

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES
MESTRADO EM MULTIMEIOS

**SOLARIS E STALKER:
APLICAÇÃO DE UMA POÉTICA DA LEITURA NA ÁREA
TRANSICIONAL DE JOGO ENTRE FILME-ESPECTADOR**

EGLE MULLER SPINELLI

UNICAMP
BIBLIOTECA CENTRAL
SEÇÃO CIRCULANTE

CAMPINAS
2000

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES
MESTRADO EM MULTIMEIOS

UNICAMP
BIBLIOTECA CENTRAL
SECÃO CIRCULANTE

**SOLARIS E STALKER:
APLICAÇÃO DE UMA POÉTICA DA LEITURA NA ÁREA
TRANSICIONAL DE JOGO ENTRE FILME-ESPECTADOR**

EGLÉ MULLER SPINELLI

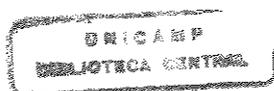
Este exemplar é a redação final da
dissertação defendida pela Sra. Eglé Muller
Spinelli e aprovada pela Comissão Julgadora
em 19/12/2000

Prof. Dr. Antonio Fernando da Conceição
Passos
-orientador-

Dissertação apresentada ao Curso de
Mestrado em Multimeios do Instituto
de Artes da UNICAMP como requisito
parcial para obtenção do grau de
Mestre em Multimeios sob a
orientação do Prof. Dr. Antônio
Fernando da Conceição Passos.

CAMPINAS
2000

i



896901002

UNIVERSIDADE DE CAMPINAS
CHAMADA: TI UNICAMP
SP46s
Ex.
CABO BC/ 44232
OC. 16-392101
C D
EÇO R\$ 14,00
ATA 10/05/04
CPD

CM-00155205-6

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA
BIBLIOTECA CENTRAL DA UNICAMP

Sp46s Spinelli, Egle Muller
Solaris e Stalker: aplicação de uma poética da leitura na área transicional de jogo entre filme-espectador / Egle Muller Spinelli. -- Campinas, SP : [s.n.], 2000.

Orientador: Antonio Fernando da Conceição Passos.
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes.

1. Tarkovski, Andrei, 1932-1986. 2. Winnicott, D.
3. Iser, Wolfgang. 4. Jogos. 5. Cinema.
I. Passos, Antonio Fernando da. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

Para meus pais Dirceu e Isa, pelo incentivo, força e compreensão em todos os projetos da minha vida.

Agradecimentos

Ao amigo e professor Fernando Passos,
pela orientação do trabalho, constante apoio e compreensão.

À Prof. Bernadette Lyra,
por abrir os caminhos transicionais e teóricos, pelo estímulo nas leituras e
discussões. Uma participação fundamental para o resultado deste trabalho.

Aos amigos Adriana Camargo, Daniela Pulici e Sérgio Puccini,
pela amizade e colaboração incondicional.

À FAPESP,
por estabelecer diretrizes e financiar este trabalho.

A todos,
que explícita ou implicitamente me ajudaram na elaboração deste trabalho.

Sumário

Resumo.....	ix
Introdução.....	13
CAPÍTULO I - O ESPECTADOR	
1.1. Algumas Considerações Históricas	19
1.2. Construindo um Conhecimento.....	36
CAPÍTULO II - ÁREA TRANSICIONAL DE JOGO ENTRE FILME-ESPECTADOR	
2.1. A Área Transicional	47
2.2. A Aplicação Lúdica na Área Transicional	55
2.3. O Espectador na Área Transicional	66
CAPÍTULO III - A POÉTICA DA LEITURA	
3.1. O Efeito Estético no Texto Fílmico.....	75
3.2. Os Lugares Vazios e as Negações.....	84
CAPÍTULO IV - JOGOS ENTRE FILME-ESPECTADOR	
4.1. Leitura do Filme <i>Solaris</i>	91
4.1.1. O Jogo do Primeiro Plano	92
4.1.2. A Água como Elemento Estético e Lúdico.....	94
4.1.3. O Espaço Lúdico em <i>Solaris</i>	105
4.1.4. O Filme no Filme	111
4.2. Leitura do Filme <i>Stalker</i>	113
4.2.1. Os Personagens como Fontes Lúdicas.....	115
4.2.2. A Montagem Poética	121
4.2.3. O Jogo das Cores.....	125
4.2.4. A Ampliação do Espaço pelas Molduras	127
4.3. <i>Solaris</i> e <i>Stalker</i> – Um Contexto Compartilhado	137

Conclusão..... 143

ANEXOS

Anexo I - Ficha Técnica dos Filmes 149
Anexo II - Biografia de Andrei Tarkovski..... 151
Anexo III - Expressões Técnicas Utilizadas..... 153

Bibliografia 157

Resumo

Desde o início do cinema, quando começaram a ser elaboradas as primeiras teorias cinematográficas, já existiam, nas análises filmicas, pressupostos que tentavam definir a figura do espectador, o que ocasionou o surgimento de um pensamento heterogêneo com relação a sua função como sujeito que assiste a uma manifestação artística.

Este trabalho pretende posicionar o espectador cinematográfico como um sujeito que realiza uma poética da leitura acontecendo como um jogo numa *área transicional* localizada entre ele e o filme a que assiste. Para tanto, serão desenvolvidos conceitos com base na teoria winnicottiana, teorias dos jogos e teoria do efeito estético para estabelecer possíveis efeitos de sentido que podem ocorrer na *área transicional*, a qual coloca o espectador em um estado ativo, construindo e atualizando experiências ao ver o filme. Para a aplicação desta leitura, foram escolhidos dois filmes do cineasta russo Andrei Tarkovski: *Solaris* e *Stalker*.

INTRODUÇÃO

Introdução

Muitos são os questionamentos a respeito de como se dá a percepção de um sujeito diante de uma manifestação artística. O que eu, como interpretador, receptor, espectador, fruidor, seja qual for a denominação, sinto, entendo, relaciono, experimento, atualizo, quando olho, assisto, aprecio uma obra de arte?

Diversas teorias na área de humanas, como a antropologia, sociologia, psicologia, história, lingüística e semiótica, tentam delimitar sua área de atuação ao realizar estudos no campo artístico, obtendo resultados muito satisfatórios. Neste sentido, esta dissertação traça as possibilidades de discutir até que ponto, quando se trata de uma obra artística, é possível ater-se a uma linha teórica sem sofrer influências internas e externas do observador/pesquisador. Para tanto, foi escolhido o cinema para ilustrar esse pressuposto através do estudo do complexo mecanismo formado pela relação existente entre arte e público.

Desde o primórdio do cinema, o papel do espectador passou por diversas abordagens e questionamentos sobre sua *performance* ao assistir a um filme. Para se ter uma idéia desta gama de possibilidades, no capítulo I traçaremos um panorama histórico do espectador baseado em algumas teorias e correntes que envolvem o cinema como reflexão. A partir daí, abordaremos a idéia de um espectador que não é absorvido pela diegese (universo ficcional) e sim constrói um novo sentido do que lhe é mostrado através da interação com o filme em uma área transicional, onde decifra o filme *como se estivesse* participando de um jogo que possibilita o cruzamento de experiências e atualizações de seus procedimentos críticos e de seu repertório cultural.

Para tanto, desenvolveremos nos capítulos II e III os conceitos de área transicional, de jogo e de teoria do efeito estético, que correspondem ao conjunto metodológico que estabelece o espectador posicionado como um sujeito que realiza uma poética da leitura desencadeada como jogo.

O conceito de área transicional é estabelecido por Winnicott como um espaço virtual de experimentação que se abre entre o sujeito e o objeto e está em continuidade direta com o ato lúdico presente em todas as relações do indivíduo com o mundo. Utilizando suas idéias, o filme pode ser visto como um objeto transicional, responsável pela abertura da área transicional diante do espectador por meio do estabelecimento de outra realidade, a ficção. Assim, o espectador, ao estar diante do filme como um objeto transicional, tem noção de que tudo a que assiste é uma ilusão capaz de ser assimilada em algum sentido, suscitada pelo ato de jogar, mecanismo fundamental para que se estabeleça a área transicional entre filme-espectador.

O jogo na área transicional é definido como uma séria atividade que possibilita a abertura de um tempo e um espaço diferenciados da realidade presente, onde pode ocorrer a adaptação de novas experiências através das quais os indivíduos passam a se afirmar como sujeitos e a crescerem enquanto seres humanos. Este jogo permite que o espectador tenha consciência de uma outra realidade, na qual as regras e convenções podem ou não ser arbitrárias, construindo e atualizando novos sentidos através da experimentação de novos valores.

Nesse contexto, a teoria do efeito estético desenvolvida por Iser é transportada da literatura para o cinema e pressupõe que quando se assiste a um filme ocorre uma reelaboração do mesmo através dos efeitos de sentido que se atualizam em uma área virtual, requerendo do observador atividades imaginativas e perceptivas que o obrigam a diferenciar suas próprias atitudes e

a elaborar uma realidade nova. Assim, esta teoria fornece bases para a sustentação do conjunto *filme/área transicional/espectador*, no qual, durante a fruição do filme, ocorrem experiências que remetem a sentidos abertos e não definidos, anteriores à significação, apontando para diversas possibilidades de combinações de elementos que se atualizam no decorrer deste processo.

Depois de definido este campo de estudo, passaremos para a aplicação desse conjunto metodológico em dois filmes do cineasta russo Andrei Tarkovski: *Solaris* e *Stalker*. Essas obras respondem ao estudo proposto por apresentarem elementos que evocam associações de procedimentos poéticos por meio do jogo entre imagem e som, e dos ritmos do tempo interno (drama) e externo (montagem), os quais transmitem uma consciência dos fatos cinematográficos e das formas de expressão fílmica que organizam o desenvolvimento da narrativa e favorecem a prática de uma leitura de como o espectador exercita sua própria leitura através dos mecanismos desencadeados pelo ato de jogar na *área transicional*, tornando-o um ativo participante de um jogo, qual um criador autônomo. Esses filmes foram escolhidos como objeto de estudo, pois além de abrirem uma *área transicional* de jogo com o espectador, representam explicitamente na narrativa uma *área transicional* através da reconstituição de lugares inabitados pelos seres humanos e regidos por leis próprias: o planeta Solaris, em *Solaris*, e a Zona, em *Stalker*. Esses espaços são constituídos por um conjunto de virtualidades que remetem a uma obra inacabada, pois jamais exprimem um conceito, no sentido de uma verdade dada por uma linha de raciocínio, pressupondo um trabalho de finalização por parte espectador, no qual este exerce uma função co-criadora e contribui na realização da obra. Neste sentido, o capítulo IV apontará algumas possíveis leituras desses filmes, numa tentativa de identificar alguns elementos que propiciam uma multiplicidade de combinações que, atualizadas, podem induzir o espectador a agir e a formar sentidos diversos em consequência das operações nele estimuladas pelo filme. É claro que esta dissertação não tem o intuito de

esgotar todas as possibilidades de leitura desses filmes, mesmo porque iríamos contra todo o pensamento desenvolvido no trabalho. Aqui, é de extrema importância o entendimento da área transicional como um lugar potencial onde o espectador deposita suas decisões seletivas, suas concepções e suas atualizações, para que novas experiências do pensamento e da imaginação se construam e se reorganizem a todo o momento, como a articulação de um processo vivo que se modifica sem cessar.

CAPÍTULO I
O ESPECTADOR

1.1. Algumas Considerações Históricas

O posicionamento do espectador, no que diz respeito às diversas formas de análise e leitura de um filme, passou por diversos questionamentos durante o século XX.

Entre os anos 10 e 50, os estudos que dedicaram uma atenção mais exclusiva a situar teoricamente o espectador trataram-no como um dado não-problemático, ora como um fator estatístico, ora com algum tipo de preocupação ligada, por exemplo, ao gosto do público, à mobilização ideológica, à audiência.

Em 1916, nos estudos de Mustemberg, já se evidenciam elos que unem o filme e o espectador não apenas com a preocupação em explicar como funciona a narração cinematográfica e sua relação com as operações mentais do espectador, mas insistindo também no papel que ele exerce para que o filme possa fluir – o espectador é quem atribui à imagem características de realidade, o que retrata o faz-de-conta de uma realidade que não existe. Segundo Xavier, Mustemberg conclui que:

‘... a profundidade e o movimento chegam até nós no mundo do cinema, não como fatos concretos, mas como mistura de fato e símbolo. Elas estão presentes e, no entanto, não estão nas coisas.’¹

Ao colocar a mistura de fato e símbolo, Mustemberg refere-se à condição do espectador que aceita a aparência de profundidade e, ao mesmo tempo, sabe que esta realidade não é real; envolve-se no *como se* da ficção e guarda consciência de que há uma convenção que permite o jogo. A seu ver, o

¹ XAVIER, Ismail. *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro, Graal, 1983, pp. 19-20.

espectador não é elemento passivo, totalmente iludido. É alguém que usa de suas faculdades mentais para participar ativamente do jogo, preenchendo as lacunas do objeto com investimentos intelectuais e emocionais que cumprem as condições para que a experiência cinematográfica se inscreva na esfera do estético, pela qual o mundo exterior deve vestir as formas da consciência. Tal concepção do estético confere ao cinema posição privilegiada, pois nele, como nunca antes, o mundo exterior palpável perdeu o seu peso, libertando-se de espaço, tempo e causalidade, e revestindo-se das formas da consciência. A partir do mundo interior do espectador – atenção, memória, imaginação e emoção –, Mustemberg exalta a vitória da mente sobre a matéria como um prazer genuíno, fornecido apenas pelo cinema.

Segundo sua visão, o cinema é capaz de dar corpo a esta divisão interna, a esta consciência das situações contrastantes, a este intercâmbio de experiências divergentes do espírito. O espectador, ao ver um filme, afasta-se de todos os seus outros compromissos, inserindo-se no chamado estado de ‘atenção extasiada’ pelo qual, isolado do seu mundo real, percebe o filme em si mesmo. Como homem que pensou o cinema, Mustemberg fornece um curioso ponto de partida, uma vez que lança ao tema a relação entre *organização das imagens e movimento da subjetividade*, assuntos que encontrarão mais adiante diferentes formulações conforme o autor e os aspectos particulares de sua reflexão.

