intermídia, pode ser atribuído ao ensaio de mesmo nome publicado por HIGGINS, Dick em 1966 na "Something Else Newsletter" vol. 1, nº 1, PP. 1-6.

[8] Embora o texto original seja de 1966, utilizaremos como referência a publicação de Hannah Higgins, filha de Dick Higgins, que recupera o texto de seu pai juntamente com um apêndice publicado na revista "Leonardo" v.34 nº 1 (Fevereiro, 2001), no qual a pesquisadora ressalta o impacto e repercussão do termo no contexto artístico. Ver: HIGGINS, 2001.

[9] Para maior compreensão ver: PACKER, Randall; JORDAN, Ken (Ed.). Multimedia: from Wagner to Virtual reality. NY: W. W. Norton and Company, 2002)

(1952); e "*Sensorama*" de Morton Heilig, (1955) – que antecedem e ao mesmo tempo servem de base para compreensão daquele momento histórico que, posteriormente, levaria ao conceito de Intermídia criado de Higgins (HIGGINS, 2001). Ambas levam em consideração aspectos presentes também no cinema, em um primeiro momento a polifonia de formas e meios expressivos e, posteriormente, as novas formas de construção e exibição da imagem cinematográfica.

A primeira obra tornou-se um marco ao misturar diferentes tipos de mídia, como também ao trazer o conceito de *Happening.* (FRANK, 2005). O "*Untitled Event*" envolvia, em sua construção, artistas de diferentes tipos (instrumentistas, bailarinos, poetas, cineastas, pintores, etc.) para tornar-se uma "ação coletiva" e simultânea, estruturada em segmentos de tempo que totalizavam 45 minutos.

O "evento" contava com a colaboração de David Tudor (Piano), Charles Olson e M.C. Richards (Poesia), Robert Rauschenberg (Pintura e Gravura), Merce Cunningham (Dança) e Cage (Leitura). Posteriormente, foram incorporados ao espetáculo planos inclinados brancos, criados pelo próprio Rauschenberg, que recebiam projeções de slides, criando uma situação cênica que colocava propositores e público no centro da experiência. De acordo com Diaz (2005), o conceito elaborado por Cage:

> Representava uma enorme gama de possibilidades que tomavam lugar através da casualidade surgida na relação uns com os outros, embora se saiba que tudo era estabelecido em intervalos de tempo precisos e uma organização temporal e espacial que era bem específica. (DIAZ, 2005).

Figura 3 - Diagramas de John Cage para Untitle Event (1952)

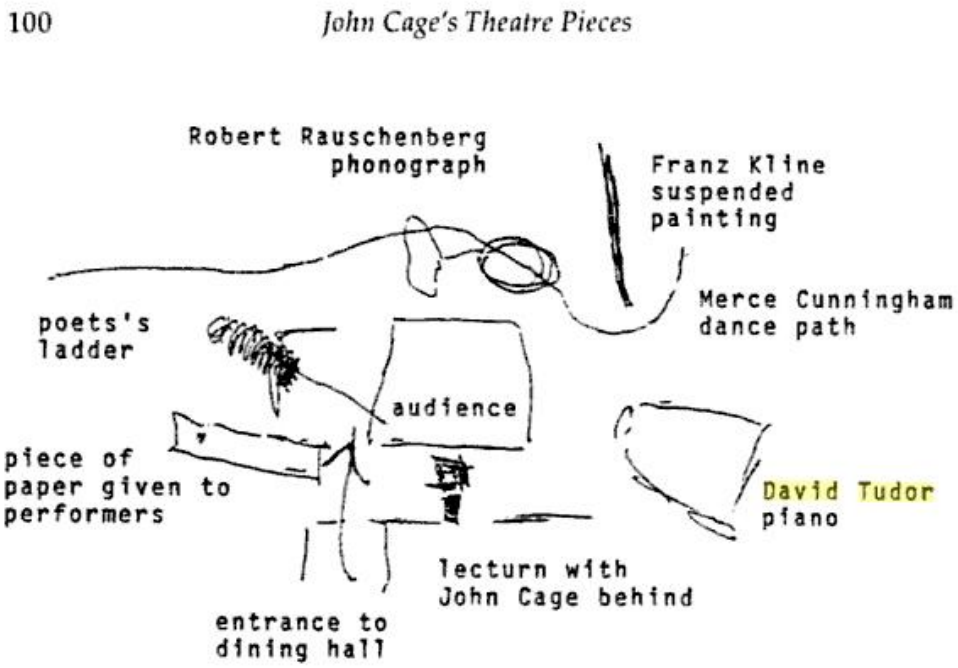


Fig. 23. Floorplan of the untitled event at Black Mountain College (1952), drawn for the author in 1989 by M. C. Richards, showing the audience square and relative positions of the performers. Identifications have been added. Reproduced courtesy of M. C. Richards.

Fonte: FETTERMAN, William. *John Cage's Theater Piece.* Amsterdam: Harwod Academic Publishers,1996. pp-100. Disponível em: http://www.geifco.org/actionart/actionart01/secciones/01-cuerpo/artistas/fundadores/cage/index.htm Acesso em: 15 abr. 2012.

A nova situação observada, a partir de então, é que tanto os artistas quanto os meios estavam convergindo para trabalhos que exploravam várias possibilidades formais, estéticas e técnicas. Nesse contexto, a utilização de equipamentos e uma verdadeira "paixão pelo dispositivo" vai levar o cinema, antes vinculado às salas de exibição, para outro patamar. "Sensorama" (1955), de Morton Heilig, é um dos exemplos pioneiros no campo daquilo que Youngblood (1970) definiu como "*cinema expandido"*.

Heilig, ao engajar-se no estudo de experiências cinematográficas, buscou criar um outro tipo de relação do espectador com a imagem cinematográfica, ultrapassando a simples "visualidade" da tela e passando a abranger a sensação corpórea como um todo. A proposta do Sensorama partia de diversos estudos elaborados por ele ao longo dos anos 1950, no sentido de criar um espaço

resultante da junção da visão panorâmica com som estereofônico (caixas espalhadas em todos os lados da sala, hoje conhecido pelo sistema soundround), cheiros, vibrações e outros efeitos de realidade.

O Sensorama é considerado atualmente como o primeiro protótipo de realidade virtual (PARENTE, 2009, p.35), tendo se desdobrado em outras obras como o "Experience Theater" (1966, e patenteado para indústria cinematográfica em 1969) – uma ampliação do "Sensorama" para o grande público e na qual, posteriormente se basearam os sistemas IMAX (Imagem Maximum). Acreditamos que tal obra é significante não apenas pela uso que faz da tecnologia, mas, sobretudo, por inaugurar novas formas de percepção e novas potencialidades formais hoje facilmente encontradas nas instalações multimídia da atualidade.

Em paralelo, essas experiências e muitas outras descritas por Youngblood (1970) revelam também um cenário que se tornou promissor: o das colaborações artísticas. Um grande exemplo desse tipo de pensamento foi colocado em prática pelo "*Movimento Fluxus"* (1960). O "*Fluxus*" partia do princípio de colocar em prática ações coletivas sempre com o intuito de dissolver as barreiras entre as disciplinas e investigar um novo tipo de produção artística que se dava de forma mais horizontal e orgânica. Contava, para isso, com a participação de artistas diversos como George Maciunas, Wolf Vostell, Dick Higgins, Nam June Paik, John Cage, Joseph Beuys, entre outros artistas localizados não apenas nos EUA, mas também em outros lugares do mundo. Nas palavras do próprio Higgins: "*Fluxus não foi um momento na história ou um movimento artístico. É um modo de fazer coisas [...], uma forma de viver e morrer*". (HENDRICKS, 2002).

No mesmo ano em que Dick Higgins publica seu texto "*Intermedia*", Andy Warhol e Paul Morrissey exibem o filme "Chelsea Girls" (1966). Segundo Adriano (2003), a arte de Warhol "*foi confundir estatutos pop e conceituais („mainstream' e „avant-garde') na sociedade (em escala) industrial*". Este mesmo autor considera o filme como descendente de uma série de outros experimentos cinematográficos (Sleep,1963; Eat, 1963; Blow Job, 1964; e Empire, 1964) feitos por Warhol após ele adquirir uma câmera 16mm e um gravador, e também após a fundação, em 1963, do espaço multidisciplinar conhecido "The Factory" – berço de artistas, intelectuais, celebridades, marginais.

O filme "Chelsea Girls" partia do princípio de uma tela dividida ao meio –

para Warhol um conceito baseado na questão dos opostos, sendo o branco a pureza e o preto a loucura ou distúrbios de ordens diversas – e a narrativa desenvolvia-se simultaneamente nas duas partes com alternância da trilha sonora (de criação da banda Velvet Underground) e entre imagens preto-e-branco e imagens coloridas, ambas reforçando os aspectos de vídeo amador que eram desejados como estratégia poética. O que chama mais a atenção no contexto de produção desse filme é a situação na qual ele é concebido: primeiro porque ele acontece em uma relação de colaboração mútua entre Warhol, artistas que frequentavam o seu estúdio e moradores do Hotel Chelsea (NY); segundo, porque carregava a própria ideia de *homemade*, devido à limitação técnica imposta pelas câmeras que utilizavam, usando esse artifício como aspecto formal e estético da construção da narrativa.

No ano de 1970, Gene Youngblood escreve "*Expanded Cinema*". A publicação tornou-se referencial ao trazer uma série de reflexões sobre um novo posicionamento do cinema: incorporou o vídeo, a TV, as instalações multimídia – principalmente aquelas observadas durante a Exposição Mundial de 1967[10] – e também a holografia. Youngblood (1970) contribuiu, desse modo, para uma nova forma de pensar o cinema, avançando diante das práticas meramente representacional e de raiz dramática herdadas do cinema clássico, para inaugurar o que ele considerava fruto de uma *nova ecologia* das imagens. (YOUNGBLOOD, 1970, p. 346).

Valendo-se do conceito de Intermídia criado por Higgins (HIGGINS, 2001), Gene Youngblood constrói todo pensamento audiovisual em direção a uma lógica da experiência sensória que busca combater o rigor presente em todo sistema de padronização cultural e social, voltando seu olhar para a produção da arte em novos lugares da experiência urbana (espaços coletivos, teatros, casas noturnas, galerias de arte).

Nesse contexto, a "estética dos dispositivos", ampliada pela esfera artística nos anos 1960, conduziu os trabalhos a uma série de variações e rupturas. O dispositivo unificado ao próprio processo de construção da obra: modo de exibição,

[10] As Exposições Mundiais eram organizadas com o intuito de divulgar os avanços tecnológicos e científicos mundialmente. Ocorrida no Canadá, A Expo 67, especificamente, trouxe uma série de conceitos e instalações para a área do audiovisual que foram determinantes para a inauguração de um novo olhar para o cinema. Entre elas, podemos citar: "*Labyrinthe*" de Roman Kroitor e "*We Are Young*" de Francis Thompson. (YOUNGBLOOD, 1970, p. 352).

tecnologia de capitação/projeção e estrutura discursiva – seja esta fundada no discurso da opacidade seja da transparência (XAVIER, 1984) – passam a operar em convergência de meios e de modos. De acordo com Parente (2009):

> Os dispositivos acionam variações, transformações e posicionamentos que determinam o horizonte de uma prática em ocorrência, a prática cinematográfica, num feixe de relações entre as quais podem se distinguir algumas esferas: as técnicas utilizadas, desenvolvidas, deslocadas; o contexto epistêmico em que essa prática se constrói, com suas visões de mundo; as ordens dos discursos que produzem inflexões e hierarquizações nas "leituras" e "recepções" das obras; as condições das experiências estéticas, inclusive os espaços institucionalizados e as disposições culturais preestabelecidas; e as formas de subjetivação, umas vez que os dispositivos são, antes de tudo, equipamentos coletivos de subjetivação. (PARENTE, 2009, p. 34).

Como base na obra de Youngblood (1970), podemos identificar uma espécie de cisão que desloca a prática cinematográfica em direção a três campos de atuação: 1) cinema de exposição (galerias e museus); 2) videoarte e narrativas digitais (TV e posteriormente o computador); 3) cinema de exibição (sala tradicional)[11]. Diante das mudanças identificadas por Youngblood (1970), percebemos que o cinema de exibição sofreu uma espécie de esvaziamento, necessitando, assim, revisar e recuperar alguns princípios fundamentais em sua origem experimental.

Esse parece ser um dos motivos pelos quais alguns cineastas da atualidade têm voltado o seu olhar para a compreensão da pintura e para o cinema dos primeiros tempos – o cinema do quadro, mesclando-os com as tecnologias digitais que auxiliam colagens e trucagens durante o processo de montagem. Assim, o vídeo – em seu estado fluido e sua natureza impura – vai ser um importante articulador entre o cinema (emblema do século XX) e a imagem do computador (emblema do século XXI). (DUBOIS, 2004, p. 99).

Retomando as classificações de Machado (1997), pode-se dizer que o *cinema contemporâneo* tem início exatamente neste período, quando o vídeo e a incipiente linguagem eletrônica abrem caminho para novas possibilidades de edição e arranjo, proporcionadas por dispositivos cada vez menores e mais acessíveis.

Philippe Dubois em *Cinema, Vídeo, Godard* (2004) reflete sobre uma aproximação entre cinema e vídeo, organizando a história deste último em três fases

[11] Por cinema de exibição, entendemos o cinema tradicional da sala escura com projeção frontal e na qual o espectador encontra-se sentado assistindo ao filme de forma passiva.

principais: primeira fase (1965-1975), na qual vai assumir uma postura crítica radical (desqualificando a TV, destruindo e interferindo em aparelhos, modificando a natureza da imagem); segunda fase (1975-1980), quando os primeiros cineastas passam a olhar o vídeo de outra maneira; e a terceira fase (a partir de 1980), quando o vídeo já está consolidado e os cineastas veem nele uma perspectiva mais diversa de trabalho.

Entre os cineastas que vinham de uma trajetória tradicional do cinema e se aventuravam com o vídeo de forma inovadora estão Nicholas Ray (1911-1979), Jacques Tati (1907-1982), Michelangelo Antonioni (1912-2007) Godard (1930-) e Win Wenders (1945-); estes dois últimos ainda em exercício.

O filme "*We can't go home again*" (1976)[12], de Nicholas Ray, merece destaque em dois sentidos: primeiro porque é um tentativa bem-sucedida de um filme concebido e executado em termos de colaboração entre o diretor e seus alunos da Happer College (NY); segundo, porque incorpora a maior variedade possível de formatos e suportes – imagens antigas, imagens em película (35mm, 16mm, Super16, 8mm, Super8) e em vídeo (1/4,1/2, e 2", standard, broadcast) – retrabalhando-os como próprio tema de uma condição de vulnerabilidade da imagem e de situação da narrativa na qual ambos se transformam em uma única experiência.

O filme é uma crítica ao próprio sistema dominante – sobretudo do Hollywoodiano – da perfeição das imagens, em que tudo é pós-produzido, editado, retocado. A respeito do filme, a viúva de Nicholas Ray, Susan Ray, comenta:

> Era uma oportunidade para Nick fazer aquilo que queria: trabalhar com jovens, [criar] imagens múltiplas, explorar um „cinema jornalístico' que tinha a ver com um registo antropológico, [algo] sobre a forma como pessoas normais estavam a viver e não pessoas dos estúdios de cinema. (RAY apud VALENTE, 2011).

Nesse sentido, a chegada do vídeo e dos sistemas digitais de captação e exibição, a crescente contaminação do cinema pela TV e pelo computador – e também, em um sentido inverso, a inserção personalizada do cinema junto a esses meios (a exemplo dos filmes criados para televisão e do cinema interativo (MANOVICH, 2001)) – marca, assim, a transição para a possibilidade de um novo

[12] O filme foi desenvolvido coletivamente entre 1971 e 1973 e é tratado pela crítica especializada como um rascunho, porém Dubois (2004: 121) o define como um filme-limite (assim como define o trabalho de Godard).

cinema.

As experiências destacadas anteriormente demonstram, assim como várias outras tentativas, uma continuidade ao ideal daquilo que Deleuze (1989) define como cinema-pensamento. Novos trabalhos poéticos surgidos no contexto da tecnologia e também de colaborações entre artistas na contemporaneidade demonstram que o cinema não está morto, mas sim transformado em um novo tipo de arte que contamina e é contaminado por todas as outras.

Já que essa pesquisa busca refletir sobre as mudanças no processo criativo tanto ao que está relacionado à evolução dos dispositivos quanto aos processos operacionais que envolvem pessoas, articulando velhos e novos meios e linguagens, vale a pena recuperar uma questão importante no que diz respeito à autoria. Como veremos, tal questão se desdobrou em uma série de movimentos cinematográficos que, sob alguns aspectos, demonstram as mudanças ocorridas e revigoraram a cena cinematográfica em seus contextos locais.[13]

Podemos observar que a "teoria do autor" e as crescentes experimentações artísticas, resultantes dos hibridismos entre arte e tecnologia, convergem, em um mesmo período, possuindo um papel decisivo, tanto no que compete a uma revisão crítica do estado da arte, levantada pelas vanguardas do início do século XX, quanto ao que concerne à travessia dos dispositivos técnicos no processo de criação. Ainda que não sejam tratados esses aspectos ao longo dessa pesquisa, lembramos ambos extendem-se aos processos de produção e recepção. Funda-se, assim, a grande questão da contemporaneidade: a dissolução e interpenetração dos códigos, a arte tendo como novo lugar o híbrido.

Desse modo, um pequeno recorte permite diferenciar e ressaltar alguns aspectos do desenvolvimento da "teoria do autor" no cinema americano e no cinema europeu, alargando, posteriormente, sua influência para outros movimentos surgidos a partir dos anos 1990, quando a questão da autoria parece ser retomada.

De acordo com Stam (2006), o desenvolvimento da chamada "teoria do autor", no fim de 1950 e início de 1960, deveu-se, sobretudo, a dois pontos: um primeiro aspecto, reflexo da crescente perda de autonomia dos diretores diante das

[13] Em Cinema Mundial Contemporâneo, Baptista e Mascarello (2008), embora não estejam focados em questões relativas à autoria, trazem uma série de textos que nos permitem observar a formação de diversos movimentos cinematográficos e compreender suas especificidades em cada um dos contextos locais e sua abrangência mundial.

produtoras e dos sistemas de produção, na medida em que o sistema de produção/exibição transformou-se em uma poderosa indústria voltada para o lucro. Um segundo aspecto, produto de uma formação cultural e crítica mais ampla, em que cineclubes, publicações especializadas e festivais tiveram importante papel numa revisão e consolidação da teoria cinematográfica e da formação de um público mais exigente.

Observamos, ao longo dos diversos textos consultados, que grande parte da teoria do cinema – principalmente na França – desenvolveu-se tendo como olhar central a política do autor vinculada à tarefa da direção. No texto "*La Politique des Auters*" de 1957, André Bazin define esse domínio autoral como "*a escolha, na criação artística, do fator pessoal como um critério de referência, e a consequente postulação de sua permanência e mesmo de seu progresso de uma obra a outra*". (BAZIN apud STAM, 2006, p. 104).

Se, por um lado, a crítica francesa pautou-se em reivindicar o reconhecimento para o diretor de cinema, semelhante ao autor da literatura ou até mesmo do pintor, garantindo a ele a "autenticidade" da obra diante daquilo de um cenário definido e dominado por um sistema de adaptações de gêneros literários para o cinema (STAM, 2006, p.104); por outro, a crítica americana, que desde *Cidadão Kane* (1941), de Orson Welles, já havia enxergado na lógica do *Studio System* outras possibilidades, debatia questões como a cooperação interna entre os membros da equipe e, principalmente a participação do roteirista[14] como coautor.

Conforme aponta Stam (2006, p. 109), as observações levantadas pela crítica americana passam a compreender as obras, simultaneamente, tanto em termos de "*o quê*" quanto "*como*" os filmes são construídos. Nesse sentido, a teoria do autor, desenvolvida no EUA, passa a incorporar, mesmo que de forma incipiente, não apenas as aspirações – filosóficas, sociológicas, políticas – como também os modos operacionais, incluindo, nesse caso, os materiais e técnicas empregados e aquecendo a discussão em torno de "*uma natureza coletiva da produção cinematográfica".* (STAM, 2006, p.109)[15].

---

[14] Segundo Robert Stam, a crítica americana antecipou e polemizou o debate da autoria, uma vez que ela fazia referência à estrutura interna de produção do cinema. O autor refere-se a vários autores que debatiam a questão sob outro olhar: "*Lester Cole de defendia o roteirista; Joseph Mankiewicz, o diretor-roteirista, e Stanley Shofield comparou a arte cooperativa do cinema à construção de uma catedral*". (STAM, 2006, p. 105).

[15] Stam, diversas vezes, faz menção a essa característica "coletiva", buscando incorporar razões também de ordem prática da produção cinematográfica como, por exemplo, o impacto das condições de produção sobre a

Concluímos, assim, que, enquanto na Europa as discussões artísticas em torno da teoria cinematográfica se baseiam numa forte linha literária cujo reflexo se encontra presente nos estudos de semiologia e cinema que se seguiram; nos Estados Unidos, acreditamos que por influência da semiótica peirciana, esta vai atualizar as ideias das vanguardas – talvez também por influência da migração de vários artistas no pós-guerra – e lançar-se sobre a investigação de uma produção artística de caráter mais experimental e que, posteriormente, realimentará o cinema europeu:

> O cinema norte-americano, que sempre fora classicamente "outro" diacrítico da teoria francesa do cinema, aquele contra o qual se definiria, do mesmo modo como suposta "vulgaridade" da cultura norte-americana de há muito fornecia o contraponto diacrítico para a identidade nacional francesa, transformava-se agora, surpreendentemente, em modelo para um novo cinema francês. (STAM, 2006, p. 106).

Analisando o impacto da política dos autores na atualidade, reconhecemos a sua importância ao permitir a construção de um conjunto significativo de obras que partem, principalmente, de um cuidado e envolvimento pessoal do diretor e de sua equipe com o filme. Diferindo em suas bases do cinema dominante e institucional, o "*cinema de autor*" devolveu ao diretor o "direito" de experimentar a forma fílmica até a última instância, assim como ocorria nas vanguardas. Isso porque o seu público tornou-se fiel, não a filmes e temas específicos, mas ao seu discurso e ao seu estilo pessoal.

Podemos dizer, assim, que a discussão em torno da autoria deixa de ser meramente institucional (focada nos créditos e direitos de propriedade) para se ocupar do desenvolvimento das poéticas pessoais e de grupos de artistas que resolvem criar seus filmes juntos. Nesse contexto identificamos uma espécie de paradoxo, uma vez que, ao mesmo tempo em que abrem seus processos para as inúmeras potencialidades da colaboração inter-artes permitida pela participação de outros "autores" de áreas diversas, a escolha desse grupo por parte do diretor acaba por reforçar um "projeto de autor".

Desse modo, a grande questão da contemporaneidade com relação a autoria parece estar centrada não na questão da morte do autor, mas sim na

---

autoria. Sobre o desenvolvimento da crítica autoral nos EUA, argumenta: "*Enquanto os adeptos do autorismo enfatizavam o estilo e a mise-en-scène pessoais, Bordwell, Staiger e Thompson, em sua obra sobre o 'cinema Hollywoodiano Clássico' enfatizam o 'estilo de grupo', impessoal e padronizado de um corpus homogêneo cujas principais características eram a unidade narrativa, o realismo e a narração invisível*." (STAM, 2006, p. 111).

configuração de uma nova ideia de autoria. O breve percurso traçado até esse momento permite chamar a atenção para o trabalho de grupos e artistas que têm demonstrado forte interesse em revigorar a cena cinematográfica, em grande parte cineastas que se afastaram das premissas defendidas pelo cinema dominante e tornaram-se adeptos à teoria do autor. Cabe destacar dentro do cinema contemporâneo algumas contribuições importantes que, dentro de seus contextos locais, têm revelado novos caminhos para uma prática mais horizontal e orgânica.

O cinema britânico, por exemplo, formou toda uma escola, deslocando-se para dentro da televisão pública (Canal 4 e BBC), trabalhando lado a lado com esse meio tido como banal e garantindo a sua excelência – reflexo disso são os trabalhos de Sthephen Frears (*Minha adorável lavanderia*, 1985), Mike Leigh (*Naked*, 1993) e Peter Greenaway (*TV Dante, 1991*). Mike Leigh, por exemplo, além da sua relação com a TV, possui um processo de trabalho peculiar: inicialmente abre mão do roteiro dando total liberdade aos atores improvisarem seus papéis em um processo de imersão entre diretor e ator com duração de meses, para, só ao fim, descobertas e estudadas as possibilidades e potencialidades de cada ator, escrever o roteiro e de fato fazer o filme nascer. (BAPTISTA, 2008).

Há peculiaridades por todos os lados: no cinema independente americano desenvolvido na contramão do *mainstream Hollywoodiano* – John Cassavetes, David Lynch, Steven Soderbergh, entre outros (SUPPIA et al., 2008); no sarcasmo e excesso do cinema espanhol de Pedro Almodóvar, e no crescente processo de internacionalização da produção "espanhola" (MELLO, 2008); na pureza formal e na aspiração existencial do cinema iraniano de Abbas Kiarostami (MELEIRO, 2008); na potência estilística e resistência do cinema de Hong Kong em face das limitações impostas pelo governo local, como é o caso do trabalho de Wong-Kar-wai. (MONVOISIN, 2008).

Destaca-se, no entanto, um movimento recente que pode ser considerado o mais emblemático e crítico ao cinema dominante: o *Dogma 95*. O Dogma 95 foi um manifesto lançado em 1995 pelos cineastas dinamarqueses Lars Von Trier *(Os idiotas,* 1998*; e Melancholia,* 2011*)*, Thomas Vintenberg *(Festa de Família,* 1998*)*, Kristen Levring (*The King is alive*, 2000) e Sören Krag-Jacobsen *(The Island on Bird Street*, 1997) em que estes estabeleciam uma série de critérios e uma espécie de

"voto de castidade", sob os quais os filmes poderiam ser considerados dignos de receber o "*certificado Dogma"*.

De acordo com Hirata Filho (2008, p. 123), o manifesto pode ser dividido em três partes principais. A primeira parte faz uma crítica à ideia romântica de autor (no sentido da virtuose) e também ao realismo da *nouvelle vague,* propondo como saída o estabelecimento de um cinema coletivo, possibilitado, sobretudo, pelo crescimento das mídias digitais e sua democratização. A segunda parte direciona-se ao cinema dominante, criticando sua capacidade ilusória fundada em uma representação institucionalizada e centrada, principalmente, na ideia de cinema como entretenimento. Já a terceira parte do manifesto busca criar mecanismos práticos, apresentados na forma de dez mandamentos, que permitam a realização de um cinema em oposição às críticas levantadas nos dois primeiros trechos do manifesto. Em uma leitura crítica aos mandamentos, Hirata Filho relata:

> Dos dez mandamentos, nove concentram-se em mecanismos para criar uma estética mais realista e apenas um volta-se para o problema da autoria. Seis dos primeiros mandamentos propõem restrições técnicas que visam limitar as possibilidades de manipulação da imagem e do som, obrigando o diretor a concentra-se em aspectos básicos da linguagem cinematográfica, forçando uma reflexão mais ampla sobre as possibilidades desses recursos mínimos. Outros três mandamentos voltam-se a dramaturgia, buscando eliminar parentesco dessa nova estética como projetos dramatúrgicos oriundos do cinema clássico hollywoodiano. Apenas o último mandamento ("o diretor não deve receber crédito") trata do problema da autoria, buscando resolvê-lo mais em termos burocráticos que estético-formais. A autoria é apenas negada como formalidade (o nome que assina o filme), mas não como processo de fatura da obra. (HIRATA FILHO, 2008, p. 124).

A respeito desse posicionamento do movimento Dogma 95, concordamos com Hirata Filho (2008), quando o autor destaca como controversa essa ideia defendida por seus integrantes de um cinema "real" e da "verdade". Afinal de contas, ambos os filmes continuam no campo da ficção onde o ideal de "verdade" se desfaz. Por mais ousadas que tenham se tornado tais críticas, observa-se que o *Dogma 95* apenas deu continuidade a algumas ideias que, anteriormente, encontravam-se no horizonte de outros cineastas como Godard e Antonioni. Para nós, o movimento *Dogma 95* encontra-se contaminado pelo cinema clássico e pelo cinema moderno e, mesmo que negue essa herança, acreditamos que seu maior triunfo foi o de defender a continuidade de filmes expressivos e complexos, construídos com baixos orçamentos, e reforçar a colaboração entre os diversos criadores envolvidos.

Este debate trazido aqui em torno das vanguardas artísticas e do estabelecimento de uma nova condição criativa e tecnológica observada, sobretudo nos últimos sessenta anos, reafirma que o cinema está mais vivo do que nunca. Acreditamos e reforçamos a ideia de que a criação cinematográfica deve ter como determinante a formação de um pensamento imagético, ou seja, um pensamento que é anterior ao domínio do/no dispositivo, mas que ao mesmo tempo depende destes para a sua materialização.

Torna-se necessário, acima de tudo, recuperar aquilo que foi posto como a base do cinema de Sergei Eisenstein: buscar um trabalho intelectual que, somente quando bem executado, se torna capaz de promover *filmes* a condição de *obras-primas*. Concluímos assim que é esse perfil filosófico e pertencente ao campo das ideias, somado à experiência adquirida através de uma prática experimental e inventiva dos próprios meios, que deve estar em pauta nos dias de hoje, uma vez que nunca deixou de ser a condição e vocação do verdadeiro cinema.

3 ESTRUTURA E FORMA SIGNIFICANTE NO CINEMA

Compreende-se a prática artística como um processo formal resultante de um encontro entre o conhecimento técnico do meio e a habilidade expressiva exercida por um processo de investigação e reflexão particular do artista.

Desse modo, o capítulo que se segue busca apresentar quais são e como operam cada uma das funções da linguagem (JAKOBSON, 1969), dando destaque para o processo de semiose do signo dentro do contexto da comunicação. Ao compreender tal processo como um pensamento duplo no qual estão em jogo operações aos pares de seleção e combinação, sincronia e diacronia, entre outras expressões utilizadas, chegou-se ao conceito de Tradução Intersemiótica (PLAZA, 1987) e Intermídia (HIGGINS, 2001) como forma de compreender como se dá a confluência e passagem dos mais diversos universos e linguagens, resultando em um novo objeto artístico.

