

4. OS DESIGNERS DA IMAGEM CINEMATOGRAFICA

Um filme é um circo: se faz com pessoas, não se faz apenas com ideias.

Clóvis Bueno

Segundo Ismail Xavier, as teorias do cinema de uma forma geral enfatizam o *Autor* (único) do filme, uma ideia que provém, com certeza, do conceito de *film d'auteur*, expressão cunhada no cinema francês da *Nouvelle Vague*. A noção do filme de autor nasceu na França nos anos 1950, e afrontou o academicismo do cinema precedente. Refere-se a filmes que refletem a personalidade do seu realizador, em que este possui o domínio sobre a obra. Para tal pressupõe-se que o cineasta seja também o autor do roteiro e que tenha a palavra final na montagem - o famoso *final cut*. Esse conceito marcou uma diferença em relação ao cinema que predominou durante o apogeu dos grandes estúdios americanos, onde o produtor tinha o controle sobre forma e conteúdo dos filmes realizados. Jean-Claude Carrière aponta a pouca importância dada ao diretor, como característica dos anos 1930 e 1940, quando este não fazia mais do que dirigir os atores e realizar uma supervisão geral. O roteiro não passava por sua responsabilidade e ele não acompanhava a montagem. A *nouvelle vague* promoveu uma revolta contra esse anonimato e contra a similaridade formal que caracterizava os filmes dos estúdios americanos. A palavra de ordem passou a ser: “um filme deve trazer a marca do seu diretor”, e falava-se de uma concepção de linguagem, a *caméra-stylo* (câmera-caneta), instrumento de linguagem que forjava um estilo próprio. O paulatino esvaziamento desse conceito levou, segundo Carrière, a um cinema de roteirista, com peso maior na *história* do filme. (CARRIÈRE, 1991, p.43 e 44). Porém o que se observa é que, de uma forma geral, ainda se fala do diretor como realizador, como *metteur-en-scène*, como o autor da obra.

O que precisa ser considerado, no entanto, é que um filme não é uma proposta individual. Mesmo quando o diretor detém o domínio sobre a obra, esta é uma criação coletiva que resulta do trabalho realizado por uma equipe de profissionais-autores-criadores, onde cada um usa recursos técnicos e formas de

expressão próprios da sua especialidade. O resultado é um produto de linguagem complexa, composta por uma multiplicidade de signos pertencentes a diversos meios.

O realizador russo Pudvkin sublinhou muitas vezes o caráter coletivo da produção de um filme. Dizia ele que o diretor nada podia fazer sem os chefes de equipe ou os técnicos, e que o esforço coletivo de todos seria reduzido a nada se cada um dos colaboradores se limitasse ao desempenho unicamente mecânico da sua função estrita. “O trabalho de equipe é o que faz de cada função, mesmo a mais insignificante, uma parte integrante do trabalho vivo e a religa organicamente ao conjunto da tarefa.” (POUDOVKIN, 2009, p.136)

A maioria dos estudos e análises do cinema trata de dois aspectos: a *narrativa*, que o cinema compartilha com a literatura, e a *dramaturgia*, compartilhada com o teatro. A história contada pelo roteiro, os diálogos e a interpretação dos atores, o ritmo e a sequência dados pela montagem dão conta dessa parte.

Mas cabe à *imagem* sintetizar uma mensagem significativa que estabelece uma conexão imediata, instantânea, com o espectador. “Uma imagem vale mais que mil palavras” se aplica aqui, mais do que nunca. A imagem fala por si, sem necessidade de explicações ou legendas. Pode ser muito mais poderosa e impactante que diálogos e narrações.

Como a imagem é investida desse poder?

Tentar esclarecer essa questão foi a proposta da pesquisa, portanto.

A abordagem fez-se através de um recorte no processo de realização do filme, onde o foco da análise está concentrado numa parcela determinada, considerando sempre, porém, a noção do conjunto que perfaz o significado do produto fílmico.

Esta parcela escolhida para ser investigada é a composição formal e material daquilo que se coloca diante da câmera, ou seja, a concepção e organização do espaço pró-fílmico, cujos autores são o diretor de fotografia e o diretor de arte.

Lotte Eisner diz: “Eu me dei conta que a técnica da fotografia determinaria o destino do cinema. A luz e a obscuridade desempenham no cinema

o mesmo papel que o ritmo e a cadência na música”. (EISNER, 1981, p.39)¹. Na sua análise do cinema expressionista alemão, demonstra também claramente o papel essencial desempenhado na elaboração da atmosfera destes filmes pelos “arquitetos” (como eram chamados os responsáveis pela cenografia, os precursores da direção de arte) e pelos diretores de fotografia. (EISNER, 1981, p.25)

Eisner afirma ainda que

...é preciso liberar-se do teatro e do romance e criar através dos meios do cinema, pela imagem apenas. O verdadeiro poeta do cinema deve ser a câmera. As possibilidades para o espectador, de mudar continuamente de ponto de vista, as numerosas trucagens que duplicam o ator em dois na tela, as sobreimpressões, em suma, a técnica, a forma, dão ao conteúdo seu verdadeiro significado. (EISNER, p.39, 1981)²

A pesquisa realizada com uma amostragem destes profissionais buscou o olhar dos próprios autores sobre a sua atuação, com a intenção de revelar como estes avaliam o seu processo de criação e a sua implicação na responsabilidade sobre a produção dos signos que são apresentados ao espectador. O procedimento de entrevista enfocou inicialmente o processo criativo no plano individual e coletivo. No aprofundamento da investigação indagou-se sobre as fontes de referência, a reflexão pessoal e a intencionalidade, além de estabelecer as prioridades nas escolhas referentes a questões de tecnologia, linguagem, coerência narrativa ou significados simbólicos.

A seleção do grupo pesquisado obedeceu a alguns critérios:

Foram escolhidos profissionais de diversas gerações que atuam ou atuaram no cinema brasileiro e que, portanto, representam diversas épocas, marcadas pelas diferentes ideologias e estéticas que caracterizam cada momento histórico. Além disso, a seleção procurou escolher profissionais que participaram de produções ambientadas em diversas regiões do Brasil, oferecendo assim uma diversidade cultural na representação imagética.

¹ Je me rendis compte que la technique de la photographie allait déterminer la destinée du cinéma. La lumière, l'obscurité jouent au cinéma le rôle que jouent le rythme et la cadence en musique.

² Il faut se libérer du théâtre et du roman et créer avec les moyens du cinéma, par l'image seul. Le vrai poète du film doit être la caméra. Les possibilités pour le spectateur de changer continuellement de points de vue, les nombreux trucages qui doublent l'acteur sur l'écran divisé en deux parties, les surimpressions, en un mot la technique, la forme, donnent au contenu sa véritable signification.

A maioria respondeu ao convite de forma imediata e entusiasmada, porém alguns ignoraram a proposta e outros ainda pediram gentilmente para serem “poupados” da tarefa.

No intuito de ampliar essa pesquisa, foram avaliados também depoimentos colhidos em oportunidades anteriores, além de outros documentos como artigos, entrevistas e críticas contidos em publicações diversas. Foram pesquisadas revistas especializadas, como *American Cinematographer* e *Luz e Cena*, artigos e depoimentos de diretores de fotografia publicados no site da Associação Brasileira de Cinematografia, entrevistas de diretores de fotografia e de arte publicados em jornais e revistas da grande mídia, textos extraídos de exposições, depoimentos em DVDs e livros não-acadêmicos que contemplam o tema *fotografia cinematográfica* ou *direção de arte*.

Além da aplicação de um questionário escrito, enviado por e-mail para alguns componentes deste universo, a pesquisa se concentrou na realização de entrevistas semi-estruturadas presenciais, do tipo narrativo. Essa opção proporcionou o espaço adequado ao caráter individual do trabalho dos profissionais e às características absolutamente particulares com que cada um deles se expressa.

A circunstância que aproxima entrevistador e entrevistado, neste caso, se mostrou muito favorável: o trabalho em comum no meio de cinema, a relação de companheirismo e muitas vezes de amizade proporcionou um ambiente de cumplicidade e de entendimento. Os entrevistados puderam se expressar livremente na linguagem própria deste meio, compreendida pelos dois lados.

Os depoimentos têm, em muitos casos, um forte acento na emoção e no afeto, aspecto que se mescla com as informações objetivas e as reflexões de cunho mais filosófico, compondo discursos complexos. A expressão verbal usada nestas conversas apresenta um tom bem coloquial, distante de formalismos, e é acentuada algumas vezes por um tom enfático e por gestuais.

Optou-se assim por adotar neste capítulo uma linguagem menos acadêmica, privilegiando as expressões e o linguajar dos profissionais deste universo específico. Para facilitar a leitura dos relatos que representam a maior parte do texto deste capítulo, os trechos transcritos foram destacados em itálico, sem o habitual recuo reservado às citações.

Quem são os designers da imagem?

Pode-se dizer que a imagem cinematográfica percorre uma trajetória desde o momento em que nasce o conceito do filme até a sua materialização:

A ideia original é descrita em palavras e transforma-se em roteiro, onde as imagens são verbalizadas.

Roteiro - imagem verbal

O diretor possui uma imagem mental da possível representação dessa ideia inicial do filme, e a transmite aos seus colaboradores, que por seu lado concebem suas próprias imagens mentais.

Concepção - imagem mental

Com base na imagem mental, a imagem cinematográfica é construída por meio dos recursos técnicos disponíveis.

Representação - imagem construída

Nos depoimentos, encontramos com frequência a menção ao “tripé da criação”, dito assim mesmo, com essas palavras. Esse tripé é constituído pelo diretor do filme, o diretor de fotografia e o diretor de arte, e é apontado como o fundamento na criação da imagem fílmica.

Diretores de fotografia e diretores de arte definem a textura, o tom e a cor, a profundidade, o aspecto sensível da imagem, levando afinal a definir a atmosfera desejada para o filme, constituindo-se em coautores conceituais do projeto visual do filme, muito além de profissionais técnicos.

Orquestrando a criação conjunta, orientando, provocando, estimulando, mediando estes processos, está o diretor de filme, que completa esse tripé da criação da imagem. Esse normalmente imprime sua visão e o seu estilo, e mantém o domínio sobre todo o processo, desde o argumento inicial até a finalização.

Os autores-criadores da linguagem visual aportam um repertório pessoal de imagens, referências visuais tais como memórias, vivências, conteúdos culturais, sonhos, em suma, imagens mentais.

Através de elementos de construção próprios da linguagem visual cinematográfica eles configuram o aspecto visual do filme no seu conjunto e nos detalhes, construindo assim as características do gênero, a atmosfera, as referências narrativas e os significados simbólicos, através do design da imagem cinematográfica.

A título de esclarecimento e sem pretender aprofundar o tema, segue aqui uma breve definição das características da imagem cinematográfica e dos elementos usados na sua construção:

O espaço cênico

No cinema, o espaço da imagem é delimitado pela janela da câmera e pela tela de projeção, constituindo o “quadro”, que está em permanente mutação. São criadas dessa forma as noções de “campo” e “fora de campo”. As imagens que estão no interior do quadro mantêm uma relação constante com o que está fora do quadro.

Para recriar a tridimensionalidade na superfície plana é necessário recorrer a uma série de artifícios óticos, como a perspectiva, o desenho dos volumes através das luzes e sombras e a profundidade de campo.

Os elementos de construção

As imagens e seus significados são definidos pela organização do espaço, da composição do quadro, dos movimentos de câmera e de cena, do projeto de iluminação, do enquadramento (ângulo e lente) - que são atribuições da fotografia, e a forma, a cor e as texturas dos elementos e dos espaços cênicos - atribuições da arte.

O enquadramento e a composição se fazem em função do ponto de vista, da perspectiva e do campo focal, estabelecendo uma relação entre um olhar fictício e um conjunto organizado de objetos no cenário. Esse olhar, que corresponde à lente da câmera, identifica-se com o olhar do espectador. O enquadramento determina o recorte da imagem; a escolha da posição de câmera em relação ao objeto determina o ponto de vista; a escolha da lente determina a perspectiva e o campo focal.

A composição é a maneira pela qual os objetos e atores são organizados no espaço do quadro, e como se reorganizam a cada movimento, seja da câmera, dos atores ou do cenário.

O movimento

A ilusão do movimento no cinema é criada pela captação e reprodução de uma sequência de fotogramas fixos, numa velocidade determinada.

Mas, além desse, existe o movimento do dispositivo que registra a cena.

Por esta razão o enquadramento, em cinema, manifesta-se como essencialmente transitório em função do movimento de câmera.

Os movimentos podem ser de deslocamento por meio de carrinhos, gruas, câmera na mão, *steadycam*, ou sobre o próprio eixo da câmera: a panorâmica é o movimento horizontal, o *tilt*, o movimento vertical. E há ainda a considerar os movimentos realizados pelos atores ou pelos elementos cênicos.

Benjamin se refere a estes meios quando afirma:

É nesse domínio que a câmera penetra, com todos seus meios auxiliares, com suas subidas e descidas, seus cortes e suas separações, suas extensões de campo e suas acelerações, suas ampliações e reduções. Pela primeira vez ela nos abre a experiência de um inconsciente visual, assim como a psicanálise nos fornece a experiência do inconsciente instintivo. (BENJAMIN, 1990, p.234)

Quem são estes profissionais, o que fazem na prática, como se relacionam entre si, como se dá o processo de construção do projeto visual?

Aqui estão delineadas as especificidades do trabalho individual de cada um, pela descrição do processo de integração e harmonização da criação técnica e artística na elaboração do conceito visual do filme.

O diretor de arte

A direção de arte, como já visto, define **o que**, ou seja, tudo aquilo que é colocado diante da câmera, no assim chamado espaço pró-fílmico.

Concebe e constrói os espaços, define as cores, as formas, as texturas do cenário, dos objetos, do figurino e da maquiagem. Com isso determina o estilo, a época, o *modus vivendi* dos personagens, construindo assim um perfil social e psicológico destes. Em comum acordo com o diretor e em colaboração com o diretor de fotografia, determina a estética e a atmosfera subjetiva da imagem fílmica.

Essa função sempre teve seu lugar no cinema, mesmo antes de ter recebido um nome específico. No cinema brasileiro a denominação usada é 'direção de arte', mas algumas vezes adota-se também a expressão americana '*production design*'. No filme *Bar Esperança*, de Hugo Carvana, Mario Monteiro assina como *production designer*, uma das primeiras vezes em que esse termo é usado no Brasil.