Nos anos 20, o professor e cineasta russo Lev Kuleshov foi o primeiro a sistematizar as pesquisas em torno dos poderes atrativos do cinema americano, estabelecendo um dos conceitos mais consagrados da teoria cinematográfica: a montagem como sua característica específica. Assim, estipulava que cada cena deveria ser segmentada em planos, de modo a selecionar para o espectador os elementos essenciais a serem observados, ordenando a seqüência de imagens para que fornecessem as respostas que ele procurava. Pudovkin, discípulo de

Kuleshov, escreveu textos nos quais defendeu que a câmera e a montagem são responsáveis pela organização de um olhar que consolida uma perspectiva ideológica de valorização das coisas e do mundo. O comportamento da câmera é assimilado por um observador capaz de escolher seus pontos de vista de uma maneira diferente da de um ser humano em condições reais. A montagem oferece ao espectador um espetáculo do mundo em condições ideais. Diz Pudovkin:

‘... existe em psicologia uma lei que diz que, se uma emoção dá origem a um certo movimento, a imitação desse movimento vai permitir evocar uma emoção correspondente. Deve-se compreender que a montagem é, de fato, um meio de induzir deliberadamente os pensamentos e as associações do espectador. Se a montagem for coordenada em função de uma série de acontecimentos escolhidos com precisão, ou de uma linha conceitual – seja agitada, seja calma –, terá respectivamente um efeito excitante ou calmante no espectador.’²

Neste sentido, Pudovkin sempre trabalhou sobre o tempo, o ritmo e a tensão para causar uma pressão emocional máxima sobre o espectador.

Béla Balázs³, em 1923, no seu artigo intitulado *O homem invisível*, aborda a recuperação da experiência visual após séculos de cultura baseada na palavra impressa. Tal percepção reflete um dos princípios básicos de seu pensamento: existe uma construção histórica da sensibilidade humana, uma dialética pela qual os instrumentos de trabalho e a relação com a natureza interagem com as formas de expressão do homem e sua linguagem. Balázs teorizou com base no cinema mudo vigente na época, sobre o qual diz:

² AUMONT, Jacques et. alii. *A estética do filme*. Campinas, Papirus, 1995, p. 230.

³ XAVIER, *op. cit.*, pp. 21-2.

*... o filme mudo contribuiu para que as pessoas se tornassem fisicamente acostumadas umas com as outras, e quase criou um tipo humano internacional. Na medida em que uma causa comum possibilita a reunião dos homens dentro dos limites de suas próprias raças e nações, então o cinema, que faz com que o homem visível seja igualmente visível a todos, contribuirá decisivamente para o nivelamento das diferenças físicas entre as várias raças e nações, tornando-se, assim, um dos mais úteis pioneiros no desenvolvimento de uma humanidade universal e internacional.'*⁴

Balázs⁵ já falava também em identificação por parte do espectador, através da utilização da câmera para conduzi-lo para dentro do filme. Para ele, o espectador vê tudo *como se estivesse* do interior do filme, rodeado pelos personagens. Esses não precisam contar o que sentem, uma vez que os planos mostram o que e a forma como vêm. Os olhos do espectador estão na câmera e tornam-se idênticos aos olhares dos personagens, fazendo com que vejam com os olhos dos personagens. É nisso que consiste o ato psicológico da *identificação* do espectador, conceito que seria difundido, mais adiante, por diversos estudiosos.

Segundo Helman⁶, em 1926 existiam teóricos, como Semion Timoshenko, que defendiam a idéia do poder absoluto do criador sobre o espectador, cuja atenção seria totalmente manipulada, assegurando-lhe o máximo de passividade e exigindo um mínimo de esforço perceptivo, ou seja, o cinema pouparia ao espectador a realização de um trabalho que mobilizasse suas capacidades intelectuais.

Nos anos 20 e 30, surgem discussões contrárias ao pensamento que descreve o espectador como um sujeito passivo que apenas se identifica com o que vê. O

⁴ BALÁZS, Béla. O homem invisível. In: XAVIER, *op. cit.*, p. 83.

⁵ *Idem, ibidem*, p. 85.

⁶ HELMAN, Alicja. Los modelos del receptor cinematográfico. *Cráterios*, La Habana, n. 30, jul./dez., 1988, p. 231.

cineasta e teórico Serguéi Eisenstein começa a pensar o cinema como dado novo de percepção, como uma nova técnica responsável pela construção de um olhar e de uma nova linguagem. Seus textos apresentam proposições contrárias ao cinema convencional dominante, caracterizado, na sua opinião, como um cinema que utiliza códigos culturais já estabelecidos, limitando ao espectador a possibilidade de uma experiência estética e reflexiva. Para implementar suas idéias, o cineasta desenvolve uma profunda análise sobre o cinema intelectual, a montagem de atrações e o monólogo interior, conceitos que têm como objetivo causar conflitos na diegese, construindo a emoção do espectador no interior do universo ficcional.

Na década de 30, o crítico de arte e psicólogo da percepção Rudolf Arnheim, seguindo as lições da escola gestaltista de psicologia, à qual era vinculado, insiste no fato de que a visão não é reduzida a uma questão do estímulo da retina, definindo-a como um fenômeno mental que implica todo um campo de percepções, de associações, de memorizações. Em consequência, o espectador enxerga mais do que seus próprios olhos visualizam:

... o filme pode produzir sensações análogas que afetam os órgãos dos sentidos (no caso, os olhos), mas faz isso sem o corretivo dos processos mentais: o cinema tem a ver com o que é materialmente visível e não realmente com a esfera humana do visual. Na percepção do real, o espírito humano não apenas proporciona seu sentido ao real, mas até mesmo suas características físicas: a cor, a forma, o contraste, a luminosidade etc. dos objetos do mundo são produto de operações do espírito, a partir das suas percepções. A visão do espectador é uma atividade criadora do espírito humano.⁷

André Bazin, nos anos 30, coloca o espectador como aquele que olha para a tela como se olhasse o mundo que o rodeia, realizando uma seleção de centros

⁷ AUMONT, *op. cit.*, p. 226.

de interesse; denomina-o de *espectador não-programado*. O olhar para um mundo seria limitado pela imagem, a qual se assemelha a uma janela que introduz uma segmentação visivelmente limitada e não existente na realidade. Segundo Xavier:

*'... a questão fundamental de sua teoria é a 'presença do real' na imagem obtida pelo registro da câmera, presença que define um compromisso 'ontológico', ético, específico ao cinema como forma de representação.'*⁸

O cinema para Bazin não representa as coisas; é, sim, uma imagem do mundo que tem uma profunda ligação com a realidade. Dessa forma, o teórico desloca o pensamento vigente na época, que privilegiava a montagem cinematográfica como a especificidade do cinema, em favor de um cinema como reprodução da vida em sua continuidade espacial e temporal, que seria a construção de um olhar fixado na película que respeitasse cada momento como uma duração vivida.

Walter Benjamin, também na década de 30, assinala que a reprodução técnica do filme tem seu fundamento imediato na sua produção. Esta não apenas permite, de forma mais rápida, a difusão em massa da obra cinematográfica como a torna obrigatória. Isso ocorre porque a produção de um filme é tão cara que um consumidor que poderia pagar por um quadro não pode mais pagar por um filme. Ainda sobre a reprodução, diz ele:

*'A técnica da reprodução destaca do domínio da tradição o objeto reproduzido. Na medida em que esta técnica permite à reprodução vir ao encontro do espectador, em todas as situações, ela atualiza o objeto reproduzido.'*⁹

⁸ XAVIER, *op. cit.*, p.23.

⁹ BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica. In: _____. *Magia e técnica, arte e política – ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo, Ed. Brasiliense, 1985, pp. 168-9.

Benjamim abordou de forma mais explícita os temas da perda da 'aura', do 'choque', da atrofia da experiência, que caracterizam sua reflexão sobre a modernidade e o papel do cinema dentro dela. Em suma, a reprodução técnica muda a natureza da obra de arte e os perfis daqueles aos quais é destinada – o espectador é aquele que sanciona uma fruição do filme ao estar em contato com ele, pois a compreensão de cada imagem é condicionada pela seqüência de todas as imagens anteriores.

Em 1945, o filósofo Merleau-Ponty realiza uma conferência intitulada 'O cinema e a nova psicologia', na qual explora a relação entre cinema e psicologia como instâncias contemporâneas que atualizam uma nova percepção do homem-em-situação, uma nova concepção do olhar como forma de sentido. O cinema é colocado como demonstração do elo natural interior/exterior, da atividade do olhar como constituição de um sentido anterior à inteligência e, também, como revelação de um sentido que já está na superfície e não oculto atrás da face do homem. Segundo Merleau-Ponty:

*'... a nova psicologia nos faz ver, no homem, não mais uma inteligência que constrói o mundo, mas um ser lançado e ligado no mundo por um elo natural. Em decorrência, ela ensina a observar este mundo, com o qual estamos em contato, através de toda a superfície de nosso ser, enquanto a psicologia clássica renuncia ao mundo vivido, em favor daquele que a inteligência conseguia construir.'*¹⁰

Para Ponty, o filme é colocado como um objeto a ser percebido pelo espectador e, a partir desta premissa, é possível compreender o seu significado.

Em 49, o psicólogo Hugo Mauerhofer discute a passividade do espectador retratada pela ausência total de espírito crítico, concluindo que o cinema instala

¹⁰MERLEAU-PONTY, Maurice. O cinema e a nova psicologia. In: Xavier, *op. cit.*, p. 110.

um regime particular de consciência, um fenômeno entre vigília e sono, como um sonhar acordado, cuja função básica é oferecer um prazer compensatório, um 'alívio imaginativo' que leve o espectador para longe dos problemas de todo dia. Para isso, ele deve estar permeado pelo que o psicólogo chama de *situação cinema* – num isolamento o mais completo possível do mundo exterior e de suas fontes de perturbação visual e auditiva, uma fuga voluntária da realidade cotidiana.

Nos anos 50, aparecem concepções mais amplas da problemática do cinema, não limitadas à especificidade do meio e dos processos tecnológicos, mas abertas a uma vasta dimensão antropológica. O porta-voz mais representativo destas posições foi Edgar Morin, que define o cinema como uma 'simbiose', como uma máquina que aliena e integra alguns componentes lingüísticos e psicanalíticos – o espectador, a partir de sua própria necessidade e de sua própria disponibilidade afetiva, resgata a aparente frieza da imagem, revelando uma ação de mesma profundidade¹¹. Segundo Xavier¹², Morin lança a discussão dos processos subjacentes ao 'charme' do cinema, num estudo antropológico que explora as afinidades entre cinema e magia, cinema e sonho, cinema e imaginário, trazendo uma caracterização dos processos de projeção-identificação e da 'participação afetiva' do espectador. A projeção é um processo universal e multiforme. As necessidades, aspirações, desejos e obsessões dos seres humanos projetam-se não só no vácuo, nos sonhos e na imaginação, mas também sobre todas as coisas e todos os seres. A crítica histórica ou psicológica do testemunho revela que as percepções, por mais elementares que sejam, como a percepção da estatura de alguém, são, ao mesmo tempo, confundidas e trabalhadas pelas projeções. Na identificação, o sujeito, em vez de se projetar no mundo, absorve-o.

¹¹ CASSETTI, *El film y su espectador*. Madrid, Catedra, 1989, pp. 19-20.

¹² XAVIER, *op. cit.*, p. 12.

A identificação com outrem pode vir a acabar na ‘posse’ do sujeito ou de um objeto. A mais banal projeção sobre outrem – o ‘eu ponho-me no seu lugar’ – é já uma identificação do eu com o outro, o que facilita e convida a uma ‘identificação do outro comigo’: esse outro se tornou assimilável. Não basta isolar a projeção de um lado e a identificação do outro, pois é necessário considerar igualmente o complexo de projeção-identificação. É este complexo, segundo Morin, que comanda todos os chamados fenômenos psicológicos subjetivos, ou seja, os que traem ou deformam a realidade objetiva das coisas, ou então se situam, deliberadamente, fora desta realidade (estados de alma, devaneios). As participações afetivas e mentais coincidem com a noção de projeção-identificação. Em vista dessa construção teórica, Morin defende as experiências do cinema em horizontes mais amplos, no sentido de englobar a participação mítica, o ritual, a cerimônia mágica, ou seja, o cinema visto como uma busca ao princípio da humanidade. Dessa forma, o espectador para Morin não é um receptor nem um participante da obra e, sim, um espectador participante de um espetáculo mágico. A cinestesia do espetáculo funde-se na cinestesia do espectador em virtude do mecanismo de projeção-identificação. Estes conceitos serão usados mais tarde pelas análises psicanalíticas no cinema, porém em outras dimensões¹³.

Durante os anos 40 e 60, o espectador, de simples dado, passa a objeto de investigação, algo ou alguém incluído nos resultados das experiências teóricas. Encontramos exemplos na psicologia da atividade perceptiva e dos processos cognitivos, para a qual o espectador é o eixo em torno do qual gira a situação fílmica; na sociologia, interessada nas interações e nos comportamentos, o espectador é apresentado como um dos fatores da instituição cinematográfica, recortado como um grupo ou um público específico e historicamente definido;

¹³ HELMAN, *op. cit.*, pp. 233-4.

na psicanálise, para a qual o espectador é um componente do dispositivo fílmico; na economia, definido como ponto de união de necessidades e consumos; na semiologia, situado em um dos pólos do circuito do discurso, entre outras¹⁴.

Nos anos 60, Jean Mitry organiza em dois volumes, intitulados *Estética e psicologia do cinema*, uma grande reflexão sobre os problemas teóricos que apareceram nos primeiros 50 anos da teoria cinematográfica e delinea as principais posições tomadas com relação a essas questões. Sua teoria situa o cinema como um dos maiores instrumentos do homem, pois permite ao espectador comparar seus modos de ver e avaliar a realidade com os de outras pessoas, projetando novos significados de volta à realidade, significados que necessariamente enriquecem o mundo em que vivem.