A discussão em torno da Tradução Intersemiótica (PLAZA, 1987) e da Intermídia (HIGGINS, 2001) em aproximação com o processo criativo cinematográfico permite conceber ambos os conceitos como prática artística fundada na transformação e renovação de linguagens, reforçando esse processo de travessia, que é comum ao cinema desde os primórdios. Como veremos cada um dos tipos de tradução apresentado conduzirá a um mapeamento e dominância das qualidades manifestadas em cada obra e que, portanto, serão retrabalhadas em sua aproximação com o processo de montagem cinematográfica no quarto capítulo. A compreensão de tais princípios semióticos permite alargar os conhecimentos acerca dos processos de transformação, não apenas do cinema, mas também das artes como um sistema de pensamento em signos.

3.1 As funções da linguagem e a genealogia dos signos

A compreensão e a criação dos objetos artísticos passam por dois conceitos que lhes são fundamentais como linguagem: o de *função poética* e o de *signo estético*. Esses dois conceitos se cruzam, possibilitando, ao expandir a carga sígnica e os aspectos de qualidade, novas relações e leituras entre artista, objeto e usuário.

Jakobson (1969, p. 118) convida a pensar a Poética, partindo da estrutura verbal dos signos linguísticos, porém avança ao destacar as relações estabelecidas

entre vários sistemas de linguagem, vinculando-os aos mais diversos tipos de discurso, incluindo nesses o seu interesse pelo o discurso cinematográfico (JAKOBSON, 1970).

Desse modo, a linguagem cinematográfica, assim como as demais práticas artísticas que têm como base a poética, conduz a um tipo de abordagem que deixa de ser específica para ser compreendida dentro de um vasto sistema de funções.

A compreensão das funções da linguagem, e sobre as quais se operam a construção das obras artísticas, incorpora antes todo um sistema de comunicação verbal e visual no qual a mensagem se torna um atravessador entre processos de remessa e armazenagem. De acordo com Jakobson (1969, p. 22), o processo de comunicação verbal possui como premissa a relação entre três elementos e organiza-se da seguinte maneira: o REMETENTE envia uma MENSAGEM ao DESTINATÁRIO. (Veja o diagrama abaixo).

Figura 4 - Elementos constituintes do processo de comunicação verbal

Fonte: JAKOBSON, 1969, p. 122.

Como se nota, no mesmo diagrama, o autor ainda identifica outros elementos que, segundo ele, tornam o processo de comunicação eficaz. Para isso, é necessário que a mensagem esteja determinada dentro de um CONTEXTO compreensível pelo destinatário, um CÓDIGO comum tanto ao remetente quanto ao destinatário e um CONTACTO ou CANAL, ou seja, o mecanismo físico e psicológico que permite a ambos estabelecer essa comunicação.[16]

Tais elementos se tornam, assim, capazes de gerar e inter-relacionar diálogos

[16] De acordo com Chalhub (1999, p. 6), Jakobson amplia de três para seis as funções da linguagem propostas pelo psicólogo austríaco Karl Bühler, determinando-as em função do fator de comunicação dominante. Ver CHALHUB, 1999.

maiores que correspondem a seis diferentes funções da linguagem: *função emotiva, função referencial, função apelativa, função fática, função metalinguística e função poética*. (JAKOBSON, 1969).

Ao analisar os objetos artísticos, veremos que, muitas vezes, e sobretudo na linguagem cinematográfica, em que colaboram mídias diversas, cada uma dessas funções identificadas encontra-se sobrepostas às demais. Isso porque cada uma das funções chama a atenção para um elemento ou aspecto do processo de comunicação, sendo definida, nesse sentido, pela dominância de uma função sobre as demais. Como observa Jakobson (1969), "*a diversidade reside não no monopólio de alguma dessas diversas funções, mas numa diferente ordem hierárquica das funções. A estrutura verbal de uma mensagem depende basicamente da função predominante.*" (JAKOBSON, 1969, p. 122). Analisemos brevemente cada uma dessas funções.

A *função emotiva* "*visa a uma expressão direta da atitude de quem fala em relação àquilo que está sendo falado*." (JAKOBSON, 1969, p. 123). Esse tipo de função faz com que o remetente preencha a mensagem com opiniões muito pessoais e de caráter extremamente subjetivo. No cinema, tal função é suavizada e inserida de maneira subjetiva na cena, uma vez que o diretor tende, na maioria das vezes, a esconder-se atrás da câmera e dos demais elementos e recursos expressivos utilizados para se comunicar com o espectador.

A *função referencial* busca transmitir os conteúdos de forma objetiva, sendo determinada por uma pequena influência no receptor e alguma neutralidade do diretor. Esse tipo de função é mais comum na prática do documentário jornalístico[17], apresentando determinado conteúdo captado pela câmera da maneira mais objetiva e direta possível, evitando, assim, o estranhamento do receptor quanto à linguagem utilizada para comunicar.

A *função apelativa* ou *conativa* tem como princípios uma ação do emissor direcionada diretamente e objetivada ao receptor, sendo habitualmente utilizada nos meios publicitários. No cinema, essa função costuma aparecer quando um ator ou até mesmo uma voz em *off* insere um diálogo direto com o espectador, dando a ele a sensação de que o discurso lhe é direcionado, buscando assim alterar a situação

[17] Vale chamar a atenção que a prática do documentário nem sempre se encontra na função referencial. Alguns documentários, mesmo lidando com fatos reais e imagens de registro histórico, por sua estrutura e organização dão ênfase muito mais à função poética do que a função referencial.

de passividade em que este se encontra[18].

A *função fática* possui tendência ao contato, organizando a mensagem de forma a testar se o canal funciona, procurando atrair ou confirmar a atenção do destinatário. (JAKOBSON, 1969, p. 125). Ao colocar o próprio canal em destaque, o diretor posiciona-se de forma a chamar a atenção do receptor para a própria materialidade da imagem. Ele utiliza, para isso, elementos como sons ou lampejos que trazem o espectador para dentro da tela novamente (um copo quebrando, um barulho de tiro, etc.).

As duas últimas funções (*metalinguística* e *poética*) são aquelas que, de certa maneira, identificamos como predominantes no interior da prática cinematográfica. A *função metalinguística* preocupa-se, principalmente, com o *código* audiovisual. Ela reforça, através de seus procedimentos, as características da própria imagem em seu estado de movimento no tempo e no espaço, ao promover, assim, uma reflexão que requer atenção do espectador por seu aspecto de realidade empírica ou de uma situação dada como existente na vida real.

A *função poética*, no entanto, atua em outra direção. Ao evidenciar não apenas os aspectos formais impressos no suporte, mas também o conteúdo da própria mensagem, tal função coloca em foco a organização da mensagem, articulando, assim, um novo tipo de relação com os objetos que nos projeta para fora do estabelecido e reconhecido culturalmente. Podemos dizer que a função poética coloca em evidência as qualidades que nos remetem aos sentimentos mais primitivos, sendo, portanto, responsável por colocar o espectador em um estado de atenção constante da obra.

Ao destacar essas duas últimas funções, observamos que, enquanto a função metalinguística permite um reconhecimento mais direto com os sistemas de signos a que estamos culturalmente habituados (simbólico), a função poética promove, por um processo de diferenciação, um estranhamento de ordem não apenas visual, mas também mental. Nesse sentido, acreditamos que é sob o espelhamento, principalmente, dessas duas funções que se edifica a natureza da linguagem cinematográfica.

Ao colocar em cheque o sistema de comunicação e a linguagem, as funções,

[18] O diretor Woody Allen utiliza muito essa estratégia em seus filmes, quando ao congelar a cena e interrompê-la, insere um diálogo ou comentário direcionado diretamente ao espectador, chamando atenção para o conteúdo do discurso que se desenvolve.

principalmente a metalinguística e a poética, destacam a questão do repertório comum entre criador e receptor utilizado na construção da mensagem. Este repertório torna-se importante, pois, por maior que seja a predominância da função poética em suas qualidades sensíveis, deve haver também qualidades que tornem essa obra inteligível (metalinguagem). Isso reforça a ideia de Pignatari (1999) de que para haver comunicação:

> É necessário que haja um repertório em comum – mas também diferenças de repertórios. Entenda-se por *repertório* a totalidade das experiências e conhecimentos de alguém, de um grupo, de um objeto ou de uma máquina – *mais* a capacidade de manipular códigos e linguagens. (PIGNATARI, 1999, p. 61).

Afirmamos, assim, que a compreensão de cada uma das funções e forma pela qual estruturam a informação leva em consideração, principalmente, a organização dos signos no interior da mensagem. Analisar os processos de construção das linguagens, principalmente das linguagens não verbais, coloca-nos em uma aproximação cada vez maior com os princípios semióticos, sobretudo no cinema, lugar onde colaboram os mais diversos signos. Isso porque a semiótica, principalmente a *semiótica peirciana* (base utilizada para pensarmos este trabalho), permite uma abordagem mais ampla e aplicável a todos os tipos de signos presentes na linguagem cinematográfica (verbais, visuais e sonoros).

Uma vez que a teoria semiótica proposta por Peirce (1977) é muito extensa, destacamos alguns termos e relações entre os tipos de signos, utilizando, para tal, Plaza (1987) e Santaella (2005). Esses autores recuperam o pensamento peirciano e permitiram, ao longo da pesquisa, compreender como se estabelecem as poéticas no interior do processo de tradução.

Um dos conceitos apresentados por Peirce (1977), e que se torna fundamental para a compreensão de qualquer objeto artístico, é o de signo. Peirce (1977) o define da seguinte maneira:

> Um signo, ou representamen, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria, na mente desta pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. Ao signo assim criado denomino interpretante do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu objeto. Representa esse objeto não em todos os seus aspectos, mas com referência a um tipo de ideia que eu, por vezes, denominei fundamento do representamen. (PEIRCE, 1977, p. 46).

Como destacado por Peirce (1977), o signo tem a função de representar um objeto que está fora dele, um ausente, utilizando para comunicar aspectos que relacionem com o objeto por qualidade. Com base nesse autor, podemos dizer que o signo em sua relação com o objeto gera *ícones, índices e símbolos*. De acordo com Plaza (1987, p. 21), os *ícones* são signos que, quando materializados, revelam linguagens imagéticas, diagramáticas e metafóricas devido ao fato de sua realização dar-se como mera possibilidade. Quanto aos *índices*, posto que se encontram determinados pela relação direta com seu objeto dinâmico (real), tornam-se "*signo de um existente*" (PLAZA, 1987, p. 22), aproximando-se, nesse sentido, do campo de atuação das linguagens técnicas; e os *símbolos* por sua relação fechada e instituída, o que Plaza (1987, p.22) identifica como "*contiguidade institutiva*", projetam-se como uma convenção ou um hábito.

De acordo com Santaella (2005), todo signo se compõe de um fundamento, um objeto e um interpretante. Em cada um desses níveis o signo desdobra-se em outros aspectos gerais, organizados pela lógica da tríade peirciana. O fundamento do signo pode ser compreendido como "*os aspectos ou qualidades que habilitam o signo a funcionar como signo*" (SANTAELLA, 2005, p. 50), sendo, portanto, compreendido em seus aspectos formais, encontrados em três tipos de relação consigo mesmo: 1º (primeiridade – quali-signo): fundamento como *qualidade*, ou seja, como aquele capaz de gerar em sua forma mais abstrata uma vaga ideia ou sentimento; 2º (secundidade – sin-signo): fundamento como um *existente*, que se dá pela constatação de algo realmente existente no mundo real; 3º (terceiridade – legi-signo) fundamento como *lei*, aquele que atua no campo do representado e instituído socialmente. Na relação entre o objeto dinâmico e o objeto imediato, o signo pode ser: uma sugestão, a indicação de algo, uma representação institucionalizada desse objeto. Já na relação com o interpretante e relacionando-se com os outros níveis, ele pode: tornar-se uma hipótese ou conjectura, ser a constatação de uma existência e uma conexão real, gerar um argumento, sendo esse organizado por premissas lógicas que levam a uma conclusão. (SANTAELLA, 2005, p.50).

Essa organização tricotômica ilustra os diversos níveis e aspectos identificados em cada uma dessas relações surgidas entre a primeiridade, secundidade e terceiridade. Observamos que o mais importante é identificar como

essa relação estende-se, chegando a três tipos fundamentais de signo: ícone, ou "*signo que é capaz de representar seu objeto meramente em função das qualidades que ele, signo, possui independentemente da existência ou não do objeto*" (SANTAELLA, 2005, p. 50); um índice, ou "*signo que está existencialmente conectado com um objeto que é maior do que ele*" (SANTAELLA, 2005, p. 51); e um símbolo, "*signo que funciona como tal porque é porque é habitual ou convencionalmente usado e entendido como representando seu objeto*". (SANTAELLA, 2005, p. 51).

O objetivo ao recuperar essa divisão proposta por Peirce (1970) e explicitada por Santaella (2005) é apenas destacar os aspectos qualitativos que acompanham cada classe de signo, de forma que fique mais claro quando nos referirmos à tradução intersemiótica, em que essas mesmas qualidades se manifestam.

Tendo em vista os processos de tradução como prática transformadora e de nosso interesse, principalmente pelos aspectos do signo como qualidade e sugestão empreendidas na tarefa poética, é necessário ressaltar a especificidade do signo estético surgido deste contexto. Plaza (1987) ressalta a especificidade do signo estético[19]:

> Produzir linguagem em função estética significa, antes de mais nada, uma reflexão sobre suas própria qualidades. É no âmago dessas qualidades que se cria a diferença entre signo autônomo, autorreferente e a linguagem de uso comunicativo. (PLAZA, 1987, p. 23).

Destacamos aqui as características que o signo estético, por aspirar aos aspectos de qualidade do signo, só pode se dar, conforme afirma Plaza (1987), em proximidade e dominância do ícone. O signo estético acaba por desestruturar e negar o próprio processo de semiose, uma vez que, por natureza, tende ao eixo da similaridade (vertical) reforçando suas características como qualidade, indeterminação e autorreferência. (PLAZA, 1987, p. 24). A respeito desse destaque aos aspectos de qualidade do signo estético e sua relação com o objeto, Plaza (1987) afirma:

> Se o signo estético oblitera a referência a um objeto fora dele, então ele constrói esse objeto a partir de suas qualidades materiais como signo, pois que ele foge a representação, uma vez que essa função representativa não está na qualidade material, mas na relação de um signo com um

[19] De acordo com Plaza (1987, p.23) a função poética ao acentuar os aspectos de qualidade da linguagem sobre a dominância do ícone permite, simultaneamente, a abertura à interpretação. Ver Plaza (1987, p. 23).

> pensamento. O que caracteriza o signo estético, portanto, é a proeminência ao tratamento das qualidades materiais do signo, procurando extrair daí a sua função apresentativa de quase-signo, isto é, entre ser signo e fenômeno. (PLAZA, 1987, p. 24)

Compreendendo o signo como um potencial e recuperando o nosso interesse pela dominância da função poética, voltemos a atenção para a compreensão dos aspectos formais de organização das obras artísticas, ou seja, o seu "arranjo". A compreensão do conceito de poética passa necessariamente pela compreensão do que Jakobson (1969) considera como dupla-articulação, sendo comum ao processo de semiose e organizada por operações de seleção e de combinação. De acordo com o autor, na função poética, esses pares funcionam da seguinte maneira:

> A seleção é feita em base de equivalência, semelhança e dessemelhança, sinonímia e antonímia, ao passo que a combinação, a construção da sequência, se baseia na contiguidade. A função poética projeta o princípio de equivalência do eixo de seleção sobre o eixo de combinação. A equivalência é promovida à condição de constitutivo da sequência. (JAKOBSON, 1969, p. 129).

Todos os signos são formados por um processo de *semiose* – ou ação do signo – que opera simultaneamente em dois eixos: sintagmático e paradigmático. O sintagma tendo como lugar o eixo vertical e relacionando-se com o que é da ordem da referência e da possibilidade; quanto ao paradigma, ele ocupa o eixo horizontal envolvendo questões que dizem respeito aos modelos institucionalizados e estabelecidos culturalmente[20] (PLAZA, 1987, p. 17).

Em relação ás questões relacionadas ao trabalho nos eixos, observa-se, no entanto, que o processo de remessa de um eixo ao outro nunca cessa, sendo realizado por aquilo que o filósofo Jacques Derrida (DERRIDA apud PLAZA, 1987, p. 22) chama de "*genealogia do duplo"*, ou seja, esses dois tipos de movimento, em sua forma centrípeta (preso ao eixo) e centrífuga (de aspiração labiríntica), que, ao fazê-lo, endossa através do movimento interno as características do signo estético como objeto autônomo. Sobre o processo de semiose do signo, Plaza (1987) explica:

> Esse processo de "remessa" para dentro e para fora, de transformação num outro, evidencia, de um lado, o enraizamento do simbólico no não simbólico,

[20] Embora dividida em dois eixos é importante frisar que os estudos semióticos transpõem o duplo, na verdade, ampliam o universo da significação inserindo-o em um movimento que infinitamente não cessa, onde a linguagem tornam-se modelos de translação que reforçam a plenitude tricotômica do próprio signo (PLAZA, 1987, p. 20).

> isto é, no índice e no ícone, evidenciando, de outro lado, que só há signos produzindo sentidos para interpretantes, descartada a possibilidade da coisa através do signo (o signo torna presente a ausência de seu objeto), porque esta, a coisa substituída, já é signo para um interpretante, o que temos finalmente, é um processo *ad infinintum* de produção de sentido e significação. O signo na sua plenitude tricotômica é símbolo num movimento de temporalização que virtualmente não tem fim. (PLAZA, 1987, p. 22).

No mesmo sentido, ao discursar sobre as funções da linguagem, Chalhub (1990) destaca esta dupla articulação entre o que é da ordem do sensível e do inteligível, encontrados na construção de toda obra poética. Como observa a autora:

> Sabemos que *selecionar* e *combinar* são os „dois modos básicos de arranjo do comportamento verbal' e correspondem ao *paradigma* e *sintagma*, respectivamente, ou à *metáfora* e *metonímia* ou, ainda, à *condensação* e *descolamento*. (CHALHUB, 1990, p.37)

E ainda:

> A fragmentação, o deslocamento correspondem ao sintagma, ao corte diacrônico, à metonímia; a condensação, a identificação, correspondem ao paradigma, ao corte sincrônico, à metáfora e à substituição. (Idem, p. 46).

Nas linguagens artísticas, podemos afirmar que o eixo vertical comanda o processo de seleção, ou, no caso da linguagem cinematográfica, aquilo empreendido pelo "olhar cinematográfico". (XAVIER, 1984). O diretor, ao organizar os elementos visuais através de seu contínuo exercício do filmar e dar luz a objetos de naturezas diversas, consegue ampliar o próprio campo de significação do objeto artístico (filosófico, sociológico, fenomenológico, etc.) através do tempo e do movimento que são elementos fundamentais à imagem cinematográfica (AUMONT, 2004). Já o processo de combinação opera no eixo horizontal e, no caso da natureza cinematográfica, acreditamos que ele é concluído na montagem como processo físico, ou seja, na tarefa de se unir fragmentos de tempo e espaço organizando-os de forma a conceber uma obra inovadora dentro de um contexto sociocultural que o defina.

Deve-se lembrar que a montagem, na verdade, já está ali à sombra da seleção e a operação física de organizar a película apenas concretiza o que anteriormente era apenas linguagem em potencial. No caso, tanto o processo de seleção como a combinação determinam operações reais que possuem a tarefa de aperfeiçoar e organizar o material fílmico com a finalidade de proporcionar um efeito estético no público. As questões específicas relativas à montagem serão retomadas

no quarto capítulo.

Diversos autores chamam a atenção sobre as formas de organização das mensagens com base no sintagma e no paradigma. A relação entre cada um desses eixos permite compreender como os elementos estão estruturalmente organizados dentro da mensagem, ou seja, permitem também encontrar os caminhos formais sob os quais essas mensagens são construídas.

Pode-se citar uma série de outros autores, como, por exemplo, Barthes (1981), Deleuze (1985 e 1989) e Bellour (1997)[21], que, numa aproximação maior com o audiovisual, permitem a compreensão da semiose dos signos no interior da linguagem imagética. Mesmo reafirmando esse movimento do duplo no interior do sistema de imagens, os escritos de Deleuze (1985 e 1989) sobre cinema adquirem um significado importante dentro do trabalho, uma vez que permitem não só uma aproximação maior ao que é do universo cinematográfico, mas também faz uma escolha consciente pelo caminho semiótico[22]. É possível notar essa relação principalmente pela estrutura e classificação dos tipos de imagem fundadas em um pensamento triádico ao dar destaque para as qualidades destacadas em cada um desses tipos.

Deleuze (1985 e 1989), ao classificar a imagem cinematográfica em dois tipos fundamentais – a *imagem-movimento* e a *imagem-tempo –,* permite refletir sobre dois polos de um mesmo processo, chamando a atenção para dois elementos que estão sempre presentes no universo cinematográfico: o movimento e o intervalo. (DELEUZE, 1989, p. 45). Colocando esses dois elementos como base para se pensar as imagens, o autor propõe uma gênese dos tipos de imagem semelhante à que encontramos em Peirce (1977). No modelo proposto por Deleuze (1989), a imagem-tempo torna-se aquilo que o autor denomina como "zeroidade" da imagem e a imagem-movimento distribui-se em outros cinco tipos – *imagem-afecção, imagem-pulsão, imagem-ação, imagem-reflexão e imagem-relação.* (DELEUZE, 1989, p.

[21] Em cada um dos autores, a questão do processo de semiose fundada no sintagma e no paradigma adquire um termo para descrever o processo de construção da linguagem, por exemplo: em Barthes (1981) são as funções cardinais e funções de catálise; em Deleuze (1985 e 1989) assume o papel de imagem-movimento e imagem-tempo; e em Bellour (1997) é colocada como a genealogia da dupla-hélice.

[22] Uma breve observação permite-nos separar os estudos de semiótica do cinema em duas linhas principais: uma linha fundada na tradição literária da qual Cristian Metz (1971) é um dos representantes, e uma linha fundada na semiótica peirciana na qual temos principalmente Gilles Deleuze (1985 e 1989). Sobre a relação entre Peirce e Deleuze nos estudos cinematográficos, ver: SILVA; e COSTA, 2010.

46)[23].

Todavia, mais importante do que recuperar cada uma das divisões propostas por Deleuze (1989), é necessário olhar para esse movimento do duplo necessário ao processo de semiose como sendo aquele responsável por comandar os processos operacionais e formais do trabalho poético. Alguns desses tipos serão retomados no quarto capítulo quando, ao utilizar as ideias de imagem-tempo e imagem-movimento, trataremos da montagem como procedimento formal da linguagem cinematográfica.

No entanto, uma vez que estamos refletindo sobre processos de construção da linguagem, Deleuze (1989) traz um conceito que se aproxima da ideia de arranjo comentada anteriormente: a modulação. O termo modulação é utilizado por Deleuze (1989) para definir os aspectos formais que ocorrem no interior das operações de tradução intralinguagens e difere-se, segundo o autor, da ideia de molde cujas tendências são para o nível da representação. Para o autor, o processo de modulação avança em relação ao molde, e torna-se:

> Um fazer variar o molde, uma transformação do molde a cada instante da operação. Se ela remete a um ou a vários códigos, é por enxertos, enxertos de código que multiplicam a sua potência (como na imagem eletrônica). [...] É a modulação que nutre os dois moldes, que faz deles meios subordinados, com a possibilidade de tirar deles uma nova potência. Pois a modulação é a operação do Real, enquanto não constitui e não para de reconstituir a identidade da imagem e do objeto. (DELEUZE, 1989, p. 40).

Podemos dizer que o conceito de modulação permite ir além da prática criativa como mera ordenação de elementos no interior da tessitura cinematográfica. Ele permite que tais práticas artísticas se tornem mais fluídas, favorecendo, assim, os entrecruzamentos entre diferentes tipos de signos e também de mídias. A visão deleuziana permite observar a imagem cinematográfica dentro de um sistema mais amplo da própria imagem-movimento, dando uma ênfase maior aos processos do que à análise de seus elementos isoladamente.

Reforça-se aqui, também, a dupla-articulação do trabalho poético ao constituir aquilo que Deleuze (1989) chama de a *matéria sinalética do cinema*[24] e sob a qual

---

[23] Para entender as correspondências entre ícones, índices e símbolos e as subdivisões das imagens criadas pelo autor, consulte Deleuze. (1989, p. 46).

[24] Deleuze compara a matéria sinalética à ideia de ideograma de Eisenstein, em que o conceito é construído não como matéria linguisticamente formada, mas como uma espécie de linguagem primitiva, presente no monólogo interior (na linguagem primária). (DELEUZE: 1989, p. 42).

colaboram os mais variados tipos de modulação: sensoriais (visuais, sonoros), cinésicos, intensivos, afetivos, rítmicos, tonais e até verbais (orais e escritos). (DELEUZE, 1989, p. 42).

Até aqui, pôde-se observar um movimento interno ao processo criador em que os diferentes tipos de imagens encontram-se atravessados por intervalos de tempo cuja função é instaurar processos de diferenciação, uma composição aos pares: especificação-diferenciação, intervalo-movimento, condensação-dilatação, etc. Sendo que os aspectos materiais dos objetos e o movimento referem-se aos processos de especificação, e o intervalo, como parte do tempo, refere-se aos processos de diferenciação. Ambos constituem, assim, dois polos do processo onde ocorre a variação de todas as imagens, umas nas outras. (DELEUZE, 1989, p. 46).

Nesse contexto, ressaltamos que a ideia de dupla articulação apresentada e presente no movimento criador poético que reafirma três aspectos principais: primeiro, a capacidade de autorreferência do signo estético; segundo, o movimento incessante do signo na busca por seu aspecto de qualidade (iconicidade); terceiro, a natureza incompleta do próprio processo que nunca para de expandir-se no próprio signo como real e como virtual. (DELEUZE, 1989; PLAZA, 1987).

As exposições e reflexões incorporadas ao trabalho, até esse ponto, atuam para justificar o uso do pensamento tradutor intersemiótico (PLAZA, 1987) no contexto das práticas transformadoras da própria linguagem cinematográfica e também de uma nova forma de proceder e organizar os trabalhos fundados na Intermídia (HIGGINS, 2001). Buscamos a compreensão do trabalho audiovisual com base em um processo de escolhas e organização de cada diretor juntamente com sua equipe, ou seja, uma maneira encontrada para discutir o trabalho artístico plural observado no cinema experimental de Alain Resnais e Peter Greenaway.

No quinto capítulo, observa-se que alguns dos procedimentos e estratégias formais utilizados por esses dois diretores reforçam como a invenção estética requer do criador a tomada de consciência das potencialidades do cinema e sua viabilização em termos de seus complexos materiais de expressão: poética e técnica trabalhando juntos.

Desse modo, acreditamos que o experimental surge como um vasto campo das possibilidades exploratórias, tendo em vista que:

> Numa obra de arte, dois elementos constituintes estão sempre presentes: primeiro, aqueles dos quais não concebemos a origem (geração), que não podem ser expressos em atos, embora possam depois ser modificados por atos; segundo, os que são articulados, podendo ser pensados. Há em toda obra uma certa proporção que joga um papel considerável na arte (...) o refletido sucedendo ao espontâneo dentro dos caracteres principais da obras e reciprocamente (...) mas estes dois fatores estão sempre presentes. (VALÉRY apud PLAZA, 1987, p. 43)

Defendemos, assim, um trabalho em que o processo da construção da obra de arte está inserido num simultâneo de ordem e desordem, teoria e prática, e no duplo e natural caminho do fazer artístico.

3.2 A tradução intersemiótica como base o pensamento intermidiático

Reconhecemos que, no cinema, a quantidade de mídias e signos utilizados é tão vasta que estes possibilitam aos trabalhos desenvolverem-se dentro de um amplo campo de experimentação formal e conceitual. Nesse processo há, todavia, sempre um artista, ou, no caso do cinema, uma equipe responsável por organizar o vasto material por meio de um processo de escolhas.

É justamente neste sentido que o processo de tradução intersemiótica torna-se interessante de ser estudado, por se encontrar estabelecido como uma prática que visa à transformação das linguagens, tendendo sempre a aumentar a carga sígnica dos objetos envolvidos através de processos de seleção e combinação. Assim, compreendemos o processo de criação no cinema como reflexo de escolhas e repertórios individuais (e até mesmo coletivos), sendo estes materializados na prática cinematográfica e traduzidos para as mídias requeridas no próprio processo.

Alain Resnais, quando perguntado sobre o ponto de partida de um filme, responde de forma inusitada a Marcel Martin: "*Um telefonema!*" (RESNAIS et al., 1969, p. 11). Por mais irônica que a fala acima possa parecer, o que importa, na verdade, é reconhecer a história do cinema como uma história da invenção e relação entre homens e máquinas.

Essa história vem acompanhada das mais diversas experiências como, por exemplo, *Luis Buñel* que partia de uma única imagem para conceber seus filmes, ou Peter Greenaway que utiliza a pintura barroca ou a escrita ideogramática como referência. Em todos esses casos e em muitos outros, o mais importante é pensar que cada um dos cineastas recupera e atualiza diferentes tipos de

linguagens, operando e traduzindo significados de um lado para o outro, reinventando as formas de fazer e ser da imagem.

Acreditamos, assim, que para criar filmes que almejem o universo icônico, é necessário alargar o olhar para além do cinematográfico. Trata-se, contudo, de um exercício do poético dado pela investigação, transformação e atualização das mídias. A teoria da formatividade proposta por Pareyson (1989) auxilia a compreender a criação cinematográfica tendo como perspectiva a invenção e a transformação, uma vez que:

> A arte é também invenção. Ela não é execução de qualquer coisa já ideada, realização de um projeto, produção segunda regras dadas ou predispostas. Ela é um tal fazer que , enquanto faz, inventa o por fazer e o modo de fazer. A arte é uma atividade na qual execução e invenção procedem *pari passu*, simultâneas e inseparáveis, na qual o incremento de realidade é constituição de um valor original. (PAREYSON, 1989, p. 32).