O diretor de fotografia

O fotógrafo define o **como**: de que maneira o cenário e os atores colocados diante da câmera serão mostrados – ou desvelados, ocultados, escancarados. Para isso conta com a iluminação, a escolha das lentes e o efeito do

foco, a definição de cores e o uso de filtros, o enquadramento e o movimento de câmera.

Edgar Moura, em *50 anos: luz, câmera, ação*, livro dedicado a essa sua profissão, relata diversas respostas, todas dadas por diretores de fotografia, à pergunta de Néstor Almendros: *o que faz o diretor de fotografia?*

Murilo Salles declara que ele é o *spalla* do diretor; o próprio Moura afirma que este transforma em realidade os sonhos do diretor. A mais poética, com certeza, é de Antonio Luiz Mendes Soares: “O diretor de fotografia é o pintor do quadro dos outros” (MOURA, 2001, p.209).

Moura cita ainda o diretor de fotografia italiano Vittorio Storaro, que afirma ser um escritor que “escreve com a luz”, voltando ao conceito de *câmera-stylo*, da *nouvelle vague*. A fotografia desenha e pinta as imagens com luz, e assim escreve usando a linguagem visual.

O diretor

Carlos Egberto da Silveira, diretor de fotografia, gosta de comparar o processo de elaboração do filme a uma orquestra, em que todos os componentes, cada qual com a sua função específica, atuam em harmonia, produzindo num esforço coletivo, uma obra global (SILVEIRA, 2011, entrevista). O diretor do filme é o maestro que conduz essa orquestra.

Como nascem as imagens?

O projeto de um filme mescla-se muitas vezes com a própria vida do diretor e frequentemente o acompanha durante anos, período em que ele dorme e acorda envolvido com esse projeto. A maioria dos diretores pelo mundo afora, com exceções constituídas, por exemplo, pelo *mainstream* do cinema americano, é responsável pela concepção da ideia inicial (muitas vezes ele é também o autor do argumento), passando pelo levantamento dos recursos e acumulando a função de produtor. Além de dirigir o filme, acompanha a montagem e a finalização e também se envolve com a ponta final: a distribuição e a exibição. É uma tarefa absorvente, do início até o fim do projeto.

Na elaboração do roteiro ele começa a estabelecer contato com o seu primeiro interlocutor e colaborador - o roteirista. Ali as ideias começam a se organizar e formam uma obra escrita, que já contém a semente das imagens que vão constituir o filme. As representações visuais que vão se formando na cabeça

do diretor surgem do seu imaginário, fruto das suas experiências de vida, suas memórias, suas referências imagéticas, e são referenciadas em códigos universais que foram estabelecidos ao longo de toda a filmografia mundial, das várias épocas e culturas. É um processo singular, que se faz de forma diferenciada para cada um.

Para falar sobre a experiência de orquestrar o trabalho de todo esse complexo de criação e construção técnica, foi ouvido o diretor José Joffily, que acrescenta ao seu currículo de diretor e produtor de filmes a atuação como fotógrafo fixo e diretor de fotografia cinematográfica.

“A forma como o diretor vai construir essas imagens é um assunto muito particular. Como a minha formação é de fotografia - eu fui fotógrafo durante muitos anos - um ponto de partida muito forte, para mim, é a fotografia.” (JOFFILY, 2012, entrevista). Para outros diretores, diz ele, pode não ser dessa forma. Há diretores mais focados na direção dos atores, outros mais voltados à narrativa, ao drama. Mas alguns diretores são especialmente “visuais”, e têm uma ideia muito clara da imagem que desejam.

José Joffily fala do processo fragmentado e disperso da feitura de um filme, que se constrói pouco a pouco como um quebra-cabeça do qual não é possível vislumbrar a imagem total antes de se chegar ao final. Como o diretor está mergulhado nesse processo desde a escritura do roteiro até a finalização, cabe a ele manter em mente a ideia global da intenção, o fio da meada.

No entanto, diz Joffily, “...ao longo da minha experiência eu entendi que, na realidade, ninguém [...] tem ideia do filme que está fazendo!” (JOFFILY, 2012, entrevista)

Mesmo assim há um consenso entre os diretores de fotografia e os diretores de arte, que afirmam, como Daniel Flaksman, que “o diretor já viu o filme antes de todos, as imagens estão na cabeça do diretor” (FLAKSMAN D., 2012, entrevista). Aquelas imagens *que o diretor tem na cabeça* são imagens mentais. Podem ser consideradas imagens *virtuais*, que ainda serão *realizadas* através de formas, cores, texturas; transformadas através da luz, distorcidas ou achatadas pelas lentes, espiadas por um certo ângulo. A pele, a expressão do rosto, o gestual do ator ainda não foi revelado pelo olho da câmera.

O diretor não dispõe de elementos e recursos técnicos para materializar as imagens, transformá-las em pontos de luz e sombra com um significado. Para isso precisa transmiti-las aos dois autores-construtores da imagem.

Como é então, para o diretor, *imaginar*, ou seja, formar imagens na sua cabeça, e depois compartilhar esta imaginação com os seus colaboradores, já que são estes que irão construir tecnicamente a imagem como representação de uma ideia abstrata, descrita em palavras? Como se dá o processo de transferência das imagens-ideias que, segundo o diretor, melhor traduzem a emoção, a tensão, o desejo, o arrebatamento, o asco, o medo, o arrepio que ele quer provocar no espectador, com os dois construtores do *que* e do *como* na cena?

Diz Joffily que o surgimento e a organização das ideias e imagens é uma coisa cíclica, que começa com uma ideia complexa, composta por várias imagens ainda caóticas. Na medida em que o roteiro é escrito, essas ideias e imagens vão sendo organizadas. No momento da filmagem há uma tendência à desorganização. As coisas passam para um plano mais intuitivo, pouco racional.

“O set é muito absorvente, você fica ali horas debruçado sobre um plano, uma imagem, você constrói um universo de intenções que ali se explicita; [...] você vai se perdendo um pouco na construção daquilo, naquele universo minimalista, no detalhe” diz Joffily, acrescentando que “... o diretor tem, ou deveria ter, ou perde e recupera, esta visão do todo.” (JOFFILY, 2012, entrevista).

De uma forma geral, é o diretor que escolhe os profissionais que deseja para assinar a fotografia e a arte. Muitas vezes há parcerias já fortalecidas em colaborações anteriores, vínculos estabelecidos ao longo de muitos trabalhos. Essas parcerias chegam a constituir verdadeiros “casamentos”, onde existe uma sintonia e uma cumplicidade que permitem um diálogo sem palavras, um entendimento subjetivo. Parcerias assim há muitas e algumas se tornaram emblemáticas: Martin Scorsese e Michael Ballhaus, Walter Salles e Walter Carvalho, Antonioni e Carlo di Palma, Bertolucci e Vittorio Storaro, para citar apenas alguns exemplos.

Segundo Joffily, quando há uma parceria de longa data com o Diretor de Fotografia e com o Diretor de Arte, a confiança é absoluta, dando-lhe a certeza de que eles “vão montar aquele plano mecanicamente e artisticamente do jeito que você pensou.” (JOFFILY, 2012, entrevista)

As vantagens do aprofundamento das parcerias são apontadas também pelos outros profissionais.

O diretor de arte Marcos Pedroso, que vem de uma longa parceria com o diretor Karim Ainouz em filmes como *Madame Satã*, *O Céu de Suely*, *Abismo*

Prateado e Praia do Futuro conta que trabalha há muito tempo com os mesmo diretores, o que gera uma relação interativa que vai além do trabalho, e se converte em amizade. Com Ainouz tem uma grande afinidade e referências em comum, e com isso os dois acabaram desenvolvendo processos de trabalho muito particulares. Como diz: “a gente já vai direto às questões”. (PEDROSO, 2012, entrevista)

E acrescenta:

O trabalho transborda um pouco as margens dos papéis, da relação estrita de diretor com diretor de arte. A gente conversa sobre o que a gente pode filmar, e compartilha esse processo (de criação) desde o começo. (PEDROSO, 2012, entrevista)

Habitualmente tanto o diretor de fotografia como o diretor de arte têm o primeiro contato com o projeto através da leitura do roteiro. Na opinião de Edgar Moura, essa primeira leitura é um momento único, quase uma revelação, em que o primeiro contato com aquela história faz surgir as imagens. É o momento de deixar as ideias se formarem livremente, sem preocupação com detalhes ou projetos técnicos. (MOURA, 2001. p.210)

É dessa mesma forma visceral que José Roberto Eliezer descreve o primeiro contato com o roteiro:

A primeira leitura do roteiro é muito importante, é a mais importante, e às vezes é a única leitura. Aquela primeira sensação para mim é fundamental, para fazer as imagens brotarem naquelas palavras. Quando as imagens não vêm, é porque eu não vou dar certo no filme. É quase uma superstição. E de alguma forma as imagens vêm, saem da leitura. Eu não anoto nada, eu tento ficar num nível mais emocional, de memória afetiva. Eu não leio tecnicamente, leio a história. Como quando eu vou ao cinema. (ELIEZER, 2012, entrevista)

Já para Antonio Luiz, essa leitura é um processo ansioso:

Não leio relaxadamente. Já antevijo os problemas, vejo os problemas técnicos da filmagem. Alguns diretores de fotografia dizem “eu faço uma primeira leitura não técnica”, mas eu não consigo. Pois antevijo os problemas, a gente já conhece há muito tempo. Na leitura já vem uma primeira imagem, depois aquilo vai tomando corpo, eu demoro para ler, tenho que parar e refletir. (SOARES, 2012, entrevista)

Porém ele diz também:

...quando faço essa leitura já me vem toda a plasticidade, as imagens, o que aquilo me evoca: uma emoção particular, outros filmes, uma pintura, um lugar - penso em locações. (SOARES, 2012, entrevista)

Há outras formas de abordagem, como a de Daniel Flaksman:

Eu aprendi uma coisa que eu acho muito bacana, e que eu uso: na primeira leitura do roteiro eu consigo bloquear inteiramente qualquer tentativa de visualização. Eu acho muito importante você entender o roteiro dramaticamente: ouvir aquela história, se emocionar, mas focar no lado humano daquela história. Dramaturgicamente. Como ela se desenrola, quais são os personagens, quais são as emoções que estão envolvidas nessa trama, de forma totalmente isenta, resistindo à tentação de criar imagens na sua cabeça. Eu consigo fazer isso. (FLAKSMAN D., 2012, entrevista)

No caso de Marcos Pedroso:

...o roteiro começa a ser escrito, e eu leio o roteiro, dou minha opinião, esboço uma linha do filme, como narrativa mesmo, como literatura, como linguagem cinematográfica, até antes mesmo de ter uma referência visual. É claro que na medida em que vou lendo o roteiro já vou criando na minha cabeça uma visualidade. (PEDROSO, 2012, entrevista)

Mesmo com abordagens e sentimentos tão diversos, parece haver um aspecto comum a todos, neste momento: dar livre curso à emoção, deixar-se envolver.

A esse primeiro contato com o projeto através da palavra escrita seguem-se as conversas entre o diretor e os colaboradores. São conversas que giram em torno do conceito do filme. Dando a palavra mais uma vez a José Joffily: o que o diretor tenta passar para os colaboradores mais próximos é: **que filme é esse?**

E essa questão está presente durante todo o processo de filmagem. “Porque essa cena deve ser assim, é uma questão de ritmo interno? Quem está observando essa cena?” São perguntas que desembocam sempre na questão fundamental: “Que filme é esse que se está fazendo?”. (JOFFILY, 2012, entrevista)

É interessante notar que há uma disposição mútua de ouvir o outro e de abrir espaço para sugestões, o que pode ser deduzido das declarações a seguir.

Daniel Flaksman conta que depois da leitura do roteiro procura o diretor para uma conversa.

*Ele quer saber o que eu achei do roteiro. Nesse momento o que eu costumo fazer é pedir para o diretor falar primeiro. Eu digo para ele: eu quero saber o que **você** vê. A minha opinião eu já tenho, ela está ali guardada. Mas eu não quero mostrar para ele antes que ele me diga o que pensa. Pois a semente do filme está na cabeça do diretor. (FLAKSMAN D., 2012, entrevista)*

Já José Joffily afirma:

Apesar de ter sempre uma ideia já bem firme do que eu gostaria de fazer, eu dou a oportunidade de ouvir o que o outro tem a dizer, antes de falar. Porque se eu já chegar com isso pronto, ele, na ansiedade de corresponder à minha expectativa, pode ser que não revele a sua visão.

Eu nunca falo muito explícito com os meus colaboradores, prefiro ser mais ambíguo, para ver o que os outros têm pra dizer, antes de eu fechar o meu discurso sobre a imposição daquela imagem. (JOFFILY, 2012, entrevista)

Segundo Antonio Luiz, o conceito do filme é do diretor; fotografia e arte trabalham em estreita colaboração para traduzir esse conceito em imagens. Porém, ele alerta:

... o diretor trabalha numa dimensão diferente da realidade. O diretor é mais fantasioso. É papel do diretor de fotografia recolocar o diretor na realidade, e se isso se faz de forma harmoniosa, é perfeito! (SOARES, 2012, entrevista)

Na sua prática pessoal, procura descobrir a intenção do diretor, saber quais são as suas ideias sobre a imagem do filme. E muitas vezes não são muito claras do ponto de vista visual. “O fotógrafo procura então traduzir a concepção do diretor em linguagem fotográfica”, diz Antonio Luiz. A sua ferramenta é a luz, que é usada segundo três simples variantes: qualidade (direta ou difusa), direção e razão de contraste. A combinação dessas três variantes possibilita uma infinita gama de possibilidades de criação de climas.