Ainda nos anos 60, os pensamentos defendidos pela chamada corrente semiótica, de inspiração estruturalista, não se preocupam com o problema do espectador e tampouco com o do autor. Seus estudos se concentram na investigação de um sistema impessoal, cuja prioridade são os problemas sintáticos. Neste campo, o modelo de receptor desenvolvido define-o como um destinatário responsável pela decodificação da mensagem ajustado pela ação conjunta dos códigos da obra, denominado, então, como *espectador decodificador da mensagem*. O espectador paulatinamente recupera os signos efetuando uma transcrição final. Esse mecanismo ocorre dentro de uma estrutura previamente definida que apresenta os específicos códigos ao espectador. Este é entendido como um mero receptor da mensagem no sentido de recuperar a intenção do autor ao fazer o filme, capaz de decifrar um grupo de imagens e sons recuperando o significado das representações. O espectador é um usuário casual, alguém de fora que se aproxima da obra como

¹⁴ CASETTI, *op. cit.*, p. 20.

conhecedor dos códigos articulados. A auto-suficiência do objeto significante e a linearidade do processo comunicativo são hipóteses dominantes dessa corrente, para a qual a obra representa uma estrutura fixa em que o espectador apenas recebe e reconhece os códigos presentes¹⁵.

Um dos modelos de espectador propostos pelas concepções pragmáticas desenvolve-se em oposição ao modelo semiótico do espectador que decodifica o texto, pois, com toda a diferença fundamental de orientações e pontos de partida, esses investigadores aproveitam para si a parte mais valiosa do pensamento psicanalítico. Nesta linha teórica, os autores analisam filmes considerando a posição dos espectadores no interior do texto, determinada pelas manipulações de mecanismos fílmicos de expressão como a técnica de campo/contra, a câmera objetiva e os pontos de vista. O espectador é posicionado dentro do próprio texto, porém é denominado como um interlocutor, um parceiro ativo que empreende ações próprias. Porém o espectador continua sendo uma construção presa ao texto.

No decorrer dos anos 70, a semiologia começou a constituir-se como uma teoria piloto no campo do cinema. Segundo Aumont¹⁶, a chamada 'primeira' semiologia consagra-se essencialmente, a partir do modelo da lingüística estrutural, à análise imanente da linguagem cinematográfica e de seus códigos, que excluía, com todo vigor, a consideração do sujeito espectador. Seu objetivo é o de revelar as figuras significantes propriamente cinematográficas, estabelecendo um conjunto significante e um conjunto significado. Estabelece, então, a chamada 'grande sintagmática', na qual são analisados os diversos modos possíveis de arranjo dos planos para representar uma ação.

¹⁵ HELMAN, *op. cit.*, p. 234.

¹⁶ AUMONT, *op. cit.*, p. 97.

Essa 'grande sintagmática', que é o modelo de uma construção do código fílmico, oferece um exemplo da interação necessária do cinematográfico e do narrativo (aliás, ela é aplicável apenas ao cinema narrativo clássico). Nela, as unidades cinematográficas são isoladas em função de sua forma, mas também em função das unidades narrativas das quais se encarregam. Mais tarde, o interesse da semiologia deslocou-se nitidamente do estudo dos códigos para o dos textos. Nessa mudança de perspectiva, redescobria a presença em 'vazio', no próprio texto, de um lugar do leitor, nem que fosse, num primeiro momento, apenas um leitor como o que articula os códigos, efetuando o seu trabalho. A partir daí, a pesquisa teórica começa a se ater sobre a questão do espectador de cinema de um ponto de vista metapsicológico (termo inspirado em Freud e que designa os estados e as operações psíquicas comuns a todos os indivíduos). Por essa visão o espectador de cinema é homólogo e redutível ao modelo teórico do sujeito da psicanálise, surgindo, então, a 'segunda' semiologia.

Teóricos como Jean-Louis Baudry e Christian Metz trabalham neste contexto para reformular uma reflexão sobre o cinema. Jean-Louis Baudry tem como pontos centrais de análise a 'participação afetiva', o jogo das identificações, a constituição do espectador como sujeito a partir da instância do olhar, trabalhando especificamente com o discurso cinematográfico dominante, caracterizado pelo cinema clássico americano. Para Baudry, o cinema clássico, com todas as regras de continuidade que o caracterizam, empenha-se em 'mimar' o espectador, deixando-o se iludir por acreditar que está no centro de tudo. O cinema, principalmente o de ficção, tal como se constituiu para funcionar como mecanismo de identificação, sempre implica, além de todas as negações culturais ou ideológicas, um espectador em estado de regressão narcísica, isto é, retirado do mundo como espectador. Para esclarecer estas afirmações, Baudry recorre aos conceitos lacanianos, mais precisamente ao que aborda a 'fase do espelho'. Partindo desse pressuposto, o teórico

estabelece uma relação entre a situação da 'criança no espelho' com o espectador de cinema, fazendo uma analogia entre o espelho e a tela. A fase do espelho é definida como um protótipo de qualquer identificação narcísica com o objeto e tem como propriedade isolar um objeto do mundo, ao mesmo tempo em que o constitui como objeto total. Na sua concepção, o espectador de cinema também executa essa atividade de perceber os objetos de maneira emoldurada, recortada na tela, adquirindo, a partir de uma visão parcial, a visão total de um objeto. Segundo Baudry:

*'... o espectador identifica-se, portanto, menos com o representado, o espetáculo em si, do que com o que esse espetáculo coloca em jogo ou em cena; com o que não é visível, mas faz ver, e faz ver com o mesmo movimento que ele, espectador, vê – obrigando-o a ver o que ele vê, isto é, a função garantida pelo lugar mutável da câmera.'*¹⁷

Christian Metz tem como objetivo refletir sobre como os filmes são entendidos. O teórico discute a respeito do 'regime de consciência' particular ao espectador de cinema, caracterizando a experiência cinematográfica como algo que se localiza entre a vigília e o sono. A aproximação entre a 'situação cinema' e o devaneio serve então de base para um discurso sobre a função social do cinema ficcional como 'máquina de prazer', como técnica de satisfação afetiva. O modelo do espectador é construído de acordo com uma instituição cinematográfica dominante (o filme clássico), com o qual é possível caracterizar o perfil desse espectador com base nas idéias de passividade, regressão narcísica e queda do estado de alerta.

Metz desenvolve de maneira detalhada a identificação (o espelho do cinema), tornando clara a distinção entre o que denomina de 'identificação cinematográfica primária', a identificação do espectador com seu próprio olhar,

¹⁷ AUMONT, *op. cit.*, p. 258.

com o olhar sustentado pela câmera, e 'identificação cinematográfica secundária', a identificação com o olhar dos personagens ou com outro elemento qualquer pertencente à ficção. Além disso, discorre sobre os problemas relacionados com o voyeurismo (a paixão de ver) e o fetiche (o jogo de mostrar/esconder da imagem cinematográfica), abrindo um vasto campo de estudo sobre estes conceitos que seriam utilizados, mais adiante, em outras teorias, como, por exemplo, a multiculturalista (*cultural studies*).

Ainda na década de 70, Gombrich¹⁸ propõe a expressão 'papel do espectador' para designar o conjunto dos atos perceptivos e psíquicos pelos quais, ao percebê-la e ao compreendê-la, o espectador faz existir a imagem. Para o teórico, a percepção visual é um processo quase experimental, que implica um sistema de expectativas a partir do qual são emitidas hipóteses, que são em seguida verificadas ou anuladas. Esse sistema de perspectivas é amplamente fornecido ao espectador pelo seu conhecimento prévio do mundo e das imagens, suprimindo, dessa forma, o não-representado na imagem, as lacunas da representação.

Nos anos 70 e 80, desponta, também, uma dupla de correntes que se estende principalmente no debate sobre a literatura. Essas correntes pensam o espectador como um interlocutor, alguém a quem uma proposta é dirigida e de quem se espera um sinal de entendimento. A primeira dentre elas defende o pressuposto de que ler é voltar a escrever ou ler é interpretar. Aborda o significado como algo que depende do receptor. Esta corrente tem como base o pensamento alemão dessa época, bem como as experiências da fenomenologia e da hermenêutica, presentes nos trabalhos de teóricos como Barthes, Althusser e Derrida. Na segunda, emerge a noção de leitor implícito,

¹⁸ AUMONT, *A imagem*. Campinas, Papirus, 1995, p. 86.

conceito ressaltado por Iser, Booth, Corti e Chatman, e que discute a assimetria entre texto e leitor¹⁹.

Dentre todos esses posicionamentos sobre o espectador fílmico, surgem também concepções que o colocam como sujeito de uma ideologia. As teorias esquerdistas de inspiração marxista operam com um conceito de ideologia para o qual as relações imaginárias dos indivíduos representam as condições reais de sua existência. O cinema sempre tentou convencer seus receptores de que transmite uma imagem natural do mundo, a vida como ela é de verdade. Fazer do espectador sujeito de uma ideologia corresponde a fazê-lo participar da diegese durante a exibição. Nesta leitura, o cinema figura como uma máquina ideológica, capaz de tornar-se o transmissor de certa visão objetiva do mundo como a única possível. A especificidade do aparato cinematográfico e de seus meios de expressão faz com que o efeito de ideologia tome a aparência de um efeito de saber. Além disso, o caráter espetacular que adquire a realidade apresentada no filme elimina as contradições, assegurando ao espectador uma sensação de bem-estar, porque o coloca na posição de produtor de uma visão coerente, lógica e compreensível do mundo.

O enfoque dado ao espectador como objeto de investigação de vários campos teóricos provoca o desenvolvimento de um novo posicionamento especulativo: o seu deslocamento de sujeito decodificador para interlocutor. Nesse novo processo, que também desvia os pensamentos da semiótica estruturalista para uma visão de inspiração textualista que pode ser denominada de pós-estruturalista, o filme é comparado a um texto aberto que representa uma construção complexa e dinâmica. Neste sentido, mudando o perfil do espectador, muda-se também a maneira de ver sua presença: se antes se

¹⁹ CASSETTI, *op. cit.*, p. 24.

pensava em alguém nos limites da representação, um simples usuário, agora se pensa em alguém que articula os jogos de uma trama. Em contraposição a um espectador que tinha como função recuperar, a partir de um repertório de sinais, a correspondência entre significantes e significados, surge um espectador que sofre a influência do ambiente e que interage com o filme para reconstituir o seu sentido.

Contudo a dimensão pragmática da comunicação audiovisual continua a se deparar com duas correntes metodológicas: a investigação textual, que, mesmo tentando deslocar o papel do espectador como mero decodificador de um texto para uma posição de interlocutor, continua presa a certos tipos de estruturas textuais que fazem com que o texto/filme seja responsável pelo lugar, pela trajetória e pela presença do espectador, e aquelas que reduzem todas as categorias a estímulos junto ao público, como a estética da recepção e as investigações sociológicas e históricas²⁰.

Atualmente, a semio-pragmática, linha teórica de inspiração textual, tem como um dos principais representantes o teórico francês Roger Odin²¹, o qual defende a idéia de que uma imagem fílmica nunca indica quais os procedimentos a ser seguidos durante a sua leitura e que esta não resulta de uma situação interna por parte do leitor, mas de um processo cultural. Rejeitando a visão de que o espectador não é um derivado de estruturas subjacentes ao texto, define-o como um ponto de passagem de uma 'gama de determinações'. O trabalho cognitivo do espectador é determinado por uma estrutura de 'obrigações culturais', as quais têm uma existência externa a ele denominada de 'espaço cultural'. O espectador do filme é subjugado pelas instituições sociais, as quais

²⁰ LYRA, Bernadette. Papel avulso da disciplina de pós-graduação 'A Implicação lúdica do espectador em filmes de Manuel de Oliveira', ECA/USP, mar./jun., 1999.

²¹ SIMONS, Jan. Introduction – the pragmatic tendency in the new film semiology. In: BUCKLAND, Warren. *The film spectator – from sign to mind*. Amsterdam University Press, 1995, p.211.

regulam as operações que ele deve apresentar para chegar a um entendimento apropriado do filme. Assim, a estrutura das operações cognitivas apresentadas pelo espectador é parte integrante de um conhecimento que ele tem do filme. Isso sugere que a pragmática fílmica deve seguir o exemplo fixado pelos lingüistas, colocando a cognição como a vanguarda em suas pesquisas.

Outros estudos pragmáticos atuais são desenvolvidos por Daniel Dayan e Elena Dagrada. Dayan estuda como os procedimentos estilísticos podem ser explorados para programar respostas e atitudes do espectador com relação aos personagens e eventos representados no filme. Já os trabalhos de Dagrada aproximam-se das pesquisas de Nick Browne no que se refere ao estudo do 'ver' e do 'olhar' como elementos da estrutura retórica fílmica²². A construção de um espaço no filme é ligada ao tipo de identificação que o espectador tem com os personagens.

As diversas correntes existentes têm como função definir concepções de modelos que estruturam uma construção teórica do espectador, que muitas vezes se sobrepõem ou se combinam em diferentes abordagens de acordo com as múltiplas opções de investigação.

Ao levantar sucintamente posicionamentos sobre o espectador com relação ao filme, pretendemos desenvolver, além de uma caracterização delineada pelo filme, uma visão que engloba o espectador como um participante ativo durante a sessão de cinema, quando o sentido do filme é atualizado pelo espectador num processo conjunto de interação. Para contextualizar esta reflexão, o cinema é enfocado como uma manifestação artística que requer a ação de um observador ativo, pois a atividade de ver um filme ultrapassa a idéia de

²² *Idem, ibidem*, p. 210.

consumação passiva por parte do espectador e representa a oportunidade de organização e atualização de suas experiências culturais e críticas. A obra precisa de um interlocutor para ser entendida, um sujeito que se relacione com ela. O resultado dessa relação filme-espectador ocorre num espaço que não se localiza nem no filme, nem no espectador, mas numa região *entre*, a qual é a ancoragem básica desta pesquisa, denominada de *área transicional*. Neste sentido, o espectador não sofre a leitura, mas a produz através do ato de jogar. Com base nesta idéia geral definimos um conjunto teórico que constrói o espectador como uma figura que se relaciona com o filme em uma área virtual, ou seja, a articulação do conjunto filme-espectador situada em uma *área transicional de jogo*.