Todavia, esse caminho pelo trabalho artístico, tendo como horizonte a tradução intersemiótica, coloca em ação as dialéticas da complexidade, sendo estas realizadas, como vimos anteriormente, por operações sincrônicas entre o eixo paradigmático (vertical) e sintagmático (horizontal). Acreditamos que o processo tradutório intersemiótico deve ser compreendido como transmutação de formas, ultrapassando, portanto, a tradução literal (PLAZA, 1987, p. 28). Sobre a relação entre tradução e criação, Otávio Paz (1971) observa:

> Traduzir é muito difícil, não menos difícil do que escrever textos mais ou menos originais – mas não é impossível. (...) Tradução e Criação são operações gêmeas. De um lado, (...) a tradução é indistinguível muitas vezes da criação; de outro há um incessante refluxo entre as duas, uma contínua e mútua fecundação. (PAZ apud PLAZA, 1987, p. 26)

A tradução intersemiótica, ao assumir a tarefa criadora pela transposição, coloca-se em primeiro lugar como *forma*, levando-nos a entender também os processos conforme nos traz Waldemar Cordeiro: "*a forma não é só o resultado final, mas o processo todo é forma*". (PLAZA, 1987, p. 39). É justamente por isso que inserimos a tradução intersemiótica e a intermídia como uma forma de pensar a linguagem audiovisual com base na análise dos processos e contextos em que as obras são produzidas.

Neste ponto a tradução intersemiótica se cruza com a natureza do cinema experimental, onde observamos que o artista, pela maneira investigativa sob a qual

organiza a linguagem e faz uso dos suportes, consegue a projeção do signo como diferença. Sua função como autor é a mesma do verdadeiro tradutor. Ele desmonta o processo como um todo, reorganiza, interfere, deixa-se contaminar pelos modos e pelos meios, insere o passado como mecanismo de reflexão, mas segue o seu próprio caminho rumo à criação de novos conceitos e práticas.

Pignatari diz sobre isso:

> A tradução intersemiótica induz, já pela própria constituição sintática dos signos, à descoberta de novas realidades, visto que na criação de uma nova linguagem não se visa simplesmente em outra representação de realidades ou conteúdos já pré-existentes em outras linguagens, mas a criação de novas realidades, de novas formas-conteúdo. (PIGNATARI apud PLAZA, 1987, p. 30).

Sobre a capacidade do processo de tradução de articular novas formas e conteúdos, podemos vinculá-lo ao lugar do signo estético, que assume uma posição estrutural ao inserir-se como um sistema de signos revolucionários. Sobre essa função do signo como diferença, Pignatari (1999) argumenta: "*um signo novo estrutural tem função crítica e metalinguística: ele ameaça o sistema de valores preexistente, apontando para a possibilidade de um novo sistema*". (PIGNATARI, 1999, p. 64).

Assim, pode-se dizer que a originalidade de uma obra está, portanto, nessa possibilidade que ela guarda de criar novos sistemas, assim como, também, na atitude transformadora que é própria do trabalho criativo e da intenção do artista. Sobre o papel do artista no contexto das poéticas, Payreson (1989) observa:

> A poética, de per si, auspicia, mas não promove o advento da arte, porque fazer dela o sustentáculo e a norma de sua própria atividade depende do artista. À atividade artística é indispensável uma poética, explicita ou implícita, já que o artista pode passar sem um conceito de arte, mas não sem um ideal, expresso ou inexpresso, de arte. (PAREYSON, 1989, p.26).

Nesse sentido, parece lúcido chamar a atenção para os processos de tradução dentro do universo fílmico, sobretudo devido a sua grande rede de colaborações e inúmeras possibilidades de arranjo. Embora existam diferentes escolas e as mais diversas abordagens cinematográficas, há um traço comum e sempre presente nas obras artísticas cuja origem se dá em outros sistemas de signos: todas elas são definidas no interior de processos de recodificação. Assim,

concordamos com Plaza (1987) ao acreditar que não há tradução sem transformação.

A tradução possui neste trabalho o mesmo sentido que aquele proposto por Julio Plaza: "*tradução é forma, transplante de estruturas, de elementos em relação, de um meio para o outro. No meio do caminho, a linguagem*". (PLAZA, 1987). Recentemente, alguns textos e autores têm retomado as questões relativas à tradução no contexto das práticas criativas, Clüver (2006) também chama a atenção para o conceito e define:

> Tradução é uma prática crítico-criativa na historicidade dos meios de produção e reprodução, manifestando-se na forma de leitura, metacriação, diálogo de signos e também como síntese e reescritura da história. Quer dizer: como pensamento em signos, como trânsito dos sentidos, como transcriação de formas. (CLÜVER apud ALESSI, 2011, p. 27).

Com base em Plaza (1987, p. 14), podemos dizer que a transformação de conceitos e práticas históricas garante a tradução por ser atualizada por um processo que possibilita a existência de uma nova forma e cuja função se torna a de construir a própria história, uma vez que é um objeto independente. De acordo com o autor, a nova obra, surgida da transposição criativa e derivada de combinações entre outras linguagens e mídias, busca, desse modo, sempre pela superação da obra original que lhe deu origem – seja por processos de realização, de transformação, seja de transgressão. (PLAZA, 1987).

Plaza (1987), ao pensar as ações criativas no contexto da sociedade pós-industrial, observa essa tendência da tradução intersemiótica rumo aos conceitos de intermídia e de multimídia, ambos abrindo espaço para novas possibilidades de criação não apenas entre os meios como também entre os artistas. (PLAZA, 1987, p. 65). Segundo ele, tal momento acabou por possibilitar a organização dos processos criativos em uma série de redes vastas e universais, que nos leva a acreditar que na linguagem cinematográfica tais processos são intensificados, devido a sua própria natureza híbrida.

Por isso, muitas vezes esbarramos e procuramos nos posicionar, ao longo das análises do trabalho, em relação à mudança de posicionamento na contemporaneidade acerca da noção de autor. Plaza (1987) identifica ambas as categorias, multimídia e intermídia, como práticas interdisciplinares que, segundo ele, "*colocam em questão as formas de produção-criação individual e, sobretudo, a*

noção de autor. A criação é hoje o resultado da interação dessas práticas como forma de tradução e inter-relação". (PLAZA, 1987, p. 66).

Se os hibridismos proporcionam, no contexto das poéticas, as relações entre mídias diversas, a tradução intersemiótica organiza os princípios formais que levam à intermídia ou à multimídia, tornando-se necessário entender a diferença das relações estabelecidas nessa convergência entre esses dois tipos de conceitos e práticas. Conforme aponta Plaza (1987), a diferença entre os dois termos pode ser compreendida de acordo com a capacidade de síntese qualitativa que cada um destes possibilita. Nesse sentido, a intermídia, na mesma perspectiva da tradução intersemiótica, acontece quando:

> A combinação de dois ou mais canais a partir de uma matriz da invenção ou montagem de vários meios pode fazer surgir um outro, que é a soma qualitativa daqueles que o constituem. Neste caso, a hibridização possui produz um dado inusitado, que é a criação de um meio novo antes inexistente. (PLAZA, 1987, p. 65).

Já a multimídia pode ser compreendida quando os hibridismos acabam por sobrepor várias tecnologias sem, contudo, que a sua soma consiga de fato realizar a síntese em termos de qualidade. Nesse contexto, Plaza (1987) afirma que quando "*os múltiplos meios não chegam a realizar uma síntese qualitativa, resultando em uma espécie de colagem que se conhece como multimídia*". (PLAZA, 1987, p. 65).

Assim, percebemos que a tradução intersemiótica acaba por mesclar-se à própria estrutura do pensamento intermidiático, sobretudo devido a sua tendência transformadora que opera, principalmente, por síntese qualitativa. Podemos afirmar, no contexto da criação cinematográfica da atualidade, que grande parte das obras estão muito mais para a multimídia do que para a intermídia. Ainda hoje, muitos trabalhos seguem a lógica da acumulação das mídias ao invés da síntese e transformação que estão na base do pensamento intersemiótico e intermidiático.

A compreensão do conceito de tradução intersemiótica também retoma as questões relativas à função poética, uma vez que, por natureza processual, tende a aumentar a carga sígnica e colocar em destaque as qualidades da obra. Tal relação acaba por reforçar também outra diferença que é ocorrida entre a tradução literal e a tradução numa perspectiva intersemiótica. A primeira trabalha para manter suas aspirações metalinguísticas, seus parâmetros como linguagem e sistema cultural constituídos. A segunda, por sua vez, age exponencialmente, trabalhando seus

processos não no sentido de completá-los (o que é impossível, pois o signo, conforme elucida Peirce (1977) e Santaella (1997), é de natureza incompleta), mas sim de ampliá-los infinitamente. A tradução de raiz intersemiótica opera para criar ecos e ressonâncias de superar a própria linguagem, viabilizando, assim, que a operação tradutora ocorra em direção à criação estética. (PLAZA, 1987 p. 40).

Ao propor uma tipologia das traduções, Plaza (1987) organiza-a em três tipos considerando para tal os aspectos dominantes do operar tradutor: 1) *Tradução Icônica*; 2) *Tradução indicial*; e 3) *Tradução Simbólica*. Para ficar mais claro, podemos dizer que cada um desses tipos de tradução corresponde a uma operação semiótica, sendo destacados por seus aspectos de qualidade impressos na natureza do signo, no caso, coordenado por ícones, índices e símbolos.

Aqui também a tradução intersemiótica, assim como as funções poéticas e a tipologia dos signos, deve ser compreendida como uma categoria geral e não estanque, tornando-se, como aponta Plaza (1987):

> Uma espécie de mapa orientador para as nuanças diferenciais (as mais gerais) dos processos tradutores. São tipos de referência, algumas vezes simultâneos em uma mesma tradução, que, por si mesmos, não substituem, mas apenas instrumentalizam o exame das traduções reais. (PLAZA, 1987, p. 89).

O primeiro tipo de tradução identificado por Plaza (1987) é a *tradução icônica.* Segundo o autor, esse tipo de tradução está pautado pelos princípios de similaridade da estrutura entre um sistema anterior de signos e o novo sistema criado, de forma que, durante o processo de tradução, são criadas analogias entre seus elementos, que partem, indiretamente, de seus objetos imediatos. Nesse sentido, a tradução de raiz icônica, por si só, é a aquela que vai mais longe à busca pela qualidade e na tentativa de superação do objeto original. Ao valer-se de um tipo de construção poética que busca pelas qualidades e sensações análogas para criar conexões por similaridade, esse tipo de tradução acaba sempre por aumentar a carga de informação estética circulante no objeto artístico.

Essa apropriação de um sistema de signos antes existente, que Plaza (1987) identifica como *ready-made*, para um novo sistema, ao enfatizar as correspondências ou semelhanças construídas a partir de uma matriz icônica requer do tradutor uma maior sensibilidade para os processos formais. (PLAZA, 1987, p. 91). Logo, acreditamos que a tradução icônica requer do autor uma posição criativa

crítica.

No caso da linguagem cinematográfica, reforçamos a ideia que, para que a tradução icônica ocorra, o autor deve ter em mente um sistema de referências sem, contudo, abrir mão dos aspectos de invenção concretizados através da montagem como processo formal que visa à síntese e à superação da própria linguagem. Sobre essa relação com os processos de criação e leitura da informação, Plaza (1987) destaca:

> Do ponto de vista da semiótica da montagem, a tradução icônica opera em montagem sintática, pois privilegia a estrutura de qualidade. Já em relação a teoria da informação, a tradução icônica manifesta seu pendor para o „cosmo-processo-estético', onde se instala a complexidade, a informação estética, a imprevisibilidade, originalidade e também fragilidade. (PLAZA, 1987, p. 91).

A montagem como processo formal que visa à tradução será retomada no próximo capítulo, assim como as relações de criação nascidas dos conflitos e sobreposição de mídias. O que deve ficar claro a respeito da tradução icônica é esse papel de transgressão das linguagens, almejado por sua natureza inventiva, que, de certa maneira, permite localizar o tênue limiar que separa o cinema da continuidade (dominante) do cinema da ruptura (experimental).

O segundo tipo é a *tradução Indicial.* Neste tipo de tradução, os signos encontram-se em fluxo permanente, resultando em estruturas transitivas pautadas pela continuidade e contato entre original e tradução. Plaza (1987) afirma que nesse tipo de tradução "*o objeto imediato do original é apropriado e transladado para um outro meio. Nesta mudança, tem-se a transformação de qualidade do Objeto Imediato, pois o novo meio semantiza a informação que veicula*". (PLAZA, 1987, p. 91). Plaza (1987) observa que as traduções de caráter indicial acabam por cristalizar diferentes sistemas uns dentro dos outros, fazendo com que, na transposição de um organismo ou parte dele, consigamos continuidade e identificação, mas por outro lado, devido às qualidades em potencial de cada meio, essa mesma transposição possibilite uma "*transformação qualitativa dos eventos*". (PLAZA, 1987, p. 92).

Ao relacionar a tradução indicial com a semiótica da montagem, Plaza (1987) deixa mais clara essa relação ocorrida na transposição das linguagens e meios:

> Essas traduções se caracterizam em montagem sintática (como referência de meios) e em montagem semântica, como referências por contiguidade, isto é, ela indica a relação de contato físico com o objeto, muito mais que a

transposição por invenção. (PLAZA, 1987, p.92).

Assim, nota-se que tradução indicial encontra-se localizada entre dois tipos de processos formais. Por um lado a tradução indicial reforça a natureza do próprio meio como tradição; por outro lado, ao ressignificar os meios antigos, consegue projetar-se como diferença. Pensando na especificidade cinematográfica, a montagem indicial acaba por reforçar a dominância da natureza imagética (reforça as características do meio audiovisual como sistema de imagens em movimento). Porém, por outro lado, as relações construídas pelas articulações internas entre os diversos sistemas cristalizados no interior da imagem acabam, algumas vezes, por permitir uma maior dominância da sintaxe diante da semântica, isto porque considera os objetos e mídias em relação, reforçando a sua autonomia como obra de arte. De maneira apenas ilustrativa e geral, poderíamos afirmar que algumas adaptações de livros para o cinema acabam por reforçar a natureza semântica devido aos aspectos de contiguidade reforçados na imagem e colocados em correspondência direta com a obra literária de origem. Por outro lado, alguns filmes acabam por alterar a percepção que temos do conteúdo do original, uma vez que está pautado pela similaridade, como é o caso dos trabalhos de Alain Resnais e Peter Greenaway. Observaremos que tais diretores atualizam e transformam, através de seus filmes, estruturas identificadas como parte de um universo indicial e simbólico, lançando-as ao mais alto grau de iconicidade[25].

A *tradução simbólica* é o terceiro tipo, podendo ser encontrada no interior de todas as outras citadas anteriormente. Esse tipo de tradução opera por contiguidade instituída, uma vez que, de acordo com Plaza (1987, p. 93), torna dominante a sua referência simbólica, resultando em significados mais lógicos e abstratos do que sensíveis. Observamos, nesse tipo de tradução, a utilização de elementos convencionais e culturalmente reconhecíveis, podendo ser diretamente apreendido pela razão devido à natureza lógica da linguagem como mecanismo instituído.

Buscando estabelecer comparações entre os três tipos de tradução, Plaza (1987) afirma que a tradução icônica, por sua tendência a aumentar a taxa de informação estética, projeta o ícone como principal mecanismo para transmissão

[25] No quinto capítulo veremos que tanto Alain Resnais como Peter Greenaway atualizam formas artísticas tradicionais como é o caso da comédia de costumes e da tragédia herdadas do teatro e da literatura, também como a pintura no caso do último.

das ideias, fazendo com que esse tipo de tradução ocorra no campo das sensações e como processo criativo seja compreendido como "*transcriação*". (PLAZA, 1987, p. 93). Já a tradução indicial será sempre determinada em relação de causa-efeito com o objeto que representa, ressaltando as características físicas do meio que acolhe o signo e sendo interpretada, de acordo com Plaza (1987, p. 93), através da experiência concreta, sendo reconhecida como "*transposição*". A tradução simbólica acaba por reforçar os aspectos de convenção estabelecidos entre o objeto original e sua representação sendo determinado por um conjunto de regras e por um processo de *"transcodificação*". (PLAZA, 1987, p. 94).

Ao aproximar cada uma das tipologias umas das outras, conseguimos identificar como tais processos se aproximam dos três níveis de consciência sintética identificados por Peirce (1977) e tão necessários à compreensão da linguagem artística: 1º) consciência sintética dos conjuntos (fluxo da memória social que faz pensar as coisas em conjunto); 2º) consciência, em que pensamos sentimentos diferentes como semelhantes (memória afetiva); e em 3º) consciência na qual a mente é chamada para agir e criar (juízos perceptivos). (PLAZA, 1987, p. 38).

O objetivo ao apresentar cada um desses tipos de tradução foi permitir localizar como cada um dos processos tradutórios coloca em destaque um tipo de signo por seus aspectos de qualidade e, de certa maneira, torna mais evidente a ocorrência e identificação de cada uma dessas qualidades nos sistemas criativos híbridos que também acompanham o pensamento intermidiático. Uma vez que estamos interessados em discutir a tradução no contexto dos processos criativos que visam à transformação, endossamos nosso interesse pela tradução e sua aproximação aos processos intermidiáticos, sobretudo aqueles liderados pela montagem de raiz icônica que neste trabalho delimita a escolha dos cineastas retomados no quinto capítulo.

3.3 O pensamento intermidiático e sua relação com os processos criativos

Como observado no capítulo anterior, o século XX inaugurou uma série de modelos e estruturas instáveis que se encontram no interior da criação artística e que, hoje, conduzem rumo a estratégias pautadas na transdisciplinaridade, devido, sobretudo, à natureza híbrida que tem atravessado nossos modos de existência. Tal percurso transdisciplinar encontra-se atualmente pautado tanto pela manipulação

dos elementos plásticos e técnicos, esses multiplicados a cada dia, quanto pela confluência criativa, na qual os profissionais envolvidos tendem a colaborar lado a lado.

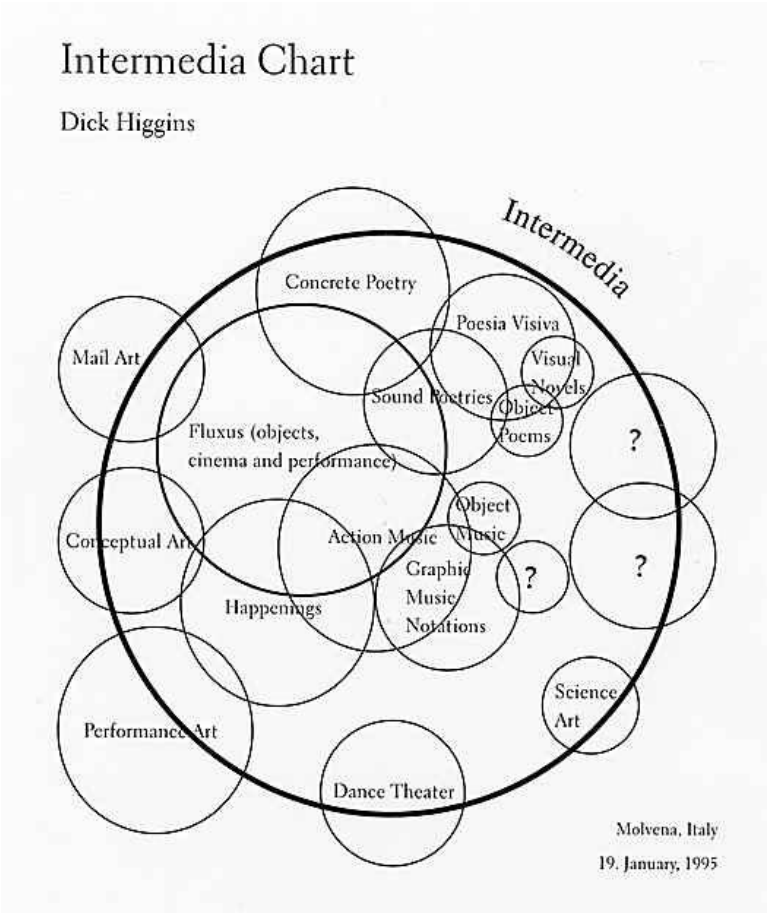
É interessante observar que a tradução intersemiótica (PLAZA, 1987) e a Intermídia (HIGGINS, 2001), embora em suas especificidades, são conceitos que no contexto das práticas artísticas abordadas ao longo deste trabalho acabam cruzando-se, estabelecendo uma espécie de correspondência simultânea entre o que é da ordem pensar e do fazer, entre o que é geral e específico de cada mídia envolvida. Como veremos, a intermídia abre espaço para o desenvolvimento de uma prática mais orgânica e articulada entre criativos e mídias.

Nosso objetivo é apresentar e fazer reverberar o pensamento de Higgins (2001) acerca da Intermídia como conceito vinculado à tradução icônica e que, portanto, surge hoje como próprio e familiar ao contexto do pensamento contemporâneo e também da criação cinematográfica. Procuraremos mostrar como o termo "Intermídia" vem sendo recuperado e discutido por diversos autores, sobretudo a partir dos anos 1990, e como ele tem inaugurado novos paradigmas acerca da criação, destacando-se como tendência para se pensar as relações inter-artes tão comuns à prática artística na atualidade.

Com o intuito de compreender como hoje o termo se insere nas práticas artísticas, recorreremos, inicialmente, ao conceito de Intermídia criado por Higgins (2001). Dick Higgins, partindo das reflexões sobre o estado da arte, e que, portanto, já foram recuperadas no segundo capítulo, apresenta o conceito de Intermídia como "*fusão conceitual"* entre campos artísticos provenientes de naturezas distintas (literatura, pintura, escultura, etc.), que permitem a criação de um novo objeto ou forma artística em que não há reconhecimento do limiar específico de cada arte que lhe deu origem. (HIGGINS, 2001, p. 52)

Higgins (2001), ao conceber o diagrama que se segue, ilustra a confluência de meios no *pensamento intermidiático,* levando em consideração tanto as experiências já reconhecidas historicamente no contexto das artes plásticas (pintura, escultura, música, performance, etc.) como aquelas contemporâneas que estão porvir e ainda não conhecemos (indicadas no diagrama pelo símbolo de interrogação).

Figura 5 - Synesthesia y Intersenses: Intermedia



Fonte: HIGGINS, Dick. Synesthesia y Intersenses: Intermedia. 1965. (HIGGINS, 2001).

O digrama acima nos coloca em confluência entre processos formais que envolvem passado, presente e futuro e que, de acordo com Higgins (2001, p. 52), não pode ser mais determinada dentro de linearidade cronológica. Tal pensamento anistórico põe novamente em destaque a diferença entre multimídia e intermídia. No contexto da intermídia, Higgins (2001, p. 52) identifica o primeiro como um termo criado pela crítica artística para definir trabalhos executados em mais de um meio, mas que, segundo ele, ainda continuam a permitir o reconhecimento de cada mídia (cita como exemplo, a ópera clássica); o segundo, como uma categoria capaz de unir formalmente os elementos (cita como exemplo a performance ou o poema visual).

A diferença entre os termos, definida por Higgins (2001), também induz a repensar o desenvolvimento do cinema ao longo do século XX em duas direções. Primeiro, aquilo que podemos considerar como cinema organizado em termos de multimídia na qual os filmes aparecem como empilhamento e junção de funções da

dramaturgia, fotografia, figurino, música. Segundo, como o cinema de raiz intermidiática, como aquele capaz de juntar todos esses elementos em uma forma coesa, na qual a estrutura em si não permite diferenciação em cada uma dessas mídias, e o trabalho só pode ser compreendido por uma leitura com todas as mídias em cooperação simultânea.

No apêndice escrito por Hannah Higgins, a autora relê o diagrama criado por Dick Higgins, deixando de maneira mais clara sua estrutura: "*the charts show concentric and overlapping circles that appear to expand and contract in relationship to the „Intermedia' framework that encompasses them. It is an open framework that invites play.*"[26] (HIGGINS, 2001, p. 53). São justamente os aspectos de abertura ao jogo como possibilidade de experimentação e inúmeras possibilidades de arranjo que fazem com que a intermídia cruze com as práticas tradutoras, fundadas no pensamento intersemiótico.

Uma aproximação ao pensamento intermidiático também pode ser encontrada nas ideias de Robert Henry Srour[27]. Plaza (2003) recupera o conceito utilizado por Srour, de que diversas "esferas" na sua articulação com a dimensão cultural formam um "universo simbólico estruturado". Plaza (2003) identifica as seguintes esferas em correlação:

> A „esfera ideológica' como campo nuclear da cultura (sistemas de representações, valores e crenças), a „esfera cognitiva' (como sistemas de conhecimentos científicos), a „esfera artística' (como forma multifacetada e contraditória de apropriação "sensível" do real) e a „esfera técnica' (modos de proceder das várias práticas) interagem e se recobrem. Sob esse aspecto, a „esfera artística' multifacetada apropria-se e interage, contraditória e não antagonicamente, com o resto das "esferas. (PLAZA, 2003, p. 27).

Essas formas de interação entre essas diversas esferas, não mais como mídias, mas como campos culturais e filosóficos mais amplos, conduzem a um trabalho artístico no qual acreditamos existir estruturas que se tornam mais flexíveis e permitem a transposição entre estes diversos campos através de um sistema de escolhas e repetições.

No entanto, identificamos que o conceito de intermídia, tal como foi concebido por Higgins (2001) e como nos referimos anteriormente, passou por um

---

[26] Tradução livre: "*o diagrama mostra círculos concêntricos e sobrepostos que parecem expandir e contrair em relação à estrutura intermidiática que os abrange. Ele é uma estrutura aberta que convida ao jogo*."

[27] SROUR, Robert Henry. **Modos de Produção: Elementos da Problemática**. Rio de Janeiro: Editora Graal, 1978.

processo de amadurecimento. Arlindo Machado (2007, p. 67) observa que o período de expansão das mídias, observado principalmente nas três últimas décadas do século XX, possibilitou a consolidação da chamada cultura da convergência. Assim, identificamos a intermídia como um conceito-chave que permitiu essa consolidação e tem ampliado toda essa situação de hibridismos que temos observado na contemporaneidade.

Concordamos quando Machado (2007) afirma que, após Higgins (1965) e Youngblood (1970), o pensador que mais influenciou esse pensamento, fruto da convergência entre as mídias, foi Raymond Bellour (1997). Nos anos 1990, o livro *Entre-Imagens* escrito por Bellour (1997) tornou-se referência para compreender esse processo de expansão das mídias que vinha ocorrendo com maior intensidade desde os anos 1960 e que foi consolidado pela cultura do vídeo e da TV e que, hoje, também conseguimos identificar na arte eletrônica e na robótica, por exemplo.

As ideias defendidas por Bellour (1997) referem-se a uma grande quantidade de passagens observadas entre os vários tipos de imagens. Elas trazem para a discussão não mais os traços específicos que definem esta ou aquela mídia, mas, sim, como as características de uma mídia podem ser encontradas ou podem influenciar todas as outras em ocorrência com ela, dando destaque, principalmente, ao contexto das passagens em que essas mídias habitam. A intermídia ao potencializar a natureza híbrida auxilia-nos a pensar as passagens em termos de complexidade e transformação.

Retomando o conceito de intermídia, observamos ao longo da pesquisa, que muitos dos autores e textos consultados foram publicados a partir dos anos 2000. Esse fato pode ser apontado como um amadurecimento da crítica perante as questões dos hibridismos e do fenômeno da intermidialidade. Nesse sentido, o pensamento de Higgins (1965) tem sido recuperado por diversos pesquisadores das áreas humanas e das artes (CLÜVER, 2001; SPIELMANN, 2002; FRANK, 2000; FRIEDMAN, 2000; RAJEWSKY, 2005; MACHADO, 2007), cujo objetivo não tem sido senão o de refletir sobre as novas relações de criação e também de recepção.

Buscando trazer o conceito para as discussões mais atuais, a definição de Clüver (2001) parece adequada para descrever as relações criativas observadas nos mais diversos campos artísticos. Para o autor, "*como conceito, intermidialidade implica todos os tipos de inter-relação e interação entre as mídias; uma metáfora*

frequentemente aplicada a esses processos de „cruzar as fronteiras' que separam as mídias." (CLÜVER, 2001, p. 9). Desse modo, acreditamos que recuperar o conceito de Intermídia (HIGGINS, 2001) coloca-nos frente à criação de uma nova mentalidade para a compreensão dos processos de construção e leitura de objetos artísticos.

A criação dessa nova mentalidade corresponde às ideias de Busse (2005), ao afirmar que:

> „Intermedia' thus presents itself in multiple ways, as the transgression of the limits of artistic expression, an artistic exploration of medial potentials, and a medial space for trans-disciplinary work with potentially all media. […] Very generally defined, intermedia can be conceived of as product of exchange or production of the exchange between different, meaning-generating systems in time and space. (BUSSE, 2005, p. 264).[28]

Assim, acreditamos no potencial da intermídia como um articulador pelas passagens que, no entanto, favorece a criação de um pensamento como um sistema complexo, não linear, que envolve o conceito de arte como potência.

Pensando no universo das imagens técnicas no contexto artístico e recuperando o pensamento de Higgins (1965) e Bellour (1997), Machado (2007) apresenta uma estrutura na qual identificamos uma similaridade com o pensamento intermidiático. De acordo com Machado (2007), as mídias seriam como círculos que interpenetram uns nos outros, constituindo, assim, o campo inteiro da cultura. No entanto, Machado (2007) afirma que tais círculos não possuem bordas definidas; eles são como "*uma mancha gráfica de densidade variável: mais densa no centro, menos densa nas bordas, perfazendo portanto um gradiente de tons que vai de um centro muito negro a bordas mais suaves tendendo ao branco.*" (MACHADO, 2007, p. 59).

Na estrutura proposta por Machado (2007), o centro de cada uma das esferas constitui aquilo que o autor chama de "núcleo duro", sendo este definido pela especificidade de cada meio através de conceitos, práticas e seus modos de produção. Ocupando o entorno desse "núcleo duro", encontram-se as manchas ou "zonas moles", sendo estas definidas pelo local onde ocorre o sombreamento entre as mídias. Tornam-se, assim, lugar para a efetivação de conteúdos mais

[28] Tradução livre: "*'Intermídia' apresenta-se de várias formas, como a transgressão dos limites da expressão artística, na exploração artística dos potenciais entre as mídias e um espaço midiático voltado para o trabalho trans-disciplinar potencial para todos os meios de comunicação. [...] Muito geralmente definido, intermídia pode ser concebida como produto de troca ou de produção do intercâmbio entre diferentes, ou seja, de geração de sistemas no tempo e no espaço*."

abrangentes, nos quais os "*conceitos que o definem podem ser transportados de uns para os outros, as práticas e as tecnologias podem ser compartilhadas, o sustentáculo econômico e público atingido podem ser os mesmos.*" (MACHADO, 2007, p. 59).

Nesse contexto, acreditamos que o trabalho criativo nessas zonas de convergência abre espaço para a troca, torna-se operador das passagens e favorece, em vários aspectos, a construção coletiva. Essa construção, de certa forma, está na base do pensamento cinematográfico do primeiro cinema e estende-se para as práticas transdisciplinares observadas na atualidade.