Henning Bendtsen, diretor de fotografia dos filmes do dinamarquês Carl Theodor Dreyer nos filmes em *Ordet* e *Gertrud*, relata como foi a sua relação com esse aclamado diretor, numa entrevista de 1954:

Conta que Dreyer convidava todos a conceberem juntos a forma do filme, cada qual com a sua criatividade. Trazia muito material de pesquisa para a filmagem: fotos, desenhos, recortes de revista, para mostrar como imaginava as imagens do filme. Mas de acordo com Bendtsen, Dreyer seguia a emoção que surgia na hora. À noite passeavam e conversavam para se conhecerem melhor, o que, de acordo com o fotógrafo, proporcionou grande cumplicidade e sintonia no trabalho. (BENDTSEN, 1954)

Ao que parece o processo de transferência e intercâmbio de ideias é sempre muito intuitivo, e muitas vezes bem distante de um debate intelectual objetivo. A esse respeito Joffily revela:

“... essa conversa, que às vezes não é nada, conversa fiada, vai resultando numa construção; quando te perguntam e você não sabe o que

responder, você mente, diz qualquer coisa, porque na realidade você não tem muita certeza. As certezas vão sendo construídas ao longo do processo.” (JOFFILY, 2012, entrevista)

E José Roberto Eliezer confirma:

Às vezes a gente finge que está teorizando e sistematizando, mas para mim isso é tudo balela. É tudo mentira. Eu gosto de não saber de onde vem aquilo. Eu posso estar citando, eu posso estar copiando alguma coisa, igual ao filme que eu vi, mas eu nunca faço isso conscientemente. É uma regurgitação. (ELIEZER, 2012, entrevista)

Segundo os entrevistados, contudo, mais importante que a interação com o diretor do filme é a parceria entre diretor de fotografia e diretor de arte, quando se trata da concepção do sentido da imagem e da sua construção. Como eles avaliam essa parceria?

Entre os criadores da imagem

Um filme é um circo, se faz com pessoas, não se faz apenas com ideias. Cada uma dessas pessoas tem suas próprias ideias. E isso é uma coisa meio difícil porque pressupõe uma disposição das pessoas de influenciar e serem influenciadas, uma flexibilidade. Isso gera confrontos, muitas vezes, e você tem que ter uma certa humildade para, eu não digo desistir da sua ideia, mas, se não é possível fazer aquilo que você sonhou, fazer o que você negociou com os outros: você tem que sentir até onde é possível chegar. (BUENO, 2012, entrevista)

Essa pequena reflexão é do diretor de arte Clóvis Bueno.

São muito complexas as relações no interior de uma equipe de filmagem, que apresenta singularidades que são, de uma forma geral, desconhecidas às pessoas alheias ao meio.

O set filmagem se assemelha mesmo a um circo, onde um grupo de pessoas trabalha num esforço coletivo para levantar a estrutura que sustenta a lona, preparar o piso do picadeiro, coordenar a iluminação e os efeitos de som, para que os artistas possam se apresentar. Neste “fazer” é preciso haver uma confiança mútua total, e, portanto uma comunicação bem afinada entre as várias pessoas.

Mas uma filmagem é também um verdadeiro caldeirão de vivências e de vínculos, que vão muito além de uma relação estritamente profissional. Trata-se de um complexo sistema de relacionamentos dentro de um grupo de pessoas com diferentes perfis sociais e culturais, ou até mesmo de diferentes nacionalidades,

que se reúne por um determinado período de tempo para conviver num ritmo de trabalho que cobre 12 horas por dia durante 6 dias na semana. Essa situação se intensifica quando o filme é de locação, quando as pessoas deixam suas casas (e família, amigos, companheiros) para conviver com o restante da equipe não apenas nas horas de trabalho, mas compartilhando também o lazer, o prazer, o descanso.

As relações que se estabelecem envolvem questões da ordem do criativo, do técnico e do afetivo. Aqui se mostram vaidades, competições, disputas, mas afloram também a solidariedade, a cumplicidade, a sintonia. É um terreno fértil para a criação e a solidificação de amizades.

Há um consenso, entre os profissionais de cinema de que as pessoas envolvidas numa filmagem tornam-se um pouco antissociais, já que sua vida passa a girar em torno daquele projeto: é ele que domina seus pensamentos e se torna tema exclusivo de suas conversas, o que as levam a compartilhar esses temas apenas com os seus colegas de equipe.

De uma maneira geral, os chefes de equipe, em particular o diretor de fotografia que está sempre presente no set, assumindo uma liderança natural dentro da equipe, uma atribuição que transcende o trabalho criativo e técnico. Espera-se destes profissionais uma postura equilibrada e firme, o que quase sempre acontece na prática Mas há exceções...

É nesse contexto que são concebidas e construídas as imagens de um filme.

Seguem alguns depoimentos que dão conta da parceria entre diretor de fotografia e diretor de arte:

José Roberto Eliezer

Numa escala de importância, para mim o diretor de arte é mais importante do que o diretor, no sentido de que ele é o meu grande parceiro. É a parceria mais fundamental para o fotógrafo. Porque na verdade o meu trabalho depende totalmente dele. O (trabalho) dele vem antes. Ele coloca as coisas na frente da câmera, não é? Alguns diretores de arte são amigos que eu adoro e com quem é um prazer trabalhar. Outros já nem tanto, e que dão mais trabalho.

Antonio Luiz

A conversa (com o diretor de arte) é basicamente sobre conceito, sobre estética. Eventualmente a gente esbarra na questão técnica, isso é inevitável, pois a gente usa a técnica para se expressar esteticamente. Eu gosto muito de conversar com o diretor de arte, tenho bons amigos diretores de arte, e quando você encontra um com quem se relaciona bem, quando há uma empatia, o

trabalho todo transcorre de forma harmoniosa e prazerosa, é muito bom. E isso cria também para o diretor uma tranquilidade - quando ele tem dois colaboradores que estão se dando bem.

Marcos Pedroso

... muito além da técnica a gente pensa no conceito estético, junto com o fotógrafo. Quando está todo mundo junto nessa, a coisa se alavanca.

A gente se envolve mesmo, todo mundo tem ideias, e vai ficando uma coisa meio maluca. A gente tem uma intimidade no set, e isso é muito importante.

Daniel Flaksman

Na criação da imagem a relação mais próxima é com a direção de fotografia. Um é responsável pela matéria, e essa matéria é composta pelo cheio e pelo vazio. O outro é responsável pela luz. E a luz é importante porque sem a luz você não vê o que o outro faz. E dependendo da luz, aquilo que o outro fez se perde.

A conversa com o diretor de fotografia então é muito importante. É uma conversa de fora para dentro. Ela começa antes da imagem. Pergunto para ele: o que você sentiu quando leu o roteiro? Qual é, na sua opinião, o story telling desse filme, e qual é a imagem que melhor vai contar essa história?

Quando entra a imagem, eu pergunto: que universo imagético é esse, que recursos podemos usar para contar essa história. É uma parceria que tem que ser muito afinada. O atrito aí é muito prejudicial, precisa haver acordo, negociação, e muitas vezes, inclusive, você tem que abrir mão, quando você percebe que a visão do outro é mais interessante.

As escolhas são do diretor, ou pelo menos é ele quem deveria decidir. O diretor é o cara que já viu o filme, antes de todo mundo. E a missão dele é contar isso verbalmente (o que ele viu) para os colaboradores, para que estes entrem no processo, entrem na cabeça dele e transformem a visão dele em imagens. Então eu acho que esse triângulo funciona dessa maneira.

Guta Carvalho

Eu acho extremamente importante essa parceria entre a direção de arte e a direção de fotografia, uma das mais importantes no filme. Eu acho que esses dois, junto com o diretor do filme, têm que estar conversando o tempo todo. O que a gente está construindo em termos de imagem depende dos dois. A luz que ele vai criar depende do cenário que a gente vai fazer, é completamente importante, é quase como se fosse a mesma coisa.

Eu acho inclusive que faz parte do trabalho do diretor de arte compreender o conceito da fotografia, ajudar a pensar a fotografia final, para poder criar, para poder preparar a imagem para aquilo.

Carlos Egberto Silveira

Eu acredito que essas três pessoas (diretor do filme, o diretor de fotografia e o diretor de arte) devem estar juntas o mais cedo possível; digamos, assim que sai o financiamento, quando começa a produção do filme. Quando isso acontece, essas pessoas já foram escolhidas e contratadas pelo diretor do filme.

Clóvis Bueno

O diretor de arte deveria ser aquele que coordena toda a parte visual, da mesma forma que o diretor de fotografia lida com a câmera, com a luz, com a cor enquanto radiação. Já a arte lida com a cor enquanto pigmento.

Essa coisa do cinema, por sua própria natureza, é um somatório de influências, de métodos, de ideias diferentes. Nem sempre as pessoas de uma equipe de um filme têm as mesmas opiniões, elas não pensam igual. Muitas vezes têm pontos de vista diferentes sobre como fazer, sobre a história em si e sobre como contar a história.

Então eu acho que a primeira coisa a fazer é tentar se entender, é compor com o resto da equipe que comanda um filme: o diretor, o fotógrafo, o figurinista, dependendo do filme também o maquiador. Às vezes até alguns atores que vão ter alguma decisão importante no filme.

Marcos Flaksman

Eu queria falar um pouco da minha relação com o fotógrafo. Eu vou contar uma história só, que é o meu trabalho com o Lauro Escorel no filme “O Xangô de Baker Street” [...]. É baseado num livro do Jô Soares que mistura personagens reais com personagens de literatura. Os personagens são todos da mesma época. [...] (o filme) se passa na segunda metade do sec XIX. Quando fomos buscar as referências - como era por volta de 1860-1900, eram referências pintadas, não havia fotografia nessa época.

Então as referências eram pinturas hiper-realistas do sec. XIX, espetaculares ! Como era uma corte europeia, nós pegamos quadros de pintores, ingleses, portugueses, franceses, da segunda metade do sec XIX, e nós os usamos como fonte de informação para tudo, para figurino, para comportamento, para postura, para casa, para os interiores, forrações. Tudo pintura. Quando nós estávamos discutindo, na preparação, numa das reuniões com o Lauro, eu disse para o ele: eu acho que o melhor que a gente podia fazer nesse filme, não só na construção dos cenários, na escolha das coisas, mas se a gente pudesse reproduzir uma imagem de pintura e não uma imagem fotográfica, quer dizer, que se afastasse da imagem, do registro documental e que se aproximasse o mais possível de uma imagem pintada. E isso foi o que o Lauro fez, com um sistema lá de flashes na lente, sei lá, foi uma intervenção radical no tratamento final, e o filme ficou com uma cara de pintura do sec XIX.

Completando esse depoimento, Lauro Escorel dá a sua versão da parceria no filme *Xangô de Baker Street*:

Foram pesquisadas as referências iconográficas brasileiras da época, principalmente Vitor Meirelles. Há toda uma textura relacionada a estas telas e para reproduzi-la pesquisei os recursos técnicos que possibilitariam conseguir este efeito.

Como se trata de um filme de época houve a preocupação de evitar referências urbanas conhecidas do público, para haver um descolamento total da realidade atual. O filme foi definido como comédia, em que se acrescentam cenas de suspense e violência. Esta duplicidade está explícita na fotografia, que adota dois partidos diferentes: um estilo mais leve (claro e de pouco contraste) para as cenas de humor, e um estilo mais pesado e lúgubre (escuro e monocromático) para as cenas de suspense. (SCOREL,2004, entrevista)

Cássio Amarante refere-se particularmente às relações dentro da própria equipe da arte, constituída por cenógrafo, figurinista, maquiador, set dresser, todos com uma atribuição de criação, e aos quais ele propõe conceder um espaço de co-autores:

A arte de um filme é uma experiência de projeto e construção coletivas, de modo que funciona bem na medida que as pessoas da equipe tenham espaço para serem co-autores. O conjunto dessas ações cria um “pacote estético” onde os elementos visuais: cenografia, vestuário, make-up e decoração estão inseridos. (AMARANTE, 2010, questionário)

E Walter Carvalho declara:

Eu lido com algo que tem um risco e me encontro por meio da técnica, da intuição, do conhecimento, da relação com os outros departamentos e da orientação do diretor. Quando termina a produção de um filme, eu vivi uma experiência e fico pensando que determinado objeto não deveria ter sido iluminado, que poderia ter sido escondido. Mas aí o filme já está pronto... (CARVALHO, W. 2004)

A conclusão que pode ser extraída desses depoimentos é que a troca de ideias sobre o conceito adotado é consensualmente considerada muito importante, devendo ser contínua e intensa, incluindo também o debate sobre as técnicas empregadas na realização prática. Porém a parceria não se limita a isso: fica claro, algumas vezes de forma bem explícita, outras vezes de forma subentendida, que o bom entendimento pessoal e a relação harmônica são considerados extremamente profícuos, e as relações de amizade que se estabelecem naturalmente entre estes parceiros parecem ser bastante comuns.

Como eles trabalham?

Sobre esse tópico, Antonio Luiz dá esse depoimento alentado e emocionante:

Então, as minhas referências, o meu processo de criação está muito ligado nisso: a leitura do roteiro, que, como eu falei, me provoca uma certa ansiedade, mas eu vou construindo em cima dele, as minhas referências, eventualmente de alguns outros filmes; algumas referências de filmes que me vem assim de uma forma aleatória. Eu não busco as referências de forma concreta, elas vêm chegando, elas me tocam: de repente um filme, uma pintura, um quadro, e tal, uma textura...! Às vezes não é nem a construção, mas a textura do filme que começa a ficar clara, vem antes da construção da luz, do que a relação de contraste, e como isso se estabelece, enfim, o meu processo é um pouco ... (seus gestos fazem pensar em algo não linear, em ondas, talvez caótico) esse movimento.

Até chegar no set, que é um outro momento! Aí no set, [...] no momento da filmagem, é o momento onde eu acho que o instinto aflora. Sabe como é? Sabe? (como se falasse algo difícil de exprimir em palavras, buscando a minha

compreensão mais afetiva, talvez até mesmo transcendental, daquele momento mágico) *Você tem todo o processo, que você vem criando* (seu gesto mostra uma linha de evolução), *mas no primeiro dia de filmagem, quando você tem o contato com todo mundo, é o dia que você começa a sentir o filme concretamente. Aí começam a vir os equipamentos, acende uma primeira luz, a luz cai em cima do cenário de uma forma tal, e aí você começa a mexer com o cenário, começa a se emocionar com as coisas, a ter um sentido estético concreto.*

O outro, momento anterior, é mais abstrato; ali o concreto começa e se materializar, fica mais palpável. O primeiro dia é absolutamente fundamental para mim! Aí você tem o clima, a luz se acende, essa coisa toda. Aí você tem todas as parcerias, onde se estabelecem as possibilidades que as parcerias têm, de construir aquele trabalho que você sonha – e essas vão desde o seu chefe eletricitista, o seu chefe maquinista, o assistente de direção, aí você tem uma construção de pessoas, que é o filme antes do filme ser. É você construindo um ser que é essa conjugação de pessoas que no final vai ser o autor daquele filme, entende? Aquele amálgama de almas, ou de inteligências, ou de sensibilidades, que vai se misturar para construir esse filme. (SOARES, 2012, entrevista)

As frases destacadas sintetizam essa alquimia que acontece no processo da criação coletiva.