1.2. Construindo um Conhecimento

Ao longo do século XX, a maioria das teorias cinematográficas desenvolvidas tem como principal objeto de estudo o cinema realizado com base nos mecanismos da narrativa clássica. Conforme a evolução dessa narrativa, a posição do espectador passou por diversos questionamentos. Porém, neste esquema de produção cinematográfica, o espectador é visto como um sujeito passivo, que apenas recupera códigos de significação ou se identifica com mecanismos ou mesmo com personagens presentes no filme. A narrativa clássica propõe uma articulação homogênea do espaço e do tempo para constituir uma história, fazendo com que o espectador não perceba nenhuma ruptura abrupta nas passagens de planos ou seqüências e, em consequência disso, também é chamada de *decupagem clássica*. Estas normas e regras de continuidade espacial e temporal caracterizam o que Burch²³ denomina de 'grau zero na escritura cinematográfica' ou 'transparência do cinema': a narrativa não

²³ BURCH, Noel. *Práxis do cinema*. São Paulo, Perspectiva, 1992, p. 12.

apresenta descontinuidades no seu desenrolar, pois isso acarretaria a presença de elementos ambíguos, requerendo do espectador um difícil trabalho de compreensão, o que não é o objetivo desse tipo de cinema.

Para esclarecer um posicionamento do espectador segundo os diversos modos de produção cinematográfica existentes, primeiro será discutido como ele é entendido durante o desenvolvimento da decupagem clássica para, depois, caracterizá-lo inserido em linguagens outras do cinema, as quais recusam, negam ou superam esta prática dominante.

O desenvolvimento do cinema primitivo (cinema das origens) para o cinema clássico acarretou uma mudança significativa com relação ao posicionamento do espectador. O cinema das origens, mais precisamente em suas primeiras fases, exhibe numerosas descontinuidades. O espectador é repetidamente chamado a participar da cena e a responder a acenos e piscadelas dos atores, que se dirigem ostensivamente à câmera e deixam claro que sabem de sua presença, evocando-o a participar da cena, a entrar num jogo que se edifica entre ele e o filme. Existem inúmeros momentos em que a diegese é interrompida. A realidade se mistura com a ficção, causando um certo desconforto a quem está acostumado às formas narrativas contemporâneas. É um cinema caracterizado pela utilização de planos fixos e gerais, não decompostos espacial e temporalmente; muitas vezes, a câmera permanece estática enquanto os personagens entram e saem de quadro, dirigindo-se aos espaços em *off* (fora do enquadramento).

Resumidamente, no período de 1895 a 1906/7, há um cinema preocupado em surpreender o espectador, estruturado em um ou mais planos autônomos, no qual o exibidor tem grande participação na ordenação dos filmes e os atores utilizam uma gestualidade exagerada, dirigindo-se, muitas vezes, ao espectador. É um cinema com forte tendência ao espetáculo e fraca inclinação

à narração. De 1906/8 a 1913/15 surge uma pressão pela narratividade, provocada por vários fatores, entre os quais o aumento da lucratividade, a tendência à moralização tanto dos temas tratados quanto dos ambientes de exibição e o início das tentativas de adaptação de obras da cultura burguesa clássica (do teatro e da literatura). Neste período há várias tentativas de se construir narrativas através do encadeamento dos planos e de um uso diferente de dispositivos como as panorâmicas, os *travellings*, as elipses, as fusões, os *closes* e as tomadas subjetivas, porém ainda com função mais espetacular que narrativa. Recursos como movimentos de câmera e profundidade de campo também foram utilizados, ora servindo para reforçar um espaço homogêneo, ora subvertendo as regras clássicas de codificação de espaço e tempo. A partir de 1913, a narrativa é predominante nos filmes, ainda que não esteja suficientemente escondida. Está consolidado um cinema narrativo cuja preocupação é contar uma história. Ele é composto por uma cadeia de planos, articulados de forma a construir um espaço e um tempo homogêneos. Estes filmes convocam o espectador a entrar num mundo imaginário em que a narrativa se desenvolve de forma autônoma e auto-referente. Uma série de procedimentos, como os dispositivos da montagem invisível e a proibição de olhar na direção do espectador, atua no sentido de disfarçar as marcas de enunciação e a presença física do espectador. Neste período os filmes são mensagens finalizadas no momento de sua produção, o que permite a ausência de um conferencista enquanto a diegese conduz o espectador²⁴.

O cinema das origens termina quando começa a se generalizar uma nova forma de percepção ocasionada pelo desenvolvimento de uma linguagem cinematográfica mais codificada e massificada. Ele deixa de ser uma atividade marginal e começa a ser visto como um espetáculo industrializado para a massa. Essa transição acontece, nos Estados Unidos, no período dos

²⁴ COSTA, Flávia Cesarino. *O primeiro cinema*. São Paulo, Scritta, 1995, pp. 67-8.

chamados *nickelodeons*, que sucede ao período dos *vaudevilles*. A era dos *nickelodeons*, de 1906/8 a 1913/15, é o período em que ocorre um aumento do público de cinema, o controle da atividade cinematográfica concentra-se nas grandes empresas e são desenvolvidas as novas formas de representação e exibição de filmes. Os produtores e exibidores passam a tentar moralizar o cinema e a criar mecanismos de autocensura e auto-regulamentação, com o intuito de atrair a classe média, garantindo, assim, a sobrevivência da indústria do cinema. Neste período de transição, o papel do cineasta D. W. Griffith foi fundamental, no sentido de integrar o cinema à cultura dominante, em contraposição a uma verdadeira crise da estética cinematográfica revelada pela incapacidade de conseguir adaptar obras literárias famosas de uma maneira inteligível para uma nova platéia.

O uso que Griffith começou a fazer da alternância de tempos e espaços, da técnica de campo/contra-campo, da aproximação de câmera (uso do primeiro plano) e da montagem paralela para definir psicologicamente e subjetivamente seus personagens deu aos filmes uma nova legibilidade, capaz de transmitir o conteúdo psicológico e moral da narração. O papel de Griffith foi decisivo e marcante para o cinema posterior, no que diz respeito à lucratividade e estabilidade, pela conquista da classe média através de um novo padrão narrativo que levou à homogeneização do cinema. Essa mudança introduziu um novo tipo de espectador ao elaborar um discurso fílmico representado por imagens que edificam a ilusão. Os estados emocionais e mentais dos personagens, desenvolvidos nessas narrativas, determinam pontos marcantes no desenrolar da história em um discurso fílmico muito mais forte que no cinema das origens. Uma narrativa estruturada em mecanismos e regras como a montagem invisível, o uso do primeiro plano como motivador de emoções, a

utilização de *raccords* e elipses²⁵, o movimento de câmera, a decupagem dos planos, as pontuações (fusão, *fade*, cortinas), a proibição da quebra de eixo e do olhar dos personagens em direção à câmera etc permitiu ao espectador assistir ao filme *como se estivesse vendo uma realidade ou dela sendo um cúmplice passivo*.

Em virtude desse conjunto de elementos rigorosamente trabalhados, o cinema clássico se caracteriza pela continuidade na composição do espaço e pela alternância na consecução do tempo, fatores responsáveis pelo posicionamento do espectador como um *voyeur*, bem como por seu processo de identificação com os personagens. Dessa forma, a narrativa clássica trabalha a emoção do espectador através da técnica de manipulação de um espaço/tempo homogêneo e fechado que organiza sua atenção, fazendo com que ele compreenda facilmente a história do início ao fim sem o engajamento de esforços imaginativos e/ou cognitivos. Este cinema provoca no espectador algo semelhante ao estado hipnótico, um estado de transe no qual a consciência pode ficar adormecida. O filme clássico de ficção suspende qualquer atividade, pois ele não é a realidade e, nessa qualidade, permite recuar diante de qualquer ato, de qualquer conduta.

Segundo Balogh²⁶, no cinema tradicional, sobretudo no americano, os procedimentos sintáticos dos planos são realizados para se estabelecer o sentido da harmonia. A chamada *decupagem clássica* pressupõe um

²⁵ Os *raccords* são elementos de continuidade espacial e são basicamente três: direção (se uma pessoa ou objeto sai pela direita, no próximo plano entra pela esquerda), posição (se um personagem está localizado à direita de outro, no próximo plano deve manter a posição, para não criar uma confusão visual) e olhar (se um personagem olha para a direita, o outro personagem deve olhar para a esquerda, caso contrário dará a impressão de que não estão se olhando). As elipses ou as descontinuidades temporais são os hiatos temporais entre dois planos consecutivos como, por exemplo, o *flashback* (retorno a um momento passado) e o *flashforward* (remete ao futuro).

²⁶ BALOGH, Anna Maria. Fragmentos sobre universos fragmentados: mídia e temporalidade. *Revista Significação*, São Paulo, n. 11/12, setembro de 1996, p.97.

espectador que é levado pela mão do realizador para dentro da tela. Nesse tipo de decupagem, entre outros aspectos relevantes, há ênfase na continuidade, na minimização das interrupções representadas pelos cortes entre planos. Existe a ilusão de um fluir temporal contínuo. Além disso, o olhar do espectador é conduzido de planos maiores para planos menores, cuja permanência na tela é relativa ao tamanho do plano: plano maior, mais tempo de duração; plano menor, menos tempo.

Essa forma de organização sintática do discurso fílmico, chamada de clássica, está presente na esmagadora maioria da produção cinematográfica, tanto no cinema americano, inicialmente edificada pelo filme *Nascimento de uma nação* (1915), de Griffith, quanto em realizadores como Pudovkin, no cinema de vanguarda soviético dos anos 20, passando por toda a produção americana subsequente, como *Ben-Hur* (1926), de Fred Niblo, *City lights* (1931), de Charles Chaplin, *E o vento levou...* (1939), de Victor Fleming, *Paths of glory* (1957), de Stanley Kubrick, *Dr. No* (1963), de Terence Young, *Star wars* (1977), de George Lucas, *Platoon* (1986), de Oliver Stone, *Forrest Gump* (1994), de Robert Zemeckis, até grande parte dos filmes atuais.

Diante do cinema clássico, muitos foram os teóricos e cineastas que articularam propostas contrárias no sentido de manter uma postura mais radical de cinema de cultura, de valorizar um cinema mais experimental que buscasse de diferentes maneiras um certo tipo de invenção no nível de linguagem permitindo o desenvolvimento de um espírito de observação mais atento aos movimentos experimentalistas na esfera das manifestações artísticas e provocando tendências inovadoras na produção dos ensaios estéticos, culturais e políticos. É o caso de Serguéi Eisenstein, cuja montagem de atrações se caracteriza pela ênfase do corte, pelos contrastes rítmicos, gráficos e imagéticos na passagem de um plano a outro. Exemplos mais recentes dessa contracorrente são encontrados nas manifestações representadas nos anos 60 pela Nouvelle

Vague francesa, por meio da ênfase às discontinuidades sintáticas e do desmascaramento dos artifícios cinematográficos, sobretudo em filmografias de Jean-Luc Godard e François Truffaut. Também se destaca nesta corrente o neo-realismo italiano, bem como os cinemas novos e independentes em todo o mundo, que tem como exemplo, no Brasil, os trabalhos de Nelson Pereira dos Santos, Glauber Rocha, Júlio Bressane etc. A formação desses grupos não apenas constituía pólos de ruptura, mas também buscava uma redefinição de parâmetros no trabalho com a imagem e o som, explorando as possibilidades do cinema narrativo em diferentes direções, cada qual contribuindo para a formação da sensibilidade de valores estéticos não redutíveis ao padrão usual da indústria e às convenções do cinema clássico.

Trabalhando nesta esfera, autores como Tarkovski, Resnais, Bresson, Manuel de Oliveira, Luis Buñuel, Peter Greenway, entre muitos outros, jogam, através de recursos narrativos e cinematográficos, no sentido de fazer com que o espectador não seja absorvido pela diegese e, sim, desempenhe uma função construtiva, respondendo ao jogo proposto e atribuindo um novo sentido àquilo que lhe é mostrado. Este cinema, marcado pela fabulação e pela potência do falso, rompe com o modelo clássico caracterizado pela imagem habitual que se tem da realidade da representação por meio da utilização de imagens simuladas, que torna as ações e identidades de seus personagens indeterminadas, e suas verdades indiscerníveis, onde a imagem parece não se referir a um real preexistente e, o ideal de verdade, é a mais pura ficção. Ao espectador é oferecida uma imagem não-familiar, magnificada e reveladora, possibilitando que ele realize uma atividade que vai além do espetáculo em si, gerando um processo de compreensão crítica da realidade e, conseqüentemente, uma ação prática e criadora que permite a construção de um conhecimento. O espectador experimenta não somente a que pode estar dentro do espetáculo proporcionado pelos filmes, mas o que pode estar diante de sua realidade, fazendo com que ele tenha uma participação real e não

apenas ilusória nesse espetáculo. Esses filmes são articulados para transmitirem ao espectador inquietações e interrogações estéticas, conceituais e ideológicas, acarretando uma abertura por onde é possível se processar uma leitura na área transicional de jogo.