Podemos notar, assim, que ambos os termos e conceitos utilizados ao longo deste capítulo, tangenciam o pensamento intermidiático, procurando demonstrar que a questão não está na quantidade de mídias envolvidas e nem mesmo na natureza dos suportes, mas, sim, na capacidade que tais elementos possuem de permitir a ocorrência de uma síntese por qualidade. Ao se relacionar, esses elementos acionam e ampliam os aspectos de qualidade das obras, modificando também as formas de percepção.

No contexto dos estudos e práticas inter-artes, Peter Frank (2000) identifica que, com relação às formas de produção e análise dos trabalhos artísticos, é possível identificar dois caminhos. O autor afirma que os artistas têm buscado, cada vez mais, aproximações entre diversos campos artísticos, procurando dissolver as fronteiras que antes os definiam – pintura, composição, dramaturgia, entre outras disciplinas tradicionais. A crítica, contudo, parece atuar em um movimento contrário. Sobretudo alguns historiadores e críticos de arte que continuam pautando suas análises, distribuindo os trabalhos e determinando-os em classes e gêneros.

Endossamos, nesse sentido, essa atenção que se deve ter ao analisar os trabalhos pautados na intermídia, uma vez que eles requerem um olhar não categorizante. A intermídia proporciona novas formas de fazer e também de ler os objetos que nos colocam diante de um estado de autorreflexão. Isso porque a sua estrutura, devido ao seu caráter de síntese entre as diversas mídias, aproxima-se muito da tradução icônica que em sua relação de qualidade põe em jogo formas de percepção individuais articuladas pelas características estéticas do próprio signo.

Assim, a leitura dos objetos artísticos oferece um novo caminho que se distancia do conceito de "evolução" pautada na linearidade para centrar-se na

possibilidade de trabalhar com alternativas diversas: uma estrutura sistêmica que dá destaque, principalmente, aos processos e contextos de produção dessas obras. Nesse sentido, concordamos com Frank (2000) ao afirmar que estamos em um momento em que "*Art no longer "progresses"; it simples proceeds."* (FRANK, 2000, p.17)[29].

Nesse sentido, acreditamos que pensar o processo torna-se tão importante quanto pensar os próprios produtos derivados destes, ou seja, pensar um sistema de conexões infindáveis. Do ponto de vista do desdobramento do pensamento intermidiático, deve-se ter em mente que, além de um conceito, a intermídia também demanda uma estrutura operacional, ou seja, acreditamos que no contexto das artes visuais ela torna-se um pensar a teoria e prática simultaneamente.

Buscando compreender os processos criativos que envolvem os objetos artísticos em que identificamos essa natureza intermidiática, a partir deste ponto, concentraremos nossas observações no que tange a intermídia com as formas de proceder específicas da imagem cinematográfica.

Passando à compreensão dos aspectos operacionais e sua aplicabilidade como conceito, Yvonne Spielmann (2001), em "*Intermedia in Electronic Images*", oferece-nos uma interessante abordagem sobre os processos intermidiáticos, considerando um recorte bastante específico sobre o cinema e o vídeo na era das mídias digitais. Spielmann (2001) localiza sua abordagem de intermídia sob a seguinte perspectiva: "*The characteristics of intermedia may be identified in certain forms of the image, when elements of the static and the moving image are interrelated to create a third form of image.*"[30] (SPIELMANN, 2001, p. 55).

Ao analisar as obras de três importantes artistas visuais cujos trabalhos podem ser localizados como sendo de natureza cinematográfica – Peter Greenaway, Zbigniew Rybczynski e Clea T. Waite – a autora estabelece dois tipos de imagem: *hyper-dynamic image position* (*imagem em posição hiperdinâmica)* e *coherent image* (imagem coerente). Spielmann (2001) afirma que o parâmetro utilizado para compreender esses dois tipos de imagem leva em consideração a capacidade de autorreflexão proporcionada por cada tipo de agrupamento de imagens (*cluster*).

[29] Tradução livre do autor: "Arte não é mais uma questão de progresso, ela é simplesmente processo"

[30] Tradução livre: "As características de intermídia podem ser identificadas em certas formas da imagem, quando os elementos estáticos e em movimento na imagem estão inter-relacionados para criar uma terceira forma de imagem".

Segundo ela, *the visual cluster* "*implies a simultaneity of different layers within one single image unit; as a term, it can be applied to both form film and video, but in particular to electronic images that tend toward the point of absolute density within a frame.*"[31] (SPIELMAN, 2001, p. 57).

Spielmann (2001) afirma que essa condição de autorreflexão está pautada pela visibilidade dos diversos elementos que são postos à mostra na construção de tais agrupamentos visuais. Sobre essa condição de autorreflexão, a autora observa:

> Self-reflection is a means to make the twofold function of visual clusters evident: on the one hand, the cluster produces spatial density through coherence and fusion; on the other hand, a cluster may stress and mediate the discontinuity between layers.[32] (SPIELMANN, 2001, p.58).

Identificamos essa condição de autorreflexão proporcionada pelas construções imagéticas fundadas na intermídia e identificada por Spielmann (2001) como parte de um contexto maior no qual a tradução icônica assume o processo criativo apresentando-se como signo em progressão qualitativa que amplia as formas de produção e percepção.

Podemos afirmar que essa ideia de pensar os agrupamentos como estratégias formais, conduzindo-nos, assim, à compreensão dos processos em que a linguagem visa à transformação por qualidade, também auxilia-nos a pensar estratégias formais e que, posteriormente, são colocados em prática na montagem cinematográfica. No contexto da intermídia, acreditamos que a autorreflexão assume um movimento interno e particular de cada meio que vem à tona por um mecanismo de remodelação e transformação, permitindo conexões por similaridade com os demais meios envolvidos.

Faremos então um recorte sobre a questão dos agrupamentos nesses dois tipos de imagem. Segundo Spielmann (2001), a "*hyper-dynamic image position"* (imagem em posição hiperdinâmica) "*represents a point of collision in which structural differences between the two types of image, the static and dynamic as they have emerged in analogical media, are confronted with digitally processed images at*

[31] Tradução livre: "Implica uma simultaneidade de diferentes camadas dentro de uma única imagem; como termo, ele pode ser aplicada tanto ao cinema como ao vídeo, mas em particular às imagens eletrônicas que tendem à densidade absoluta dentro da moldura da tela."

[32] Tradução livre: "Auto-reflexão é um meio que permite uma dupla função de agrupamentos visuais evidentes: por um lado, o "*cluster*" produz densidade espacial através da coerência e da fusão, por outro lado, um "*cluster*" pode destacar e mediar a descontinuidade entre as camadas".

level of electronic representation."[33] (SPIELMANN, 2001, p. 58). Entendemos que tal conceito nos permite compreender processos nos quais ocorre a junção de diferentes tipos de imagem, tanto aquelas fundadas nas mídias tradicionais (pintura, fotografia) quanto nas mídias contemporâneas (vídeo, televisão, computador, etc.) e que, por colisões de movimento e velocidade, acabam por ressaltar as qualidades dos objetos apresentados no interior do quadro resultando em uma ressignificação. É justamente nesse ponto que é possível estabelecer uma forte relação com as práticas tradutoras e a intermídia devido, sobretudo aos aspectos de síntese qualitativa colocados em jogo na construção desse tipo de imagem que acabamos de referir.

Com base nas classificações de Ivone Spielmann (2001 e 2005), podemos afirmar, neste caso, que a imagem em posição hiperdinâmica gerada no interior do plano pode ser considerada uma imagem intermediária (ou das passagens), sendo esta capaz de ressaltar os aspectos de qualidade presentes entre as imagens estáticas e aquelas em movimento, assim como também, as imagens analógicas e as digitais. Nesse sentido, identifica-se que o processo de construção desse tipo de imagem pode se dar por "correlação, colisão ou transformação" (SPIELMANN, 2005, p. 133), de maneira que, ao fazê-lo, permitem que cada fragmento de imagem salte para um nível superior aumentando a carga sígnica como ocorre na tradução intersemiótica. Ao fazer isso, tal processo convoca o espectador para um novo tipo de experiência, não apenas visual, mas também sensória. É justamente nesse tipo de imagem que podemos encontrar a força transformadora que a coloca em conexão com a tradução icônica e com a intermídia.

Para elucidar os aspectos formais que permitem identificar a imagem em posição hiperdinâmica, podemos citar, em um breve exemplo, dois diretores que trabalham muito bem esse tipo de imagem: Jean Luc Godard e Peter Greenaway.

Godard, em *História(s) do cinema* (1980-1998), utiliza diversos tipos de imagens que fazem parte de um imaginário coletivo maior (pinturas, personalidades conhecidas, animação, programas de TV, trechos de filmes, etc.) e as relaciona por pulsações ou sobreposições. Desse modo, constrói uma história constituída de

[33] Tradução livre: "Representa um ponto de colisão em que as diferenças estruturais entre os dois tipos de imagem, o estático e dinâmico provenientes de mídias analógicas, são confrontados com imagens processadas digitalmente no nível da representação eletrônica".

passados da imagem ao mesmo tempo em que, por meio de um texto, nos pergunta sobre o futuro do cinema. (SZCZEPANIK, 2002).

Peter Greenaway, em *A última tempestade* (1997), ao fazer uso das tecnologias digitais de edição, trabalha esse tipo de conceito quando abre janelas, umas dentro das outras, interferindo nos vários tipos de imagens, cada qual operada por uma diferente dinâmica de movimento e revelando diferentes situações discursivas, em que as noções de movimento e intervalo são retrabalhadas gerando um novo tipo de imagem mista e de dinâmicas múltiplas. (SPIELMANN, 2001). O trabalho de Peter Greenaway será retomado com maior detalhe no quinto capítulo.

O segundo tipo de imagem apresentada por Spielmann (2001) é a *coherent image.* Ao fazer menção ao trabalho de Zbigniew Rybczynski, a autora afirma que tal conceito "*exposes the shift from analog to digital when he performs processes of multiple layerings that reveal on the representational level that the distiction between media is not relevant*"[34] (SPIELMANN, 2001, p. 59). Nesse sentido, compreendemos que a *coherent image* é marcada, sobretudo, por diferenças entre os tipos de mídias e os tipos de imagem, que quando agrupadas, tendem a apresentar-se como um borrão (*blurred image*), ou seja, reforçam a tendência intermidiática em fazer desaparecer os limites específicos de cada mídia de origem. Segundo a autora, o processo de construção desse tipo de imagem incorpora um conceito muito utilizado pela linguagem eletrônica do computador – o *layer*. É por um sistema de camadas que a obra vai sendo construída, porém sem ressaltar as diferenças entre a natureza de cada imagem, de maneira que a leitura da superfície da imagem torna-se homogênea. O efeito *blur* encontra-se exatamente nessa qualidade opaca com que as mídias são trabalhadas e agrupadas no corpo da imagem definida pelos limites da tela. Trabalhos como *Tango* (1983) e *Kafka* (1992), ambos feitos pelo diretor polonês Zbigniew Rybczynski, demonstram como essa questão da mistura de *layers* analógicos e digitais podem construir um trabalho expressivo e poético, ressaltando mais os aspectos estruturais que organizam o discurso do que colocando em destaque a natureza específica de cada mídia ou o uso de determinada tecnologia. (SPIELMANN, 2001).

No caso específico de *Tango* (1983), a música cria uma orquestração circular das imagens, sendo estas retroalimentadas individualmente pelas ações

[34] Tradução livre: "expõe os deslocamentos do analógico para o digital quando ele utiliza processos de múltiplas camadas e revelam que, no nível de representação, a distinção entre as mídias não é relevante".

repetitivas dos seus diversos personagens ao longo da história que se conta – cada qual sendo definido por sua camada de atuação, ou cada um de seus *layers*. Em um plano fixo, com cenário construído por computador, atores reais filmados um a um em posições e movimentos definidos com exatidão e uma edição de computador que correlaciona estas camadas, Rybczynski consegue construir uma narrativa que retrata o ciclo de vida e morte de homens e mulheres em seus cruzamentos invisíveis.

Assim, ao retomar e aproximar cada um desses tipos de imagem, Spielmann (2001) endossa a diferença entre o trabalho de Greenaway e Rybczynski:

> The coherent image makes invisible techniques of merging and layering. In opposition, Greenaway's incoherent image is categorized as intermedial essentially based on the differences that can be recognized. The differences are expressed self-reflexively in the form and shape of the artwork. Transformation here is a twofold meaning: one concerns the dialogue between distinct elements that merge into each other; the other one is the collision of separate elements.[35] (SPIELMANN, 2001, p. 59).

Ao refletir sobre esses dois tipos de imagem, podemos afirmar que a principal diferença entre a *coherent image e a hyperdinamic image*, uma vez que ambas são definidas por um sistema de camadas e mídias diversas, está na forma de organização de dois elementos considerados como fundamentais para a linguagem cinematográfica: o tempo e o movimento. Assim, enquanto a *coherent image* insere seus elementos em um mesmo fluxo temporal e espacial no interior da tela, a *hyperdinamic image,* por outro lado, acaba por desestruturar essa noção de continuidade espaço-temporal ao criar deslocamentos e colisões entre seus próprios elementos. No entanto, as noções de continuidade e disjunção encontradas, respectivamente em ambas as imagens descritas, continuam reforçando a capacidade de autorreflexão de sua natureza intermidiática, uma vez que o tempo e o movimento atuam para colocar o espectador em estado de atenção permanente permitindo, assim, ampliar suas formas de percepção do objeto apresentado no interior da tela.

[35] Tradução livre: "*A imagem coerente torna invisíveis as técnicas de fusão e* layers*. Em oposição, a imagem incoerente de Greenaway é categorizada como intermédia essencialmente por basear-se nas diferenças que podem ser reconhecidas. As diferenças expressam a autorreflexão na forma e na superfície do trabalho artístico. Transformação aqui possui um duplo significado: um concerne ao diálogo entre elementos distintos que se fundem uns nos outros, o outro à colisão de elementos separados*."

Nesse sentido, esses dois tipos de imagem, apresentados por Spielmann (2001), permite-nos aproximar dos três conceitos-chave que estamos abordando neste trabalho: como poética da transformação aproxima-se da tradução intersemiótica, como intercâmbio e confluência de conteúdos e formas remete à intermídia, e como processo formal de seleção e combinação remete, como veremos a seguir, à montagem. Assim, Spielmann (2005) reforça essa natureza transformadora encontrada no trabalho intermidiático:

> The form of an intermedia artwork is thus defined by the exchange and transformation of elements that come from different media, such as painting; photography; film, video and other electronic media. The transformation is the visible form that shows the result of collision and exchange in the form of a new image, for example in a hyper-dynamic image position. Transformation is a structural category to Express the ways that those different elements are connected and merge into each other thereby creation a new form[36]. (SPIELMANN, 2005, p. 133).

Com base nas leituras dos autores acima mencionados e de outros textos encontrados, sobretudo no livro "*Intermedia: enacting the limial*" (BUSSE, BREDER, 2005), podemos afirmar que a definição de intermídia vai ao encontro do processo de tradução intersemiótica por realçar as práticas de transformação e troca que transitam nos trabalhos híbridos pautados pela invenção criativa.

Observamos que os trabalhos, nos quais os aspectos formais refletem essa força transformadora do trabalho intermidiático e da tipologia das traduções visando à qualidade, solicitam do criador um dobrar-se exaustivo sobre a construção da obra que indica duas direções: uma no nível da representação e outra no nível da *diegesis* (DELEUZE, 1989). Aqui, novamente defendemos a conexão entre o pensar conceitos e organizar formas através do trabalho prático pautado pelo conhecimento dos meios.

Observa-se que o pensamento intermidiático pressupõe que tanto o aspecto formal – reflexo de uma dimensão cultural e tecnológica mais ampla –, como o técnico – na especificidade característica de cada dispositivo – estejam ambos vinculados aos processos de transformação e não de acumulação das mídias.

---

[36] Tradução livre: "*A forma da obra de arte intermidiática é assim definida pela troca e transformação de elementos que vêm de diferentes meios de comunicação, como a pintura; fotografia; vídeo, cinema e outros meios eletrônicos. A transformação é a forma visível, que mostra o resultado de colisão e da troca sob a forma de uma nova imagem, por exemplo, na imagem em hyper-dynamic position. Transformação é uma categoria estrutural para expressar as maneiras que esses diferentes elementos estão ligados e se fundem em cada criação, assim, umas nas outras resultando em uma nova forma*".

Acerca da utilização das tecnologias em aproximação à teoria da intermídia, Petr Szczepanik (2002) reconhece que, muitas vezes, o que vemos é mais próximo da sobreposição de "*efeitos tecnológicos*" (3D, holografia, efeitos especiais), que, segundo ele, não conduz à construção de uma nova visibilidade, mas senão fazem reforçar uma tendência atual do cinema dominante de alegorização das mídias. (SZCZEPANIK, 2002, p. 33).

Nesse sentido, chamamos a atenção para o fato de que, embora a intermídia como categoria do pensamento tenha seu desenvolvimento marcado pelo surgimento e consolidação das imagens eletrônicas, não são apenas esses mesmos meios que viabilizam a sua existência. Podemos dizer que a intermídia é uma categoria que abarca a transformação de todos os tipos de mídias, e não apenas as eletrônicas e digitais como, algumas vezes, se costuma pensar. Como veremos no quinto capítulo, a utilização das mídias eletrônicas não é o que nos faz apresentar os trabalhos de Resnais e Greenaway em proximidade aos conceitos apresentados, mas sim a capacidade que esses dois cineastas possuem de fundir mídias e formas diversas na natureza da imagem cinematográfica.[37]

Sob alguns aspectos identificados ao longo da pesquisa, acreditamos que o conceito intermidiático também tem ampliado e se voltado para as relações entre recepção e obra, talvez, resulte desde contexto um crescente interesse por esse conceito, sobretudo, por parte dos artistas que trabalham com artefatos tecnológicos e interessam pelas potencialidades e seus distintos graus de abertura. (PLAZA, 2003: 17).

Por outro lado, a intermídia também recupera e amplia a mesma discussão da tradução intersemiótica ao que se refere ao princípio da produção coletiva cristalizado nos trabalhos dotados de hibridismos. Assim como acontecia no cinema dos primeiros tempos, as artes, hoje, apresentam um panorama no qual diversos profissionais se encontram envolvidos na construção de um único trabalho. É cada vez mais comum, principalmente em trabalhos de arte cibernética e eletrônica, a colaboração entre artistas e profissionais que antes pertenciam exclusivamente à área das ciências – matemáticos, físicos, engenheiros e biólogos - juntaram-se a pintores, escultores, bailarinos, entre outros.

[37] Embora não estejamos traçando a utilização das mídias digitais como parâmetro para escolha e análise dos trabalhos, reconhecemos que a tecnologia digital tem auxiliado e ampliado, através de seus inúmeros recursos de manipulação e edição, as potencialidade de trabalhos poéticos fundados na intermídia.

Notamos que hoje os processos de criação se dão de forma complexa, incorporando uma gama tão extensa de conhecimentos, que requer também uma maior abertura dos artistas para um tipo de criação que está centrada em um intercâmbio entre os conhecimentos específicos e o compartilhamento de informações acerca de seus processos individuais.

Esperamos ter deixado o mais claro possível em que aspectos os conceitos de *intermídia* e de *tradução intersemiótica* fornecem ferramentas teóricas para pensarmos as práticas e processos formais específicos da natureza cinematográfica e, portanto, definidos pelo processo de montagem. Ao abordar a natureza da imagem cinematográfica, referimo-nos a um pensamento coletivo que, nos casos específicos a serem discutidos no quinto capítulo, aceita a colaboração dos demais profissionais não apenas como auxílio técnico, mas também como prática que parte de uma reflexão conceitual ordenada por afinidades de pensamento entre os diversos "autores".

Defendemos, assim, um trabalho em que as práticas criativas antes individualizadas fundem-se à natureza coletiva dos meios como sistemas, possibilitando o estabelecimento de uma nova ordem imagética. Acreditamos na retomada de um cinema em termos de intermídia. Assim, Friedman (2005) ao afirmar "*Film and opera were once intermedia. Today, they are media moving into multimedia*" (FRIEDMAN, 2005, p.61)[38], coloca-nos diante da tarefa de recuperar esse estado original do cinema fundado pela intermídia.

[38] Tradução livre: "*Filme e ópera foram intermídia. Hoje, eles são uma media, movendo-se no interior da multimídia*".

4 A MONTAGEM COMO OPERAÇÃO FORMAL QUE VISA À SÍNTESE QUALITATIVA

Uma vez apresentado os conceitos e compreendidos como se organizam os processos baseados na lógica da transformação e, portanto, encontrados tanto no pensamento intersemiótico como no intermidiático, passaremos a partir desse capítulo à compreensão dos procedimentos formais que acompanham e organizam cada uma das unidades de significação que o cinema como arte híbrida incorpora.

Tendo em mente o processo de síntese como qualidade e compreendendo o caráter inventivo e transformador que é próprio à linguagem artística fundada no pensamento intersemiótico, sobretudo aquela presente na tradução de raiz icônica, ressaltamos, ao longo deste capítulo, o modo em que as operações formais como processos inerentes à prática artística encontram-se estruturalmente organizados na criação e prática cinematográfica. Para tal, utilizamos o conceito de montagem, entendendo-o como o mecanismo que lidera a invenção.

Nesse momento, a Intermídia retorna não apenas como conceito, mas também como pensamento que acompanha o exercício prático nos meios, e onde chamamos a atenção para o processo de montagem como forma harmônica que coloca em funcionamento questões tanto de ordem reflexiva, fundadas no pensamento, como questões de ordem prática, fundadas no domínio das técnicas e dos dispositivos empregados. Para aproximar dos processos práticos que constituem o domínio do cinematográfico, trazemos a montagem, no mesmo sentido que Plaza identifica o pensamento intermidiático, como "*matriz da invenção".* (PLAZA, 1987, p. 65). Assim, a abordagem da montagem procura seguir a organização triádica da semiótica peirciana, buscando demonstrar em cada "tipo" de montagem como estão organizados os procedimentos mentais e formais que também permitem localizar quais são as qualidades dominantes que esses processos colocam em destaque.

4.1 A montagem cinematográfica

Todo esse caminho teórico foi percorrido a fim de explorar, com maior detalhe, um procedimento definidor da prática cinematográfica: a montagem. A inserção da montagem, aqui, busca apresentá-la como processo formal utilizado

pelo artista e que permite ao cinema comunicar-se com o público. Vale ressaltar que, quando falamos de montagem, estamos nos referindo ao processo e ao objeto, simultaneamente, tratando tal conceito de forma similar ao que ocorre no pensamento intermidiático no qual os meios, as mídias e os processos se cruzam. No entanto, mesmo que nosso interesse esteja concentrado na análise mais dos processos criativos, principalmente aqueles padrões de seleção e escolha determinados pela equipe e articulados pelo processo de montagem cinematográfica, sabemos que não podemos perder o objeto (filme acabado) de vista, uma vez que qualquer análise só pode dar-se quando o trabalho encontra-se fisicamente concretizado.

Reconhecemos que, por mais que estejamos trabalhando sob a análise das conexões artísticas observadas no processo de criação da obra, nunca podemos perder de vista o objeto: o filme acabado é sempre o nosso referente e no qual o trabalho se espelha.

Assim sendo, utilizaremos um conceito de montagem amplificado e que, no entanto, concentra em todas as etapas do processo criativo. Referimo-nos à montagem como modalidade articulatória que organiza, por um processo de seleção e combinação, os elementos presentes em cada etapa da obra, ou seja, desde a ideia inicial, passando pela elaboração das filmagens até chegar às mesas de montagem onde o filme é finalizado. (LEONE; MOURÃO, 1987, p. 9).

Buscando compreender melhor as questões relativas à montagem, recorreremos, em um primeiro momento, a Deleuze (1989) e Tudor (2006) como forma de recuperar alguns conceitos-chave da teoria da montagem de Eisenstein, uma forte referência ainda hoje para se pensar os processos de montagem cinematográfica. Martin (1990), por outro lado, oferece em *A Linguagem cinematográfica* uma extensa e precisa abordagem dos elementos e tipos de montagem em um recorte bem específico sobre a prática cinematográfica e que nos permitirá compreender as relações. No entanto, uma vez que a tanto a tradução intersemiótica quanto a intermídia remetem aos mais diversos campos artísticos utilizaremos, a fim de correlacionar a montagem cinematográfica com tais conceitos, outros autores, como, por exemplo, Plaza (1982), Pignatari (1987). Estes últimos, cada qual em sua área de abrangência, tratam da montagem como categoria geral, permitindo-nos uma aproximação maior com o olhar semiótico e as poéticas da

transformação entre-linguagens.

Nesse sentido, o conceito de montagem apresentado ao longo deste capítulo, pretende destacar como os elementos específicos e não-específicos da linguagem cinematográfica, quando analisados em relação a cada uma das classes de signo e seus aspectos de dominância, atuam no sentido de constituir uma matriz da invenção (PLAZA, 1987, p. 65). Pensando tais princípios organizativos em afinidade com as matrizes sonora, visual e verbal identificadas por Santaella (2005) e entendendo a arte cinematográfica como derivada da colaboração simultânea entre ambas as matrizes, procuraremos demonstrar como cada classe de signos movimenta-se de um nível para o outro possibilitando o surgimento de obras poéticas voltadas para o mais alto grau de qualidade e para a superação da própria linguagem como invenção familiar aos processos tradutórios.

A inserção do termo "montagem", tal como a conhecemos hoje, foi consagrada pelo cinema soviético, tendo principalmente o cineasta Sergei Eisenstein como referência. Martin (1990, p. 47) destaca, ao percorrer e analisar várias características da imagem cenográfica, a enorme quantidade de tipos de processos de montagem criados e utilizados por outros teóricos do cinema (Bela Bazals, Pudovkin, Vertov). O autor reconhece, portanto, na teoria da montagem proposta por Eisenstein, a síntese de todos os tipos de montagem citados anteriormente; evitando, dessa forma, que façamos as devidas comparações com os outros cineastas. Vale observar que a teoria de Eisenstein é, até hoje, uma referência quando o assunto são os processos de montagem, não apenas no cinema, mas também nos mais diversos campos da prática artística. Tendo em vista a grande quantidade de publicações sobre a obra de Eisenstein, recuperaremos alguns conceitos estruturais que, ainda hoje, são recorrentes na prática cinematográfica.

O primeiro desses conceitos é a ideia de *pathos*. De acordo com Tudor (2006), Eisenstein utiliza tal conceito para definir a fusão entre a forma e o conteúdo e sob a qual a linguagem da obra cinematográfica se realiza em termos expressivos. Tudor (2006) identifica a construção de um processo dialético existente na organização da obra de Eisenstein, entendendo que este diretor ao promover o embate entre os processos técnicos, derivados de um conhecimento do meio, e um padrão do processo criativo estabelecido pelo artista, conseguiria conduzir o

espectador a um processo disjuntivo e fragmentado, similar ao da criação mental.

Isso justifica a referência a esse tipo de processo como "montagem intelectual". Enfatizando a relação entre criador e receptor no processo de montagem, Einsentein relata:

> A força da montagem reside nisto, em incluir no processo criativo as emoções e o espírito do espectador. O espectador é obrigado a seguir o mesmíssimo caminho criativo pelo qual o autor seguiu a criar a imagem. (EISENSTEIN apud TUDOR, 2006, p. 48).

Podemos observar que a montagem eisensteiniana torna-se interessante exatamente no momento em que ressalta a organização de seus processos, dando ênfase, devido seu caráter expressivo voltado para o campo das sensações, à natureza icônica do signo. Ou seja, isso nos permite afirmar que, na obra desse diretor, há uma relação intrínseca entre os elementos formais sempre presentes no filme[39] e o tipo de cinema que ele deseja criar. Nesse caso, a organização dos planos tende a revelar signos em seu aspecto de qualidade, em que a relação sensível com o conteúdo e o público se acentua.[40]

Outro conceito articulatório herdado da montagem Eisensteiniana e recuperado por Deleuze (1989) é o conceito de choque e "massa plástica". Nas palavras de Eisenstein, o choque "*é todo momento agressivo – isto é, todo elemento teatral que faz o espectador sentir uma pressão sensorial ou psicológica (...) de modo a produzir esta ou aquela emoção-choque.*" (EINSENTEIN apud MARTIN, 1990, p. 136).

A respeito do choque, Deleuze (1989) afirma que não se trata da representação violenta e explícita na própria imagem, mas sim de uma categoria filosófica que permite tratá-lo em um sentido mais amplo, em que a sua função é a de fazer pensar o todo. Desse modo, Deleuze (1989) conclui:

> O todo é o conceito. Por isso o cinema é dito "cinema-intelectual", e a montagem, "montagem-pensamento". A montagem é no pensamento o próprio processo intelectual, ou o que, ante o choque, pensa o choque. Já a imagem visual ou sonora, tem harmônicos que acompanham a dominante sensível, e entram por conta própria em relações supra-sensoriais [...]. E é o conjunto dos harmônicos agindo sobre o córtex que faz nascer o

[39] Para Tudor (2006) essa relação entre os elementos formais no cinema de Eisenstein tem a ver também com o aspecto formal do próprio meio, ou o que ele determina como um processo entre as "*células cinemáticas e suas interações*". (TUDOR, 2006:29).

[40] É necessário compreender que a montagem intelectual proposta por Eisenstein surge como um conceito mais abrangente que envolve associações da mente e a operação nos próprios meios permitindo, portanto, sua aplicação às mais diversas áreas que envolvem processos criativos.

> pensamento, o PENSO cinematográfico: o todo como sujeito. (DELEUZE, 1989, p. 191).

Assim, podemos afirmar que a ideia de choque tem um papel estrutural no interior da teoria da montagem de Eisenstein, levando a pensar o conjunto da obra. Tal aspecto justifica, ainda hoje, a investigação de seus métodos e a utilização de seus procedimentos pelo cinema experimental: um cinema para fazer pensar.

Ao referir-se aos processos de montagem de Eisenstein, Deleuze (1989) utiliza o conceito de *massa plástica*[41]. No entanto, o autor amplia o conceito de montagem ao admiti-lo como forma variante da utilização dos meios e organização dos conteúdos capaz de conduzir à totalidade do conjunto. Assim, é possível reafirmar a importância da relação entre forma e conteúdo:

> O todo não é mais o logos, que unifica as partes, o pathos que as banha e nelas se difunde. É desse ponto de vista que as imagens constituem uma massa plástica, uma matéria sinalética, carregada de traços e expressões, visuais, sonoras, sincronizados ou não, ziguezagues de formas, elementos de ação, gestos e silhuetas, sequências assintáticas. É uma língua ou pensamentos primitivos, ou melhor, monólogo interior, um monólogo ébrio, operando por figuras, metonímias, sinédoques, metáforas, inversões, atrações... (DELEUZE, 1989, p. 192).