O processo de elaboração prática da construção material da imagem será esmiuçado no capítulo seguinte. Porém antes desse momento mágico da reunião de todos em torno da elaboração de cada uma das peças desse grande quebra-cabeças, cada um segue um percurso de preparação muito pessoal para evocar as imagens. São atitudes muito singulares que cada um foi criando para si, como se pode observar nos depoimentos a seguir:

Marcos Flaksman

Quando você lê histórias, ou quando lêem histórias para você, mesmo antes de você saber ler, você forma imagens na cabeça, obrigatoriamente. [...] Você tem a visão e tem a imaginação. A imaginação é ainda mais importante que a visão. Eu acho que no cinema de ficção nós trabalhamos com a imaginação e não com a visão, ou melhor, trabalhamos mais com a imaginação do que com a visão.

Marcos Pedroso

Eu começo a pegar imagens na internet, crio pastas no computador, e isso paralelamente a outras coisas, como leitura, outros filmes, ida a museus, etc. Visito locações com o Karim, o Nordeste (no caso do filme “Praia do Futuro” que está fazendo nesse momento), passamos um tempo lá, vimos locações, olhamos os lugares pensando em mais coisas além do que somente a visualidade.

Ficamos uns quatro meses nesse processo, fomos à praia do Futuro, olhamos a dramaturgia dos espaços, em Berlim a mesma coisa, e de volta ao Brasil. É um processo meio orgânico, que é bom, e assim você vai delineando personagens e situações.

Clóvis Bueno

Sempre me perguntam: “como é a sua pesquisa para fazer um filme?” Meu deus do céu !!! (risos). Eu fiz uns dois, tres filmes sobre cadeia: Carandiru, Pixote, O Beijo da Mulher Aranha - aí todo mundo pergunta: como é a pesquisa? A pesquisa é a seguinte: eu já fui preso, fiquei quase um ano preso (risos). A pesquisa vem da vida, mesmo...

Eu gosto muito de viajar, a viagem é uma boa pesquisa! Quando a gente faz um filme de locação, por exemplo: eu sempre gostei muito de ver locação. A geografia, a paisagem, a cultura local são fontes de inspiração.

E acrescenta uma bela definição da natureza do trabalho da direção de arte:

A coisa do cinema, a que eu gosto, é que aquela situação que você criou, ela é única, só podia acontecer naquele momento, com aquele personagem, naquela história; não é um atributo genérico, é uma qualidade única. Isso só é possível vivendo um pouco disso.

O que o cara deve se perguntar sempre, num filme, é: “que mundo é esse?” Parece que a direção de arte tem um quê de pretensioso, e tem mesmo, mas o que a gente está tentando fazer é criar um universo para aquela história.

Guta Carvalho

De uma forma geral as pessoas acham que improvisar é ser mais criativo, é deixar margem para as coisas acontecerem na hora. Eu não concordo com isso, eu acho que o planejamento te dá muito mais estrutura e embasamento, e que você pode até subverter, na hora.

... você não está naquele trabalho sozinho, onde você vai tendo as ideias, e pronto. Não, você está aí junto com um monte de gente, num trabalho conjunto, que precisa ser planejado. Todo mundo deve estar no mesmo caminho, buscando o mesmo projeto.

Daniel Flaksman

Eu faço basicamente pesquisa iconográfica, e também audiovisual. Vídeos, curtas, documentários. Onde você vê as pessoas com as roupas que as pessoas usavam, na casa delas, com o sofá, as coisas, para mim é uma fonte riquíssima de pesquisa. Eu me agarro nisso, mas eu não copio. Eu faço um garimpo, eu procuro enxergar o que existe dentro daquilo ali que pode ser bom para o filme e que pode ajudar a compor uma imagem interessante. Não é uma reprodução absoluta. É um reconhecimento, é um olhar que filtra tudo aquilo que seria bom, e que mistura com as outras coisas.

Neste momento você faz o processo inverso daquele da leitura inicial do roteiro. Agora você vai no mundo das referencias, você vai com todos os recursos, entender a intenção do diretor e tal, você usa tudo que for possível para trazer para dentro do filme e compor essas imagens.

Ricardo Aronovich

Bom, eu busco inicialmente no roteiro, tento ver, analiso o roteiro, para bolar assim como deve ser a fotografia. Depois vêm as conversas com o diretor, as referências de filmes, de fotografia fixa, de still, de referências culturais. Ou então inventar uma coisa completamente diferente...

Cássio Amarante

Procuro cada vez mais ter certeza dos elementos que devem ser evitados, no caso da cor, quase que uma anti-paleta de cores, ou seja, cores que não devemos ter, ou tons, ou intensidade de saturação, etc. Isso vira uma espécie de regra, que limita mas não restringe. Isso vale para paredes, roupas, carros, móveis, objetos, etc. Da mesma forma pode ser tratado o estilo, ou o nível de envelhecimento, ou a classe social do personagem, seu nível de sucesso em seu meio, ou o nível de sofisticação ou primitivismo de qualquer coisa que venhamos a usar ou colocar no filme.

José Roberto Eliezer

Na minha leitura do roteiro vêm as primeiras imagens. São sensações que o roteiro me provoca, que eu levo para a reunião com o diretor e o diretor de arte.

O diretor mostra referências, ele mostra filmes: “olha, eu quero igual àquele filme, eu quero essa sensação”. Eu gosto disso: para trabalhar com imagem é melhor ver imagens do que ficar teorizando.

É interessante notar como os métodos adotados para desencadear o processo e começar a esboçar o projeto visual dentro do seu próprio departamento podem diferir radicalmente de um autor para outro. Cada um segue um procedimento muito particular, adotando um ponto de partida e uma forma específicos para trabalhar essa primeira concepção de imagens: uns se debruçam sobre o roteiro para ver o que esse lhe sugere; outros buscam imagens na internet e em publicações impressas, numa espécie de exercício de livre associação, procedendo a uma imensa “colagem” de referências; um adota uma pesquisa metódica, dirigida à temática do filme; já outro discorda totalmente desse tipo de procedimento, preferindo apostar na sua intuição, com base nas suas experiências de vida.

Origem e concepção das imagens

Uma reflexão de Walter Carvalho:

Tento materializar uma informação verbal em linguagem visual, procurando saber quais elementos podem ser utilizados para essa transposição. Vivo uma experiência ao longo de um filme, tento construir uma ideia para aqueles personagens. Eu não quero saber tudo - se eu souber demais, perde a graça. Tem que haver um espaço para eu poder arriscar, no sentido de procurar. No espaço que existe entre o que eu vejo e o que eu deduzo tem um mistério. É um espaço invisível, apesar de eu saber que ele existe. O mistério do que está por trás - que não vejo, mas imagino - é o que me interessa na fotografia. Quando você ilumina um objeto e a luz incide apenas na superfície, a tendência é ficar bonito, mas você não penetra na alma desse objeto. O cinema precisa trazer algo

de misterioso. Você não conhece, mas se emociona. A luz tem que penetrar no objeto e não ficar só na superfície. (CARVALHO, W., 2004)

Aqui se entra no âmago da construção dos significados através da simbologia dos elementos que cada autor usa para elaborar suas imagens. Esses significados provêm de acervos individuais muito pessoais, porém levam em conta também referências universais, que em alguns casos fazem parte do inconsciente coletivo.

O conjunto de representações visuais no cinema contém signos que fornecem as referências objetivas à narrativa do filme; mas contém também signos que estabelecem associações subjetivas com um referencial pré-existente, um “prévio saber” compartilhado por autor e receptor.

Jacques Aumont afirma que todo contexto simbólico é necessariamente social, “... já que nem os símbolos nem a esfera do simbólico, em geral, existem no abstrato, mas são determinados pelos caracteres materiais das formações sociais que os engendram.” (AUMONT, 1995, p:192)

A imagem fílmica é uma representação alterada do mundo real, uma simulação da realidade, que é fragmentada e reconstruída por obra dos responsáveis pelo *design* da imagem do filme, os autores-criadores da imagem cinematográfica.

Deleuze sustenta que a imagem no cinema não é uma representação do real, mas um simulacro: a imagem torna-se autônoma e cria sua própria realidade ou verdade. Esta hipótese encontra fundamento em Jean Baudrillard que retoma o conceito de simulacro dos filósofos gregos e o transpõe à *imagem*, que inventa a realidade. Segundo ele, o simulacro não é irreal. É isso que diferencia simulação de representação. “(a representação) parte do princípio de equivalência do signo e do real. A simulação parte, ao contrário, da *utopia*, da *negação radical do signo como valor*, parte do signo como reversão e aniquilamento de toda a referência.” Para Baudrillard, a imagem vai se desenvolvendo em camadas sucessivas: ela “é o reflexo de uma realidade profunda; mascara e deforma uma realidade profunda; mascara a ausência de uma realidade profunda; não tem relação com qualquer realidade: ela é o seu próprio simulacro puro.” (Baudrillard, 1991, p.13). Distingue *simulação*, de *dissimulação*:

Dissimular é fingir não ter o que se tem. Simular é fingir ter o que não se tem. O primeiro refere-se a uma presença, o segundo a uma

ausência. Aquele que finge uma doença pode simplesmente meter-se na cama e fazer crer que está doente. Aquele que simula uma doença determina em si próprio alguns dos respectivos sintomas. (BAUDRILLARD, 1991, p.9)

Segundo Guy Debord, o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens. Citando Feuerbach³, sustenta que o espectador do nosso tempo prefere “... a imagem à coisa, a cópia ao original, a representação à realidade... Considera que a ilusão é sagrada, e a verdade é profana” (FEUERBACH in DEBORD, 1997, p.13).

O cinema é uma obra de simulação por excelência, no qual muitas vezes a representação propõe um naturalismo tal, que adquire status de realidade. Federico Fellini relata uma vivência pessoal que exemplifica como a reconstrução no cinema acaba tomando uma dimensão mais real do que o original:

A via Veneto, construída por Pier Gherardi, reproduzia a real nos mínimos detalhes, com uma exceção: não era em declive. Durante a filmagem, eu me habituei tanto a ela, que minha aversão pela via Veneto, tal como era na realidade, aumentou ainda mais. Agora, quando passo em frente ao Café de Paris, não consigo reprimir a sensação de que a verdadeira via Veneto era aquela construída no Estúdio 5 de Cinecittà. (FELLINI, Exposição “Tutto Fellini” 2012)

Marcos Flaksman se refere ao fascínio que sente com a recriação não realista do mundo de acordo com o seu imaginário:

Então para mim essas coisas de Bagdá viraram uma mitologia, como uma outra face da lua, um lado desconhecido. O que nos favorecia de uma certa maneira, e desfavorecia por outro lado. Primeiro, a gente não conhecia o real. Eu não ligo para o real. Não me interessa o real. Nem na minha vida particular me interessa tanto assim. Eu escolhi essa profissão, entre outras coisas, para poder viver grande parte da minha existência no irreal. É muito mais confortável, muito mais transformável, você tem uma forma de interferir, você recria o universo. (FLAKSMAN, M. 2012, entrevista)

Na teoria de Bakhtin, o autor do objeto estético é desdobrado em autor-pessoa e autor-criador. A este último é atribuída a função de materializar signos subjetivos, dando forma ao conteúdo. No ato artístico, aspectos do plano da vida são rememorados e destacados, organizados de um modo novo, condensados numa imagem auto-contida e acabada, adquirindo então uma forma sob a qual podem ser apreendidos pelo mundo. Porém neste momento o objeto de criação já não lhe pertence. (BAKHTIN in BRAIT, 2005, p.41). Segundo o princípio da exterioridade de Bakhtin, o autor deve deslocar-se, mudar o seu eixo, situar-se

³ Ludwig Feuerbach, filósofo alemão do sec XIX, cujo pensamento influenciou Karl Marx

fora do seu mundo para colocar-se no lugar de um “outro” - o espectador, no caso do cinema.

Pensando na repercussão do imaginário no filme *Abril Despedaçado*, o diretor Walter Salles dirige ao diretor de fotografia o seguinte texto, indicando como gostaria que fosse elaborada a linguagem visual:

Vejo a fotografia árida e seca, como a geografia que cerca a casa dos Breves, áspera, em que uma parte do quadro sempre deverá estar às escuras. A presença constante da morte, mesmo de dia. Não há doçura, os rostos e os elementos do quadro são recortados, a escala cromática vai dos ocre ao negro denso, com alguns pontos de cor, principalmente o sangue, que deve ser de um vermelho vivo. A câmera não deve se revelar, não deve exhibir-se e sim potencializar. A câmera objetiva é um quadro em que aquilo que deve ser visto convive sempre com aquilo que não se consegue ver, aquilo que se teme: a morte. Os personagens transitam da luz para a sombra, nela mergulham ou dela emergem. (SALLES, W., in CARVALHO, W., 2002)

São indicações muito precisas e objetivas que consideram principalmente a linguagem simbólica das cores e dos claros e escuros. O diretor de fotografia é Walter Carvalho, seu parceiro habitual.

Um ano antes das filmagens, ele e o assistente de câmera, Lula Carvalho, fizeram uma viagem de 4.000 km pelo sertão nordestino começando na Bahia, passando por Pernambuco, Rio Grande do Norte, Ceará e Paraíba, em busca de uma bolandeira. No livro homônimo do albanês Ismail Kadaré não é uma bolandeira, a fazenda dos Breves tinha uma outra atividade, mas o diretor Walter Salles assistiu a um documentário chamado “A bolandeira” de Wladimir Carvalho e disse “eu quero isso no filme, por que é a marca do tempo, eu vou fazer um filme sobre o tempo”. (CARVALHO, W., 2002)

Os planos em plongê do boi girando em torno da bolandeira tornaram-se uma marca visual do filme, como uma forte referência à rotina massacrante; o detalhe das engrenagens da moenda reforça a atmosfera claustrofóbica dos personagens, inseridos na engrenagem de uma vida inescapável, na qual são “moídos”, dia após dia.