Segundo Tarkovski, 'o método pelo qual o artista obriga o público a reconstruir o todo através das suas partes e a refletir, indo além daquilo que foi dito explicitamente, é o único capaz de colocar o público em igualdade de condições com o artista no processo de percepção do filme'²⁷ e, neste sentido, o autor faz uma crítica ao cinema comercial, cuja elaboração de filmes realistas enfatiza excessivamente as idéias e os mecanismos de linguagem recorrentes, como a decupagem clássica, restringindo a imaginação do espectador. No cinema comercial, além da preocupação com a rentabilidade de seu filme, o diretor tem uma responsabilidade particular para com seus espectadores em virtude do poder único que o cinema tem de afetar uma platéia – na identificação da tela com a vida. Para o cineasta:

*'... o filme comercial mais insignificante e irreal exerce sobre o espectador privado de senso crítico e instrução o mesmo efeito mágico que uma pessoa de bom gosto irá obter de um filme de tematização mais complexa. A diferença é que, se a arte pode estimular emoções e conceitos, o cinema de consumo, graças ao seu efeito fácil e envolvente, minimiza qualquer traço de construções emocionais e cognitivas.'*²⁸

Em contrapartida, Tarkovski reconhece o cinema original e poético de diretores como Bresson, Bergman, Buñuel, entre outros, que seguem uma linha incondicional na formulação de idéias e concepções, e possibilitam a purificação e libertação espiritual do espectador.

²⁷ TARKOVSKI, Andrei. *Esculpir o tempo*. São Paulo, Martins Fontes, 1990, p. 20.

²⁸ *Idem, ibidem*, p. 216.

Em suma, a área transicional de jogo sempre está presente no momento em que o espectador assiste a um filme, independente das diferentes formas narrativas que este possa apresentar. É claro que determinados filmes podem estabelecer de uma maneira mais ou menos intensa, como veremos no capítulo III, lugares vazios que possibilitam a abertura de espaços que estimulam diferentes operações e uma multiplicidade de possibilidades que são selecionadas pelo espectador. Neste sentido, todo filme estabelece com o espectador uma área transicional, onde é possível ocorrer o cruzamento e a atualização de experiências que favorecem a construção de efeitos de sentido, que dependem tanto do filme, como das manifestações internas e externas do espectador e, que juntas, na área transicional, envolvem-se e se vêem envolvidas num processo de interação desencadeado como um jogo.

CAPÍTULO II
ÁREA TRANSICIONAL DE JOGO ENTRE
FILME-ESPECTADOR

2.1. A Área Transicional

A conceitualização da expressão *área transicional*, localizada entre o filme e o espectador, é primordial para a construção de um conjunto metodológico que permite a prática da leitura de filmes desencadeada como um jogo. Esta área, caracterizada como um espaço potencial, desencadeia a abertura de um campo criativo e lúdico que possibilita a realização de uma leitura numa região localizada entre o objeto (filme) e o sujeito (espectador).

A existência de uma área transicional de jogo é definida a partir dos conceitos psicanalíticos específicos de Winnicott:

*'Uma área transicional de experimentação localizada entre a realidade interna e a vida externa do ser humano, ou seja, entre o subjetivo e aquilo que é objetivamente percebido. Esta área proporciona um encontro entre a realidade interna e externa, pois é uma região que está em continuidade direta com o ato de brincar e que não pode ser contestada.'*¹

A área transicional, desenvolvida no seu livro *O brincar e a realidade*, é uma região intermediária de experimentação que não está dentro nem fora do indivíduo, ou seja, é como um campo que se abre entre o sujeito e o objeto e que permite que haja uma experiência numa área *entre* essas duas instâncias. No momento em que reconhece o seu outro, através de seus 'fantasmas'² e suas culturas pessoais, o ser se afirma como sujeito e a partir desta premissa é que se realiza a leitura do filme.

¹ WINNICOTT, Donald. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro, Imago, 1975, pp. 28-9.

² Freud, apesar de considerar o fantasma adulto como um substituto do jogo infantil, afirma que ele tem por função 'corrigir a realidade que não dá satisfação', o que o lança para o campo do próprio jogo. (cf. FREUD, Sigmund. *El chiste y su relacion con lo inconsciente*. Madrid, Alianza Editorial, 1996.)

Para se estabelecer conceitualmente o que é a área transicional, é importante conhecer, antes, o conceito de *objeto transicional*. Segundo Winnicott, o bebê demora a perceber que ele e a mãe constituem seres independentes. Quando começa a sentir que é um ser único e singular, o bebê começa a apegar-se aos chamados objetos transicionais e, de uma maneira lúdica, tenta suprir esta ruptura que é natural ao crescimento de seu ser. Este objeto transicional pode ser, por exemplo, um cobertorzinho que o bebê não larga por nada e a mãe permite que fique sujo e até malcheiroso, sabendo que, se o lavar, causará uma interrupção de continuidade na experiência do bebê, ruptura que pode destruir o significado e o valor do objeto para ele. Este objeto edifica uma área transicional onde ocorre a intersecção entre a realidade psíquica interna do bebê e o seu mundo externo.

*'A introdução do termo objeto transicional designa a área de experiência, entre o polegar e o ursinho, entre o erotismo oral e a verdadeira relação de objeto, entre a atividade criativa primária e a projeção do que já foi introjetado, entre o desconhecimento primário de dívida e o reconhecimento desta. A partir dessa definição, o balbúcio de um bebê e o modo como uma criança mais velha entoa um repertório de canções e melodias enquanto se prepara para dormir incidem na área intermediária enquanto fenômenos transicionais, exatamente como o uso que é dado a objetos que não fazem parte do corpo do bebê, embora ainda não sejam plenamente reconhecidos como pertencentes à realidade externa.'*³

Winnicott⁴ afirma que o bebê desenvolve uma vaga expectativa cuja origem é uma necessidade. A mãe, buscando suprir esta carência, apresenta ao bebê um objeto ou uma manipulação que satisfaça esta necessidade. Dessa forma, o bebê vai adquirindo confiança em sua capacidade para discernir objetos e o mundo real, desenvolvendo o seu próprio eu. Segundo o psicanalista:

³ WINNICOTT, *op. cit.*, p. 14.

⁴ SAFRA, Gilberto. *Momentos mutativos em psicanálise: uma visão winnicottiana*. São Paulo, Casa do Psicólogo, 1995, p. 69.

*... o apoio do ego materno facilita a organização do ego do bebê. Com o tempo, o bebê torna-se capaz de afirmar a sua própria individualidade e o seu senso de identidade. Tudo parece muito simples quando este desenvolvimento evolui e a base de tudo isso se encontra nos primórdios do relacionamento, quando mãe e bebê estão em harmonia.'*⁵

Winnicott⁶ explicita em seus trabalhos que no início da vida humana os objetos reais não estão lá para serem representados, amados ou odiados, isto é, aproximados por relações cognitivas e apetitivas. Essas relações pressupõem mecanismos mentais de que um bebê ainda não dispõe, os quais precisam primeiro ser amadurecidos e, para tanto, o bebê deve desenvolver a capacidade de uso do objeto, mas, antes ainda, ele necessita criar a habilidade de brincar, a qual pressupõe a experiência de contato e de identificação primária⁷ com a realidade externa. Os objetos a que o indivíduo tem acesso por intermédio do contato primário que resulta da ilusão criadora chamam-se *subjetivos e são caracterizados por um sentido de realidade individual específico* que precede o sentido de realidade dos objetos percebidos do mundo externo, os quais se preservam enquanto o indivíduo estiver vivo.

Este objeto subjetivo inicial, antes de poder ser representado – seja na fantasia, seja na recepção – como um dado no espaço e no tempo, antes de poder ser usado, deve ser experimentado, isto é, espacializado e temporalizado como objeto transicional num processo circular, de vaivém, pelo qual o bebê constitui um mundo distinto de si e se constitui como distinto desse mundo. Na área transicional, o bebê circula entre objetos que são parte dele e objetos que já não são mais parte dele. Ele mama num seio que está nele, em seguida num

⁵ WINNICOTT, Donald. *Os bebês e as suas mães*. Rio de Janeiro, Martins Fontes, 1988, p. 09.

⁶ LOPARIC, Zeljko. Winnicott e o pensamento pós-metafísico. *Psicologia USP*, São Paulo, v. 6, n. 2, 1995, p. 52.

⁷ Identificação não diferenciada que se organiza de forma inconsciente.

seio que está fora dele e, na volta do pêndulo, de novo num seio que está nele. O bebê se comporta *como se* estivesse realizando um movimento circular, de repetição, entre o mundo subjetivo, inicialmente criado por ele mesmo, e o mundo dos objetos percebidos, que também é uma criação sua. Nesse processo de amadurecimento, o bebê transita a partir de si mesmo, mas não de um objeto para outro e sim de um sentido de realidade para outro. Sobre isso diz Winnicott:

*'Creio que há uso para um termo que designe a raiz do simbolismo no tempo, um termo que descreva a jornada do bebê desde o puramente subjetivo até a objetividade, e parece-me que o **objeto transicional** é o que percebemos dessa jornada de progresso no sentido da experimentação.'*⁸

Os *objetos transicionais* pertencem ao domínio da ilusão que está na base do domínio da experiência, a qual permite ao indivíduo distinguir a diferença entre percepção e alucinação. No primeiro estágio de desenvolvimento da criança, a mãe trabalha este antagonismo ao efetuar adaptações que suprem as necessidades de seu bebê, permitindo-lhe, assim, a ilusão de que aquilo que ele deseja existe realmente.

Essa ilusão é que dá ao espectador a faculdade de jogar sem perder de vista o real. Ela assegura-lhe a existência de uma área transicional, de um espaço lúdico entre ele e o filme. Para jogar, o espectador se identifica por intermédio desse mecanismo ilusório, de modo assimilativo (jogo) e não imitativo (alucinação). Jean Piaget, estudioso de um novo paradigma educacional com base na construção do conhecimento, coloca que:

⁸ WINNICOTT, *op. cit.*, 1975, p. 19.

*'No símbolo lúdico, a imitação não diz respeito ao objeto presente e sim ao objeto ausente, que se faz mister evocar e, desse modo, a acomodação imitativa mantém-se subordinada à assimilação.'*⁹

Nos estudos de Winnicott, presume-se que a tarefa de aceitação da realidade nunca é completada, que nenhum ser humano está livre da tensão de relacionar a realidade interna com a externa, e que o alívio dessa tensão é proporcionado por uma área intermediária de experiência que não é contestada. Essa área intermediária está em continuidade direta com o brincar (jogar) da criança no emprego de um objeto transicional e também acompanha o adulto durante toda sua vida, por meio de sua capacidade de usufruir as suas próprias experiências individuais. Chateau, estudioso do jogo infantil, afirma:

*'Pelo jogo a criança desenvolve as possibilidades que emergem de sua estrutura particular, concretiza as potencialidades virtuais que afloram sucessivamente à superfície de seu ser, assimila-as e as desenvolve, une-as e as combina, coordena o seu ser e lhe dá vigor.'*¹⁰

Na infância, essa área intermediária é primordial para o início de um relacionamento entre a criança e o mundo, que se torna possível quando ocorre uma 'maternagem suficientemente boa'¹¹ na fase primitiva crítica, ou seja, quando se efetua uma adaptação ativa às necessidades e às frustrações do bebê. Essencial a tudo isso, ressalva Winnicott¹², é a continuidade (no tempo) do ambiente emocional externo e de elementos específicos no meio físico, tais como o objeto ou objetos transicionais. Estes são permissíveis ao bebê por causa do reconhecimento intuitivo que os pais têm da tensão inerente à

⁹ PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro, Zahar, 1978, p. 136.

¹⁰ CHATEAU, Jean. *O jogo e a criança*. São Paulo, Summus, 1987, p. 14.

¹¹ Segundo Melanie Klein, a 'mãe boa o suficiente' é exatamente aquela capaz de desprender-se de seu filho para torná-lo livre. (NOIVILLE, Florence. O nascimento da angústia. *Caderno Mais*, Folha de São Paulo, 07/05/00, pp. 30-1.)

¹² WINNICOTT, op. cit., pp. 28-30.

percepção objetiva, não contestando o bebê a respeito da sua subjetividade ou objetividade; é exatamente nesse ponto em que está o objeto transicional. Se um adulto reivindicar a aceitação da objetividade de seus fenômenos subjetivos, pode ser diagnosticado como louco. Se, contudo, o adulto consegue extrair prazer da área pessoal intermediária sem fazer reivindicações, poderá reconhecer suas próprias e correspondentes áreas intermediárias de experiência. Esta região, incontestada quanto a pertencer à realidade interna ou externa (compartilhada), constitui a parte maior da experiência do bebê e, através da vida, é conservada na experimentação intensa no que diz respeito às artes, à religião, ao viver imaginativo e ao trabalho científico criador.

Segundo Ehrenzweig¹³, a fantasia inconsciente, formada pelo processo primário, deixa de articular o espaço e o tempo da maneira que os conhecemos e permite que todos os limites firmes se fundam em uma livre e caótica mistura de formas, possibilitando uma estrutura móvel. Já o processo secundário é moldado seguindo as funções conscientes e pré-conscientes que corporificam uma rigorosa estrutura. O processo primário faz uso de modos não-diferenciados de visão que, embora aparentemente caóticos, são considerados instrumentos de precisão à triagem criadora, que é muito superior à razão discursiva e à lógica. A estrutura não-diferenciada da fantasia do processo primário corresponde à estrutura primitiva pela qual a criança vê o mundo. Nos trabalhos de Piaget encontramos o termo *sincrético* para designar a visão global das crianças que não diferenciam os detalhes abstratos que compõem o todo. Segundo Ehrenzweig:

'... a partir de oito anos de idade, a visão da criança deixa de ser total e sincrética para se tornar analítica. Porém a visão sincrética nunca é

¹³ EHRENZWEIG, Anton. *A ordem oculta da arte*. São Paulo, Zahar, 1965, p.19.

*inteiramente destruída e transforma-se num instrumento de criação nas mãos de um adulto.*¹⁴

A área transicional se compõe, então, do acoplamento de uma visão mais livre e desestruturada (sincrética) com uma mais arbitrária e estruturada (analítica), as quais orientam e enriquecem a releitura do filme pelo espectador.

A manifestação desta área transicional num campo de aplicação puramente terapêutico é deslocada para o campo dos estudos cinematográficos numa visão interdisciplinar, no sentido de permitir que uma metodologia não exclua a outra e, sim, utilize toda e qualquer ferramenta conceitual que possa ajudar a circunscrever o propósito teórico de realizar a leitura de um filme como um jogo que implica ludicamente o espectador.