Tais conceitos nos auxiliam a compreender os efeitos criados e desejados pelos cineastas ao recorrerem a estas estratégias de articulação. No entanto, uma vez que estamos falando do processo criativo, torna-se necessário compreender também quais são os elementos e procedimentos formais que colaboram para a especificidade cinematográfica.

Ao inserir a criação cinematográfica dentro de um jogo de ambivalências entre o domínio técnico do dispositivo e o traço poético do autor, Martin (1990) refere-se às características fundamentais da imagem fílmica em três níveis de realidade e seus respectivos valores: a realidade material cujo valor é figurativo, a realidade estética que possui valor afetivo e a realidade intelectual que possui valor significante. (MARTIN, 1990, p. 21). No entanto sabemos que esses níveis de realidade atuam simultaneamente na criação de sentido no cinema, sempre com a preponderância de seus valores, o que nos permite relacionar com as qualidades identificadas em cada uma das classes de signos.

Martin (1990, p. 30) distribui os elementos que fazem parte da linguagem

[41] DELEUZE, 1989, p. 192.

cinematográfica em dois grupos: os específicos e os não específicos. Os elementos específicos são aqueles fatores que, de acordo com o autor, estão vinculados ao papel criador da câmera como, por exemplo, os enquadramentos, os tipos de planos (primeiro, médio e geral), os ângulos de filmagem e os movimentos de câmera (estático, diversos tipos de *travellings*, panorâmica). Já os elementos não específicos são aqueles que, como o próprio nome diz, não são específicos da linguagem cinematográfica e sendo compartilhados com outros campos e contextos artísticos: a iluminação, o vestuário, o cenário, a cor, a dramaturgia, a música. (MARTIN, 1990, p. 56). Esses últimos, no contexto da tradução intersemiótica e da intermídia, nos interessam muito e serão tomados ao longo da análise, principalmente quando em relação com os de natureza específica.

É justamente no intercurso da criação cinematográfica entre estes dois grupos de elementos que se insere a montagem cuja função é organizar todos estes elementos através de um processo de escolha e ordenação.

De acordo com Martin (1990), a montagem cinematográfica é também definida por um conjunto de regras que podem ser compreendidas através de três unidades articulatórias: o plano, a cena e a sequência. A cena pode ser compreendida como uma unidade de lugar e tempo, já a sequência, devido a sua especificidade cinematográfica, trata-se de "*uma sucessão de planos cuja característica principal é a unidade de ação e a unidade orgânica, isto é, a estrutura própria que lhe é dada pela montagem*". (MARTIN, 1990, p.140). Para além das definições técnicas[42], Martin (1990) define o plano como:

> Uma totalidade dinâmica em devir que contém sua própria negação e sua superação de dialéticas, ou seja, que ao incluir uma ausência, um apelo, uma tensão estética ou dramática, suscita o plano seguinte, que irá realizá-los, integrando-os visual e psicologicamente. (MARTIN, 1990, p. 139).

Desses três elementos articulados pela montagem, é possível notar o plano como unidade de síntese, embora saibamos que ele não constitui materialmente a unidade mínima, já que, mesmo dentro de um plano, eles cooperam com diversos outros planos menores, similar ao que ocorre na pintura.

[42] Definição técnica do plano: "*Fragmento de película impressionado desde que o motor da câmera é acionado até que o tenha parado; - do ponto de vista do montador, o pedaço de filme entre dois cortes de tesoura e, depois, entre duas emendas; - e finalmente, do ponto de vista do espectador, o pedaço de filme entre duas ligações*". (MARTIN, 1990, p. 139).

Em cooperação mútua entre cada um dessas unidades, Martin (1990, p. 143) atribui três funções criadoras da montagem. São elas: a criação do movimento, a criação do ritmo e a criação de uma ideia. Consideramos que cada uma dessas funções remete a um tipo de articulação entre os elementos que integram a imagem cinematográfica, sendo a função do movimento, animar e retirar do estático os seres e as coisas através de uma ordem de sucessões e deslocamentos temporais e espaciais.

A criação do ritmo difere da função anterior, uma vez que a base para pensá-la está na compreensão da distribuição métrica e plástica dos planos revelados pelos aspectos de duração (para o espectador corresponde à impressão de duração) e de tamanho (relação entre o tamanho do plano e a sensação que este desperta). Sobre a função do ritmo, Léon Moussinac observa:

> As combinações rítmicas resultante da escolha e da ordem das imagens irão provocar no espectador uma emoção complementar daquela determinada pelo assunto do filme... É do ritmo que a obra cinematográfica obtém a ordem e a proporção, sem o que não teria as características de uma obra de arte. (MOUSSINAC apud MARTIN, 1990, p. 144).

A última função atribuída à montagem é a mais importante quando tratamos do cinema em termos de sua expressividade máxima como linguagem artística. A criação de uma ideia remete, portanto, à tomada de consciência dos diferentes elementos, fazendo brotar daí uma nova relação surgida do confronto entre tais elementos. Pudovkin afirma a ideia como função inseparável da montagem, segundo ele:

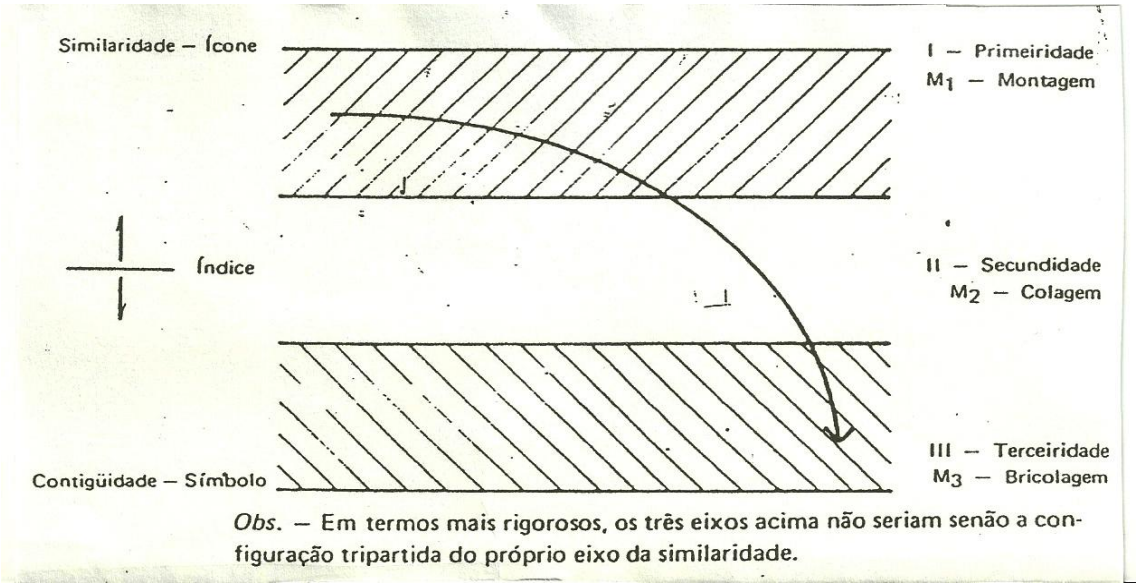
> É preciso tentar enxergar muitas outras coisas não perceptíveis a qualquer um. É preciso não apenas olhar, mas examinar, ver, mas também conceber; aprender, mas também compreender. E é nisso que os procedimentos de montagem contribuem de modo eficaz no cinema... A montagem, portanto, é inseparável da ideia, que analisa, critica, reúne e generaliza... A montagem representa um novo método, descoberto e cultivado pela sétima arte, para precisar e evidenciar todos os vínculos, exteriores ou inferiores, que existem na realidade dos diversos acontecimentos. (PUDOVKIN apud MARTIN, 1990, p. 145).

Uma vez compreendidos alguns princípios da montagem intelectual, passemos agora aos tipos de montagem e suas diferenças. No entanto, ao invés de analisar cada tipo específico de montagem proposto por Eisenstein, abordaremos a montagem tendo como foco os processos de transformação possibilitados pela tradução intersemiótica em cada um dos níveis identificados no terceiro capítulo.

Para tal, utilizaremos alguns conceitos de Pignatari (1987) e Plaza (1982) acerca desses processos na criação artística, entendendo que ambos tratam da montagem de uma forma geral e não específica ao cinema, procurando relacioná-los com os elementos da especificidade cinematográfica.

De maneira a relacionar com os princípios da tradução intersemiótica e introduzir à semiótica da montagem, apresentamos abaixo o diagrama criado por Pignatari (1987), no qual a tríade sígnica se mantêm. Para fazer uma correlação com a montagem cinematográfica, enfatizaremos as qualidades impressas e postas em destaque em cada tipo de montagem. Para tal faremos referência aos elementos específicos e não específicos da linguagem cinematográfica apresentados anteriormente, inserindo o tempo e o movimento como unidade maior que organiza cada um desses elementos através da sobreposição de qualidades e dominância de algum aspecto diante dos demais.

Figura 6 - Diagrama elaborado com base na fenomenologia e na semiótica de Peirce



Fonte: PIGNATARI, Décio (1987).

As três definições de montagem trazidas por Pignatari (1987) – *sintática, semântica e pragmática* – permitem localizar cada uma de suas funções de acordo com as qualidades dos signos icônicos, indiciais e simbólicos.

Nesse sentido, vamos nos referir a esses processos como montagem, organizados em raiz icônica, raiz indicial e raiz simbólica levando em consideração a dominância de cada um desses tipos de signos e suas respectivas qualidades.

4.1.1. Montagem de raiz icônica

Podemos nos referir a esse tipo de montagem como aquela cuja organização está voltada para o signo em seu aspecto máximo de qualidade e síntese (natureza icônica). Pignatari (1987) refere-se a esse tipo como montagem sintática, que é organizada por processo formal originado por síntese qualitativa, ou seja, em que a organização e as estratégias traçadas pelo artista durante a construção material da obra geram correspondências indiretas, principalmente por paramorfismo, com o objeto representado.

Plaza (1982) destaca, também, que a montagem sintática ocorre quando "*a mensagem estética é fortemente autorreferente, voltada para si mesma, daí o seu caráter de ambiguidade, pois ela está basicamente organizada pela similaridade.*" (PLAZA, 1982). Assim, a mensagem, ao buscar a autorreferência, acaba por destacar sua autonomia como objeto artístico, e, ao sê-lo, aproxima-se da materialidade do meio, passando a ter o suporte material (dispositivo) como principal aliado para a construção das poéticas.

Para Pignatari (1987, p. 169), alguns artistas destacam-se nas mais diferentes áreas por utilizarem esse tipo de montagem. Por exemplo: Mondrian, na pintura; Mies van der Rohe, na arquitetura; James Joyce, na literatura; Mallarmé, na poesia; entre muitos outros. Por mais abrangentes que possam ser as áreas de atuação na qual possam ocorrer processos de montagem sintática, nesses destacam-se sempre uma espécie de condensação da informação e sua transposição para o suporte, sendo que este "*torna-se significativo como objeto espacial*". (PLAZA, 1982).

Assim, podemos perceber que na montagem de raiz icônica, a plasticidade e a materialidade impressa nos suportes tornam-se um fator importante que ressalta os aspectos estruturais pelo qual compreendemos que a obra tem a possibilidade de tornar-se invenção.

Ao aproximar as práticas do universo audiovisual à montagem de matriz icônica, percebemos uma articulação disjuntiva entre fragmentos de imagem e das unidades de tempo em que a experimentação e composição plástica são levadas ao extremo, acabando por reforçar a condensação e a correspondência por similaridade com outros universos e linguagens. Observamos, nesse tipo de montagem, que a imagem e tempo se mesclam a tal ponto, que não é mais possível reconhecê-lo em suas especificidades e unidades, mas somente por sua totalidade localizável como

experiência psicológica do tempo, engendrado pelo visível da imagem e percebido na forma de sensações (DELEUZE, 1989).

Nesse sentido, acreditamos que as ideias de Deleuze (1989) acerca do processo de montagem intelectual e das colisões e junções entre os dois tipos de imagem (imagem-tempo e imagem-movimento) relacionam-se com os princípios da montagem de raiz icônica. Isso acontece porque reforçam a relação entre tempo direto e percebido e conduzem à ideia de fragmentação e expansão da experiência mediada pelo objeto artístico.

Potencializadora dos juízos perceptivos e aspirante do mais alto grau de iconicidade, a montagem de raiz icônica, nesse contexto, reivindica do espectador uma disponibilidade para o poder da sugestão, da evocação e associação que o próprio signo revela, fazendo com que o seu modo de ação só possa se dar por similaridade. (PLAZA, 1982).

Trabalhos como os de Resnais, Godard, Greenaway, Zbigniew Rybczynski, entre outros artistas audiovisuais, revelam composições estruturalmente muito bem elaboradas, carregadas de unidades sígnicas e que exigem do espectador um repertório extenso e uma disponibilidade para compreensão não usual. A montagem sintática acaba por despertar a atenção do receptor de forma que este se torne, também, criador da obra. Tais fundamentos retomam assim os princípios da montagem intelectual de Eisenstein, na qual o cineasta destaca:

> A virtude da montagem consiste em que a emotividade e a razão do espectador se inserem no processo de criação (...). O princípio da *montagem*, diferentemente do da *representação*, obriga o espectador a *criar*, e é graças a isso que a montagem alcança, junto ao *espectador*, essa força de emoção criadora que distingue a obra patética do simples enunciado lógico dos acontecimentos. (EISENSTEIN apud MARTIN, 1990, p.161).

Assim, podemos afirmar que nesse tipo de montagem, assim como pontuou diversas vezes Deleuze em *A imagem-tempo* (1989), o tempo, como articulador dos juízos perceptivos, torna-se o principal componente que viabiliza a construção por seus aspectos de qualidade. Na obra de Resnais, por exemplo, essa relação estrutural com o tempo é perceptível quando um efeito de imagem-tempo direto (experiência do tempo real) é inserido pela quebra de plano-sequência, e no qual o espectador é colocado em uma espécie de labirinto imagético sem passado e sem

futuro, vivendo assim a própria sensação do tempo como fenômeno atual (PARENTE, 1998).

Do ponto de vista formal, percebemos ao longo das análises que, nesse tipo de montagem, tal relação com o tempo acaba por colocar em destaque um procedimento cinematográfico muito comum no cinema dos primeiros tempos: o quadro fixo. Tal procedimento permite tratar o quadro como unidade mínima, ressaltando, assim, os aspectos de autorreferência e autonomia da imagem em sua composição e movimentos internos (LORENA; ALVARENGA, 2009).

Esse interesse pelo quadro fixo como recurso estrutural e estético permite estabelecer uma relação entre esse tipo de montagem e os diretores que possuem, por exemplo, a pintura como referência. Nesse contexto, merece destaque a obra de Peter Greenaway. Embora abordemos seus procedimentos mais à frente, destacamos esse diretor como um mestre na arte conceber o plano como elemento independente ao utilizar diferentes suportes, imbricados em uma única imagem (a pintura tradicional e a imagem de computador, por exemplo) e sincronizá-los com a trilha sonora. O resultado de sua obra pode ser entendido como uma polifonia de estruturas que é própria da linguagem do barroco utilizada pelo diretor, na qual o plano da imagem acaba por transformar-se em uma "*junção complexa de linhas independentes que tecem a linha total da partitura fílmica*". (GARCIA, 2000, p. 52).

Figura 7 - Cena de "O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e seu amante"

Fonte: Peter Greenaway (1989). Destaca-se a composição do quadro como pintura.

Outro elemento plástico muito utilizado na montagem de raiz icônica é a música. A música, quando utilizada como elemento formal, remete aos aspectos de qualidade e sentimento que são próprios da matriz sonora (SANTAELLA, 2005). Percebemos que a trilha sonora, quando utilizada por seus aspectos estruturais, especialmente quando composta especificamente para a obra cinematográfica, consegue, ao unir-se às imagens, aumentar a carga sígnica em trânsito na obra e, ao expandi-la, reforça a ideia de mensagem como puro sentimento.

Assim, é compreensível que muitas obras, que possuem como base conceitual a montagem de raiz icônica, sofram uma espécie de contaminação natural, e que temos observado como sendo cada vez maior, por outros campos artísticos. Essas obras se abrem para a experimentação de artistas e de receptores, reforçam, por assim dizer, os princípios da intermidialidade, destacados anteriormente, deixando-se mesclar com a pintura, com o vídeo, com a imagem eletrônica, com a potência da música (que nesse caso, muitas vezes, é composta para o próprio filme). As observações trazidas acerca da montagem de raiz icônica permitem conectá-las com a posição criativa da tarefa artística, permitindo entendê-la no contexto da invenção.

4.1.2 Montagem de raiz indicial

Em correspondência ao que é da ordem dos índices, podemos compreender esse tipo de montagem de acordo os aspectos que colocam a imagem, como signo, em conexão direta com seu objeto dinâmico, no caso o real como parte de um universo captado pela câmera. Tal relação nos permite apresentar a montagem de raiz indicial como aquela em que há, de imediato, o reconhecimento dos aspectos "cinematográficos": imagens em movimento, a ideia de sequência e de lugar, a imagem fixa na matéria fotográfica, nossa relação do olho com o processo de "ver" o mundo. (LORENA; ALVARENGA, 2009).

Em correspondência com a montagem semântica de Pignatari (1987, p. 169), podemos dizer que esse tipo de montagem localiza-se, também, entre "*o normal médio do universo icônico*"[43]. Pignatari (1987) também se refere a esse tipo de

43 Pignatari (1987) reconhece não ser possível determinar uma escala de "valores" para os tipos de montagem, por isso continuamos reforçando a ideia de uma leitura do objeto cinematográfico com base em um princípio de dominâncias.

montagem como *colagem*, visto que há sobreposição de elementos de naturezas e universos distintos responsáveis por saturar o código do qual participam.

Observamos que devido à sua natureza indicial (secundidade), esse segundo tipo de montagem acaba por se vincular e reforçar algumas de suas conexões com o real (simbólico), porém trabalha a fim de utilizar a materialidade do suporte para se aproximar da natureza icônica. Sobre a montagem semântica, esclarece Plaza (1982):

> A montagem semântica (colagem) ainda que privilegiando a semelhança, tem tendência para a diferença, a contiguidade, como acontece no jornal, no cubismo de Picasso e Braque, na pintura de Klee e Kandinsky. (PLAZA, 1982).

Tais apontamentos permitem traçar uma aproximação com as bases do audiovisual, permitindo-nos dizer que, enquanto a montagem de raiz icônica ressalta as questões da estrutura (interna da própria imagem e também das passagens conceituais que essas operam no tempo), a montagem de raiz indicial acaba por colocar em destaque o movimento em si, seu registro do real como sensação de tempo e espaço percebido e aprendido na materialidade do suporte fílmico (LORENA; ALVARENGA, 2009).

Do ponto de vista formal, podemos perceber que esse tipo de montagem acaba por colocar em destaque os fenômenos relativos ao movimento e enquadramento que são apreendidos na captação das imagens. Aqui a compreensão do ritmo torna-se exterior ao conteúdo interno do plano e reforça as relações de movimento de um plano a outro. Observamos que, no contexto da montagem de raiz indicial, os elementos específicos (enquadramento, tipo de plano, etc) sobressaem diante dos não específicos (cor, cenografia, música, figurino, etc), uma vez que o papel da câmera torna-se determinante para a apreensão do real, reforçando as estratégias de captação mediadas pelo dispositivo técnico.

Do ponto de vista poético, podemos correlacionar a montagem de raiz indicial com a montagem rítmica, já que, em ambas, reconhecemos um interesse psicológico despertado pelo conteúdo da mensagem. Como destaca Martin (1990), na montagem rítmica[44]:

[44] Martin (1990) considerando a especificidade cinematográfica define três tipos de montagem: Montagem ideológica, Montagem rítmica e Montagem narrativa. Embora a relação não seja direta com as correspondências encontradas em Pignatari (1987), acreditamos que algumas qualidades em cada tipo de montagem se cruzam e permitem analogias.

> O diretor não estabelece mais a duração dos planos em função do que tem a mostrar (materialmente), mas do que tem a sugerir (psicologicamente), isto é, em função da dominante afetiva do roteiro ou de uma parte do roteiro. A duração dos planos, que é o tempo percebido pelo espectador, está, portanto, condicionada, em última instância, menos pela necessidade de percepção de seu conteúdo do que pela adequação indispensável entre o ritmo a criar e a dominante psicológica que o realizador deseja tornar visível no filme. (MARTIN, 1990, p.149).

Como se vê, o ritmo entre os planos é utilizado como artifício formal e recurso poético na montagem, possibilitando, assim, chegar àquilo que Pignatari (1987) afirma como sendo próprio da montagem semântica em que temos a passagem do "normal médio" da indicialidade para a iconicidade.

A montagem de raiz indicial em sua aproximação com o audiovisual tende a reforçar os aspectos em que a imagem se apresenta pura e limpa (com intervenções mínimas), tendo como o objetivo prolongar a experiência sensória da imagem como extensão do tempo. Em grande parte, notamos que alguns dos filmes organizados sobre a lógica da montagem de raiz indicial estão focados em discursos de ordem política ou filosófica, tratam de questões de ordem individual ou coletiva (sujeitos deslocados de contextos socioculturais, reflexões sobre a ordem das coisas na estrutura socioeconômicas) (LORENA; ALVARENGA, 2009).[45]

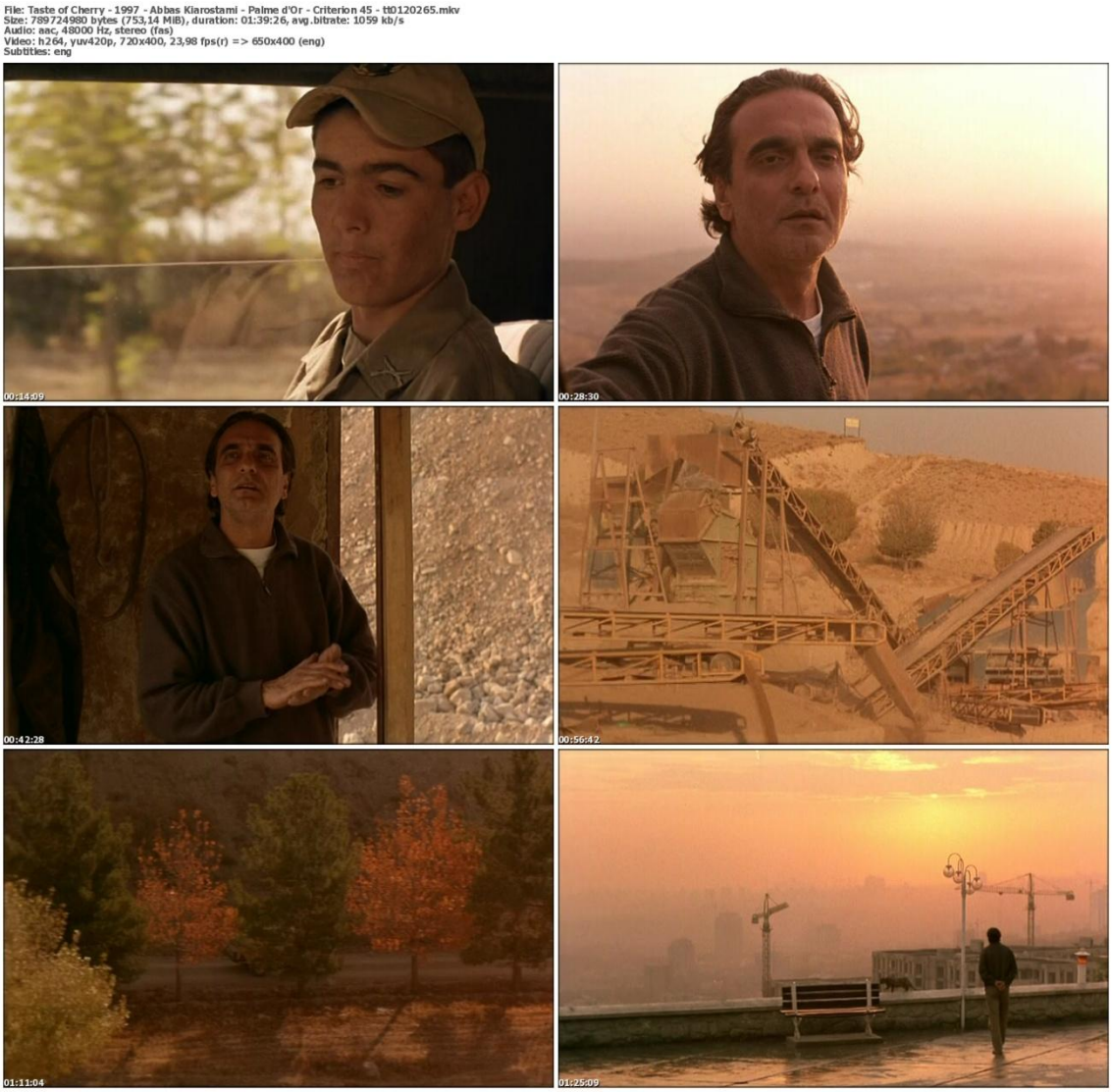
Em linhas gerais, podemos afirmar que alguns filmes cuja tendência é para a estética realista/existencialista acabam por trabalhar muito bem a questão dos enquadramentos e dos movimentos que conectam um plano a outro. Trabalhando com planos muito abertos, grandes *travellings* que percorrem a paisagem até parar no ponto onde de fato a ação se desenvolve, esse tipo de montagem dá ao espectador uma sensação de dilatação do tempo. Nesse tipo de montagem, o tempo torna-se uma variante do movimento, uma vez que a composição da imagem e as relações criadas de um quadro a outro são realçadas pelas relações de movimento entre os planos. Poderíamos citar, como mestres desse tipo de montagem, os trabalhos de Federico Fellini (1920-1993), Michelangelo Antonioni (1912-2007), Jacques Tati (1907-1992), assim como outros representantes do realismo e do neorrealismo.

[45] As correspondências traçadas entre montagem semântica e alguns princípios encontrados nos filmes citados não nos permitem estabelecer uma classificação direta entre estilos e montagens. As características apresentadas pretendem destacar a dominância de alguns princípios na organização plástica da imagem, mais do que engessar parâmetros que, sabemos, fazem parte de um universo pessoal do cineasta como um artista e que conduzem a matizes diversos espalhados nos vários tipos de montagem.

Dos diretores ainda em exercício, destaca-se o trabalho do diretor iraniano Abbas Kiarostami (1940-). No filme “Gosto de Cereja” (1997) e mais recentemente em “Cópia Fiel” (2010), ao juntar importantes e reconhecidos cenários reais (o deserto e o patrimônio cultural e arquitetônico italiano, respectivamente) aos personagens criados, ele promove uma discussão complexa que se desenvolve em torno do questionamento a princípios morais, éticos, provenientes da diferença cultural e, principalmente, o confronto entre ficção e realidade.

Desse modo, no primeiro filme, a decisão acerca do viver/morrer, que é o que move o personagem principal, é ampliada pela aridez e pelo tempo espaçado do deserto, introduzindo na ação um discurso sobre a moral e ética de ser cúmplice de um suicida. No segundo filme, as diferenças de ordem cultural são postas em discussão internamente nos próprios personagens, uma vez que a língua é a garantia da fidelidade, ou não, do que as pessoas realmente são quando deslocadas de um contexto original. Arriscamos, assim, dizer que, na obra de Kiarostami, seus personagens demonstram, como comportamento, um espelhamento da sensação despertada pelos lugares onde a história é construída: o psicológico e o real como duplo impresso sobre a matéria fílmica.

Figura 8 - Cenas agrupadas de "Gosto de Cereja"



Fonte: Abbas Kiarostami **A composição das sequências alterna primeiros planos com planos gerais que alargam a temporalidade.**

Quanto à montagem de raiz indicial, independentemente da escolha dos filmes mencionados acima, devemos ter em mente a proximidade de seus elementos com aquilo que compreendemos como imediatamente cinematográfico, ou seja, a representação do real articulada pela captação do movimento da câmera. Vale lembrar que, neste contexto, o papel criador da câmera cumpre tarefa determinante no contexto da criação ao permitir aos signos deslocarem-se de um nível a outro rumo a iconicidade.

4.1.3 Montagem de raiz simbólica

Em referência ao próprio tipo de signo presente nesse tipo de montagem, podemos relacioná-la aos aspectos vinculados às leis, normas e convenções sociais e culturais nas quais os aspectos dramáticos e discursivos estão em maior destaque (PIGNATARI, 1987; PLAZA, 1982).

Podemos aproximar esse tipo de montagem com a chamada montagem pragmática (PIGNATARI, 1987). Plaza (1982) reconhece como montagem pragmática aquela "*onde a tendência é para a mistura e junção de elementos provenientes de outras estruturas estéticas*". No mesmo contexto, Pignatari (1987) remete a esse tipo de montagem como *bricolagem*, ou seja, quando o "*universo da contiguidade invade o polo da similaridade*". (PIGNATARI, 1987, p. 170). Nesse tipo de montagem, a obra é contaminada por elementos de universos diversos que somos capazes de reconhecer, cultural e historicamente (simbólico – terceiridade), e que, ao transferirem suas referências pertencentes ao universo de origem para o objeto criado, as ampliam conduzindo à "*saturação e superação do próprio código*". (PIGNATARI, 1987, p. 170). No contexto da criação, essa ideia de bricolagem acaba por permitir uma translação de elementos de universos distintos que reforçam suas características ao mesmo tempo em que, na relação de troca com os outros elementos, contaminam-se e ampliam formas de significação.

Na montagem de raiz simbólica, a noção de ritmo, colocada em destaque nos dois tipos de montagem apresentados anteriormente, é substituída pela organização de um *relato temporal*, ou seja, neste tipo de montagem a organização das sequências se dá, em sua maioria, por uma relação de contiguidade narrativa. (MARTIN, 1990). Assim, como observa Martin (1990), a montagem narrativa "*apoia-se às vezes em relações de plano a plano, mas envolve, sobretudo as relações de cena a cena ou de sequência a sequência, levando-nos a considerar o filme uma totalidade significativa*". (MARTIN, 1990, p. 154).