A esse respeito pode-se mais uma vez buscar referências na fundamentação teórica acima, segundo as quais, um filme oferece não apenas um conjunto de representações que remetem direta ou indiretamente à sociedade real da qual provém, mas constitui-se também em instrumento de análise desta sociedade. O filme sempre fala do presente ou diz algo do seu contexto de

produção. Segundo Francis Vanoye, em um filme, qualquer que seja o seu projeto - descrever, distrair, criticar, denunciar, militar - a sociedade não é propriamente mostrada, ela é encenada. O filme realiza escolhas, organiza elementos entre si, representa o real no imaginário, constrói um mundo de ficção que mantém relações complexas com o mundo real; pode ser o seu reflexo, mas também a sua recusa. O filme constitui um *ponto de vista* sobre este ou aquele aspecto do mundo que lhe é contemporâneo. (VANOYE, 2005, pg.54-58).

Este mesmo princípio se aplica também ao trabalho de Walter Carvalho no filme *Carandiru*, de Hector Babenco, a partir da leitura particular que fez da realidade que viu no presídio, e que transpôs para as imagens do filme.

O princípio cromático nos foi dado pelo próprio Carandiru, ou seja, pela Casa de Detenção de São Paulo. Assim, fui-me familiarizando com a luz (ou ausência dela) nos pavilhões, corredores e salas. Vi o efeito do sol sobre a arquitetura da penitenciária, prestei atenção na incidência de luz ao amanhecer, ao meio-dia, no crepúsculo. Prestei atenção nos desenhos de luz que o sol imprimia no pátio, nos corredores, nas celas.

Observei a luz diurna e noturna. Vi os corredores acesos e apagados, vi os detentos nas celas ou em movimentadas partidas de futebol. Vi as luzes diversificadas que se originavam das celas. Ora luz quente, vinda de abajures vermelhos ou amarelos, ora frias, tipo fosforescente. Percebi que a noite no Carandiru era uma grande mistura de fontes de luz. Vi fios desencapados nos corredores, aproveitados para improvisar ligações de todos os tipos de lâmpadas. Uma verdadeira mixagem de diferentes fontes de luz, que resulta em caótica riqueza cromática. (CARVALHO, W., 2005)

Lauro Escorel questiona a originalidade nos projetos de luz dos diretores de fotografia. Sua opinião é de que cada fotógrafo, brasileiro ou não, atribui um alto grau de subjetividade ao seu trabalho, achando que seu olhar é único.

“Isso só é parcialmente verdadeiro”, diz ele, afirmando que, na realidade, todas as considerações sobre fontes de luz, colocação da luz, cores e contrastes já foram feitas há muito tempo atrás, no Renascimento. Relendo anotações feitas por Leonardo da Vinci, Lauro encontrou anotações sobre todas essas considerações, inclusive dicas de difusão da luz direta com um lençol branco, para evitar a mudança de luzes e sombras durante o longo trabalho de pintura. Depois dele Vermeer retomou a questão da luz, quando estudou a melhor posição dos seus objetos em relação à fonte de luz (a janela), o tamanho da fonte, o grau de difusão da luz. De lá para cá, tudo o que se tem feito em pintura figurativa, fotografia e cinematografia é, segundo Escorel, uma releitura destas mesmas observações.

Mesmo que a investigação seja nova para o fotógrafo, ele está, na realidade, apenas reinventando a roda.

Ao mesmo tempo, diz Lauro, não se pode deixar de levar em consideração todo o conhecimento e conteúdo cultural, todas as referências pictóricas, gráficas e cinematográficas de cada um. Nesse sentido o estilo individual, resultante deste conteúdo, é evidente e até inevitável. Um fotógrafo pode enveredar por vários gêneros, adaptar-se aos temas dos filmes, mas vai ficar circunscrito ao seu olhar particular sobre cada uma destas temáticas. Neste caso, vai haver fotógrafos mais rígidos, que vão se prender mais a um estilo específico, e outros mais maleáveis, que têm um leque maior de possibilidades de olhar.

Ao falar das suas próprias referências da forma de conceber e construir as imagens na fotografia, Lauro usa como exemplo o filme *Ironweed*, que Hector Babendo realizou nos EUA. Fala do seu próprio imaginário acerca da época da depressão nos EUA, e dos filmes em preto e branco da época, que mostravam uma imagem um pouco quente, quase sépia. Além disso, ele lembra que os néons da cidade apareciam estourados e de uma mesma tonalidade. Por isso propôs à diretora de arte usar a mesma cor em todas as lâmpadas neon. Evitou também usar refletores HMI (de luz forte, contrastada e azulada) para iluminar os exteriores noite. Preferiu o uso dos antigos refletores *fresnell*, que produzem uma luz mais adequada ao clima, e que se aproximava mais da estética dos filmes da época. “Procurei fazer uma tradução colorida da memória destes filmes preto e branco. Provavelmente grande parte do público tinha, de forma inconsciente, estas imagens-memórias gravadas no seu referencial imagético.” (SCOREL, 2004, entrevista)

Affonso Beato acrescenta que ao longo da vida teve contato com uma enorme quantidade de imagens. Toda esta informação aparece no seu trabalho de forma intuitiva. Segundo ele, para conhecer todas as referências que permeiam inconscientemente o trabalho de criação seria necessário fazer uma análise de todas estas informações - ou quase uma psicanálise visual! Mas, diz ele, na concepção de cada trabalho é necessário filtrar isso tudo e estabelecer uma referência baseada em exemplos concretos. (BEATO, 2004, entrevista)

José Roberto Eliezer

Eu tenho a sensação que eu vou colocando para dentro, desde criança, cinema, cinema, cinema – e as coisas saem quase que espontaneamente desta

digestão, da ruminação dessas coisas todas. É uma coisa muito intuitiva mesmo. Eu posso estar citando, eu posso estar copiando alguma coisa, igual ao filme que eu vi, mas eu nunca faço isso conscientemente. É uma regurgitação disso.

Eu sou muito intuitivo, mesmo. Funciono melhor nesse registro. E isso me faz sentir um pouco mais artista do que técnico.

Parece que se aplica aqui o princípio, defendido por Spinoza: “são as ideias que se afirmam em nós” mais do que “somos nós que temos ideias”. (SPINOZA in DELEUZE, 1978, p.3)

Mas o uso dos elementos visuais se faz também de forma intencional. O diretor de arte, ou “production designer” Mario Monteiro recorre a diversas citações visuais no filme *Bar Esperança*, prestando homenagem a vários bares famosos do Rio de Janeiro que costumavam ser frequentados pelo tipo de público retratado no filme. Ele recria, como presença simbólica, o Bar Lagoa (o balcão), o Bar Luis (a fachada e a janela), o Lamas, a Confeitaria Colombo, com o intuito de criar uma identificação do espectador com estes ícones de uma época, relacionados à boemia da intelectualidade carioca. Em conversas com o profissional durante o convívio no set desse filme, Monteiro declarou que essas escolhas foram objetivas e debatidas com o diretor, visando atingir um público muito específico.

Determinados elementos compõem a escrita cinematográfica, através dos quais são construídas frases que produzem um discurso com significado lógico. Esta narrativa é compreendida por aqueles que estão familiarizados com os códigos e a sintaxe do dispositivo.

Pasolini afirma que: “O autor cinematográfico não possui um dicionário, como o escritor, mas uma possibilidade infinita; não apanha os seus sinais do cofre, da custódia, da bagagem, mas do caos...” (PASOLINI, 1966, p.270). É possível supor que os recolhe dos seus sonhos, das suas memórias e experiências prévias, muito individuais e subjetivas. Supõe, no entanto, uma espécie de acervo de signos cinematográficos, signos estes que foram sendo estabelecidos ao longo dos anos de existência do cinema. Há determinadas imagens (ou conjuntos de imagens) que já se inscreveram na memória coletiva, e fazem parte de um baú de referências que perduram, mesmo que através da paródia, da simples citação ou até mesmo do pastiche. São signos compreendidos pelos adeptos de uma cultura cinematográfica *lato sensu*.

O observador deve estar familiarizado com estes códigos para ser capaz de compreender essa narrativa essencialmente visual.

A simbologia das cores, herdada da pintura, é até hoje um tanto indefinida. Aumont se refere assim ao assunto:

...é difícil separar a parte de convenção pura da parte de convenção “natural” que (as cores) veiculam. Uma chama pode ser (no mundo real) amarela, verde, azul, às vezes alaranjada, mas praticamente jamais vermelha; ora, é o vermelho que simboliza o fogo - o do inferno, mas não apenas (também o da paixão), o calor, e ainda, para nós, o perigo. Por isso é que se toca aqui nesse outro efeito, bem conhecido, mas mal explicado, do qual não sabemos se é psicológico, fisiológico ou puramente cultural: o azul acalma, o vermelho irrita...” (AUMONT, 2004, p.182).

Daniel Flaksman

... eu acho que a imagem traz tudo dentro dela, dependendo de como você trata a imagem, com proximidade ou não, close ou não, você praticamente sente a pele da pessoa. Você sente o cheiro, você ouve. A relação sensorial é plena. [...] Então você pode trabalhar a imagem com essa intenção. O que eu quero que estes caras sintam agora? É uma coisa de sensibilidade, mesmo. Um contador de histórias tem que saber o que ele quer: se ele quer que as pessoas sintam a mesma emoção que ele sente quando lê aquilo, ou se ele quer provocar emoções sobre as quais ele não tem controle, nessas pessoas. Eu acho que existem esses dois approaches, também.

Tudo o que está sendo feito ali é para emocionar, ser visto, ou entreter também.

Clóvis Bueno é menos apegado a um projeto pré-determinado. Ele parte de um princípio, mas prefere deixar o fluxo da prática delinear a estética do filme:

Às vezes você acaba renunciando àquilo que voce combinou. O dia a dia, a prática é o que vai dar a verdadeira estética do filme. Mas a gente tem que começar em algum lugar, voce tem que começar com alguma coisa. Eu acho burrice pretender não sair de nada, como também acho burrice estabelecer uma estética e realizar isso ao pé da letra, porque foi assim que a gente combinou. É bom poder ter a liberdade de fazer aquilo que a gente está achando mais conveniente, a gente sentir para onde está indo o barco e poder acompanhar esse movimento.

(Eu gosto de) pegar um personagem e tentar transgredir o estereótipo, ver com que outra ótica se pode ver aquele personagem. Há tantos ingredientes e tantas filigranas que podem enriquecer um personagem.

Você não pode ter uma espécie de receita de bolo: quando você lê o roteiro e diz, ah, esse é um filme romântico, esse é um filme dramático, esse é um filme triste, esse é um filme feliz. Na realidade os filmes são tudo isso ao mesmo tempo. Então eu sempre procurei fugir desse tipo de estereótipo.

Quanto às referências, declara:

Quando eu ouço falar de referências, eu fico meio arrepiado! diz, rindo.

Quando alguém fala “você viu aquele filme assim, assim?”, ah meu deus! Não é o caso de querer ser original, a originalidade é um acaso, não um objetivo. É que a referência é viciada, ela vem de filmes que a gente viu.

A influência não precisa ser combinada. A referência, para mim, é uma coisa pessoal. Não faz parte do combinado, desse circo, dessa estética coletiva. É claro que nós somos cheios de referências: referências literárias, filosóficas, religiosas, do próprio cinema.

Guta Carvalho

Quanto a existir uma marca pessoal, eu acho que não tem como não ser assim, é inerente ao trabalho, é você fazendo, então isso é seu. Sai de você, sai da sua lembrança, da sua vivência, de quem você é. É inevitável. Tem trabalho em que isso aparece mais, em outros menos. Por exemplo, o “À deriva” é um trabalho com crianças na década de 80. A minha infância foi nos anos 80, então num determinado momento eu achava que era um pouco a gente, meu pai achou que eu tinha ditado para o Heitor, era tudo muito parecido, então era parecido com a minha história, com a minha experiência, minha família. A coisa imagética mesmo era muito forte.

Marcos Pedroso

Nessa fase de estudo, que é bem a fase de conceituação do projeto, eu vou construindo coisas. Depende do filme, mas eu vou fazendo colagens, colagens de materiais, de possibilidades, de pinturas, cor, imagem, referências, desenhos. Eu faço umas pranchas que resultam dessa discussão, dessa conversa. Isso é uma coisa minha, fica guardada, só eu vejo, sabe? Isso me materializa um pouco as coisas, me ajuda: uma pintura, uma fotografia que me diz respeito. Paralelamente com o que vou colecionando no computador, isso passa a ser uma coisa manual, minha. Para poder sentir, mesmo. Uma coisa que não é só mental e visual, mas os materiais, também.

Então a gente vai vendo filigranas. Vai construindo o personagem, tem as coisas que já estavam conceituadas, mas vai se achando também coisas novas nessa brincadeira, nesse jogo de esmiuçar. E nesse processo você vai colocando as referências: das coisas que você gosta, das coisas que você viu. Num passeio domingo à tarde, por exemplo, você foi para a locação e aí você viu coisas, como uma feira, uma loja que é incrível, e aí em vez da farmácia por que não a loja? Mudanças sutis que vão aparecendo.

Marcos Flaksman

É essa atmosfera dramática... ou a pessoa acredita ou não acredita na história, ou desconfia dela. É a busca de uma imagem poderosa que atrai sua atenção, que mantém a sua atenção e que não cause muita trepidação. Porque se você tem muitas ideias, geralmente o cara considera que são grandes ideias, e essas causam trepidação. É como uma viagem de carruagem: o sujeito dorme no sacolejo típico daquela viagem, mas de repente passa numa pedra e o sujeito acorda. Às vezes depois ele dorme de novo, ele é capaz de dormir de novo. Mas às vezes ele não dorme mais, não retoma a viagem.

Eu acho que a imagem do cinema deve ser harmoniosa, mesmo que seja uma imagem trepidante, de guerra, não estou falando de uma imagem plácida, mas harmônica, que não traga grandes trepidações, em benefício do espectador, para que o espectador não perca a viagem. É uma viagemzinha de duas horas!