No cinema, o autor seleciona do 'mundo real' fragmentos dos diversos discursos socioculturais que o interessam e elabora o filme utilizando o ato de fingir, ou seja, a intencionalidade de construir um mundo em outra realidade. Essa intencionalidade está localizada na área transicional, que permite a intersecção entre o real e o imaginário, pois é o lugar onde o artista transforma os campos de referência do mundo das significações no material de sua manifestação e realiza o imaginário como condição de sua representabilidade, como as brincadeiras infantis de faz-de-conta.

Neste estudo, a ocorrência da área transicional é uma condição essencial para a existência de uma estrutura mutacional e aberta que se organiza entre o filme e o espectador, segundo as características básicas e funções específicas de um jogo. A atividade do jogo insere o espectador, ao assistir a um filme, num processo diferenciado de percepção, no qual a suspensão da realidade faz com que ele entre num processo de manifestação de suas experiências. Assim, o

¹⁴ *Idem, ibidem*, p. 22.

espectador vai construindo o seu filme ao vê-lo, pois ele entra na área transicional, onde todos os critérios naturalistas (objetivos) superam seu nível denotativo, carregando o imaginário de significações conotativas. O espectador, através de seu conhecimento cultural e seus procedimentos críticos de transformação e ruptura, cria mecanismos de projeção sobre o filme, podendo ter uma identificação mais ou menos complexa com relação à narrativa, estabelecendo o real em novos patamares.

A partir de um conceito psicanalítico específico de Winnicott, o filme é definido como um objeto transicional em consequência da área de experimentação intermediária que se abre entre ele e o espectador e cuja característica é permitir que experiências internas e externas desse espectador se cruzem num campo de brincadeira, de jogo, de criação, no qual ativamente o filme se reconstrói em seu mundo particular.

No sentido da experimentação, Iser reforça a sua importância perante o receptor e as manifestações artísticas:

*'Para perceber, um observador deve criar sua própria experiência. Sem o ato de recriação, o objeto não é percebido como um trabalho de arte.'*¹⁵

O brincar tem um lugar e um tempo. Não é dentro e tampouco fora, pois não está no filme nem no espectador. Brincar é fazer, e este fazer localiza-se na área transicional. O brincar é colocado como uma experiência criativa em uma continuidade espaço-temporal, uma forma de viver significativa para a existência humana. Segundo Winnicott:

*'É no brincar que a criança ou o adulto frui sua liberdade de criação.'*¹⁶

¹⁵ ISER, Wolfgang. *O ato da leitura*. São Paulo, Editora 34, vol. 2, 1999, p. 67.

¹⁶ WINNICOTT, *op. cit.*, p. 80.

É com base no brincar que se constrói a totalidade da existência experimental do homem. Não somos mais introvertidos ou extrovertidos. Experimentamos a vida na área transicional, no entrelaçamento da subjetividade (quase alucinação) e da observação objetiva (realidade concreta ou compartilhada), numa área intermediária entre a realidade interna do indivíduo e a realidade do mundo externo aos indivíduos; um lugar onde se localiza a experiência cultural e os procedimentos críticos dos seres humanos, como também o brincar – que possibilita o viver imaginativo e criativo.

Winnicott terminou sua vida sem finalizar sua obra. Seus trabalhos deixam claro um estudo aprimorado em que o jogo aparece inseparável do imaginário, de toda a criação de formas e, também, do próprio homem. As ficções que o jogo suscita preenchem esta área transicional que se estende entre indivíduos e entre esses e os objetos. Utilizando seus conceitos como base da pesquisa, este trabalho caminha paralelo ao seu modo de pensar, no qual sempre existiram esforços para conquistar uma realidade que muitas vezes parece escapar pela capacidade de invenções sem limites e pela abertura de experiências possíveis, as quais são dificilmente conceitualizadas, mas sempre inspiradas em uma forma hipotética de um conceito não encontrável.

2.2. A Aplicação Lúdica na Área Transicional

*'O jogo se apresenta como o movimento
pelo qual o homem se forma e se
torna homem.'*¹⁷

O jogo se baseia na manipulação de imagens visuais e sonoras, numa certa 'imaginação' da realidade, ou seja, a transformação desta em imagens e sons,

¹⁷ HENRIOT, J. *Le jeu*. Paris, P.U.F., 1969, p. 532.

num estado de *como se* as coisas acontecessem baseadas na realidade. O processo de leitura de imagens pelo espectador tem uma função poética que pode ser definida como uma atividade de jogo/lúdica, na qual as coisas possuem fisionomias inteiramente diferentes das que apresentam na 'vida comum', ligadas por meio de diversas relações que transcendem a lógica e a causalidade. A linguagem cinematográfica de Tarkovski, essencialmente, joga com as imagens e os sons, ordena-os de maneira harmoniosa e injeta-lhes mistérios, de tal modo que cada imagem/som passa a encerrar a busca de um enigma e a elucidar certas experiências do ser cuja raiz está na liberdade do jogo.

Na área transicional, o jogo é uma atividade que exige engajamento e, ao mesmo tempo, é uma manifestação voluntária, livre, que se distingue da vida cotidiana tanto pelo lugar (espaço) quanto pela duração (tempo) que ocupa. Segundo Duvignaud¹⁸, o jogo aparece como uma livre manipulação, um movimento sem controle das representações e das imagens da vida comum, uma bricolagem desorganizada dos elementos que compõem os 'sistemas de classificação'. Quando o espectador vai ao cinema, a saída da vida cotidiana para um mundo ficcional é favorecida pela compra do ingresso e pela sala escura, como também pela imersão na área transicional, na qual se desencadeia o jogo estabelecido entre o filme e o espectador.

Todo jogo se processa num campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Este lugar onde o jogo ocorre cria mundos temporários, dedicados à prática de uma atividade especial, numa área transicional. Uma das características mais importantes do jogo é esta separação espacial em relação à vida cotidiana. E é neste espaço/lugar onde o jogo se processa que suas regras têm validade. Quando o espectador vai ao

¹⁸ DUVIGNAUD, Jean. *El juego del juego*. Colombia, Fondo de Cultura Económica, 1997, p. 39.

cinema também ocorre esta separação que impulsiona a entrada no jogo, pois existem regras como pagar o ingresso, ficar sentado numa sala escura até o término do filme, manter-se em silêncio, de olhos abertos etc. Caso o espectador se levante e vá embora, o jogo acaba. Segundo Chateau¹⁹, o jogo deve ser definido como uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria, divertimento e prazer, e no qual exista a possibilidade de se optar pela entrada ou pela saída voluntariamente. Um jogo em que as pessoas são obrigadas a participar deixaria imediatamente de sê-lo. Só existe jogo quando os participantes querem jogar e o fazem, seja ele o mais absorvente ou o mais extenuante, na clara intenção de se divertir, de afugentar preocupações, de se afastar da rotina de todos os dias. Acima de tudo é assegurada a liberdade de ir embora, deixar o jogo, dizendo: — 'Não jogo mais'.

Chateau²⁰ afirma que o jogo ocorre não como *algo determinado*, mas apenas como algo que somente ganha força pelo contato, pelo processo dialético circular de ação/reação, de mover e ser movido. O termo jogo designa não somente a atividade específica que nomeia, mas também a totalidade de imagens, símbolos e instrumentos necessários a essa mesma atividade.

A parte lúdica da experiência humana tem estudos desenvolvidos por vários teóricos ligados a diversas áreas: história, sociologia, antropologia, psicologia. Um desses pesquisadores é Huizinga, que, em seu livro *Homo ludens*, desenvolve a idéia de que tudo se origina do jogo, pois qualquer forma de atividade pode ser encarada sob o seu ponto de vista. Huizinga demonstra que o jogo é mais antigo que a cultura, e que qualquer atividade humana continua apresentando suas características básicas. Analisa e apresenta a relevância de seu papel no próprio processo civilizatório. Definindo as características formais do jogo, Huizinga resume-o como:

¹⁹ CHATEAU, *op. cit.*, p. 26.

²⁰ *Idem, ibidem*, p. 10.

*'... uma atividade ou ocupação livre, vivida como fictícia e situada para além da vida corrente, capaz contudo de absorver completamente o jogador; uma ação destituída de todo e qualquer interesse material e de toda e qualquer utilidade; que se realiza num tempo e num espaço expressamente circunscritos, decorrendo ordenadamente e segundo regras dadas e suscitando relações grupais que ora se rodeiam propositadamente de mistério ora acentuam, pela simulação, a sua estranheza em relação ao mundo habitual.'*²¹

Ao elaborar uma obra de arte, o autor recolhe do seu 'mundo real' elementos que produzem sentido e, pela intencionalidade de fingir este mundo, evidencia a presença de um certo ludismo neste processo de criação e produção de obra, abrindo uma área transicional diante do receptor.

Segundo Huizinga²², no caso da leitura de uma obra de arte, o jogo pode ser tomado como um dado imediato da experiência, deslocado aqui para a experimentação interna e externa do espectador – uma prática aceitável –, ao passo que na ciência existe a obrigação de especificar a definição dessa prática, procurando formulá-la em termos novos. Huizinga determina um campo de estudo de jogo enfatizando as formas culturais, excluindo as 'formas lúdicas da arte', pois situa o jogo dentro de uma hierarquia e uma classificação estabelecidas.

Enquanto que para Huizinga a regra é uma característica primordial para que o jogo ocorra, o estudo proposto neste trabalho vai na direção de estabelecer um espaço que se organiza na área transicional, onde existe a possibilidade do desenvolvimento dos conceitos de *play* (jogo sem regras) e de *game* (jogo com regras), no sentido da transgressão, da invasão de um no outro.

²¹ HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo, Perspectiva, 1993, p. 33.

²² *Idem, ibidem*, p. 233.

Caillois, outro teórico do jogo, além de estabelecer características semelhantes às que Huizinga havia estabelecido – uma atividade livre, delimitada, incerta e improdutiva –, estipula também os conceitos de atividade regulamentada e fictícia, que definem, respectivamente, o jogo com regras e o sem regras. Para Caillois²³, todo jogador tem a preocupação de encontrar, de inventar respostas dentro dos limites das regras, as quais permitem uma liberdade de ação que é essencial ao prazer que o jogo suscita. Por outro lado, existem muitos jogos que não envolvem regras, em termos rígidos e fixos, como aqueles que supõem uma livre improvisação e cujo principal atrativo advém do gozo de desempenhar um papel, adotando o comportamento de fingir. Ser determinada pessoa ou determinado elemento é ser alguém que não apenas brinca ou joga com alguma coisa, mas também pode brincar ou jogar *como* e *por* alguma coisa. O próprio *como* se acaba desempenhando a função da regra. Esses jogos passam a consistir uma imitação da vida, uma ficção, e quem participa deles tem consciência de que a conduta mantida é uma simulação.

Duvignaud ressalva que na análise de Caillois encontramos a mesma obsessão pela regra que há em Huizinga:

*'Si todos los juegos tienen una regla, esa regla responde a una organización lógica casi universal. Del trabajo que se efectúa, fuera de toda conciencia particular y todo humanismo, a través del universo, el juego sería como la expresión inversa, de la que sólo conoceríamos el reflejo.'*²⁴

Caillois²⁵ designa duas maneiras de jogar: a *paidia* e o *ludus*. A *paidia* é como uma espécie de jogo sem regras, representada pelas manifestações espontâneas do instinto de jogo como a improvisação, a distração e a fantasia.

²³ CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens – a máscara e a vertigem*. Lisboa, Cotovia, 1990, p. 28.

²⁴ DUVIGNAUD, *op. cit.*, p. 43.

²⁵ CAILLOIS, *op. cit.*, pp. 47-50.

O *ludus* é a submissão à regra, à convenção, o complemento e o adestramento da *paidia*. Caillois²⁶ define esta bipolaridade fundamental aos jogos e enriquece nosso pensamento classificando-os em quatro categorias: a competição (*agôn*), o acaso (*alea*), o simulacro (*mimicry*) e a vertigem (*ilinx*). No caso do *agôn*, existe a ambição de triunfar unicamente graças ao mérito: numa competição regulamentada o jogador conta apenas consigo mesmo e assim esforça-se e aplica-se com todo o seu vigor. Na *alea* ocorre a demissão da vontade a favor de uma espera ansiosa e passiva pelo curso da sorte: o jogador conta com tudo exceto consigo e entrega-se às forças que o transcendem. Na *mimicry*, o gosto de imitar uma personalidade diferente faz o jogador imaginar que é um outro e inventar um universo fictício. Finalmente, no *ilinx* temos a busca da vertigem: o jogador satisfaz o desejo de ver temporariamente arruinados a estabilidade e o equilíbrio do seu corpo, de escapar à tirania de sua percepção e de provocar a desordem de sua consciência.

A área transicional, estabelecida entre o filme e o espectador, possibilita este entrelaçamento do *play* e do *game*. A leitura na área transicional de jogo, proposta neste trabalho, ocorre em um espaço onde se estabelece o trânsito de formas e sentidos variados, que podem ora se prender a convenções, ora estar livre delas, ocasionando uma interação do jogo com e sem regras, pois nele o resultado não pode ser obtido previamente. As coisas e os acontecimentos recebem, a todo momento, novas significações que podem ser mantidas ou mudadas em vista deste afastamento da vida cotidiana que instaura, temporariamente, uma nova legislação.

É importante ressaltar que essas categorias podem aparecer isoladas ou associadas umas às outras, dependendo do tipo de jogo que se estabeleça. O que se afirma não é uma aliança, mas sim um encontro que não é de forma

²⁶ *Idem, ibidem*, pp. 65-6.

alguma devido ao acaso, uma vez que se aplica pela própria natureza dos princípios dos jogos. Na área transicional, estas categorias de jogo aparecem na leitura do filme pelo espectador. E, neste espaço, é o jogo que joga ao envolver os jogadores, tornando-se assim o verdadeiro sujeito do movimento lúdico.