Observamos assim que esse tipo de montagem se refere ao tempo de maneira causal, ou seja, como sucessão de acontecimentos. Mesmo quando as sequências se encontram organizadas, não apenas de forma linear (montagem linear[46]), mas também em ordem inversa (montagem invertida e montagem

[46] Martin (1990) localiza quatro tipos de organização da montagem narrativa, ressaltando que ambas têm como objetivo "*o relato de uma ação, o desenrolar de uma sequência de acontecimentos*". O autor divide-as em: 1)

alternada), ou por paralelismo (montagem paralela), ambas, ao fim, reforçam o desenvolvimento da obra como somatório de uma *ordem de sucessões.* (MARTIN, 1990, p.155).

Se no campo das artes Pignatari (1987) relaciona esse tipo de montagem ao universo da *pop art*, à cultura artística do *ready-made* e ao *kitsch*; podemos dizer que, no cinema, ele assimila com facilidade e faz uso dos elementos provenientes de outros universos, principalmente da literatura, do teatro e da cultura pop, da publicidade e propaganda, entre outros.

É nesse sentido que a montagem de raiz simbólica nos permite traçar relações com o universo verbal e da oralidade identificados por Santaella (2005) em proximidade à matriz verbal. Percebe-se, de certa maneira, que os princípios narrativos, entendidos aqui como uma série de discursos que se constroem ao longo do filme, são colocados em destaque através dos personagens e seus comportamentos que devido ao seu caráter "familiar" de identidade sócio-cultural nos permitem identificar e acompanhar o desenvolvimento da história que se conta. Contudo, isso não nos permite afirmar que a presença de tais elementos culturalmente conhecidos e sua organização pautada pelo universo verbal congelem a obra no campo do simbólico. Muitas vezes, a articulação interna destes mesmos elementos projeta-se como diferença permitindo uma descaracterização do próprio discurso fundado na matriz simbólica e que, portanto, devido à própria estrutura da obra dirige-se rumo a matriz icônica.

Observamos, muitas vezes, que nesse tipo de montagem é recorrente a utilização da adaptação cinematográfica de livros ou de biografias (correspondente à tarefa tradutora no nível do simbólico), ressaltando e destacando os aspectos que correspondem à ordem da dramaturgia. A dramaturgia é utilizada como elemento expressivo a fim de destacar a natureza simbólica da linguagem como sistema cultural e permitir a compreensão imediata dos conteúdos encenados. A montagem de raiz simbólica, uma vez operando predominantemente sobre o eixo da

---

montagem linear, quando o filme "*comporta uma ação única, exposta numa sequência de cenas colocadas em ordem lógica e cronológica*"; 2) **montagem invertida**, quando ela "*subverte a ordem cronológica em proveito de uma temporalidade subjetiva e eminentemente dramática, indo e voltando livremente no presente e no passado*"; 3) **montagem alternada** encontra-se "*baseada na contemporaneidade estrita de duas (ou várias) ações que justapõem, as quais acabam na maioria das vezes se juntando no final do filme*"; e 4) **montagem paralela**, "*quando duas ou mais ações são abordadas ao mesmo tempo pela intercalação de fragmentos pertencentes a cada uma delas, alternadamente, a fim de fazer surgir uma significação de seu confronto.*"(MARTIN, 1990, p. 155).

contiguidade, faz com que a relação estabelecida com o real se dê via um código rígido de contar histórias, modos de narração sustentados pela narrativa oral (atores) e que endossam as relações com a encenação. (LORENA; ALVARENGA, 2009).

Essa capacidade que o filme tem de colocar o receptor em uma situação de reconhecimento imediato é mencionada por Xavier (1984) como "*discurso da transparência"*, ou seja, é quando no filme não há muito a ser decifrado pelo espectador ou quase nada oculto nas passagens das imagens. Aquilo que se vê na superfície da tela é, em sua maioria, tudo que a imagem tem a comunicar como mensagem. Alvarenga (2009) reconhece na estrutura do cinema clássico, principalmente, esse tipo de relação, em que:

> A analogia entre uma linguagem audiovisual e a linguagem verbal parece fazer sentido: compararíamos o que o teatro e a literatura dizem com o que o cinema diz, já que o que importaria seriam os *ditos* – conteudisticamente semelhantes – dessas diferentes formas de arte e não os *modos de dizer* – semioticamente diferentes. (LORENA; ALVARENGA, 2009, p. 4).

Nesse sentido, reconhecemos que, na montagem de raiz simbólica, o tempo torna-se um elemento cuja função estrutural é menor entre os demais elementos. Observa-se, neste tipo de montagem, assim como na montagem narrativa (MARTIN, 1990), que as ações representadas pelos personagens superam as relações de tempo e movimento entre as sequências, uma vez que o que está em jogo é a aproximação simbólica das ações desempenhadas por seus personagens. (MARTIN, 1990, p. 159).

Do ponto de vista dos elementos formais, a língua é um elemento que se torna relevante na montagem de raiz simbólica. Ela adquire, no interior da montagem simbólica, uma função tradutora cujo papel é fazer a síntese simbólica entre as inúmeras referências que saturam o próprio código audiovisual e os aspectos culturais que ela representa como sistema.

No caso da montagem de raiz simbólica, entendemos que essa mistura de linguagens parece ser resolvida pela capacidade simbólica que o texto ou a oralidade, como sistema linguístico, tem de organizar e reunir diferentes fragmentos em uma linguagem comum. Nesse sentido, justifica-se aqui o peso dado à dramaturgia e a sua classificação como estilo dentro de uma quantidade

considerável de gêneros herdados da literatura clássica, como, por exemplo, o romance, o drama, a comédia e o suspense.

Alguns filmes mais recentes, como “Kill Bill” (2003) e “Bastardos Inglórios” (2009), de Quentin Tarantino, e também “Kika” (1993) e “Tudo sobre minha mãe” (1999) do diretor espanhol Pedro Almodóvar, ao darem destaque à dramaturgia e ao mesmo tempo trazerem uma série de elementos das mais diversas naturezas como quadrinhos, objetos da cultura japonesa, filme de guerra, universo sexual, cultura pop, permitem evidenciar essa relação com o simbólico, derivada de um excesso de referências em que a língua, através da dramaturgia, resolve as questões.

Aproximando do cinema experimental, um diretor que parte da montagem semântica, mas que ao mesmo tempo a projeta em direção ao universo icônico é David Lynch (1946-). Seus trabalhos merecem destaque, uma vez que, mesmo ao trazer referências do universo simbólico, o diretor, por composição plástica, consegue transformar a mensagem em um forte mecanismo de tensão psicológica. Na série de filmes “*A Estrada perdida*” (1997), “*A cidade dos sonhos*” (2001) e “*O império dos Sonhos*” (2006), o diretor, ao tratar da poética do sonho e do delírio, injeta, pontualmente, nas sequências de seus filmes, uma série de elementos que podem ser reconhecidos como herdados de outras esferas. Organizando as sequências em uma montagem não linear e tomada por idas e vindas da história, mesclam-se efeitos de vídeo, máscaras do teatro e celebridades, criando uma espécie de delírio imagético, articulado por cortes brutos, primeiros planos e montagens labirínticas, utilizando como base a estrutura à qual direciona sua crítica – a hollywoodiana.

Figura 9 - Cena de "O império dos sonhos"

Fonte: LYNCH, David. Inland Empire (filme), 2006. A estratégia de utilizar máscaras em personagens que não identificamos é a forma utilizada para desmascarar a própria estrutura do "sonho" no qual o cinema americano se funda.

Assim, concluímos a apresentação deste último tipo de montagem de forma a localizá-la dentro de um contexto da transformação proposto pela tradução, porém com tendência ao universo da contiguidade, encontrada no simbólico. Podemos dizer, assim, que no universo audiovisual, esse tipo de montagem tende a se aproximar da dramaturgia e da coletividade. Passamos a ter uma relação com esse tipo de imagem na correspondência entre atitudes e símbolos que somos capazes de identificar dentro de um sistema de códigos e regras culturalmente reconhecíveis.

5 O CINEMA: UM GRANDE ATELIÊ

Reforçando a ideia de que o cinema tem, desde seus primórdios, ampliado os vários aspectos da linguagem e permitido, ainda hoje, estabelecer-se como forma de construção artística múltipla e coletiva, nós pretendemos ao longo deste capítulo mostrar como as três grandes classes de signos organizam os elementos cinematográficos através da montagem permitindo, no contexto da tradução intersemiótica e da intermídia, essa translação de significados que possui a iconicidade como lugar primeiro da criação artística.

Procurando concentrar nossas observações na montagem de raiz icônica e pensando a arte cinematográfica como um lugar propício à experimentação de meios e mídias diversas, escolhemos para análise a obra de dois grandes cineastas – Alain Resnais (1922-) e Peter Greenaway (1942-). O primeiro diretor, de origem francesa, é reconhecido por seus trabalhos que abordam questões que o tempo e a memória, cuja construção poética e linguagem é herança da tradição clássica do cinema. No entanto, ele projeta a obra rumo ao experimental pela própria estrutura complexa com que constrói as cenas a uma condição de abertura tão grande que retiram o espectador do eixo.

Peter Greenaway é um cineasta de origem britânica que chama a atenção pela qualidade plástica de suas obras. Desenvolvendo um trabalho, cuja reflexão se constrói em uma mistura entre as artes plásticas tradicionais, já que ele possui formação em pintura e as novas mídias, o diretor revela uma construção de obras ricas pela complexidade e variedades de elementos e meios que utiliza.

Uma vez que temos destacado, ao longo do trabalho, as novas relações de autoria que tanto a tradução intersemiótica quanto a intermídia apontam e uma vez interessados na peculiaridade do processo criativo dos diretores acima, buscamos entendê-los sob a lógica do ateliê do artista. Assim sendo, acreditamos que a forma como eles lidam com a criação se insere como espaço da descoberta e da experimentação e cuja “formação” da obra nasce de uma profunda reflexão sobre esses procedimentos.

Ao demonstrar os princípios que regem o trabalho e obras destes cineastas, cujo exercício formal devido ao seu grau de complexidade nos permite relacioná-los com tradução intersemiótica e a intermídia, destacamos a organização de seus elementos buscando compreendê-los através dos processos de montagem

identificados anteriormente.

Destacando como de nosso interesse a análise do processo criativo desses autores, estabelecemos três níveis de análise que acreditamos estarem imbricados na construção de qualquer obra audiovisual: a temporalidade, a plasticidade e a simbologia da imagem. Essas três formas de análise definidas e que, sobretudo, funcionam em sintonia e cooperação, tem como base as definições trazidas por Santaella (2005) em relação às três matrizes da linguagem, ou seja, ao que a autora organiza como sendo da ordem do sonoro, do visual e do simbólico (SANTAELLA, 2005; LORENA; ALVARENGA, 2009).

Tal abordagem também acompanha o pensamento triádico da semiótica peirceana, ou seja, ao pensar a análise dos processos e dos próprios filmes entendemos: 1) por temporalidade aquilo que é da ordem da percepção e do estado sensível que a própria iconicidade coloca em suspensão na construção da obra, o tempo como experiência individual, daí a sua relação com o som (mero sentimento)[47] e a organização temporal das cenas; 2) por plasticidade aqueles princípios que põem em jogo as relações materiais e a dinâmica da própria imagem, por exemplo, as texturas, as escalas cromáticas, a composição dos objetos no quadro; 3) por simbologia o que é da ordem do instituído e conhecido como norma ou convenção, dai a relação com a dramaturgia e relações simbólicas instituídas, já que ambos se valem de convenções sociais e culturais facilmente reconhecidas pelo espectador para garantir significação.

Acreditamos, assim, tocar as obras, tendo em mente a organização dos conteúdos pela articulação interna empreendida por cada um dos processos de montagem e os aspectos revelados como dominantes em cada caso.

5.1 Alain Resnais e o discurso da memória

Na análise dos processos criativos da obra de Alain Resnais, uma das coisas que chama a atenção é a maneira pela qual este diretor se relaciona com sua equipe e a visão que ele tem da autoria. Formado pela escola do cinema clássico, na qual o diretor aparece como o grande e único criador, possuindo controle total do processo, a visão que Resnais possui e desenvolve a cada trabalho com os profissionais com que trabalha nos surpreende, endossando assim a existência de

[47] Ver SANTAELLA, 2005, p. 103.

um trabalho compartilhado no qual a ideia de ateliê faz total sentido.

Enxergamos no seu trabalho a mesma maestria observada quando um regente conduz uma orquestra, fazendo ressaltar a especificidade de cada instrumento. Sabemos, contudo, que essa relação colaborativa é decorrente da própria condição do cinema como arte fundada pela multiplicidade de linguagens e não configura uma especificidade da obra de Resnais diante dos demais diretores, mesmo que ele deixe claro o quanto a colaboração de outros profissionais é indispensável para a sua criação.

Ao elaborar uma tabela para demonstrar a ocorrência de cada um dos profissionais envolvidos em cada filme de Alain Resnais, observa-se que muitos criadores se repetem, o que nos faz acreditar que existe aí uma relação de cumplicidade e identificação entre as maneiras de criar do diretor e de sua equipe[48]. De acordo com Thomas (1989), o próprio Resnais atribui a imagem de uma árvore em analogia à organização criativa dos seus processos. Para Resnais, essa estrutura viva configura a grande árvore da criação. Acreditamos que tal modelo ramificado, embora mais orgânico e compartilhado, mantem a postura fundamental da autoria, porque, ainda sim, é Resnais, como diretor, quem decide e elege a participação dos demais "autores".

Na realidade, parece que Resnais tem mesmo uma necessidade de colaboração que lhe é fundamental para o funcionamento da coletividade que prega. De acordo com Guimarães (2008), Resnais é um dos poucos cineastas, que no contexto do "cinema de autor", aposta na colaboração criativa, uma vez que cria seus filmes fazendo de seus colaboradores os "*primeiros destinatários*". (GUIMARÃES, 2008, p. 60).

Na mesma perspectiva, Pingaud (1969) também destaca o comportamento de Resnais quanto à sua visão do processo como colaborativo:

> Sempre apagado em relação ao filme, Resnais pratica uma política contrária, que o aproxima dos diretores tradicionais. Nunca reivindicou ele o título de autor. Pelo contrário, sempre ressalta a modéstia e quase mesmo a insignificância de sua contribuição. É aquele que ilustra, que encena, no sentido mais exato desse termo, o organizador de um espetáculo cujos elementos são fornecidos por outras pessoas. Ao individualismo das "personalidades" (Godard, Antonioni, Bergman) Renais opõe o trabalho coletivo de uma "equipe". (PINGAUD, 1969, p.145).

[48] THOMAS (1989, p. 42) elaborou uma tabela considerando alguns filmes de Resnais e foi através de seu trabalho que essa relação de parceria e colaboração ficou ainda mais clara.

As diversas colaborações que se firmaram como uma rede de parcerias duradouras em diversos filmes nos permitem, também, destacar a ousadia em termos de composição que o trabalho desse diretor apresenta. Por um lado, observa-se que a obra de Resnais abre para a troca entre profissionais de áreas diversas, o que é também parte de uma escolha pessoal do diretor. Por outro lado, mesmo apresentando estruturas que permitem analogias com o universo digital, ela continua sendo viabilizada com recursos técnicos do cinema tradicional – câmera com película, locações reais, cenários construídos em estúdio, etc.

Nesse sentido, a construção da obra de Resnais não é questionada pelo uso das novas tecnologias, porque sua obra ultrapassa a própria questão do meio ou das premissas fundadas na imagem-movimento para debruçar-se no tempo em estado bruto e cuja função se torna abrir para a percepção. Os conceitos de labirintos, espelhos, narrativas condicionadas por múltiplas entradas e saídas nos levam a deslocar o cinema que Alain Resnais produz para as mídias eletrônicas e digitais, por mais que ele continue tecnicamente a fazer seus filmes da maneira convencional e historicamente conhecida. Podemos dizer em alguns aspectos que existe um pensamento digital que parece surgir como uma questão de conceito, como uma forma de se pensar imagens e situações em fluxo contínuo. Esse é, por exemplo, o caso de *Smoking/No Smoking* (1993)[49].

Dando prosseguimento a análise das obras de Resnais, concentraremos nossas observações em dois de seus filmes: *O ano passado em Marienbad* (1961) e *Smoking/No Smoking* (1993)[50]. Ambos os filmes são ficções que, por mais que se queira definir um tema para explicá-los, não se consegue. Mesmo tendo a criação separada por um intervalo de tempo de mais de trinta anos, ambos parecem procurar refletir, assim como em outros filmes de Resnais, sobre a nossa própria experiência com a memória e as possibilidades de escolhas que possuímos.

Nesse sentido, com relação a esses dois filmes, poderíamos, no máximo, dizer algo sobre a estrutura pela qual se organizam materialmente. "*O ano passado*

[49] Recentemente, Maurício Taveira defendeu sua tese de Doutorado junto a ECA/USP abordando as questões multimidáticas da obra de Resnais e propondo uma navegação interativa do filme elaborado em conteúdo digital. Ver: TAVEIRA, Maurício. *Interface, linguagem e fruição nas obras interativas Play smoking/no smoking e Collabore.* (Tese de Doutorado) São Paulo: ECA/USP, 2009.

[50] O filme é uma adaptação da peça de teatro "Intimate Exchanges" (1982), do diretor inglês Alan Ayckbourn, que apresenta oito histórias diferentes, todas elas representadas por distintos personagens, mas pelos mesmos atores.

em Mariembad" é um romance ficcional cujo roteiro foi escrito exclusivamente para o filme e que é construído de forma linear, fechada e inteiramente rodado em preto e branco.

"*Smoking/No Smoking"* é uma adaptação de uma peça teatral que possui duas entradas, uma para o filme *Smoking* e outra para o filme *No Smoking,* cada qual organizada de maneira linear, com gravações feitas em estúdio e cenários artificiais, e inserção de elementos da subcultura (como é o caso da linguagem dos quadrinhos utilizada para apresentar o lugar e seus personagens). Nesse último filme a relação com a tradução intersemiótica torna-se mais direta, uma vez que estamos referindo a diferentes linguagens em trânsito. Resnais, ao ressaltar a sua admiração pelas peças de Ayckbourn, justifica a sua opção de adaptar Smoking/No Smoking do teatro para o cinema:

> Intimate Exchanges, de 1982, é a única peça dele que, até onde sei, nunca foi montada integralmente fora de Scarbohough [o pequeno teatro de Ayckbourn], apesar de ser um autor montado no mundo todo, ainda que bem menos na França e nos EUA. (...) Entre as motivações que tive, portanto, havia uma espécie de atração pelo abismo, pelo precipício. Fazer um filme com combinações múltiplas, retrogradações – pois não se trata de voltar atrás –, isso me atraía. Como nunca se construiu um filme a partir desse princípio, poderíamos então experimentá-lo. (RESNAIS apud CCBB, 2008).

Desse modo, destacaremos agora, em cada um desses filmes, os modos pelos quais a montagem como processo permeia e organiza cada um dos três níveis que definimos anteriormente.

Entendendo que o processo de montagem técnica torna-se para Resnais apenas um desdobramento de tudo que já foi, de certa maneira, montado mentalmente durante o processo de filmagem, podemos aproximá-los das características que o colocam em sintonia com as poéticas pautadas pela invenção. Resnais têm um conhecimento profundo dos recursos que cada dispositivo lhe oferece. Ele conhece o dispositivo e sabe o que esperar de cada escolha que faz. Acerca da relação de Resnais com a montagem, Pingaud (1969) observa:

> Nessa última etapa (...), a montagem deve restituir, na maior transparência possível, o ritmo da história – do espetáculo – deve apresentar, através dos fragmentos esparsos, a síntese do tema na sua duração exata e "viva". Sob esse aspecto, a montagem é indissolúvel da decupagem: por exemplo, o diretor escolhe determinada objetiva para uma determinada cena, tendo em vista um certo ritmo. (...) A montagem caminhará necessariamente no sentido da direção geral utilizada na filmagem dessas cenas. O conjunto

> sintético irreal que estava na cabeça do criador pode se objetivar durante as filmagens: na montagem o criador, tornando-se espectador, *visita* essa matéria inerte e lhe atribui um sentido interno, um dinamismo, ao *imaginá-la* pela segunda vez. E sob esse aspecto, pode-se dizer que a montagem é a direção. (PINGAUD, 1969, p.127).

Observamos que a maneira pela qual Resnais monta seus filmes evidencia o quanto é precisa a sua direção. Sua montagem atua não no sentido de pôr ordem em fragmentos desconexos de imagens captadas aleatoriamente, ela é, na verdade, uma solução muito acertada frente aos recursos que ele encontra disponíveis e sobre os quais já refletiu bastante antes de filmar.

Em depoimento a Pingaud (1969), Eric Pluet[51] afirma que o método de projeto de Resnais está pautado em um processo de escolhas bem definidas, que, segundo ele, gera certas economias com relação à quantidade de material fílmico gerado[52]. Assim, Pluet observa:

> Por gosto pessoal, e eu diria que também por uma questão de ética, Resnais prefere levar o jogo até o fim. Antes de filmar cada cena ele já pensou muito. Mas uma vez que tomou uma decisão, não volta atrás, não reserva para si saídas de emergência. (PLUET apud PINGAUD, 1969, p.129).

Do ponto de vista do processo de montagem, o interessante na proposta de Resnais é que, como ele mesmo já foi montador[53], enquanto filma já vê o filme como uma estrutura total, sendo capaz de imaginar exatamente aonde quer chegar e, assim, deixando para o fim apenas pequenos ajustes. Resnais acompanha todo o processo de montagem, gosta de assistir tudo e discutir cada sequência do filme, embora, já nessa fase, como afirma Eric Pluet, sua intervenção é quase mínima:

> Eu disse que discutimos as tomadas uma a uma. Na verdade, falamos muito pouco: não há necessidade de falar muito com Resnais para saber onde ele quer chegar. Sentimos isso imediatamente, é a sua grande força. (...) Acaba-se necessariamente por sentir as coisas do mesmo modo. Mas o que é agradável de Resnais é que se tem a impressão de descobrir aquilo que ele já sabe. Acreditamos estar fazendo o trabalho nós mesmos, quando na verdade é ele quem o faz, suavemente, sem nunca nos forçar. (PLUET

[51] Eric Pluet participou da montagem sonora de Muriel (1963) e dirigiu a montagem de A guerra acabou (1966).

[52] Em grande parte das vezes, o volume de material é três vezes maior que a quantidade de película existente no filme finalizado. Alguns diretores, diferentemente de Resnais, utilizam duas ou três câmeras simultâneas para que possam, na montagem, ter uma maior quantidade de pontos de vista. (PLUET apud PINGAUD, 1969, p. 130)

[53] Montador é a função desempenhada pelo profissional que de fato trabalha sobre as mesas de montagem organizando o material fílmico em uma sequência definida pelo diretor ou pelo roteiro. Normalmente diretor e montador trabalham juntos na finalização do filme.

apud PINGAUD, 1969, p.129).

Nota-se, na obra de Resnais, a existência de estruturas elípticas da organização como um labirinto e dos espelhamentos diversos, concepção essa que abrange não só a estrutura da montagem, mas também os elementos não específicos: a construção dos cenários, o estado emocional com o qual veste seus personagens, na música. O ritmo imposto às cenas é o da oscilação, reafirmando assim uma poética do duplo, como temos defendido desde o princípio deste trabalho.

Por isso, conforme observa Samson (apud PINGAUD, 1969, p. 170), no cinema de Resnais, o espectador é conduzido por um *lirismo crítico* no qual "*os gestos são exagerados, as entonações insólitas, a cronologia despedaçada*". Com relação à condução do espectador a esse estado crítico, Resnais afirma: "*Meu objetivo é pôr o espectador em um estado tal que oito dias depois, ou mesmo seis meses ou ainda um ano depois, ao se ver colocado diante de um problema, o filme o impeça de trapacear e o obrigue a reagir livremente.*" (RESNAIS apud SAMSON, 1969, p.170).

Figura 10 - Cena de "O ano passado em Marienbad"

A utilização dos espelhos é um artifício utilizado durante a narrativa para fazer referência ao encontro virtual na própria memória.

Samson (1969) descreve o lirismo crítico de Resnais como sendo de dois tempos: o *primeiro tempo é o prelúdio*, uma espécie de momento no qual o espectador vaga à espera de encontrar algo ou a si mesmo, e a tensão oferecida por

Resnais atua com o intuito de nos fazer disponíveis[54] e está ligada ao fato de não saber aonde esse caminho vai nos levar. Em *Marienbad*, por exemplo, o primeiro tempo é o tempo do passeio dos longos corredores e a descrição sugestiva do espaço onde a narrativa irá se desenvolver. Em Smoking/No Smoking, o prelúdio fica por conta das ilustrações que apresentam a cidade e os personagens, mas que, no entanto, devido ao grau de abstração que é próprio do desenho em quadrinhos, permite-nos visualizar aquela situação em qualquer lugar, a imaginação condicionada ao não lugar (o que, de certa maneira, é a visão que fazemos da desmaterialização proposta pelo universo digital).

Já o *segundo tempo é o tempo do retorno*, da memória, da reconstrução imagética. (SAMSON, 1969, p. 171). Em *Marienbad*, por exemplo, a música tem o papel fundamental de promover o retorno: a valsa. Ao falar sobre a criação da trilha sonora, o músico Francis Seyrig, responsável pela criação em *Marienbad,* observa:

> No começo, tinha-me dito que fizesse algo bem moderno. Durante três semanas fizemos ensaios com órgão, com os graves e depois com os agudos; ele ouvia, debatíamos. Percebi que o que ele queria mesmo eram elementos wagnerianos para o aspecto *passioné* do filme, mas também um aspecto 1925 e trechos modernos, tudo isso junto. A seguir ele me deu um diagrama do filme inteiro, muito bem feito, a lápis de cor, com fotos; e comecei a trabalhar no sétimo rolo, o mais importante dramaticamente e o mais complexo musicalmente (...). A música faz parte de certas cenas, tal como a valsa; mas na maioria das vezes ela transborda delas, transforma-se, torna-se serial, às vezes com combinações de órgão e orquestra. Na realidade a música marca as passagens, hesita, não ousa se aproximar... (SEYRG apud PINGAUD, 1969, p.138)

Em "*O ano passado em Marienbad"* e também em outros filmes, esse papel articulador entre a música e a montagem torna-se o elemento central para a construção desse lirismo de Resnais, talvez por isso a sua relação com os compositores seja tão próxima. Já em Smoking/No Smoking, a relação não é musical e sim do comportamento da câmera diante da situação revelada em cada cena: o congelamento da imagem é o articulador de todo o processo futuro e passado. A cena em que Célia (Sabine Azemá) pega o maço do cigarro oferece uma situação precisa desse recurso, uma vez que o importante não é o fato de ela fumar ou não fumar, mas sim os encadeamentos de ações que nos fazem pensar o que poderia ter sido ou o que pode vir a ser em qualquer situação dada, ou seja, a

[54] Samson (1969) argumenta que Resnais monta o filme como se fosse uma armadilha, a fim de "desmascarar nossa consciência tranquila, nossos hábitos de pensar, nosso conforto" e nos tornar "solidários a démarche do filme", o que, segundo ele, justifica-se no artifício construtivo usado no prelúdio.

consciência de uma escolha.

Passaremos agora ao segundo nível de análise, considerando os elementos envolvidos na composição plástica das cenas. Com relação a esse aspecto podemos dizer que Resnais não se prende a nenhuma estratégia rígida. O que ele faz é tentar transmitir, através da imagem captada e na forma como seus objetos estão dispostos em cena, uma forma que se torne análoga à sensação despertada em nós por aquela situação.

Nesse sentido, em Marienbad, a lógica do labirinto é a lógica do próprio espaço físico no qual o filme foi gravado: um hotel cheio de memórias, espelhos e painéis com seus *bouseries*[55] dourados, grandes corredores; em Marienbad "o labirinto é ao mesmo tempo um mundo infinito e um espaço entre quatro paredes". (SAMSON, 1969, p.175). O olhar atento para a cenografia permite identificar que todas as janelas, com exceção daquela que dá para o jardim, encontram-se fechadas ou embaçadas, tornando-se, assim, uma metáfora de nossa própria memória, de um sonho em preto e branco. É aí que a montagem encontra a sua expressividade máxima em Marienbad, no mesmo instante em que chama o espectador a estar atento, a ser cúmplice da obra como é de si mesmo. Aqui, a dramaturgia também se desenvolve da mesma maneira, o estrangeiro como a metáfora do desconhecido e a desconstrução dos diálogos como forma de promover inquietações de ordem emocional.

[55] Moldura ou elemento decorativo feito em madeira e utilizado em portas e paredes, sendo muito comum nos interiores dos Palácios nos séculos XVII e XVIII.

Figura 11 - Cena de "O ano passado em Marienbad"

Cena de O ano passado em Marienbad (1963) destacando a composição plástica da cenografia e a utilização de panorâmicas em ambientes fechados.

Em *Smoking/No Smoking,* do ponto de vista plástico, há duas importantes contribuições: em primeiro lugar, a presença da linguagem em quadrinhos, símbolo da baixa cultura, do popular, seguida da legenda descritiva da espacialidade – texto e imagens unidos. Para Resnais, o quadrinho, assim como outras formas manifestas na cultura popular (folhetim, da literatura barata americana, das canções populares francesas, do *Noveau Roman* de Duras e Robbe-Grillet), da qual ele revela ser fã confesso[56], é uma "*estrutura especulativa, com suas diversas possibilidades de desenrolar da história.*" (ALPENDRE, 2008).

[56] ALPENDRE, Sérgio. Quero ir para o meu mundo dos quadrinhos. In: CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL (org.). **Retrospectiva Alain Resnais:** A Revolução Discreta da Memória. Catálogo. Rio de Janeiro: CCBB, 2008.

Figura 12 - Prelúdio de "Smoking/No Smoking"

Apresentação dos personagens. A linguagem da história em quadrinhos invade a obra de Resnais.

A descrição espacial pelo locutor[57] aliada às legendas das ilustrações dos personagens também é outro recurso frente aos cenários, todos construídos em estúdio, reforçando a artificialidade e a língua, surge como elemento de desestabilização – ambiente focado no modo de vida inglês, mas ao mesmo tempo contraposto à língua francesa, que se torna símbolo de uma instituição cultural maior. Da mesma maneira, o destaque ao preciosismo da dramaturgia desenvolvida por apenas dois atores – Sabine Azéma representando todas as personagens femininas e Pierre Arditi representando todos os masculinos – ilustram a duplicidade de inúmeras relações entre homens e mulheres e suas respectivas personalidades em qualquer lugar do mundo.