Aqui se impõe uma reflexão sobre o tema da espetatorialidade. Pelo que se pode perceber na maioria destes depoimentos, a preocupação destes autores-criadores da imagem com a repercussão que os símbolos imagéticos por eles criados pode acarretar no espectador está sempre presente, seja de forma explícita ou implícita. O espectador é uma espécie de parceiro no jogo cinematográfico, não tanto nas histórias, mas nos afetos que as imagens engendram ou provocam. No entanto, as falas de alguns dos entrevistados passam a impressão de que toda a construção simbólica da imagem se baseia apenas em vivências individuais ou em signos universais mais ou menos bem conhecidos, partindo do pressuposto de que o espectador esteja bem familiarizado. Talvez o esclarecimento desta questão esteja numa outra fala de Marcos Flaksman, que aposta num conhecimento coletivo, quase arquetípico, dos signos imagéticos:

Eu acho então que todo mundo que lê uma obra de ficção constrói essas imagens. Quando você pega Machado de Assis, que fala do Rio de Janeiro do final do sec.XIX, início do sec XX: você não precisa ter instrução iconográfica para imaginar [...], qualquer pessoa imagina. E depois tem o seguinte: você acaba incorporando: se um dia você se depara com uma gravura do Rio de Janeiro, você incorpora.

Então eu digo sempre que na ficção a gente trabalha com o nosso imaginário. Não trabalhamos com o nosso arquivo de imagens, trabalhamos com o nosso imaginário. É um arquivo de imagens já com a interferência do sentimento.

Tem o filme do Woody Allen que fala sobre a atmosfera de Paris nos anos dourados. Na verdade é uma mitologia. Eu não quero pesquisar, não me interessa saber como era de verdade. E quando o Woody Allen faz uma visita, o prazer das pessoas é enorme, todo mundo já tinha visitado, todo mundo já sabia que era assim. Sem nunca ter estado lá.

Então a princípio a gente trabalha com esses dois dados, partindo do princípio que o olhar, a visão humana é uma visão compartilhada. Como eu trabalho com uma representação visual, eu parto dessa premissa, pois não é para que eu veja, é para que você veja.

... aquele imaginário composto de várias informações: a literatura, a poesia, a música (que não têm uma imagem visual), e principalmente o cinema. Então eu acho que toda a referência do passado próximo é uma referência do cinema. E é uma referência falsa. Mas nós trabalhamos em cima dessa referência falsa. É com isso que nós trabalhamos. Não importa que seja falsa, contanto que você acerte no coletivo. Porque a gente busca o coletivo.

(quando) você desloca um pouco esse eixo da percepção do coletivo, e induz o público a ver de um ângulo um pouco diferente, é maravilhoso. As

peessoas adoram também, porque é uma viagem nova, dentro de uma época de que ele tem informação, e é um ponto de vista diferente.

Referências que Guta Carvalho faz ao receptor/espectador:

Você tem que vibrar a corda da pessoa, ir naquela emoção que o roteiro está pedindo. Como você vai fazer isso? Você tem mil maneiras e isso é a coisa mais legal na direção de arte. É você criar um conceito e realizar aquilo, com uma sutileza que ninguém percebe, ninguém vai ver ou perceber o que você está fazendo.

José Roberto Eliezer acredita que está trabalhando essencialmente para um público, quando constrói as imagens:

O espectador não pode ser traído. Eu quero prender o espectador. Porque você tem que contar uma história! Eu acho lindo quando vejo um filme sem som, e entendo o filme! Eu gosto que a imagem conte a história.

Escorel declara que é inegável o seu desejo de mobilizar o público e que para tal é preciso haver uma coincidência - ou um confluência - do imaginário do fotógrafo com o do público. Quando o fotógrafo escolhe determinadas referências que para ele significam o clima daquele tema, é muito provável, diz ele, que esses signos despertem os mesmos sentimentos no público, já que determinadas experiências culturais são coletivas. (ESCOREL, 2004, entrevista).

É possível afirmar, então, que a construção simbólica da imagem baseia-se em referências individuais que o autor supõe sejam compartilhadas pelo público como signos universais bem conhecidos, comprovando na prática a afirmação de Jacques Aumont, acima citada, de que todo contexto simbólico é necessariamente social.

Apesar de ser construída em partes, por vários autores, a imagem cinematográfica é percebida pelo público na sua totalidade propondo-lhe vários níveis de interpretação.

O espectador confronta as informações recebidas com o seu acervo pessoal e estabelece identificação com os significados atribuídos a estes elementos. São significados de ordem universal, arquetípica (envolvendo o inconsciente), de ordem sociocultural (agregados a códigos culturais e sociais) e de ordem individual (com referência a experiências pessoais)

A repercussão desses significados é extremamente pessoal e a interpretação que o espectador faz é singular: cada um fará a sua própria leitura.

Procedendo a uma leitura das imagens cinematográficas dentro dos conceitos de Barthes, estas imagens possuem aspectos simultaneamente icônicos, indiciais e simbólicos. As imagens fílmicas dão suporte à narrativa lógica do filme ao mesmo tempo em que despertam no espectador associações com signos de outros sistemas, associações estas de cunho cultural.

Segundo Barthes, o espectador recebe ao mesmo tempo a mensagem perceptiva e a cultural. Ele afirma que ‘... toda imagem é polissêmica, toda imagem implica, subjacente a seus significantes, uma cadeia flutuante de significados...’ (BARTHES,1995, p.35). No entanto, os signos que compõem a mensagem simbólica, mesmo que incluídos na totalidade da imagem, constituem um significado separado da linguagem. Lúcia Santaella afirma que ‘imagens se tornam símbolos quando o significado de seus elementos só pode ser entendido com a ajuda do código de uma convenção cultural’, veiculando uma mensagem a ser entendida metaforicamente. (SANTAELLA, 2005, p:150)

Barthes afirma que o número de leituras de uma mesma lexia (ou uma imagem) pode variar muito de acordo com o espectador, e que esta variação ‘... não é anárquica, já que depende dos diferentes saberes utilizados na imagem - um saber prático, ou nacional, ou cultural, ou estético.’ (BARTHES,1995, p.35). Estes diferentes saberes podem coexistir em um mesmo indivíduo, levando a uma mobilização de diversos léxicos para a leitura de uma mesma imagem. Para compreender esta complexidade de leituras que o espectador pode fazer das imagens fílmicas, tem-se que levar em consideração dois domínios diferentes do universo das imagens: distinguindo entre imagens materiais, que são os signos produzidos através de representações visuais (desenhos, pinturas, fotografias, imagens de cinema e TV), e imagens formadas na mente - imaginação, fantasia, recordação, representações mentais. Uma não existem sem as outras, e há uma relação direta entre a percepção de um signo imagético e o acervo de imagens mentais do indivíduo. Apesar de ainda existirem controvérsias sobre a maneira como este conhecimento visual é formado, é necessário considerá-lo na análise da relação entre geração e recepção de imagens.

Pode-se acrescentar ainda outro comentário de José Joffily, que afirma, como diretor, que o processo da concepção das imagens obedece a um impulso que vem do inconsciente:

A referência que você tem para recorrer, quando vai fazer um filme, é você. Então é preciso que você acredite, e faça o que você acha que é o seu.

Você tem que deixar correr, e certamente nesse fluxo você vai ser você, e você é, nada mais nada menos do que aquilo que você foi. O que você viveu, o que você sentiu, o que você sofreu, o que te deu alegria, o que te deu simpatia pelo ser humano, o que transformou você. Então, mesmo que de forma canhestra, mesmo equivocada, você tenta pelo menos ser minimamente você. Esse processo é mesmo meio analítico, porque você vai recorrendo ao fluxo contínuo do inconsciente, em que uma ideia vai te levando a outra. (JOFFILY, 2012, entrevista)

O conceito do belo

O cineasta japonês Akira Kurosawa declara que o signo mais importante, num filme, é a beleza cinematográfica. Para ele, é o belo que seduz o olhar do espectador e o conquista para a obra - que contém sempre uma mensagem ideológica. Esse é o grande poder da obra cinematográfica. (KUROSAWA, 1985).

Indagados sobre o conceito do belo e a estética no cinema, percebe-se que cada entrevistado compreende essa noção de forma bem diversa.

Quando fala sobre o conceito de beleza e a volatilidade dos seus atributos, que em sua opinião mudam conforme a época, Antonio Luiz declara:

Eu acho que muda, sim. Acho que o conceito de beleza muda no decorrer do tempo. Mas você tem a beleza em essência e a beleza em aparência.

Essencialmente o sentido do belo é sempre o mesmo. O que muda é que hoje aquilo que é belo está muito ligado à velocidade da mídia, internet, etc., o que transforma esse conceito do belo em algo meio descartável: o belo da aparência. A essência do belo é o que nos dá prazer.

E o prazer da beleza essencial, seja qual for a forma, continua o mesmo.

Note-se que Antonio Luiz separa aqui o efêmero que está no conceito de *bom gosto* de uma noção eterna do belo: a beleza em essência, que origina o prazer.

Clóvis Bueno fala sobre transgressão e sedução.

Faz parte da criação artística criar o seu próprio universo, e não comprar aquele universo pronto, empacotado que venderam para você. Ou voce ao menos quer ser seduzido por aquilo: ou você é seduzido, ou você quer achar um universo possível dentro daquilo.

E é claro que voce quer seduzir também. Pois é, é um jogo de sedução. É um processo muito dinâmico. Não se trata de ser obediente - tem um pouco de sacanagem nessa coisa da sedução. É até uma questão de convencer ou ser convencido. Não dá para fazer o que o seu mestre mandou!

Perguntado sobre o conceito de belo, no cinema, Marcos Flaksman declara:

Vamos substituir a palavra “belo” por “harmônico”. Porque o belo, eu tenho a impressão que varia conforme a cultura. Em cada momento a avaliação é diferente. Essa referência para mim são as mulheres, as mulheres foram na pintura, e com razão, os modelos principais dos pintores de todas as épocas. Você vê que a mulher já foi gordinha, ficou magrinha, emagreceu, engordou, tinha bunda, não tinha bunda, com peito, sem peito. E sem plástica, não tinha plástica. O biotipo da mulher vai mudando. O conceito de beleza muda muito.

Eu falaria do harmônico. Eu acho que o filme tem que ter uma imagem harmônica, afinada com o que você está mostrando. Eu acho que a harmonia do cinema está aí. É a busca de uma imagem poderosa que atrai sua atenção.

Daniel Flaksman contrapõe belo e feio, e defende a estetização do feio, quando isso serve para contar a história:

A (diretora de fotografia) Ellen Kuras diz que criar imagens gratuitamente não leva a nada, você apenas cria um álbum de fotografias. Você se perde nessa onda dentro da ficção, é perigoso. [...] A beleza, o que é belo, o que é feio, como você colocou, eu acho que depende da função, do que você está querendo dizer. Eu acho que o cinema agrega a beleza e agrega a feiura na mesma medida. Só que você tem que saber quando usar o que, dependendo do que você está querendo contar. É obvio que a gente, que trabalha mais com arte, tem um apreço, um capricho, é, assim, praticamente... você está fazendo uma pintura, por exemplo: você quer que a pintura fique boa, fique bonita, mas o significado dessa pintura pode não precisar obrigatoriamente ser atingir beleza, pode ser atingir feiura. Atingir miserabilidade.

Eu enxergo a beleza no feio. Não são coisas separáveis. Eu acho que o uso disso é que é a grande sacada. Eu sou um fã de texturas, (ênfase) de lugar arrebitado, cascas, eu acho ótimo. Dependendo para que fim. Eu acho isso belo. Eu acho isso lindo ! Eu posso pegar uma parede toda descascada, arrebitada, num lugar nojento, isso é uma coisa feia, né?

Para um filme, se você traz isso, é lindo, é belíssimo! Tem significado. E fala por si só. É o cara que tá lá na fossa, abandonado, um mendigo, você vai botar uma parede pintadinha de Suvinil atrás dele, com um movelzinho e um abajur? não vai! Você vai botar uma coisa com textura, (ênfase) suja, degradada, nojenta, podre! e aí você compõe a imagem. E a imagem é feia? Não, ela é bonita, é bela.

Eu acho que a beleza da imagem, não no sentido estético, mas no sentido poético, está na emoção (que ela provoca). Ela tocou o cara, ela emocionou o cara, ela ajudou o cara que está vendo aquilo ali a entender que universo é aquele, ela ajudou o cara a respirar aquela atmosfera...

Também Guta Carvalho faz essa contraposição entre beleza e feiura, dizendo:

(No começo) eu achava que tudo tinha que ficar bonito, eu queria tudo bonito, eu comecei estetizando, mas hoje em dia eu já penso bem diferente, sabe? Eu acho que a beleza e a feiura - aliás, o feio pode ser belo também, depende de como você usa isso - eu acho atualmente que é muito mais importante a emoção que você provoca, e a emoção muitas vezes pode vir do feio, do errado. Então muitas vezes é melhor você colocar uma coisa “errada”, fora de esquadro, ou

desequilibrada, mas é importante, porque você vai causar o que você quer dentro da pessoa. Porque no cinema, na verdade, você quer buscar emoção, então você tem que apertar a tecla certa (no espectador). E a imagem ajuda a contar essa emoção, junto com o roteiro e os atores, que fazem a história daquele filme. As imagens que a gente coloca por trás, no pano de fundo, é o que te ajuda: as cores, os contrastes, a disposição das coisas.

José Roberto Eliezer fala sobre o conceito do belo e feio e sobre gosto:

Esse conceito de beleza é muito amplo para mim: tudo pode ser belo.

Tudo bem, tem aquela fotografia certinha, bonitinha, luz principal, contra-luz, preenchimento - eu procuro fugir disso.

O (fotógrafo americano) Robert Polidori se especializou em fotografar tragédias, tipo furacões, inundações, Chernobyl - ele faz fotografias maravilhosas! A partir dessa destruição, desse caos, de coisas horrendas, feias mesmo, ele faz coisas lindas. Eu gosto disso. Há uma música do Thelonious Monk que se chama "Ugly Beauty". Isso para mim diz tudo!

Acabei de dar um curso de fotografia, agora em São Paulo, e revi uma série de filmes meus, peguei trechos para mostrar e descobri que eu não tenho um gosto individual. O meu trabalho se caracteriza também por isso, por uma diversidade grande, de estilo, de jeito. Eu não gosto de me repetir. E eu não acho que eu tenha um estilo, que você possa dizer: "esse é um filme do Zé Bob", e eu não gosto de ter isso. Eu gosto de dançar conforme a música, mesmo. Eu gosto de tratar cada filme como se fosse o primeiro.