É possível encontrar todas estas categorias de jogo na relação filme-espectador. Segundo Caillois:

... a mais marcante, que pode ser confundida com uma identificação primária ou com alienação, é a mimicry. Isto ocorre quando o jogador não encara o simulacro como tal, acredita na realidade do papel, do disfarce ou da máscara. Ele já não se faz de outro. Persuadindo-se de que é outro, comporta-se em conformidade e esquece o ser que é. A perda da sua identidade profunda representa o castigo de quem, no jogo, não sabe refrear o prazer de assumir uma personalidade estranha.²⁷

Este posicionamento não é o que se espera do espectador ao entrar no jogo, pois, na área transicional, o sujeito joga de uma maneira construtiva e não sob imersão total em uma realidade fictícia. Ele pode até se identificar com um determinado personagem ou elemento durante o jogo, mas, conscientemente, ele sabe que não é aquele.

O jogo da criança é diferente do jogo do adulto, mas esta dualidade não descarta a possibilidade de ambos ocorrerem numa área transicional, na qual qualquer jogador cria uma relação livre com o mundo. Para Chateau:

... os jogos das crianças constituem uma atividade mimética em relação aos adultos. Os adultos, por sua vez, não deixam de se dedicar a jogos complexos, variados e até perigosos, que continuam a ser jogos, pois são

²⁷ *Idem, ibidem, p. 70.*

*vividos como tal: propiciam um crescimento e uma nova maneira de afirmação do ser.*²⁸

Caillois²⁹ identifica nos jogos alguns impulsos de grande relevância para o estudo da área transicional entre filme-espectador:

- a necessidade de afirmação, a ambição de se mostrar como o melhor;
- o prazer do desafio, do recorde, ou simplesmente da dificuldade ultrapassada;
- a espera e o empenho à mercê do destino;
- o gosto pelo secreto, pela simulação, pelo disfarce;
- o prazer de ter medo ou de causar medo;
- a busca da repetição, da simetria ou, contrariamente, a alegria de improvisar, de inventar, de variar as soluções até ao infinito;
- a satisfação de desvendar um mistério, um enigma;
- a satisfação provocada por todas as artes combinatórias;
- o desejo de se prestar a uma prova de forças, de habilidade, de rapidez, de resistência, de equilíbrio, de astúcia;
- o estabelecimento de regras e de jurisprudência, o dever de respeitá-las, a tentação de infringi-las;
- e, por fim, a bebedeira e a embriaguez, a nostalgia do êxtase, o desejo de um deleitoso pânico.

Observa ainda Caillois³⁰ que quase todas estas apetências ou pulsões, aliás frequentemente incompatíveis entre si, podem ser encontradas no mundo abstrato e marginal do jogo, o mesmo se verificando no mundo não protegido da existência social, onde os atos são normalmente levados às suas últimas conseqüências.

²⁸ CHATEAU, *op. cit.*, p. 85.

²⁹ CAILLOIS, *op. cit.*, pp. 87-8.

³⁰ *Idem, ibidem*, p. 88.

De qualquer forma, uma vez que o jogo ocupa um domínio próprio cujo conteúdo é variável e, muitas vezes, mistura-se com a extensão da vida corrente, é importante clarificar as características específicas dessa ocupação que é própria das crianças, mas que não deixa de seduzir o adulto sob outras formas.

Jean Chateau tem mostrado em suas teses que se o jogo para a criança é, em primeiro lugar, brincadeira, é também uma atividade séria em que o faz-de-conta, as estruturas ilusórias, o geometrismo infantil e a euforia têm importância considerável na vida adulta. O autor afirma que:

*'Pelo jogo podemos abandonar o mundo de nossas necessidades e nossas técnicas, este mundo interessado que nos fecha e nos estreita, permitindo escapar de constrangimentos exteriores, do 'peso da carne', para criar mundos de utopia. Colocamos no jogo funções que a ação prática consideraria inúteis e nos realizamos plenamente, entregando-nos por inteiro ao jogo.'*³¹

A seriedade do jogo infantil é diferente das considerações que se tem, por oposição ao jogo, de 'vida séria'. Na área transicional esta seriedade distante da realidade cotidiana é o que importa. Jogar implica um distanciamento do ambiente real, um 'corte' no mundo, salientando o objeto lúdico (filme) para apagar o resto. Destacar este mundo lúdico da vida real é também destacar a si mesmo e ter consciência do distanciamento do 'mundo dos adultos'. A partir deste momento, forma-se um mundo particular no qual existe a possibilidade de se exercer qualquer tipo de soberania, de se perceber a verdadeira personalidade e, até, de se acrescentar novos valores a ela. Neste sentido, Chateau aponta:

³¹ CHATEAU, *op. cit.*, p.13.

*'Pelo jogo, cresço, escapando-me do domínio sob o qual eu nada mais era que um submisso.'*³²

Segundo o autor³³, esse distanciamento do mundo, que surge voluntariamente, oferece o poder da criação. Tudo se passa *como se* o mundo estivesse restrito a um domínio imediato, no qual se pode brincar com o arbítrio da imaginação. O controle que vem dos outros objetos, da situação na sua totalidade e das regras segundo as quais esse mundo se apresenta, dilui-se até desaparecer. Esse quadro amplo do universo onde as percepções são estabelecidas e orientadas e por isso tomam um significado, esse pano de fundo de todos os pensamentos passa a não mais existir. Uma focalização excessiva da atenção deixa à deriva todos os atos e tudo o que não é presença imediata. O jogador secciona o universo e é esta divisão que pode dar novo sentido aos objetos: o que é uma xícara de chá no mundo inteiro pode ser uma catedral no domínio do jogo.

Este apagamento do resto do mundo não basta para caracterizar a atitude lúdica na área transicional, pois na realidade existe uma consciência desse envolvimento e é preciso saber discernir a respeito da realidade externa e interna que pertence a cada indivíduo, para que ele se afirme de uma nova maneira enquanto indivíduo e cresça enquanto ser.

O jogo é transformação, e transformar é sempre uma atividade criativa que pressupõe o risco a quem se aventura. Buytendijk³⁴ diz que se o atrativo do jogo encontra-se no risco, o jogador expõe a si próprio ao perigo da transformação e da emancipação. Esta perspectiva mostra a relação do jogo com o caráter juvenil que continua vivo no homem, em forma de coragem de arriscar, como

³² Idem, *ibidem*, p.22.

³³ Idem, *ibidem*, p. 25.

³⁴ BUYTENDIJK, F.J.J. O jogo humano. In: GADAMER, H. & VOGLER, P. *Nova antropologia: o homem em sua existência biológica, social e cultural*. São Paulo, E.P.U., Editora da USP, 1977, p. 70.

também em toda forma de criação artística, que, por sua vez, pode ser pensada como a perfeição do jogo, tanto como representação quanto como auto-representação. Para completar esta idéia, Buytendijk³⁵ utiliza os conceitos de Gadamer, afirmando que 'o jogador atinge sua própria auto-representação na medida em que joga'.

Segundo Duvignaud³⁶, a atividade lúdica permite o surgimento de um tempo literalmente explosivo. Nele a instantaneidade acaba sendo o transcurso do tempo, enquanto que uma projeção para o futuro, uma orientação utópica, absorve o presente e borra o passado. A força que se revela aparece como vontade renovadora e criadora, uma erupção vulcânica que, mesmo incluída em suas formas mais escassas ou triviais, empurra o indivíduo ou o grupo a novas combinações e perspectivas desconhecidas, nunca antes experimentadas. Longe de ser espontânea, essa vontade criadora, desligada de todo modelo ético e do pretendido 'livre arbítrio', formaria o espectro visível de uma ação vitoriosa ou intempestiva, capaz de transformar as combinações fixas ou estruturadas das representações coletivas sugeridas pela ordem comum.

Todas as sensações e emoções que o homem pode experimentar, todos os gestos que ele pode realizar e todas as operações mentais que é capaz de efetuar dão origem aos jogos. As aptidões requeridas por ele são as mesmas que servem para o estudo e para as atividades sérias dos adultos. A existência de uma capacidade para desempenhar essas funções é primordial para os indivíduos se adaptarem a uma nova situação e fixarem a atenção em um determinado assunto.

³⁵ *Idem, ibidem*, p. 83.

³⁶ DUVIGNAUD, *op. cit.*, pp. 72-3.

2.3. O Espectador na Área Transicional

Para posicionar o espectador que realiza uma leitura de filmes na área transicional de jogo, este trabalho estabelece o complexo conceito de macrossistema autor-filme-espectador a fim de, posteriormente, delimitar o estudo no microssistema filme-espectador. Este macrossistema (ver esquema na p. 68) é constituído, em um extremo, pelo autor, que tem a intencionalidade de criar uma nova realidade a partir da operação de seleção e combinação de sentidos e discursos do chamado mundo real e que, através do ato de fingir, do *como se*, constrói o filme (objeto transicional onde se constitui o filme e se estabelece 'outra' realidade: a ficção). Do outro lado, encontra-se o espectador; esse interpreta o filme segundo sua experiência cultural, seus procedimentos críticos e, também, a partir de uma comunicação intensa com os mecanismos da linguagem cinematográfica utilizada pelo autor, evidenciados, nesta pesquisa, pelo ato de jogar. Na tentativa de estabelecer um campo de estudo, define-se às relações existentes entre o autor, o filme e o espectador o conceito de área transicional winnicottiana (espaço onde ocorre a atividade da leitura filmica tomada como jogo), conjugando-a ao viés metodológico pragmático, que corresponde ao estudo da relação filme-espectador.

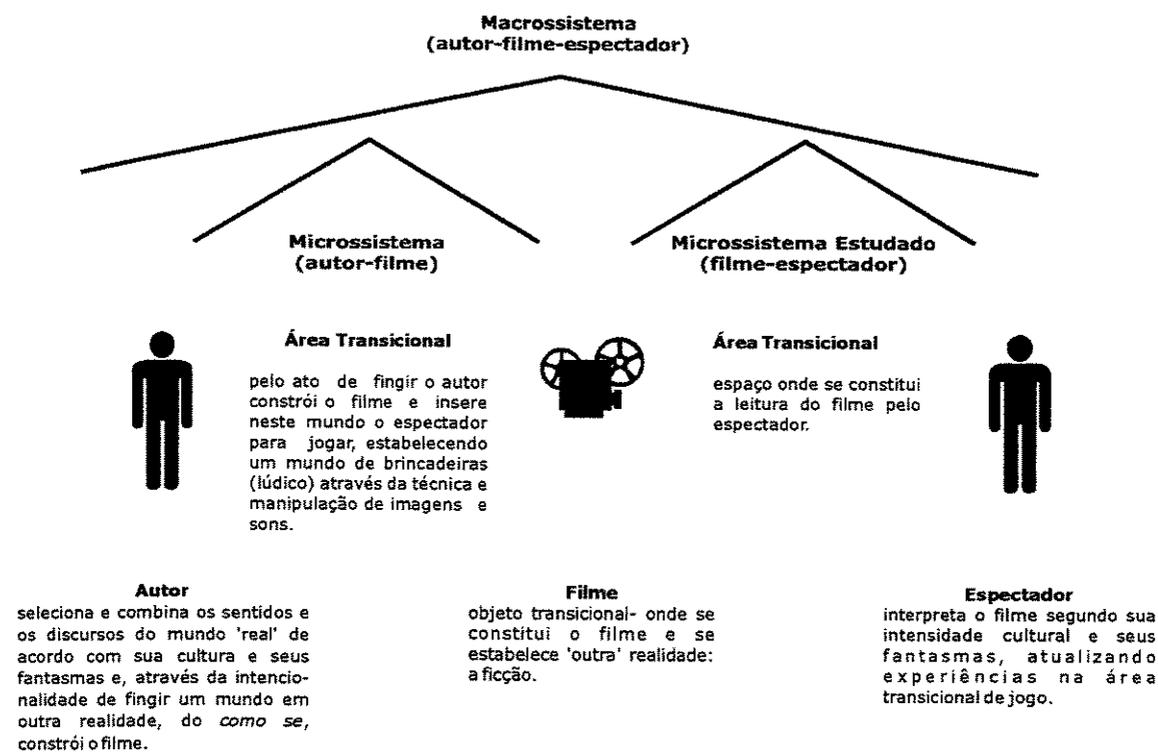
Depois desta primeira etapa metodológica, o trabalho passa para a leitura dos efeitos de sentido que podem ser detectados no filme pelo espectador. Este complexo conjunto é caracterizado como uma parte do macrossistema estudado, ou seja, como um microssistema, no qual de um lado posiciona-se o espectador, interessado em apreender o sentido daquilo que está sendo projetado na tela, num determinado tempo e espaço, e, de outro, o filme – resultante da composição de imagens e sons segundo as intenções do autor. Neste momento, o filme é caracterizado como um objeto transicional, responsável pela abertura de uma área de jogo que se processa com o espectador. O trabalho do autor, mesmo estando fora deste microssistema, é

de total importância neste estudo, em virtude da profunda ligação do recorte filme-espectador ao macrosistema.

O estudo deste microsistema está diretamente relacionado ao seu macrosistema. Neste microsistema localiza-se em um extremo o filme e no outro o espectador, que realiza uma atividade lúdica e, a partir dela, constrói sua leitura. Esta se abre num espaço *entre* os dois extremos à medida que o espectador reconhece no filme um outro, uma alteridade capaz de convocá-lo ao jogo, pois é no jogo que a sua existência se edifica e se destrói segundo sua competência de leitura.

Na área transicional, a leitura do espectador é um ato de atribuir sentido aos seus sentidos. Para o espectador entrar no jogo e participar dele é preciso que ele tenha consciência do *como se*, implícito em uma área transicional de jogo. O espectador/jogador é um sujeito ativo, não um mero decodificador a recuperar aquele sentido oculto no filme proposto pelo autor. Nesta leitura, o espectador é consciente de que assiste a uma ficção. Estando certo disso, o texto fílmico se transforma em *como se*: todos os critérios do real são suspensos e se abre a área transicional.