Como destacado anteriormente, a compreensão de como se organizam e se desenvolvem alguns dos aspectos da montagem na construção plástica e dramática da obra de Resnais é muito extensa; poderíamos vasculhar as obras e achar diversas outras formas de manifestação. No entanto, cabe ressaltar um aspecto que é comum a todos os filmes e que, de certa forma, é justificável pela estrutura labiríntica que procede como metáfora do pensamento que nos põe em ação. Como

[57] O filme começa com a seguinte inserção da locução aliada às imagens dos quadrinhos: "*Estamos na Inglaterra, no coração de Yorkshire, na cidadezinha inglesa de Hutton Buscel. Como em toda a cidadezinha, há uma igreja, há um cemitério, um restaurante indiano e a escola.*"

destaca Samson (1969):

> A criação do cineasta solicita uma outra criação: a de um espectador que é respeitado e em relação ao qual se soube como colocá-lo em estado de receptividade. Através de histórias dessemelhantes, reencontramos a constante vontade do cineasta de abalar nosso arquétipo do pensamento, nossos hábitos, a fim de incluir, mesmo em nossos próprios esforços, no interior do filme e guiá-los para vencer as dispersões de nossas impressões, para imaginar para além do quadro da imagem, para prolongar a história dos personagens para antes e depois do filme, para considerar outras soluções, formular outras hipóteses (...) Quando Resnais conta uma história, esta não nos é entregue num bloco só, mas nos mergulha, pelo contrário, na teia de aranha de todas as suas implicações: ele nunca pinta a coisa, mas sim o efeito produzido pela coisa". (SAMSON, 1969, p.178)

Podemos dizer que a aproximação da obra de Resnais com os princípios da montagem de raiz icônica pode ser compreendida no momento em que as composições plásticas e simbólicas, a exemplo dos espelhos, corredores e janelas em "O ano passado em Mariembad" ou até mesmo o peso e a importância da dramaturgia em "Smoking/No Smoking", transitam e deslocam-se de um nível a outro permitindo, não a análise isolada de cada um dos elementos sonoros, visuais e verbais, mas sim uma relação tão intrínseca entre eles e onde o tempo como princípio fundamental da montagem icônica instaura uma lógica própria articulando a abertura de primeiro grau.

Assim, fechamos a nossa análise da obra de Resnais destacando esse potencial que encontramos em sua obra de uma poética dos possíveis e de uma sobreposição de conteúdos e formas que não podemos separar. As estruturas que Resnais cria em forma de imagens, correspondem para nós às grandes teias do pensamento humano. Entendemos a obra desse diretor como uma série de ligações frágeis, efêmeras, que devido a sua transitoriedade colocam o espectador em estado máximo de atenção, despertando nele a capacidade que a obra deste cineasta manifesta, que é de criar analogias com formas de pensamento mais profundas. Assim, entendemos que Resnais, ao colocar em destaque a obra como sugestão, nos garante uma abertura infinita em que "*o universo do sonho, da repetição, da ambiguidade: ao prelúdio-enigma corresponde o "fim aberto*". (SAMSON, 1969, p.180).

5.2 Peter Greenaway e a lógica dos múltiplos

Peter Greenaway é um diretor que pode ser considerado polêmico. Ele não nega críticas à indústria do cinema – e isso inclui muitos de seus colegas – e, ao fazê-las, na verdade, propõe uma discussão profunda sobre qual é o papel do cinema na atualidade e qual o seu futuro. Nesse sentido, o que veremos em sua obra é um cruzamento de referências, um modo de proceder às imagens que parte de um modelo intermidiático e opera pela mistura de analógico e digital, manual e tecnológico.

Uma das características que chama a atenção na obra de Greenaway é a maneira como ele transita entre as artes e também entre os suportes. Seus trabalhos têm o cinema como objeto de reflexão, mas explode a própria ideia de cinema tradicional, tal como previu Youngblood (1970). Peter Greenaway formula não só filmes, mas também programas de TV, instalações e espetáculos multimídia, dos quais podemos destacar a série elaborada para um canal televisivo inglês "TV *Dante*" (1989), a instalação "*92 Tulse Lupper Suitecases*" (2003)[58], a ópera "*Writing on Water*" (2005) e, mais recentemente, "*Leonardo's last supper: a vision by Peter Greenaway*" (2010).

Greenaway define "*Tulse Luper Suitcases*" (2003) como a reconstrução da vida de Tulse Henry Purcell Luper, contada através de 92 malas que reúnem suas histórias, os lugares que visitou, as coisas que conheceu, seus projetos e os objetos encontrados ao longo de todo o século XX e transformados em arquivos para a construção de uma nova história, esta, feita por nós. Trata-se, na verdade, de um projeto ambicioso, que comporta vários tipos de ação: apresentações ao vivo quando Greenaway edita as imagens, construindo sua própria história na hora, uma instalação composta pelas maletas e pelos objetos, um filme e um site interativo onde está organizado todo o material[59].

[58] *Tulse Luper* é um projeto composto de várias partes: apresentações ao vivo nas quais Greenaway edita as imagens, construindo sua própria história na hora, uma instalação composta por 92 maletas cada uma com um conteúdo multimídia diferente no interior e um site onde está organizado todo o material Disponível em: (http://www.tulselupernetwork.com/basis.html)

[59] Projeto disponível em: http://www.tulselupernetwork.com/basis.html

Figura 13 - O projeto Tulse Luper Suitcases

Em cima, foto da instalação no SESC-SP. Embaixo, foto da performance ao vivo do projeto com Greenaway editando as imagens ao vivo.

"*Writing on a Water*" (2005) pode ser considerado um espetáculo "wagneriano", resultado da união entre o compositor e maestro David Lang, Greenaway, que editava imagens em uma mesa de *videomaker*, e o calígrafo Brody Neuenschwander. Nesse espetáculo, todas as ações iam sendo executadas simultaneamente e exibidas ao vivo para a plateia através de grandes telas: a fusão entre o erudito e o digital.

A instalação "*Leonardo's Last Supper*" (2010) trata-se de uma pequena parte de um projeto mais ambicioso, no qual Greenaway tem trabalhado com o intuito de revisitar a obra de dez dos maiores pintores do período clássico (Projeto "*Ten Classic Paintings Revisited*"[60]). Buscando estabelecer um diálogo entre 8.000 anos de arte e 112 anos de cinema, o diretor organiza, nessa instalação, uma releitura da obra "*The last supper*" (A última ceia, 1495-1498) de Leonardo da Vinci (1452-1519). Para isso, ele traz para dentro do espaço expositivo a réplica em escala real do refeitório de Santa Marie de La Grazie – onde atualmente a obra original se encontra –, utilizando recursos audiovisuais que, em conjunto, criam uma ilusão repleta de dramaticidade. Nesse trabalho, o espectador é convidado a uma experiência viva da própria obra que o faz reler o trabalho através de múltiplos caminhos.

Figura 14 - Instalação "*Leonardo's Last Supper: a view by Peter Greenaway*"

Montada em 2010 no "Park Avenue Amory" em Nova York. Fonte: http://www.armoryonpark.org/

Em ambas as obras acima mencionadas, fica claro como Greenaway tira tanto a própria pintura quanto o cinematográfico dos limites da mídia; no primeiro

[60] O projeto teve início com o filme "Nightwatching" no qual Greenaway revisita a obra "*The Night Watch*" (1642) do pintor holandês Rembrandt (1606-1669).

caso, as molduras e, no segundo, o ambiente entre quatro paredes da sala de cinema. Ele mescla as mídias tradicionais com as novas mídias, com a música ao vivo, com a pintura: a organização das imagens parte de uma estrutura intermidiática na qual as imagens se tornam estruturas conceituais que não podem ser compreendidas separadamente.

No entanto, com relação à escolha das obras de Peter Greenaway, procuramos estabelecer uma espécie de contraponto entre uma narrativa audiovisual que se constrói utilizando suportes tradicionais – como é o caso do filme "*O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante*"[61] (1989), e aquela em que há utilização de suportes digitais, como é o caso de "*Prospero's Books*" (1991), de forma a ver como ambas alcançam o conceito de intermídia. Conforme destaca Garcia (2000) sobre a construção narrativa de "*O Cozinheiro...*":

> Pode-se observar o desenrolar da trama através de uma narrativa da câmera, que desenha cenas tecidas por informações múltiplas, conduzindo o espectador a uma rede de interpretações da linguagem, o que revela uma cinematografia transformada em estética impura, porém original pela sua expressão de abalos e rupturas. (GARCIA, 2000, p. 50)

Os três aspectos analisados anteriormente, e de forma mais ou menos independente na obra de Resnais, encontram-se muito mais próximos, na verdade, quase inseparáveis, na obra de Greenaway. Cabe ressaltar um aspecto plástico importante comum na obra desse diretor que se torna também um procedimento padrão em sua forma de lidar com as imagens digitais: a pintura. O diretor assume uma postura crítica ao defender a pintura como a via pela qual somos capazes de criar um apuro visual e "aprender a olhar". Sobre a importância da pintura para o cinema como um todo, Greenaway observa:

> Fui treinado como pintor, para mim a imagem é prioridade, eu preciso de imagens para começar os meus filmes, o cinema é sobre imagens, não sobre textos, a maioria dos cineastas são visualmente analfabetos, eles não conhecem a tradição de oito mil anos de pintura. (GREENAWAY apud ALESSI, 2010).

Esse interesse pela pintura é reafirmado pela estética barroca de suas obras. Podemos dizer que a obra de Greenaway é uma obra do excesso, ali tudo significa e leva o espectador a um estado de saturação dramática. Assim, Garcia (2000) aponta

[61] Ao referir-nos ao filme "O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante" vamos utilizar a abreviação "O cozinheiro..." para facilitar a menção ao filme, que ocorre diversas vezes.

que a obra de Peter Greenaway pode ser organizada e compreendida por dois eixos principais e dos quais derivam todo o desdobramento dramático e poético das obras: o Multimeio e o Barroco.

Para o autor, o multimeio conduz o leitor a dois tipos de abordagem que estão intrinsecamente relacionadas, ou seja, de um lado a poética do multimeio endossa a utilização de um vasto campo de referências formais e conceituais; por outro lado, ela conduz a uma infinidade de leituras por parte do espectador, derivadas de um processo de tradução intersemiótica:

> O multimeio, como uma reunião de diversas áreas de um mesmo contexto, que estrutura um *corpus* sob a forma de mosaico, e seus desdobramentos estéticos apontam para diferentes direções e remetem às múltiplas utilizações simultâneas do cinema, vídeo, música, teatro, dança, pintura, desenho literatura e, com esta, a língua, a letra, os fonemas e os sons. (GARCIA, 2000, p.72).

Quanto ao traço barroco da obra de Greenaway, Garcia (2000) nos recorda que não se trata da utilização do barroco como um estilo ou em referência a um período histórico da cultura. Por maior que seja a admiração de Greenaway pela pintura de Rembrandt (1606-1669), Garcia (2000) adverte tratar-se, na verdade, da utilização da linguagem de maneira a conduzir o espectador rumo a um jogo do espírito, comandado por pares opostos entre sonho e realidade, claros e escuros, real e imaginário, analógico e digital. Trata-se de "*formas de passagens que oscilam suas representações entre a ficção e a realidade*". (GARCIA, 2000, p.77). Sua obra revela-se labiríntica, principalmente devido à pluridimensionalidade de meios e formas que faz referência direta à condição atual da arte em que estamos mergulhados.

Contudo, o que se observa na obra de Greenaway é um desdobramento desses dois eixos em estruturas múltiplas, nas quais ele, através da linguagem cinematográfica, retrabalha e transforma as demais linguagens. A maneira como Greenaway vê o cinema na atualidade evidencia as características das obras que iremos tratar. Conforme Greenaway observa:

> O cinema, dizem, é uma arte para todos os fins. Talvez ele não seja um meio, mas uma pletora de formas possíveis em busca de uma síntese. Ele é um texto ilustrado, teatro filmado, romance falado, pintura em movimento, imagem a serviço da música. (GREENAWAY apud MACIEL, 2011, p.25).

Em "*O Cozinheiro...*", por exemplo, a montagem é comandada por um duplo

processo tradutório. De um lado, a tradução de um sistema verbal para um sistema visual sobre o qual essa história de desejo e vingança fundada no modelo clássico da "*Tragédia da Vingança*" é simultaneamente construída:

> No caso de O cozinheiro..., o tabu é o canibalismo, talvez a obscenidade que vai mais longe praticada por um ser humano em outro; a proposição primitiva que, para mascarar as dificuldades de compreensão, é normalmente tratada com uma certa incredulidade divertida. O canibalismo pode ser apenas uma das metáforas nesse filme que tem alguma adequação contemporânea significativa (GREENAWAY apud GARCIA, 2000, p.50).

Há, ainda, a tradução entre dois sistemas visuais, de um lado a pintura; do outro, a tela cinematográfica, onde a organização imagética das cenas e também dos conteúdos se dá por escalas cromáticas que, por analogia simbólica, transmitem sensações ao espectador. Nesse sentido, ressaltamos o paramorfismo que ocupa a obra de Greenaway, a utilização desse processo como "*instrumento para reforçar as relações de similaridade, imprimindo originalidade ao objeto e o desviando de um caminho meramente representacional*." (NUNES, 1966, p. 64).

Passando ao segundo nível de análise e considerando os aspectos visuais e plásticos com os quais Greenaway organiza as cenas e os personagens, Garcia (2000) nos permite observar como todos os elementos formam estruturas significantes diferentes. Existe, por exemplo, o espaço teatralizado por elementos que criam conexões com um teatro real (presença das cortinas, a frontalidade em que as cenas se desenvolvem, ressaltando a frontalidade típica do palco italiano, etc.); a consumação do pecado pela dupla de amantes – Georgina e Michael – em analogia à história bíblica de Adão e Eva; a relação entre o número de banquetes oferecidos e as relações simbólicas do número sete (os dias da semana, as notas musicais, os pecados capitais, etc.); a relação entre a organização cromática das cenas e o que elas pretendem revelar.

Garcia (2000) permite-nos desenvolver a compreensão dessa obra em três níveis correspondentes à temporalidade, à plasticidade e à dramaticidade que destacamos inicialmente como a estrutura de nossa análise. Para o autor, o filme "*O Cozinheiro...*" é uma metáfora a um país francês, sendo que as três peças que compõem a narrativa são o reflexo da própria cultura desse povo (e também de toda a formação cultural que o mundo ocidental desenvolveu, tendo como referência a cultura francesa): a culinária, a cor da moda e a revolução.

Assim, a culinária está representada não só nas cenas onde se passam os banquetes que acompanham a narrativa, mas também o ato de comer guarda em si a relação com o prazer da carne, impresso no ato sexual dos amantes e entre a "fome de conhecimento" representada pela biblioteca onde Michael é assassinado (a biblioteca de Babel, uma metáfora à obra de Borges).

A relação com a *cor da moda* é sem dúvida o mais interessante recurso expressivo utilizado pelo diretor nessa obra e no qual ele envolve outro importante criador francês: Jean-Paul Gaultier[62]. A cor invade a cena, torna-se um mecanismo visual transformado em sentimento, como diz Garcia (2000):

> Em cada ambiente existe um serviço diferenciado de cores que aponta seus significados simbióticos, como quem, metaforicamente, delimita um território, sendo que em alguns espaços as cores seguem seus significados analógicos; em compensação, noutros, são antagônicos em sua poética visual. (GARCIA, 2000, p.54).

Em "*O Cozinheiro...*" pode-se, assim, estabelecer quatro esquemas cromático-simbólicos correspondentes aos locais onde a narrativa se desenvolve: o verde da cozinha como símbolo da criatividade, onde os pratos são criados e onde, de certa maneira, os amantes encontram a cumplicidade dos cozinheiros; o vermelho-carne da sala de banquete associado ao ato selvagem da comilança e também ao instinto assassino que toma Albert; o branco do banheiro como o lugar da limpeza; e, por último, o amarelo-ouro do depósito de livros e do hospital, como símbolos do conhecimento e da cultura adquirida pelo homem. (GARCIA, 2000, p.56).

[62] Estilista francês que possui como referências o excêntrico e o submundo das artes e da vida noturna, desenvolvendo peças de forte apelo sexual. Entre os destaques de sua obra, podemos citar os corseletes e figurinos feitos para a cantora Madonna na década de 1990.

Figura 15 - Esquemas cromático-simbólicos em "O cozinheiro..."

Na imagem superior a cozinha. Na imagem inferior, a sala de banquete e o corpo a ser devorado pelo marido traído.

As observações acima permitem perceber como a construção poética de Greenaway, nessa obra, mesmo que desenvolvida dentro da lógica tecnologicamente tradicional do cinema, alcança uma sofisticação e complexidade estrutural que são reflexos da pesquisa e do apuro visual que Peter Greenaway detém. Não apenas a superfície da tela é construída como um quadro que se encontra carregado de elementos expressivos vindos da pintura, mas também os próprios corpos dos personagens são concebidos como telas. Desse modo, a intermidialidade dessa obra está no fato de os elementos não poderem ser separados: imagem fotográfica, pintura, cor, escultura, dramaturgia, todos os elementos juntos contribuindo para o barroquismo de Greenaway.

Em "*Prospero's Books*"[63] (1991), a questão entre os dois eixos torna-se mais visível, uma vez que, além da referência ao excesso do barroquismo, temos também

[63] No Brasil, o filme recebe também o título de "A última tempestade".

uma referência direta ao universo literário e também ao trabalho com os meios digitais através de colagens e sobreposições.

Nessa obra, a questão do literário torna-se muito relevante tanto em termos de estrutura quanto devido à própria estética: o literário transposto materialmente para a superfície da tela. Podemos observar que os livros lançados ao barco de Próspero, quando ele sai para o exílio, é a feição borgiana da Biblioteca de Babel, ou seja, os livros onde todo o conhecimento da humanidade se concentra, mas que, ao mesmo tempo, remetem a todas as possibilidades da realidade que estão *por vir* e que são próprias da memória (MACIEL, 2011).

De acordo com Maciel (2011, p.33), o roteiro do filme, escrito pelo próprio Greenaway, é composto por diferentes tipos de modalidades textuais: um ensaio sobre o processo de criação do filme, pequenas narrativas ficcionais que fazem referência à peça "*A tempestade*", de William Shakespeare, além de trechos, ilustrações e fragmentos que fazem parte do repertório sob o qual toda a arte ocidental foi construída.

Chama a atenção, principalmente, a descrição feita por Greenaway dos 24 volumes[64] lançados na embarcação de Próspero que, de certa maneira, sintetizam todo o conhecimento do mundo ocidental e a possibilidade de sobrevivência e continuidade, não apenas de Próspero, mas também da própria civilização:

> Estes são os 24 livros que Gonzalo, apressadamente lançou dentro da nau de Próspero, quando esse foi arrastado ao mar para começar o seu exílio. Tais livros possibilitaram que Próspero encontrasse seu caminho através dos oceanos, combatesse a perversidade de Sycorax, colonizasse a ilha, libertasse Ariel, educasse e distraísse Miranda, convocasse tempestades e distraísse seus inimigos. (GREENAWAY apud MACIEL, 2011, p.35).

A organização dos livros em grandes temas conduz a uma relação enciclopédica que é própria da obra de Greenaway. Assim como Godard, Peter Greenaway também organiza a sua obra em séries múltiplas, uma coletânea de assuntos e

[64] Os 24 títulos dos livros são: *1) O livro da água; 2) Um livro de espelhos; 3) Um livro de mitologias; 4) Uma cartilha das pequenas estrelas; 5) Um atlas pertencente a Orfeu; 6) Um livro duro de geometria; 7) O livro das cores; 8) A anatomia do nascimento, de Versalius; 9) Um inventário alfabético dos mortos; 10) O livro dos relatos de viajantes; 11) O livro da Terra; 12) Um livro de arquitetura e outras músicas; 13) As noventa e duas concepções do Minotauro; 14) O livro das línguas; 15) O livro das plantas; 16) Um livro do amor; 17) Um bestiário de animais do passado, do presente e do futuro; 18) O livro das utopias; 19) O livro da cosmografia universal; 20) O amor das ruínas; 21) As autobiografias de Pasífae e Semíramis; 22) Um livro do movimento; 23) O livro dos jogos; e 24)Trinta e seis peças.* Ver: GREENAWAY apud MACIEL, 2000. *Os fantásticos livros de Próspero*.

referências de origens diversas (livros, desenhos, pinturas, poesias e objetos) que convoca o leitor a uma livre navegação.

No caso de “Prosperos’s Books”, cada um dos livros é acompanhado por uma descrição tanto das qualidades materiais do próprio volume – destaque para os materiais dos quais são feitos, tamanho, cores, cheiros, etc. – assim como o conteúdo que carregam. Entre a descrição de todos os livros, destacamos dois cujos desdobramentos encontram-se presentes, também, na estrutura visual da própria obra:

> **6 Um livro duro de geometria**
>
> É um livro volumoso, de cor marrom, encapado em couro e gravado com números dourados. Quando aberto, complexos diagramas geométricos em três dimensões saltam das páginas, como em um livro *pop-up*. As páginas piscam com figuras e números logarítmicos. Os ângulos são medidos por finíssimos pêndulos de metal que balançam livremente, ativados por ímãs ocultos no papel espesso.
>
> **7 O livro das cores**
>
> É um livro grande, encadernado em seda carmesim. É mais largo que alto e, quando aberto, as páginas duplas se estendem, formando um quadrado. Trezentas páginas cobrem o espectro de cores com matizadas sombras que se movem do negro de volta ao negro. Quando aberto em sua dupla extensão, a cor evoca tão fortemente um lugar, um objeto, uma posição ou uma situação, que a sensação sensorial correspondente é experimentada de forma direta. Assim, uma reluzente laranja amarela é a entrada para um vulcão e um verde-azul escuro é a lembrança de um mar profundo onde peixes e enguias nadam e espirram água na face do leitor. (GREENAWAY apud MACIEL, 2011, p.37).

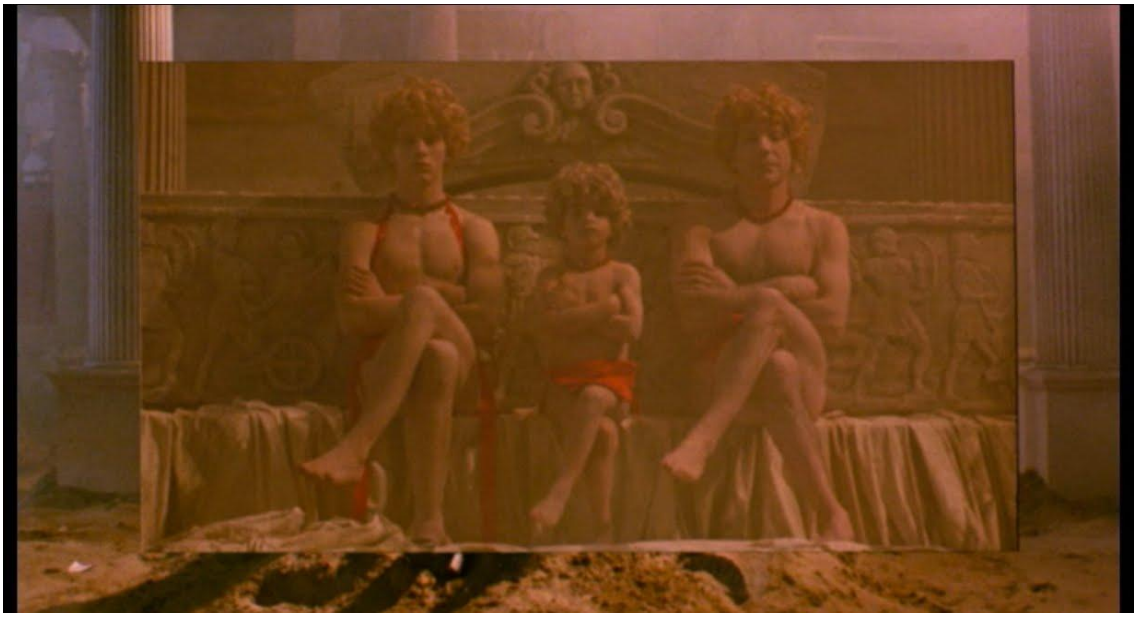
Acreditamos que a própria descrição dos conteúdos dos livros invoca a capacidade que a literatura possui de despertar emoções no espectador, de fazê-lo imaginar. Assim, a intertextualidade da obra de Greenaway conduz a narrativa a um patamar superior ao simbólico da língua como um código cultural universal, tornando-a um esquema mental condicionado pela capacidade imaginativa e ilusória que o próprio texto invoca (GARCIA, 2000). É justamente nesse ponto que os esquemas de configuração simbólica saltam rumo ao universo icônico, permitindo que a obra seja compreendida em função da sua capacidade qualitativa e autorreferencial.

Do ponto de vista do trabalho com as mídias e dispositivos técnicos, “*Prospero’s Books”* talvez tenha sido o primeiro trabalho no qual o diretor utilizou os recursos digitais de forma mais expressiva para a construção formal de sua obra. A utilização de *layers* e de janelas múltiplas dentro dos limites da tela cinematográfica

remetem diretamente à linguagem digital do computador e à nossa habilidade de lidar com informações múltiplas, que é reflexo da própria maneira como lidamos com a informação na atualidade.

A composição dos quadros segue a lógica da pintura renascentista e barroca, nas quais a obra se espelha com planos quase estáticos com pouca profundidade de campo e contraste entre claros e escuros bem definidos[65]. A pequena profundidade de campo faz referência à própria forma de representação do Renascimento, com sua perspectiva de ponto central e visão completa de toda a cena. Nesse contexto, a câmera estática em plano geral abre caminho para uma série de inserções de outros elementos, assim como observamos na pintura, temos uma variedade de elementos que invocam a percepção do espectador para pontos distintos do próprio quadro (GARCIA, 2000).

Figura 16 - Quadros sobrepostos no filme "Prospero's Books" de Peter Greenaway



Conforme aponta Garcia (2000), as molduras utilizadas por Greenaway na tela cinematográfica marcam uma relação como o Barroco, tornando a cornija e os entalhes dourados parte do objeto artístico, assim como também remetendo ao

[65] De acordo com Alessi (2010), a fotografia do filme dirigida por Sacha Vierny (que também trabalhou com Resnais) segue o princípio do *chiaroscuro*, uma técnica de pintura muito difundida no período Barroco e encontrada principalmente na obra de Caravaggio.

espaço das galerias e museus. No mesmo sentido, pode-se dizer que as molduras inseridas por Greenaway oferecem um contraponto diegético entre o movimento de quadro a quadro e o movimento interno na própria cena, como destaca Garcia (2000):

> Molduras em forma de retóricas tornam-se objetos de uma visualização ora centralizada – quando o fato mais importante está acontecendo no meio da tela – ora descentralizada – quando ocorre um deslocamento narrativo para as margens, provocando uma interrupção perceptiva do espectador, que por muitas vezes necessita abstrair uma leitura de movimentos simultâneos. (GARCIA, 2000, p.82).

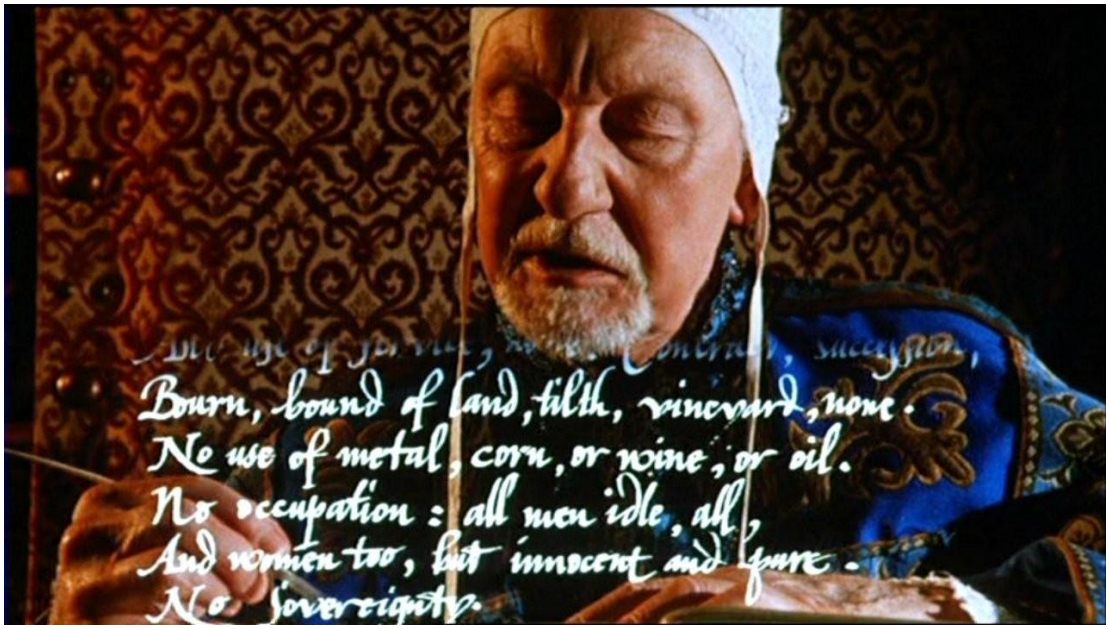
A questão da sobreposição de imagens também é reforçada pela utilização de outro tipo de técnica digital: o *layer*. Nesse ponto, a análise de Yvonne Spielmann (2001), destacando a qualidade intermidiática encontrada na obra de Peter Greenaway, parece ficar mais clara. Spielmann (2001, p. 55) observa que o diretor gera um novo tipo de imagem concebida pelo agrupamento (*cluster*) e simulação de movimento dado a imagens estáticas através de recursos de animação computacional, que é responsável por gerar um paradoxo entre intervalo e movimento. Como observa a autora:

> When the interval is reworked through electronic processing to create the simulation of a still image that effaces the gap, the resultant image is a cluster (…). A cluster, more precisely, a visual cluster, implies a simultaneity of different layers with one single image unit; as a term, it can be applied to both film and video, but in particular to electronic images that tend toward the point of absolute density within a frame.[66] (SPIELMANN, 2001, p.57).

Em *Prospero's Books* as cenas são uma sobreposição de imagens filmadas, pinturas, desenhos e textos que se deslocam e tecem a narrativa simultaneamente. Na apresentação dos livros, por exemplo, os *layers* são animadas e pressupõem não só a tradição da escrita, que é transposta para a tela em fragmentos feitos pelo calígrafo, mas também remetem ao movimento interno de cada livro, ressaltando a capacidade imaginativa que a literatura invoca no espectador.