Bem diferente é a opinião de Marcos Pedroso sobre o conceito do belo:

Beleza é traduzir bem, em imagem. Essa é a minha especialidade, ou a minha habilitação. O que importa é essa tradução do mais profundo sentimento, do autêntico, que tem a ver com o sonho, de construção do personagem junto com o diretor, e da sua própria mesmo, aquilo em que você acredita, e isso passa por uma verossimilhança, passa por uma certa realidade, que a realidade pode passar. É bom olhar para a realidade, sabe?

Esteticismo, não sei, formalismo, maneirismo, eu não sei, eu faço mais filmes que estão ligados a uma coisa realista.

Carlos Egberto declara:

Aos poucos eu fui criando na minha cabeça aquilo que eu chamo de, sei lá, um gosto, o meu gosto. Durante a minha formação, em Londres, todos os dias depois das aulas eu atravessava o rio e ia a uma sessão de cinema, em salas que eram mais baratas. E, muito importante, sempre que tinha tempo, eu ia a museus. E foi aí que eu descobri que não é só no British Museum ou na Tate Gallery que estão as coisas muito boas!

Sou um pintor frustrado: para suprir a minha deficiência de desenhar uma perspectiva, quando começo a iluminar, no set, eu começo de trás para frente, para criar na minha cabeça a ideia de que estou fazendo uma perspectiva. Já que eu não consigo expressar isso através do desenho, eu faço isso através da luz. Eu prefiro começar pelo fundo até chegar na frente, nos atores e aí o eletricista diz: acabaram os refletores. Eu digo: não tem problema, me traz um papel laminado, uma lâmpada de 60 e uma folha de isopor, que eu ilumino os atores. O que me interessa é essa profundidade.

Walter Carvalho fala em beleza vazia:

Como espectador, estou saturado de filme bonito. Não aguento mais, estou louco para um diretor me chamar para fazer um filme feio. Um que traga a feiura como beleza. Quando estou trabalhando, não me preocupo com a fotogenia, não coloco o refletor em tal lugar por achar que fica mais bonito, coloco para que ele me ajude, com a imagem, a narrar o filme. Se isso resultar em uma coisa fotogênica, é bom; se não, melhor ainda. Meu objetivo não é a beleza, a não ser que eu consiga persegui-la para depois desprezá-la. Nietzsche já dizia: ‘enxergar a beleza de alguma coisa é necessariamente enxergá-la de forma errada’. Eu levo isso quase como um dogma para as minhas coisas. Não existe no meu trabalho o pensamento de ser apenas fotogênico, primeiro tenho que ajudar a contar uma história, preciso achar a posição de um refletor junto com o diretor e minha equipe, uma posição que possa passar a emoção que está no roteiro. Caso contrário, não faz sentido. Como a maioria dos filmes que eu tenho visto por aí. Você pode até assistir e dizer ‘que beleza!’, mas não quer dizer absolutamente nada. Dois meses depois aquele filme não existe, a beleza se esvaiu. Ao passo que o filme que traz uma atração pelo discurso em si é o que fica guardado no coração e na memória de quem vê. (CARVALHO, W., 2004)

Affonso Beato lembra que hoje em dia a quantidade de informações visuais a que estamos expostos é absurdamente grande, e que todas integram o nosso acervo de imagens. Na sua formação estudou pintura, história da arte, história do cinema, viu inúmeros filmes. “Toda esta informação está lá, sedimentada, e naturalmente definiu alguma coisa que se poderia chamar de *gosto*”. (BEATO, 2004, entrevista).

É preciso lembrar que *gosto* é compreendido como aquilo de que se *gosta*, aquilo que apreciamos. Nós nos orientamos sempre em direção ao gosto (apreciar), ao bom gosto (refinamento) e ao prazer (fruição), sabendo que o desgosto, o mau gosto e o desprazer nos acompanham durante todo o tempo, na vida. O aspecto negativo divide permanentemente a cena com o aspecto positivo. As reações particulares, as variações de humor, o enlevo ou o encantamento diante do filme, ou até mesmo a influência da opinião dos críticos, são atração e repulsa que se revezam, como diz Chateau, “...numa simétrica cinemateca íntima” (CHATEAU, 2006, p.28). É essa oposição de prazer e desprazer, de positivo e negativo, que definem, no autor da imagem cinematográfica, o belo e o feio.

Beato também se pronuncia sobre a relatividade do conceito de beleza. Segundo ele, este está intimamente ligado ao conceito de funcionalidade: o que é belo em cada contexto, em cada temática, em cada filme, é o que está adequado à expressão deste filme. Cita como exemplo o filme *Cidade de Deus*, de Fernando Meirelles, em que funciona, como bela, exatamente a fotografia que César

Charlone criou. Acima de tudo, ele acredita que a fotografia deve estar sempre a serviço da narrativa, não deve se superpor esta ou almejar sobressair. (BEATO, 2004, entrevista).

O que Beato denomina de funcionalidade tem o mesmo significado do discurso de Daniel Flaksman, quando este diz que o cinema agrega a beleza e a feiura na mesma medida, e que é preciso saber escolher o que usar para contar a história. Isso pode levar a um aparente paradoxo, quando a adequação da imagem à temática e ao perfil do personagem é tal, que desencadeia o prazer da apreciação, mesmo que esta imagem esteja dentro de parâmetros do que é considerado “feio”. É a transformação do feio em belo: “... *quando você bota aquela textura suja, degradada, nojenta, podre! E a imagem é feia? Não, ela é bonita, é bela*”.

Na opinião de Daniel

“a beleza da imagem - não no sentido estético, mas no sentido poético, está na emoção. Ela tocou o cara, ela emocionou o cara, ela ajudou o cara que está vendo aquilo a entender que universo é aquele”.

Lauro Escorel concorda com Affonso Beato quando este afirma que a fotografia deve se colocar a serviço da narrativa, dando suporte a essa e aprofundando o discurso através da linguagem visual. Porém acredita que existem situações em que a fotografia pode se tornar quase que o “ator principal”, em que o filme se expressa particularmente pelo partido da sua estética visual. (ESCOREL, 2004, entrevista).

Como visto anteriormente, Barthes fala do excesso, do esteticismo, como mais uma forma de significação. A imagem, na medida em que se afasta do naturalismo, chama atenção; nesse caso a composição, a cor ou a textura são colocadas acima da mensagem objetiva, com uma finalidade específica. Barthes também se refere ao conceito de fotogenia, na qual a mensagem está na própria imagem “embelezada” por técnicas de iluminação ou filtragem. (BARTHES, 1980, p. 18).

Sobre a questão da supremacia da fotografia sobre a narrativa, José Roberto Eliezer endossa o pensamento de Beato, relatando:

Eu venho de uma época, quando eu comecei a fotografar longa, na década de 80, em que houve um movimento que o Murilo (Salles) chamou de “a ditadura da fotografia”, defendendo que a fotografia devia aparecer, como um contraponto àquelas fotografias menos elaboradas dos anos 60, 70, pós-cinema-

novo, pós-“uma câmera na mão e uma ideia na cabeça”. Eu brigava pelas minhas ideias, pelo que eu queria fazer nos filmes, eu achava que eu tinha esse direito. Com o tempo eu vi que isso não existe. Na realidade eu vi que o diretor é a última instância sempre, e que a palavra do diretor é a última, que eu tenho que fazer o que o diretor quer.

Na verdade eu estarei fazendo um bom trabalho na medida em que o diretor estiver feliz com o que eu estou fazendo. Eu acho que cinema é assim: senão é melhor eu ir dirigir, entende? Mas eu não quero, eu nunca quis dirigir, eu gosto do que eu faço.

E finalmente José Joffily fala sobre o belo e o feio no cinema:

Outro dia eu vi o último filme do Alberto Salvá. Chama-se “Na carne e na alma”. O filme é tão visceral, um filme tão intenso... Mas é um filme trash, um filme feio, mesmo. É feia a interpretação, é feio o cenário, a relação do casal é uma relação muito pouco glamourizada, tudo é meio feioso. Eu acho que o Salvá fez isso de uma forma expressa, intencional.

A casa onde eles se escondem para morar é feia, a piscina é feia, a água é suja, a pedra é mal lavada. Mas é uma visualidade interessante, que ajuda a causar essa impressão das relações deterioradas, relações sujas, que não tem o menor glamour.

No “Achados e Perdidos”, eu falei:, “Nonato, tudo no filme, vamos investir nisso, é sombrio ... - mas é belo. Você olha e a imagem é bela, você gostará de ver”. É como um quadro do Munch, aquele cara gritando: é intenso, é apavorante, não é uma bela imagem (no sentido convencional), mas é uma imagem que você gosta de olhar.

Acho que eu não teria coragem para fazer o que o Salvá fez, peitar uma coisa propositalmente feia, suja, abjeta.

O “Achados e Perdidos” tem uma atmosfera soturna, lúgubre, pesada. A imagem é escura. Mas nunca é feia. Pelo contrário, procuramos criar uma imagem muito bonita dentro desse gênero noir.

Voltando às considerações teóricas sobre a estética, o estudo da *aisthesis* do filme procura estabelecer as formas de expressão do sensível cinematográfico e de suas combinações, solicitando ordens sensoriais. Em seguida, ultrapassando essa noção restrita à sensação ou à percepção, alarga a perspectiva ao incluir os afetos e a imaginação. Considera, além disso, como a recepção do filme determina a atitude humana dentro da sua dimensão estética, onde predomina, entre outras finalidades, a busca do prazer.

O prazer e a fruição estética estão diretamente relacionados à sensação e ao afeto. Jacques Aumont diz que “o prazer não pode ser descrito, apenas experimentado” (AUMONT, 1998, p.102) Edmund Burke, em *Uma Investigação Filosófica sobre a Origem de Nossas Idéias do Sublime e do Belo*, do sec XVIII, afirma que “... o prazer e o desprazer são ideias suscitadas no espírito pelas

qualidades sensíveis dos objetos, como dimensão, textura ou luminosidade.” (BURKE in MONTEIRO, 2009, p.19)

São estas as qualidades sensíveis exploradas pelos autores das imagens, sempre tomando por base as suas próprias respostas afetivas e imaginativas diante destas mesmas qualidades. O que se pode concluir é que as opções estéticas do autor estejam diretamente relacionadas à sua própria sensação de prazer, que ele supõe seja idêntica à do coletivo, já que há uma tendência a coletivizar a noção do “gosto” que prevalece numa determinada época ou num determinado grupo social.

Ao opor à estética popular o distanciamento do esteta que, motivado pela rejeição ao vulgar, sensível e fácil, procura o gosto puro, Bourdieu introduz a polemica noção de *gosto*. Conectado de forma complexa com a subjetividade, o gosto, no sentido do *apreciar*, está presente na decisão que cada um toma diante de um dado filme. Muitas razões levam o espectador a amá-lo ou deixar de amá-lo, entre as quais podemos distinguir o instante da experiência estética e as predisposições, mais ou menos estáveis, com as quais esta experiência é abordada: por um lado, o afeto, o prazer ou desprazer que é experimentado no momento; por outro, toda a gama interiorizada das afecções, das experiências prévias e das preferências culturais que são trazidas dentro de cada um, antes de ver o filme.

Uma nova estética no digital

A tecnologia digital está definitivamente incorporada a todas as etapas da produção e exibição do cinema. Essa mudança começou pela finalização, quando na década de 80 todo o processo de edição, marcação de luz e cor, efeitos especiais e manipulação de imagem, passou a ser feito em sistema digital; migrou posteriormente para a fase da captação, na medida em que câmeras e processos cada vez mais aperfeiçoados foram sendo oferecidos no mercado; atualmente já está fortemente presente na exibição, com a distribuição de filmes em formato digital, obrigando a uma rápida adaptação das salas e dos sistemas de exibição.

Indagou-se aos entrevistados como avaliam o impacto dessas tecnologias digitais no seu próprio trabalho e na expressão da linguagem visual no cinema, na contemporaneidade.

Quando o assunto aborda o uso dessas tecnologias, as respostas oscilam entre raivosamente contrárias e entusiasmadamente favoráveis, passando por avaliações distanciadas e objetivas.

Estas variações estão diretamente relacionadas à idade do respectivo depoente.

Ricardo Aronovich, diretor de fotografia nascido em 1931, um esteta e fotógrafo detalhista e sofisticado que gosta de elaborar a imagem, posiciona-se radicalmente contra o digital:

Eu vou te dizer, eu acho uma “merda”! Ela estragou tudo. Não pela tecnologia em si, mas pelo que provocou, pelo efeito que teve sobre as pessoas. A imagem da película é incomparável, mas não é só uma questão de resultados, de qualidade de imagem. É a postura.

Os jovens que fazem cinema hoje em dia são diferentes, não conhecem muita coisa de cinema, tem menos cultura. Eles acreditam que o filme captado com digital não tem custo. Isso é uma faca de dois gumes, pois assim eles perdem o rigor, na hora de filmar.

Aliás, eu acho que se deve filmar com o digital como se fosse película.

Raoul Ruiz fez filmes esquecendo que estava usando digital, saiu muito bom. Ele só filma o que precisa, não produz excesso de imagens.

O digital é como um monstro que cresce e vai se espalhando. Filma-se uma quantidade absurda de material e depois não sabem como montar. Falta objetividade. A obsolescência do equipamento também é um problema. (ARONOVICH, 2011, entrevista)

José Roberto Eliezer tem uma visão mais equânime em relação ao assunto, procurando fazer um balanço dos aspectos positivos e negativos. Faz, além disso, uma análise da mudança dos parâmetros técnicos na produção cinematográfica.

No sentido dos experimentalismos, eu acho que nem muda tanto assim: quem queria experimentar e ousar e radicalizar e fazer de um jeito “errado”, já fazia em película. E continua fazendo isso em vídeo. A diferença é que ficou mais barato. Deu mais independência, você não é mais dependente dos outros para fazer o seu. Se você tem uma câmera e um computador... ficou tudo mais fácil.

Fizeram muita porcaria. Mas também fizeram coisas geniais.

Concorda parcialmente com Aronovich quando declara:

“... tudo tem seu lado bom e seu lado ruim. O lado ruim do digital é que há uma tendência de as pessoas fazerem as coisas com menos cuidado, menos critério. Ficam mais relaxadas porque alegam que “no digital dá pra resolver depois”. Isso é uma falácia, isto não existe. Eu trabalho no digital como trabalho em película. Eu faço tudo o que eu quero na luz, trabalho o clima ali na hora, no momento da captação.