[66] Tradução livre: "*Quando o intervalo é retrabalhado por meio de processamento eletrônico para criar a simulação de uma imagem estática em que essa diferença é apagada, a imagem resultante é um cluster (...). Um grupo, mais precisamente, um agrupamento visual que implica uma simultaneidade de várias camadas na forma de uma única imagem; como termo, ele pode ser aplicado tanto a filmes quanto a vídeo, mas em particular às imagens eletrônicas, que tendem para o adensamento máximo dentro de um quadro*"

Figura 17 - Cena do filme "Prospero's Books"



Cena onde fica clara a sobreposição de *layers* entre imagem e texto promovidas por manipulação digital.

Todavia, é necessário lembrar que ambas as formas de articulação das imagens utilizadas por Greenaway só tornam possível o agrupamento através da manipulação digital. Isso não quer dizer que a utilização de meios digitais seja o fim, no caso de Greenaway é o meio pelo qual o cineasta consegue profundas articulações entre o tradicional e o tecnológico, visando à forma intermidiática e destacando um processo comandado pela tradução intersemiótica.

Ressaltamos, assim, que, da mesma maneira que na obra de Resnais, o movimento das imagens, na obra de Peter Greenaway, permite, através da montagem como processo de organização formal, outro tipo de relação com o espectador e também com os colaboradores, a obra se abre em todos os sentidos em confluência entre poética e estética. Estruturalmente, o fato de muitos de seus filmes não definirem respostas imediatas e muito menos chegarem a conclusões finais colocam o espectador em estado de receptividade e atenção contínua. A

satisfação de Greenaway parece realizar-se em nós, os espectadores. Como ele mesmo conclui:

> Ao examinar o produto final, sinto que eu também fui, estranhamente e curiosamente, surrupiado. Se quero a ilusão da imagem em movimento, quero também o encantamento das ideias, das formas das estratégias, dos textos originais, da habilidade dos colaboradores, da concretude dos adereços e do cenário. E gostaria de encontrar vias e maneiras de restituir tudo isso ao público e a mim mesmo. (GREENAWAY apud MACIEL, 2011, p.32).

6. CONCLUSÃO

Empreender-se nos estudos dos processos de criação cinematográfico torna-se interessante, principalmente, porque possibilita compreender e aprofundar inúmeros campos e áreas do conhecimento. Se pensado em relação com as artes visuais, o cinema abre espaço para uma quantidade diversa de meios e mídias que quando incorporadas ao processo criativo permitem um vasto campo exploratório da linguagem artística. Ao ampliar essa abordagem e incorporar a Tradução Intersemiótica e a Intermídia para a compreensão de tais processos artísticos, vimos o quanto o potencial transformador pode ser elevado e proporcionar um alargamento da própria linguagem artística.

Observamos que, no entanto, além da natureza híbrida que identificamos como própria à linguagem cinematográfica, o cinema também coloca em jogo a necessidade de compreensão de processos coletivos de criação e permite, portanto, discutir sua relação com a autoria. Assim, ao longo da dissertação buscamos compreender como tais processos ocorrem e influenciam a prática artística transdisciplinar – uma tendência observada como crescente em algumas áreas.

Buscando compreender tais práticas, nos aproximamos dos conceitos de Tradução Intersemiótica e Intermídia. Podemos afirmar que estes dois conceitos auxiliaram-nos a entender, não apenas, a sobreposição de linguagens e mídias, como também nos permitiu deslocar o olhar para os inúmeros profissionais que participam do processo de criação cinematográfico e entender as relações de compartilhamento colocadas em jogo ainda em sua fase inicial. Neste ponto, vimos que discutir a questão da autoria tornou-se necessária.

Inicialmente defendíamos a possibilidade de um cinema assinado coletivamente, no entanto, vimos ao longo do trabalho que seria inviável chegar a tal, sobretudo porque o cinema é um meio que sobrevive e tem seus trabalhos reconhecidamente vinculados ao diretor como autor, principalmente no caso dos diretores abordados durante nosso percurso. Por outro lado, verificando a impossibilidade de excluir ou substituir a figura do diretor vinculado ao autor, vimos que determinados padrões de criação, sobretudo os fundados na Tradução Intersemiótica e na Intermídia, permitiam identificar a existência de novas formas de autoria. Vimos que se por um lado as práticas ancoradas nestes conceitos não eliminam a ideia de autor, elas permitem um jogo múltiplo de intercâmbio criativo

onde está em jogo, mais que a questão institucional que circunda a autoria, a necessidade de criação de objetos artísticos em termos de complexidade e qualidade e onde a raiz icônica torna-se predominante.

Nesse sentido, mais do que pensar “o autor” como o único indivíduo criador, os conceitos abordados ao longo da pesquisa, levaram-nos a pensar a questão da autoria sobre outra perspectiva. Tal fato insere a colaboração como um método de projeto mais abrangente, sobretudo, quando pensado a partir dos processos criativos híbridos. É justamente por nos fazer pensar as relações entre pessoas criativas na organização de conteúdos de áreas diversas, como ocorre na arte cinematográfica, que tanto a Tradução Intersemiótica quanto a Intermídia foram de fundamental importância para as análises. A pesquisa nos permitiu aprofundar os conceitos e práticas que ambas envolvem como categorias formais e conceituais mais abrangentes e que, portanto, nos oferecem instrumentos de análise ao mesmo tempo em que nos permitem pensar a nova condição artística da contemporaneidade cada vez mais próxima de sistemas complexos.

Podemos afirmar que cada parte da pesquisa contribuiu de maneira significativa possibilitando estabelecer conexões entre os conteúdos que vão do geral do universo da arte até o específico da arte cinematográfica. Iniciamos a discussão em torno dos processos de criação artística buscando contextualizar e recuperar historicamente alguns conceitos-chave em relação às chamadas imagens técnicas, assim como, rever alguns dos projetos e obras pontuadas ao longo do século XX que envolvem a criação artística compartilhada e relacionam diversas mídias e dispositivos técnicos.

Ao recuperar as experiências artísticas das vanguardas vimos que os processos híbridos e compartilhados não podem ser tratados como uma ruptura brusca no corpo da história, mas sim como um processo de amadurecimento da relação entre arte e técnica iniciada no Renascimento. Tal contextualização, de certa forma, nos permitiu estabelecer uma relação proporcional e endossada pela arte cinematográfica, entre a quantidade de meios e mídias e número de profissionais envolvidos no processo criativo. De uma maneira bastante geral, podemos afirmar que os projetos que evidenciam a sobreposição de linguagens e mídias acabam por orientar os novos trabalhos rumo processos criativos estabelecidos em redes de colaboração.

Os conteúdos recuperados no terceiro capítulo foram importantes por inserir a criação cinematográfica dentro de um sistema mais amplo de comunicação. A revisão e compreensão das funções da linguagem, suas formas de organização e ação dentro de um vasto corpo de signos, nos permitiu ampliar a discussão para as práticas criativas que envolvem a transformação e a superação de linguagens. A Tradução Intersemiótica e a Intermídia tornaram-se assim, dentro do corpo da pesquisa, o eixo comum para se pensar essas relações de transformação e contaminação de linguagens umas nas outras, sobretudo, porque nos oferece mecanismos para pensar um vasto campo de universos artísticos postos em conexão criativa. Podemos assim, defender ambos os conceitos como fundamentais para os estudos da arte cinematográfica na contemporaneidade devido a sua capacidade de articulação e síntese de linguagens reforçada pelos hibridismos.

Ao pensarmos a Tradução Intersemiótica no contexto dos hibridismos e lembrando que estes, naturalmente, fazem parte da linguagem cinematográfica, não poderíamos deixar de tangenciar a questão dos meios. Assim, a Intermídia enriqueceu o corpo da pesquisa no momento em que, devido a sua relação com a Tradução Intersemiótica, nos indicou possibilidades para se pensar o trabalho criativo do ponto de vista estrutural dos trabalhos. A Intermídia em sua relação com o cinematográfico amplia a questão dos signos e incorpora as mídias no processo permitindo-nos pensá-las como produto resultante de um conhecimento técnico do meio e das poéticas pessoais que podem ser transformadas *ad infinitum*. Além de nos convidar a pensar a grande variedade de mídias existentes postas em conexão, a Intermídia acaba por nos instigar a pensar novas qualidades que estas podem fazer surgir. No momento em que a Intermídia possibilita a criação de um novo meio evidenciando uma qualidade antes inexistente, é que tal conceito volta-se para a transformação que, como vimos, acompanha também a Tradução Intersemiótica.

Nesse sentido, ao inserirmos a Tradução Intersemiótica e a Intermídia como conceitos que juntos formam a espinha dorsal desse trabalho, acabamos por nos perguntar sobre a especificidade da linguagem cinematográfica, surgindo a partir daí a necessidade de considerar os processos de montagem como uma extensão do próprio trabalho intermidiático. Como processo formal mais importante do cinema, o estudo da montagem possibilitou-nos compreender a dinâmica da criação envolvida na articulação dos elementos identificados como específicos e não- específicos e,

sobretudo, entender o tempo e o movimento como unidades articuladoras maiores capazes de deslocar o vasto campo sígnico colocado em jogo nos processos que visam a tradução como qualidade.

A montagem, quando trazida para o contexto dos estudos semióticos, nos possibilitou observar que a natureza híbrida e a diversidade de signos colocados, simultaneamente, em jogo na linguagem cinematográfica, acabam por permitir a existência de um cinema que defendemos como cinema-passagem. Quando utilizamos tal termo para definir essa forma de criação que, devido a sua estrutura, endossa as passagens signicas de um nível a outro, referimo-nos à capacidade que alguns filmes têm de transpor barreiras, como, por exemplo, aqueles fundados no simbólico, mas que dirigem-se rumo ao icônico. Nesse sentido, as três raízes da montagem apresentadas neste trabalho como forma de organizar o pensamento imagético possibilitaram, sobretudo, compreender e ler os objetos cinematográficos sob a lógica da dominância que também rege o pensamento intersemiótico.

Com o objetivo de demonstrar como os elementos temporais, plásticos e simbólicos participavam do processo montagem e como ambos articulavam novas formas de percepção e criação é que inserimos a análise da obra de Resnais e Greenaway. A análise das obras, mesmo que breve se pensada com relação à complexidade que a compreensão de tais diretores requer, foi importante ao localizar a participação e ação de tais elementos no interior das obras escolhidas do ponto de vista de cada profissional que opera cada um destes elementos. Ainda que partindo de métodos pessoais pertencentes a cada diretor, podemos identificar nesse ponto determinados padrões criativos e formas de lidar com profissionais e mídias que permitem localizar o trabalho de cada um destes diretores em aproximação com as dialéticas da complexidade que, como pontuado ao longo do trabalho, tanto a Tradução Intersemiótica quanto a Intermídia colocam em destaque.

Nesse sentido, observamos que, se por um lado os princípios que regem a autoria no cinema continuam presentes mesmo em contextos criativos híbridos proporcionados pelo pensamento intermidiático, por outro lado conseguimos identificar em diversas outras áreas uma tendência crescente ao desenvolvimento de trabalhos em colaboração. Nesse contexto, o cinema em sua aproximação com a arte e por sua capacidade de fundir meios diversos parece re-alimentar e expandir os processos criativos colaborativos para outros campos, sobretudo do ponto de

vista da experimentação formal. Podemos dizer que a Intermídia não acaba com a ideia de autor, mas de certa maneira o reinventa.

Acreditamos que tal relação de compartilhamento de ideias e o desenvolvimento de práticas que transitam entre várias áreas do conhecimento são, em parte, uma vontade de construir algo coletivamente, contudo, devemos também considerá-las como uma variante da complexidade e sobreposição de linguagens que os próprios meios e mídias tem revelado nos últimos tempos. A relação colocada em jogo no que tange os hibridismos e sua relação com a criação compartilhada que tentamos ilustrar, mesmo que de maneira concisa, através do cinema de Alain Resnais e Peter Greenaway, pode ser encontrada em uma série de outros trabalhos artísticos que põem em jogo diversas linguagens, meios e suportes e estão espalhados nos mais diversos espaços da vida cotidiana.

Pensando nos futuros estudos que podem seguir a esta pesquisa, torna-se importante considerar que a presença, cada vez maior e frequente de mídias e sistemas complexos em sintonia tem, também, ampliado formas de criação compartilhadas, como tem ocorrido, por exemplo, no âmbito da arte digital. De certa maneira, podemos dizer essa forma colaborativa de criar identificada na base do pensamento cinematográfico pode ser inserida, na atualidade, como um recente e potencial padrão criativo. É nesse sentido que temos observado, não apenas em contextos artísticos, mas, também, profissionais, uma tendência crescente a trabalhos desenvolvidos em relações de cooperação, como é o caso, por exemplo, de coletivos em todas as áreas. Se isso não pode ser colocado como regra geral, pode ser entendido como um sintoma da contemporaneidade a ser investigado com maior propriedade em trabalhos futuros.

Acreditamos que tanto a Intermídia quanto a Tradução Intersemiótica nos auxiliaram a compreender as questões levantadas acerca da fusão e multiplicidade de linguagens e mídias. Tais conceitos estão longe de esgotar suas formas de correlação e potencialidades de análise, no sentido que ainda nos permitem não só compreender objetos existentes, mas também construir conhecimento, tendo em vista essa visão de rede que integra conceitos e práticas. Sabemos que esta pesquisa não se finda aqui, mas segue, portanto, buscando abrir espaço para futuros trabalhos de pesquisadores interessados em discutir e analisar as questões

que circundam a transdisciplinaridade e a criação em rede não somente no contexto artístico e cinematográfico, mas também do ponto de vista pedagógico.

REFERÊNCIAS

ADRIANO, Carlos. Um guia para as vanguardas cinematográficas. **Revista Trópico**. Disponível em << http://pphp.uol.com.br/tropico/html/textos/1611,3.shl >> Acesso em: 27 mar. 2011.

ALESSI, Julio. **A intermidialidade no cinema de Peter Greenaway:** uma análise intermidiática do filme Prospero's Books. (Dissertação de Mestrado). Belo Horizonte: EBA/UFMG, 2010.

ALPENDRE, Sérgio. Quero ir para o meu mundo dos quadrinhos. IN: CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL (org.). **Retrospectiva Alain Resnais:** A Revolução Discreta da Memória. Catálogo. Rio de Janeiro: CCBB, 2008.

ARNHEIM, Rudolf. **A arte do Cinema**. Lisboa: Editora Aster, 1989.

AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. 3º ed. Campinas: Papirus, 2005.

AUMONT, Jacques. **A Imagem.** 11ª ed. Campinas: Papirus, 2006.

AUMONT, Jacques. **As teorias dos cineastas**. Campinas: Papirus: 2004.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico do cinema**. Campinas: Papirus, 2003.

BAPTISTA, Mauro. O cinema Britânico: Realismo, classe e televisão pública (1884-2007). IN: BAPTISTA, Mauro; MASCARELLO, Fernando (org). **Cinema Mundial Contemporâneo.** Campinas: Papirus, 2008.

BARTHES, Roland. Introdução à análise estrutural da narrativa. IN: BARTHES, R. (org.) **Análise estrutural da narrativa***:* textos publicados em "communications". 6ª edição. Petrópolis: Editora Vozes, 1981, p. 19-62.

BARTHES, Roland**. O grau zero da escritura –** novos ensaios críticos. São Paulo: Editora Cultrix, 1972.

BELLO, Maria do Rosário. Da imagem literária a imagem cinematográfica: o concreto e o icônico como vocação narrativa. **V Congresso da APLC** (Associação Portuguesa de Literatura Comparada). Coimbra, 2004. Disponível em: http://repositorioaberto.univ-ab.pt/handle/10400.2/1306> Acesso em: 20 maio 2012.

BELLOUR, Raymond. A dupla-hélice. IN: PARENTE, André (Org.). **Imagem-Máquina** – A era das tecnologias do virtual. 4ª edição (2011). Rio de Janeiro: Editora 34, 1993, p. 214-230.

BELLOUR, Raymond. Entre-imagens: foto, cinema, vídeo. **Coleção Campo Imagético**. Campinas, SP: Papirus, 1997.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. Obras escolhidas, vol. 1. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BORDWELL, David. **Poetics of Cinema**. New York: Routledge, 2008.

BORDWELL, David. **The cinema of Eisenstein.** New York: Routledge, 2005.

BURCH, Noel. **Práxis do cinema.** São Paulo: Perspectiva, 1992.

CAMPOS, Haroldo de. Ruptura de Gêneros na Literatura Latino-Americana. IN: MORENO, Cézar F. **América Latina em sua literatura**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1979, p. 281-305.

CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL (org.). **Retrospectiva Alain Resnais**: A Revolução Discreta da Memória. Catálogo. Rio de Janeiro: CCBB, 2008.

CHALHUB, Samira. **Funções da Linguagem**. São Paulo: Editora Ática, 1999.

COUCHOT, Edmond. Da Representação à Simulação: Evolução das técnicas e das artes da figuração. IN: PARENTE, André (Org.). **Imagem-Máquina** – A era das tecnologias do virtual. 4ª edição (2011). Rio de Janeiro: Editora 34, 1993, p. 37-48.

DELEUZE, Gilles. **Cinema I:** A imagem-movimento. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DELEUZE, Gilles. **Cinema II:** A Imagem-tempo. São Paulo: Brasiliense, 1989.

DIAZ, Eva. The first Be-In 1952: John Cage e the Untitled Event. IN: BENFEY, C.; DIAZ, E.; et al. Starting at Zero: Black Mountain College. Arnolfini and Cambridge: Kettle's Yard, 2005. Disponível em: http://www.ralphmag.org/ED/be-in.html. Acesso em: 15 mar. 2012.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, Vídeo, Godard**. Coleção: Cinema, teatro e modernidade. São Paulo, SP: Cosac Naify, 2004.

EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme**. 2ª Edição. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1990.

ELUARD, Paul. O lirismo crítico de Alain Resnais. IN: PINGAUD, Bernard; SAMSON, Pierre. **Alain Resnais ou a criação no cinema**. São Paulo: Documentos, 1969.

FELINTO, Erick. Cinema e Tecnologias digitais. IN: MASCARELLO, Fernando (Org). **História do cinema mundial.** Campinas, SP: Editora Papirus, 2006, p. 413-431.

FLECNIAKOSKA, Jean-Louis (org). **Le Grand Atelier de Peter Greenaway**. Université des Sciences Humaines de Strasbourg, 1995.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa-preta.** São Paulo: Hucitec, 1985.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado –** por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FRANK, Peter. The Arts in Fusion: Intermedia Yesterday and Today IN: BUSSE, K; BREDER, Hans**. Intermedia**: enacting the limial. Berlim: Dortimunder Schriften zur Kunst, 2005, pp. 17-35.

FRIEDMAN, Ken. Intermedia: Four Histories, Three Directions, Two Futures. IN: BUSSE, K; BREDER, Hans. **Intermedia:** enacting the limial. Berlim: Dortimunder Schriften zur Kunst, 2005, p. 51-62.

GARCIA, Wilton***. Introdução ao cinema intertextual de Peter Greenaway***. São Paulo: Annablume, 2000.

GUIMARÃES, Pedro. Alain Resnais ou a arte de colaborar. IN: CENTRO CULTURAL BANCO DO BRASIL (org.). **Retrospectiva Alain Resnais**: A Revolução Discreta da Memória. Catálogo da Exposição. Rio de Janeiro: CCBB, 2008.

HENDRICKS, Jon; SALLES, Evandro; et al.. ***O* que é Fluxus?** O que não é? O porquê. Catálogo da Exposição. Brasília: Centro Cultural Banco do Brasil, 2002.

HIGGINS, Dick. **Modernism since Postmodernism**: Essays on Intermedia. San Diego, CA/EUA: San Diego State University Press, 1977.

HIGGINS, Dick; HIGGINS, Hannah. Intermedia. IN: Leonardo. Volume 34, nº 1, fev. 2001. Cambridge: The MIT Press, 2001, p. 49-54.

HIRATA FILHO, Maurício. O Dogma 95. IN: BAPTISTA, Mauro; MASCARELLO, Fernando (org). **Cinema Mundial Contemporâneo**. Campinas: Papirus, 2008.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e Comunicação**. 3ª Edição. São Paulo: Editora Cultrix, 1969.

JAKOBSON, Roman. **Linguística, Poética, Cinema:** Roman Jakobson no Brasil. 2ª Edição. São Paulo: Editora Perspectiva, 1970.

JENNY, Laurent. A estratégia da Forma. IN: **Poétique**: revista de teoria e análise literárias. Coimbra: Livraria Almedina, 1979.

LA FERLA, Jorge (2009). **El cine después del cine**. Disponível em: http://ubaculturadigital.wordpress.com/2009/09/09/el-cine-despues-del-cine/ >>. Acesso em: 29 set. 2010.

LORENA, Dimas; ALVARENGA, Nilson. **Matrizes da linguagem cinematográfica, tecnologias digitais e o cinema como fenômeno pragmático**. XXXII Intercom – Curitiba /PR – 2009. Disponível em: http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-1203-1.pdf .>> Acesso em 20 set. 2010.

LUZ, Rogério. Novas Imagens: efeitos e modelos. IN: PARENTE, André (Org.). **Imagem-Máquina** – A era das tecnologias do virtual. 4ª edição, 2011. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993, p. 49-55.

LYRA, Bernardette. Cinema e Audiovisual – Cinco anotações. IN: **Revista na Associação Nacional dos Programas de Pós-graduação em Comunicação.** Dezembro, 2005. Disponível em: << http:// www.compos.org.br/e-compos>> Acesso em: 1 ago. 2010.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia.** 2.ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

MACHADO, Arlindo. O cinema e a condição Pós-midiática. IN: MACIEL, K (org). **Cinema Sim:** narrativas e projeções. São Paulo: Itaú Cultural, 2008.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. 6ª edição. Campinas: Papirus, 1997.

MACHADO, Arlindo. Repensando a Flusser y las imágenes técnicas. IN: LA FERLA, Jorge (org). **Cine, vídeo y multimídia**: La ruptura de lo audiovisual. Buenos Aires: Libros Del Rojas, 2001.

MACIEL, Maria Esther (org). **Textos em movimento:** narrativas e ensaios de Peter Greenaway. Belo Horizonte: Viva Voz FALE/UFMG, 2011.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica.** São Paulo: Brasiliense: 1990.

MELEIRO, Alessandra. O novo cinema iraniano. IN: BAPTISTA, Mauro; MASCARELLO, Fernando (org). **Cinema Mundial Contemporâneo**. Campinas: Papirus, 2008.

MELLO, Marcus. Gaspacho para todos: Notas sobre o cinema espanhol contemporâneo. IN: BAPTISTA, Mauro; MASCARELLO, Fernando (org). **Cinema Mundial Contemporâneo.** Campinas: Papirus, 2008.

METZ, Chistian **Linguagem e cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1971.

METZ, Chistian. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

MONVOISIN, Fredéric. O cinema Contemporâneo de Hong-Kong *(1984-2007)*. IN: BAPTISTA, Mauro; MASCARELLO, Fernando (org). **Cinema Mundial Contemporâneo.** Campinas: Papirus, 2008.

MULLER, Adalberto. Além da Literatura, aquém do cinema? Considerações sobre a intermidialidade. IN: **Outra Travessia**, nº 7. Florianópolis:UFSC, 2008. Disponível em: http://www.journal.ufsc.br/index.php/Outra/article/viewArticle/11974. Acesso em: 27 abr. 2010.

OITICICA, Hélio. **Aspiro ao grande labirinto**. Rio de Janeiro, Rocco, 1986.

PACKER, Randall; JORDAN, Ken (Ed.). **Multimedia**: from Wagner to virtual reality. NY: W. W. Norton and Company, 2002.

PARENTE, André. A forma-cinema: variações e rupturas. IN: MACIEL, Katia (Org.) **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contracapa Livraria, 2009, p. 23-47.

PARENTE, André. **Ensaios sobre o Cinema do Simulacro**: Cinema Existencial, Cinema Estrutural e Cinema Brasileiro Contemporâneo. Rio de Janeiro: Ed. Pazulin, 1998.

PARENTE, André. **Imagem-Máquina** – A era das tecnologias do virtual. 4ª edição, 2011. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

PARENTE, André. Os três regimes deleuzianos da imagem em Alphaville. IN: FURTADO, Beatriz (org). **Imagem Contemporânea**: cinema, TV, documentário, fotografia, videoarte, games... Vol. 1. São Paulo: Edra, 2009, p. 91-105.

PAREYSON, Luigi. **Os problemas da Estética**. 2ª edição. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1989.

PECORI, Franco. **Cine, forma y método**. Barcelona: Editoria Gustavo Gili, 1977.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica.** São Paulo: Perspectiva, 1977.

PIGNATARI, Décio. A Metalinguagem da arte. IN: **Cultura Pós-nacionalista**. Rio de Janeiro: Imago, 1999, p. 37-66.

PIGNATARI, Décio. **Cultura Pós-nacionalista**. Rio de Janeiro: Editora Ìmago, 1999.

PIGNATARI, Décio. **Semiótica da Montagem**. IN: Revista Através nº1. São Paulo: Martins Fontes, Janeiro, 1987.

PINGAUD, Bernard; SAMSON, Pierre. **Alain Resnais ou a criação no cinema.** São Paulo: Documentos, 1969.

PLAZA, Julio. O livro como forma de arte (I). **Revista Arte em São Paulo**, São Paulo, n.6, abr., 1982.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica.** 1ª ed., 2ª reimpressão (2003). São Paulo: Perspectiva, 1987.

PLAZA, Julio. Arte e Interatividade: Autor-obra-recepção. IN: **Revista ARS (São Paulo)**, Vol.1, nº2, Dezembro, 2003. Universidade de São Paulo: ECA-USP 2003, p. 9-29.

PLAZA, Julio; TAVARES, Mônica. **Processos criativos com meios eletrônicos**: Poéticas Digitais. São Paulo: Editora Hucitec, 1998.

POPPER, Frank. As Imagens Artísticas e a Tecnociência (1967-1987). In: PARENTE, André (org.). **Imagem-Máquina**: a era das Tecnologias do Virtual; trad. Rogério Luz et alii. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993, p. 201-213.

RABIGER, Michael. **Directing:** Film Techniques and Aesthetics. Burlington, USA: Focal Press, 2008.

RAMOS, Fernão Pessoa (org.). **Teoria contemporânea do cinema:** Documentário

e narratividade ficcional. Volume II. São Paulo: SENAC, 2005.

RAMOS, Fernão Pessoa (org.). **Teoria contemporânea do cinema**: pós-estruturalismo e filosofia analítica. Volume I. São Paulo: SENAC, 2005.

RUTSKY, R. L. High Techné: **Art and Technology from the machine Aesthetics to the Posthuman.** Minnesota, EUA: University of Minnesota Press, 1999.

SALLES, Cecilia. Crítica de processo e imagens de registro. IN*:* FURTADO, Beatriz (org**). Imagem Contemporânea:** cinema, TV, documentário, fotografia, videoarte, games... Vol. 2. São Paulo: Edra, 2009, p. 75-85.

SALLES, Cecilia. **Redes da Criação**: construção da obra de arte. 2ª edição. Vinhedo, SP: Editora Horizonte, 2006.

SANTAELLA, Maria Lúcia. **Matrizes da Linguagem e do Pensamento**: sonora, visual e verbal. São Paulo: Iluminuras, 2005.

SANTAELLA, Maria Lúcia; NOTH, Winfred. **A imagem.** Cognição, Semiótica e Mídia. São Paulo: Iluminuras, 1997.

SARRIS, Andrew. Notes on the author theory in 1962. IN: BAUDRY, Leo; COHEN, Marshall. **Film Theory and Criticism** – Introductory readings. 6ª edição. NY: Oxford University Press, 2004. Disponível em: http://www.fadedrequiem.com/zoetrope/wp-content/uploads/2007/10/andrew_sarris_notes_auteur_theory.pdf. Acesso em: 21 ago. 2011.

SHAW, Jeffrey. A nova arte midiática e a renovação do imaginário cinemático. (pg 193-198) IN: MACIEL, Kátia (org). **Transcinemas.** Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.

SILVA, Alexandre; COSTA, Rafael. Peirce na trilha deleuzeana: a semiótica como intercessora da filosofia do cinema. Intercom – Revista Brasileira de Ciências da Comunicação. São Paulo, v.33, n.1, p 169-187, jan/jun 2010. Disponível em: http://www.portcom.intercom.org.br/revistas/index.php/revistaintercom/article/view/152/145 Acesso em: 10 Nov. 2012

SPIELMANN, Yvonne. History and theory of Intermedia in Visual Culture IN: BUSSE, K; BREDER, Hans. **Intermedia:** enacting the limial. Berlim: Dortimunder Schriften zur Kunst, 2005, p. 131-138.

SROUR, Robert Henry. **Modos de Produção: Elementos da Problemática**. Rio de Janeiro: Editora Graal, 1978.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema.** Campinas: Papirus, 2006.

SUPPIA, Alfredo; PIEDADE, Lúcio; FERRARAZ, Rogério. O cinema Independente Americano. IN: BAPTISTA, Mauro; MASCARELLO, Fernando (org). **Cinema Mundial Contemporâneo.** Campinas: Papirus, 2008.

SWALWELL, Melanie. New/Inter/Media. In: **Convergence:** the international Journal of Research into New Media Technologies, vol. 8, nº 4, 2002, p. 46-56. Disponível em: http://con.sagepub.com/content/8/4/46.citation Acesso em: 13 fev. 2012.

SZCZEPANIK, Petr. Intermediality and (Inter)media Reflexity in Contemporary Cinema. In: **Convergence:** the international Journal of Research into New Media Tecnologies, vol. 8, nº 4, 2002, p. 29-35. Disponível em: http://con.sagepub.com/content/8/4/46.citation>> Acesso em: 13 fev. 2012.

TEIXEIRA, Ivan. Estruturalismo. IN: CULT. **Revista Brasileira de Literatura**, nº 15. São Paulo, Lemos Editorial, 1998.

TIRARD, Laurent. **Grandes diretores de cinema.** Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2006.

TUDOR, Andrew. **Teorias do Cinema**. Lisboa: Edições 70, 2009.

VALENTE, Agnus. Hibridação intersensorial, intertextual-semiótica e interformativa: trans-hibridações. Artigo publicado na **Revista Rumores**. Edição 7, volume 1, janeiro-junho de 2010.

WENDERS, Win. **A Lógica das imagens**. Coleção Arte & Comunicação nº 50. Lisboa: Edições 70, 2010.

WENDERS, Win. **On Film** (Emotion Pictures, The Logic of Images, and The Act of Seeing). Londres: Faber & Faber, 2001.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema**. Nova Iorque: P. Dutton & Co., Inc., 1970.