Mas mudou radicalmente a maneira de trabalhar, entrou gente nova no mercado para trabalhar, com um jeito diferente – gente que nunca trabalhou com película. Eu tenho pena de quem nunca trabalhou com película. Acho que tem uma coisa que se perde, nisso aí. Uma coisa de aprendizado mesmo, de entender a luz, de entender a exposição, de entender a sensimetria. Como a película vai

acabar, tem gente que nunca vai trabalhar com película. Expor e revelar o seu filme é uma escola. Essa coisa imediata do digital é, de certa forma um pouco maléfica. (ELIEZER, 2012, entrevista).

Além disso, chama atenção para uma questão muito interessante:

Eu não acho ruim nada disso. Eu só acho ruim que... como eu poderia dizer... um set de filmagem em película sempre teve uma liturgia, um certo ritual, um modo de proceder, um respeito à câmera e ao que está sendo filmado. Porque o filme é caro, a câmera liga, roda, tem que revelar, custa muito, então tinha um respeito à captação da imagem, e esse respeito acabou. Agora você liga a câmera e deixa. Cortou? Não cortou? Agora ninguém corta mais.

E lamento de novo, por aqueles que não passaram por esse ritual todo, de respeito à câmera. Hoje você tem 4, 5, 6 câmeras no set. Câmeras pequenas, um monte de 5D. Já aconteceu de passar um cara com uma câmera no meu quadro, no meio do plano, isso passou a ser comum...

E assim são gerados zilhões de terabytes de besteira, coisas que terão que ser vistas, revistas, editadas, peneiradas, filtradas, e isso é um entulho. E custa caro. São horas de máquina de edição. Já teve movimento de produtoras querendo coibir isso.

Mas o mundo já mudou, já é assim. Isso não tem volta. (ELIEZER, 2012, entrevista).

Carlos Egberto da Silveira afirma que a grande mudança fica por conta dos novos realizadores que encontram uma chance maior para os seus projetos, proporcionada pelas câmeras mais baratas e pelo baixo custo de uma produção que não precisa investir em película, revelação e telecinagem.

Eu não acho que exista uma linguagem nova. Existe, isso sim, pessoas novas, com ideias novas. Novas ideias, e não uma nova linguagem. Continua havendo filmes de todos os gêneros, continua havendo documentários, curtas-metragens, continua havendo filmes experimentais.

Ficou muito mais fácil, ou muito menos difícil - são duas coisas muito diferentes - filmar. Um número muito maior de pessoas com ideias diferentes aparece, que antese não tinha como, não tinha o dinheiro para realizar. Agora você tem maneiras de fazer muito boas. Já se fez de tudo que pode ser feito nesse suporte: imagens projetadas pela frente, por trás, pelo lado, não importa. Agora, uma linguagem que se possa dizer: essa é uma linguagem digital, não. Pode ser feito em película, em digital, qualquer coisa, não vejo uma linguagem nova. (SILVEIRA, 2011, entrevista)

Marcos Flaksman demonstra uma opinião dividida perante os efeitos desta tecnologia. Aponta os aspectos que a seu ver são negativos:

As novas tecnologias são apavorantes! Eu estou me auto-diagnosticando com o trauma do pano verde (green screen). Porque você coloca um verde e a inserção da imagem é feita em pós-produção.

Aponta a falta de controle sobre essa imagem que é inserida e o pouco cuidado com o efeito decorrentes de escassez de recursos.

E acrescenta:

Nas câmeras óticas, a ótica foi construída a partir dos parâmetros do olho humano. O digital ultrapassou isso. Você já chega ao foco infinito. Assim você desumaniza a captação da imagem, porque você rompe com os parâmetros humanos.

Não se entusiasma com os recursos que o digital pode oferecer para o trabalho na sua área:

A construção de cenários virtuais, a modelização de objetos e cenários: isso é mais um instrumento, eu também não dou importância.

O que eu vejo de cenários virtuais, acho tudo muito ruim! Na televisão é muito ruim, fica todo mundo com um sorriso amarelo, fingindo acreditar naquela merda ! É muito feio, é desumano, não tem graça.

Mas aponta também uma forma de uso da tecnologia que considera pertinente:

O desenho digital final é não é um bom desenho. Mas a tecnologia digital é fantástica, porque você insere imagens captadas e trabalhadas dentro de outras imagens. Ali é uma tecnologia fantástica, não estou discutindo isso.

Um cara me mostrou um projeto de uma inserção, de uma varanda contra um verde, e ali tem uma lua com um rastilho largo. Era absolutamente como estava descrito no roteiro. E era uma ilustração muito bonita, mas era uma ilustração. E eu falei para ele, se você colocar isso no filme eu vou ficar esperando a qualquer momento o Jerry passar correndo e o Tom atrás. Porque aí é desenho animado. Existem então limites muito tênues, e quem trabalha com imagem, quem é apaixonado por isso é capaz de perceber. (FLAKSMAN, M., 2012, entrevista).

E cita como exemplo o filme de Martin Scorsese, *Hugo Cabret*, apontando os recursos financeiros da produção como o grande diferencial, mas valorizando também o excelente projeto de *production design*, afirmando:

Então é uma nova tecnologia que ali é aplicada com seriedade, gente competente, eu achei espetacular!

Daniel Flaksman também apresenta uma opinião dividida sobre o assunto.

Não chego a ter aversão, mas eu acho que a tecnologia chegou a um ponto que desumaniza muito. Por isso eu não sou um grande fã da tecnologia. Eu vejo e acho interessantíssimo, mas filmes com muito efeito especial, muita pós - produção não me emocionam.

Eu sou fã da película. A diferença visual é quase imperceptível, atualmente, pois o aperfeiçoamento da tecnologia é tão grande que você

consegue simular a imagem em película no digital. Mas eu acho que existe uma magia na película, que não existe no digital. Isso é uma coisa pessoal minha, mas eu acho que com isso você banaliza o ser humano.

Mesmo assim, essa não é uma regra geral, eu acho que tem caras que usam isso muito bem.

E como você usa isso bem? Quando você escamoteia o efeito dentro da reprodução da realidade. Quando você tem um filme que é de época, e você tem um cenário maravilhoso, atores incríveis, um diretor muito bom, que te emociona, e você usa recursos digitais de projeção, de croma, de composição de imagem, e eles ficam escondidos, eu acho maravilhoso! O Scorsese, por exemplo, o que ele faz na pós está escondido ali, porque os filmes dele são muito ricos, é um cara que tem uma mão, uma narrativa incrível. (FLAKSMAN, D., 2012, entrevista).

O acento está na ocultação do efeito, e na máxima aproximação com a imagem analógica (captada em película). A propósito disso, Thomas Levin constata que as simulações produzidas por programas computacionais operam no sentido de esconder o efeito, de tornar invisíveis os traços das “condições materiais de possibilidade de proezas cinemáticas espetaculares” (LEVIN, 2006, p.205). Como o resultado final não denuncia a intervenção pós-produção, o efeito-realidade continua preservado, baseado na presumida referencialidade da sua imagem fotográfica original.

Philip Rosen também afirma que a produção imagética digital está empenhada num esforço de reproduzir as configurações da imagem não-digital, incluindo uma reprodução convincente de imagens fotográficas ou fílmicas. Conforme afirma, “as imagens digitais são muitas vezes constituídas com base em certos códigos culturais poderosos pré-existentes, sendo fotografia e filme exemplos importantes deste aspecto”. (ROSEN, 2001, p.314).

Lauro Escorel classifica a tecnologia digital como uma ferramenta, cujo valor depende do uso que dela se faz:

Trata-se de mais uma ferramenta, poderosa, mas apenas ferramenta. Ela possibilita a colocação em prática de uma quantidade maior de ideias e projetos. Mas como instrumento, não deve se impor, e sim colocar-se a serviço das ideias do profissional, como, aliás, qualquer recurso técnico.

Clóvis Bueno desmistifica a tecnologia e, apesar de alguma crítica, concede-lhe um justo espaço:

Olha, isso é um coisa muito polêmica, eu tenho uma certa resistência de falar disso, porque eu sou meio troglodita digital. Por outro lado eu me acostumei a trabalhar com pessoas que tem afinidade com essa linguagem, e isso facilita bastante a vida. Eu não tenho nada contra a tecnologia, ela está aí para ser usada, mas eu particularmente não me encanto com essas coisas.

A própria marcação de cor era muito limitada, antes você podia mudar um pouco a tonalidade, a saturação, clarear ou escurecer. Hoje você interfere com facilidade de forma bem radical.

Mas isso é polemico, porque quem faz isso não são as pessoas que criaram o filme, que discutiram o filme. É um técnico lá do laboratório que faz isso. Eventualmente está lá também o fotógrafo, ou o diretor. O diretor de arte também deveria participar, mas isso dificilmente acontece na prática. Mas (neste momento) já acabou o circo, o coletivo, o ambiente da criação.

Marcos Pedroso mostra uma postura bem diferente. O digital faz parte da sua vida e ele próprio é integrante de uma geração que se habituou a trabalhar com esses recursos desde cedo.

Isso sempre fez parte da minha vida. Eu gosto de tecnologia, sempre gostei, desde que estava na faculdade. E sempre usei, fiz maquetes digitais. Eu uso computador, gravo coisas, fotografo, trabalho com multi-imagem, 3D, trabalho com Autocad, com design. Fiz um filme chamado “A Máquina”, (João Falcão, 2005) que usou bastante efeitos de pós, e um filme do Sergio Machado, que na finalização passou por um processo de construção de imagem. Algumas vezes eu só construo fisicamente uma parte do cenário, digamos eu faço só 3 metros de parede, o resto é construído digitalmente.

Como diretor de arte é preciso estar atualizado com essas tecnologias. Eu vejo isso também como um encontro, como um caminho técnico que o cinema está adotando.

Guta Carvalho também se mostra bem à vontade ao falar do digital no cinema, apontando as suas vantagens, ressaltando, porém a necessidade de um planejamento consciente, evitando o uso despropositado e inconsequente.

Eu acho que não empobrece jamais. Empobrece quando você não sabe usar. Na minha opinião, quanto mais técnica, quanto mais possibilidades a gente tem, mais rico pode se tornar o trabalho. Aqui no Brasil fica mais como uma opção de corrigir defeitos ou coisas que não dá tempo ou não há disponibilidade de dinheiro para fazer na hora da filmagem, então é aquela coisa, depois na pós a gente resolve.

Aponta também os aspectos negativos:

Hoje em dia se filma muito mais: como é em digital, é mais barato do que negativo. Antigamente você tinha aquele número de latas e tinha que administrar isso. Hoje você tem duas ou três câmeras e filma horas e horas, o que acaba cansando mais, sem contar com o trabalho de edição. Também garante o trabalho de direção, pois quando você faz vinte formas diferentes de uma cena, alguma coisa boa vai sair no final.

E adverte:

O que é bom é o que tem uma intenção. O que é aleatório pode ficar bom por acaso. E não um bom que foi pensado antes, ou que você queria.

justificando:

Você está aí junto com um monte de gente, num trabalho conjunto, que precisa ser planejado. Todo mundo deve estar no mesmo caminho, buscando o mesmo projeto.

A conclusão é que o tema é polêmico: as posições são muitas vezes conflitantes. Mas é possível ter como certo o fato de que “o mundo já mudou, não tem volta”, como afirma Eliezer.

O gerenciamento dos meios de representação tradicionais por recursos computacionais e o surgimento de novos meios trouxeram um novo potencial de produção e troca de informações e significados, produzindo um profundo impacto no desenvolvimento da sociedade e da cultura contemporâneas. Como já foi apontada nos capítulos anteriores, a incorporação dessas tecnologias na vida da sociedade é um fato consumado. Vimos que Lev Manovich percebe uma revolução da nova mídia, com o deslocamento de toda a nossa cultura para formas de produção, distribuição e comunicação mediadas por computador. Segundo ele, estamos apenas começando a sentir os efeitos iniciais desta revolução. (MANOVICH, 2008, p.43)

No cinema, como se pode concluir, a mudança da imagem gerada pelos meios digitais não se reflete diretamente na linguagem visual, mas, sim, de forma indireta, na mudança do ritual do set de filmagem. A alteração da conduta resulta, em grande parte, da entrada de uma nova geração de profissionais que está propondo novas formas de comportamento no set, novas maneiras de gerar imagens, de fazer filmes.

Essa nova conduta, a grande afluência de novos técnicos e realizadores e a criação de novas funções no set acabaram reconfigurando os paradigmas do *fazer cinema*. Esta reconfiguração sugere uma eventual mudança também na forma como os profissionais se relacionam antes e durante a filmagem, podendo refletir-se na maneira de conceber o projeto visual do filme.

Os profissionais mais antigos apontam algumas consequências da tecnologia digital, por eles consideradas “nefastas”, tais como relaxamento, pouco apuro, pouco planejamento, excesso de material gravado, confiança no “depois a gente resolve na pós”. Essa atitude poderia significar a tendência a uma aposta no acaso, o investimento em imagens que surgem de forma aleatória, quase como se fosse uma “teoria do caos” da produção da imagem.

Mas o que percebemos nos depoimentos dos profissionais mais jovens é que estes investem muito mais num projeto prévio bem elaborado e seguem de forma mais rigorosa o que foi planejado e acordado com os outros autores da imagem, do que os profissionais que há muitos anos exercem essa atividade. Para isso basta confrontar as falas de Clóvis Bueno com as de Guta Carvalho e Marcos Pedroso.

O que se nota é que um procedimento mais intuitivo na concepção das imagens parece estar cedendo lugar a um trabalho de pesquisa objetivo e sistematizado, mesmo que esse não deixe de lado referências pessoais, vivências e memórias. Mas estas referências são incorporadas ao projeto de forma planejada e intencional.

Assim, vai ficando clara uma identificação cada vez maior da atividade do autor-criador da imagem cinematográfica com o campo do Design.

Os jovens diretores de arte reafirmam seu vínculo com as artes visuais - que apontam como origem da sua atividade e como exercício de reflexão, mas destacam claramente a sua identificação profissional com a área do Design.

Guta Carvalho, que vem de uma formação e de uma prática em design, declara textualmente:

O projeto de direção de arte, ou a concepção da imagem de um filme é mesmo um ato de “desenhar”, no sentido do Design. Você está desenhando um conceito e faz aquilo virar uma peça, algo material. A direção de arte é, na realidade, um produto de design.