Esquema:



O filme, nesta dissertação, é considerado uma manifestação artística capaz de produzir discursos e efeitos de sentido com a ajuda ativa do espectador, e não uma mera reprodução da realidade. Nesse sentido, não tentamos delimitar os significados da obra por meio de sua estrutura e, sim, determinar percepções em decorrência de um acoplamento das estruturas do filme com as do espectador. A área transicional é a ancoragem deste pressuposto, pois é ela que permite um vaivém de sentidos num espaço lúdico existente entre o filme e o espectador.

Com relação à leitura do filme, pretende-se desenvolver um conjunto metodológico que possa prever como o espectador (interlocutor³⁷) exercita sua própria leitura por meio dos mecanismos desencadeados pelo ato de ler um filme, tal qual um criador autônomo. O espectador é colocado como um jogador, um *partner* ativo, que se reconstrói, aceita o jogo e o devolve em termos de criação, ainda que essa devolução ocorra numa área transicional de jogo. Assim, ao assistir ao filme, o espectador também restabelece, em termos de integridade, o seu ego, pois esta leitura está vinculada a certas premissas que remetem a mecanismos do inconsciente.

A leitura do filme ocorrendo como um jogo na área transicional existente entre o filme e o espectador, será realizada por meio de alguns elementos de expressão da linguagem do cinema utilizados de maneira específica nos filmes aqui analisados do autor Andrei Tarkovski, o que vai caracterizar em uma poética a realidade representada. Esses elementos podem ser identificados nos movimentos de câmera, nos tipos de plano, na montagem, na música, nos ruídos, na cor, na cenografia, nos elementos de dramaturgia, entre outros.

³⁷ O termo interlocutor, para designar o espectador, é discutido por muitos autores, como Casetti, que define o espectador como alguém que espera um sinal de entendimento das propostas a ele dirigidas; um cúmplice sutil do que se move na tela, um *partner* ao qual se confia uma tarefa e que a realiza colocando todo o seu empenho. (Casetti, Francesco. *El filme y su espectador*. Madrid, Catedra, 1989, pp. 22-3.)

A utilização desses elementos pelo autor busca uma visão de mundo que tem como base o conhecimento e também implica uma poética da leitura vista como um jogo. A poética específica do filme, ou seja, a modificação do elemento mimético, oferece possibilidades de intervenção na poética da leitura de filmes na área transicional de jogo. Neste trabalho a definição de poética está mais próxima das idéias de Hutcheon:

*'...uma estrutura teórica aberta, em constante mutação, com a qual podemos organizar nosso conhecimento cultural e nossos procedimentos críticos. Trata-se da maneira de falar - um discurso - e de um processo cultural envolvendo as expressões do pensamento.'*³⁸

O cineasta escolhido exercita com muita propriedade a maneira de provocar o jogo no espectador, principalmente por não fazer parte de um bloco específico de autores que produzem filmes para um público de massa. Sua abordagem estética percorre uma área filosófica e teórica que explicita profundamente os aspectos da relação filme-espectador, ilustrando a teoria do jogo e abrindo um vasto campo de estudo em que é possível relacionar a teoria transicional do jogo com a pragmática, e aplicá-la à arte cinematográfica.

Quanto ao estudo filosófico, percebemos que, nos filmes estudados, o autor busca uma reflexão do espectador sobre sua condição humana e a sua relação com a arte a partir de uma forte abordagem filosófica, possibilitando uma compreensão mais profunda da relação filme-espectador.

O espectador, então, é configurado como uma construção teórica, um corpo físico e psíquico, que pode ser recortado como figura. Segundo Lyotard³⁹, figura é algo no lugar de uma ausência, relativa não apenas à apresentação ou representação, mas também à forma de discurso e transcendência do símbolo.

³⁸ HUTCHEON, Linda. *Poética do pós-modernismo*. Rio de Janeiro, Imago, 1991, p. 32.

³⁹ LYOTARD, J-F. *Discurso, figura*. Barcelona, Ed. Gustavo Gilli, 1979, pp. 22-5.

Neste sentido, o filme e o espectador são figuras que estão no horizonte figural. O espaço figural difere do espaço do texto como uma outra ordem de sentido, com organização própria. É colocado em primeiro lugar como uma indicação (dado-base) de exploração. Na figura lyotardiana, o que está em jogo é o sujeito como objeto do discurso. Esta figura⁴⁰ pode se manifestar de três maneiras:

Figura-imagem: é visível e se situa na ordem da linguagem, ainda que no plano do significado. É aquela que se vê na alucinação ou no sonho; aquela que produz o quadro, o filme; é um objeto posto à distância, o tema. Corresponde à imagem de um objeto com o seu contorno. Ex.: fotografia.

Figura-forma: é a presença da não-linguagem na linguagem. É algo de outra índole que se aloja no discurso e lhe confere sua expressividade. Trabalha sobre o significado lingüístico e não aparece significada no discurso. Fundamenta o visível sem ser vista, mas podemos fazê-la visível. Ex.: enquadramento.

Figura-matriz: é tão pouco visível como inteligível. Não pertence ao espaço plástico ou textual. É ela mesma diferença, e como tal encontra-se num local de oposição, resultante de sua expressão polissêmica, suposta pela sua forma e imagem plástica. Uma configuração que possivelmente admite uma proximidade de análise, mas jamais poderá ser objeto de visão e de significação. Pode surgir numa situação de contradição, conflito (deslocamento, condensação). Ex.: a inexistência de conexão entre o som e a imagem em determinado plano ou seqüência.

O figural é a configuração de alguma coisa que passa a ter um valor poético e estético. A partir dessa definição, o objetivo da leitura dos filmes é reconhecer efeitos de sentido formulados com base na relação do figural no filme com o figural do espectador, que são assegurados pela área transicional de jogo.

⁴⁰ *Idem, ibidem*, pp. 284-5.

Assim, a leitura que ocorre na área transicional permite que os elementos do filme que abrem uma área lúdica se entrelacem com os procedimentos críticos e as experiências culturais do espectador, construindo um conhecimento através da atualização de sentidos.

A leitura do filme na área transicional ocorre num espaço onde existe um vaivém lúdico que permite que ela circule, tanto pelas teorias textuais como pelas teorias ligadas ao receptor, porém sem a preocupação de desvendar o sentido oculto da obra proposto pelo autor e nem apresentar diferentes exegeses de um texto dentro de um contexto histórico ou social. Esta circularidade na trajetória da leitura permite a utilização de denominações e conceitos ligados a diversas áreas de interesse para atualizar sentidos de elementos expressivos, que serão utilizados no decorrer da leitura dos dois filmes estudados.

UNICAMP
BIBLIOTECA CENTRAL
SECÃO CIRCULANTE

CAPÍTULO III
A POÉTICA DA LEITURA

3.1. O Efeito Estético no Texto Fílmico

Para este estudo, analisar um filme consiste em realizar uma poética da leitura sobre ele. A prática analítica de leitura de um filme supõe um espectador bem diferente daquele que vai ao cinema apenas para se distrair, embora esse também efetue um tipo de leitura. O analista fílmico se apossa do objeto (filme) e intervém nele, efetuando certas operações como associações (no sentido psicanalítico), atribuições (admissão de certas estratégias simbólicas), dispersões (que 'explodem' o texto em outros textos), derivações e delírios (quando predomina o imaginário). A leitura que o espectador faz do filme também depende da consciência dos recursos técnicos cinematográficos empregados¹.

A interdisciplinaridade é um fator fundamental nesta abordagem, que entende a prática da leitura de um filme como um jogo que implica, ludicamente, o espectador. É de extrema importância fazer uso de ferramentas conceituais que possam ajudar a circunscrever este propósito teórico. Esta leitura não se concentra na significação ou na mensagem de uma obra de arte, mas sim nos efeitos de sentido produzidos pela expressão fílmica, através da efetiva intervenção do espectador. Todo elemento formal do filme, como um *travelling*, uma panorâmica ou um corte, destila um efeito de sentido a ser experimentado e/ou atualizado pelo espectador.

Abordar o filme em correspondência a um texto literário, como se o filme fosse um texto fílmico capaz de produzir efeitos de sentido pela participação ativa do leitor/espectador, descarta sua visão como mera reprodução da realidade. O sentido aqui não é reduzido a um significado referencial e o significado não é

¹ LYRA, Bernadette. Papel avulso da disciplina de pós-graduação 'Jogo & memória em dois cineastas: Tarkovski e Bergman', ECA/USP, ago./nov., 1998.

estabelecido por um carácter discursivo, mas sim construído pela atualização realizada pela experiência do espectador no momento da leitura.

Para melhor esclarecer esta busca de efeitos de sentido que ocorre no momento em que o filme é visto pelo espectador, este estudo se apoia nas idéias de Wolfgang Iser sobre a teoria do efeito estético desenvolvida com base em textos literários. Compreender a diferença entre a atividade de efeito e de recuperação dos sentidos de um texto e, posteriormente, deslocar esse conceito para a leitura de filmes é a intenção desta pesquisa. Primeiramente, este capítulo discutirá alguns pressupostos estabelecidos por Iser que caracterizam o efeito de sentido de um texto, para demonstrar como esta teoria pode se estender a diversas manifestações artísticas, inclusive ao cinema, à medida que um vasto campo se abre na questão relativa à intervenção efetiva do receptor na obra de arte. Segundo Iser:

*'... se os textos literários produzem algum efeito, então eles liberam um acontecimento que precisa ser assimilado.'*²

Desenvolve-se, então, a idéia de que a expectativa de encontrar constâncias de sentido forma o pressuposto para que se possa compreender o carácter de acontecimento do texto literário. O sentido torna-se ele próprio por meio de sua pregnância. Isso significa, no entanto, que os processos de formação de sentido, que se desenvolvem na recepção do texto, só podem ser realizações seletivas desse texto. Suas várias articulações, condicionadas pelo carácter de acontecimento intrínseco à narrativa, realizam-se como uma forma de interpretação seletiva por parte do leitor. A base dessa interpretação está na compreensão do texto possibilitada pela consistência dos segmentos no decorrer da leitura, que faz com que a obra seja entendida como um todo

² ISER, Wolfgang. *O ato da leitura*. São Paulo, Ed. 34, vol. 1, 1996, pp. 12-3.

articulado. Isso significa, porém, que a polissemia, que tem o caráter de acontecimento, não pode ser totalmente efetivada, pois os processos de formação de sentido do texto não se realizam na leitura sem que se percam possibilidades de atualização, as quais são condicionadas, no caso concreto, pelas disposições individuais do leitor, bem como pelo código sociocultural no qual ele se insere. Fatores desse tipo orientam a seleção daquilo que constitui para o leitor a base da consistência e, assim, o pressuposto para a pregnância de sentido do texto.

É importante, neste estudo, esclarecer a diferença entre sentido e significado. A constante busca do receptor pelo significado indica que um sentido foi despertado e a partir daí tenta-se entender o seu significado. Durante o processo de formação de um sentido, é de certa maneira o próprio receptor que está sendo constituído, pois em decorrência do que esse receptor produz é que algo se sucede. O fato de um sentido ser apreendido ainda não assegura a formação de um significado referencial. O sentido se desenvolve a partir das experiências do receptor, conforme seus valores individuais e socioculturais, e produz efeitos que, posteriormente, podem dar origem a significados diversos. Iser enriquece este pensamento a partir das idéias de Ricoeur:

*'... o sentido e o significado designam graus de compreensão, onde o sentido representa a totalidade das referências, tal como implicada pelos aspectos do texto, e deve ser constituído no percurso da leitura. O significado emerge no instante em que o leitor absorve o sentido em sua própria existência.'*³

Na leitura o texto é reelaborado e assimilado pelo uso das faculdades humanas. Desse modo, o efeito não é captado nem no texto, nem na conduta do leitor; o texto é um potencial de efeitos que se atualiza no processo da leitura e, como já

³ ISER, Wolfgang. *O ato da leitura*. São Paulo, Ed. 34, vol. 2, 1999, pp. 81-2.

foi colocado, essa leitura não ocorre nem fora nem dentro do filme ou do espectador e sim numa área transicional de jogo. O efeito estético deve ser analisado, portanto, na relação dialética entre texto, leitor e sua interação, conceito deslocado, neste estudo, para a relação filme-espectador e a sua interação na área transicional. Ele é chamado de efeito estético porque – apesar de ser motivado pelo texto – requer do leitor atividades imaginativas e perceptivas, a fim de obrigá-lo a diferenciar suas próprias atitudes e a elaborar uma realidade nova.

A teoria do efeito estético se difere da estética da recepção por não se ater às condições históricas da recepção, preocupando-se somente com um acontecimento que pode ser assimilado e atualizado na interação entre texto e leitor. Como o filme é constituído pela reformulação da realidade, dele advém uma atualização ao mundo que antes não existia. A teoria do efeito estético – diferente da teoria da recepção, que sempre se atém aos juízos de leitores historicamente definidos – está ancorada no texto. Ela possui um caráter de construção cujo efeito se atualiza na leitura, e é a partir desta premissa que o estudo proposto se desenvolve.

É estabelecido pela teoria do efeito estético um padrão que permite compreender tanto os processos individuais de realização dos textos quanto sua interpretação. Uma de suas tarefas é, portanto, ajudar a fundamentar a discussão intersubjetiva de processos individuais de produção de sentido durante a leitura e sua interpretação. A convicção histórica a respeito da auto-suficiência da interpretação do texto enfraquece-se, pois o entendimento não pode mais existir sem a reflexão acerca de suas premissas e seus interesses⁴. Dessa forma, a utilização da teoria do efeito estético vem contribuir com um novo posicionamento do leitor perante o texto, e são essas contribuições,

⁴ *Idem, ibidem*, pp. 16-7.

deslocadas para uma área transicional de jogo, que auxiliam na formulação do campo teórico de estudo filme-espectador.

Ao analisar os efeitos de sentido que o filme gera no espectador, é importante destacar a teoria da interpretação. Vejamos o que Iser diz sobre ela:

*'... a interpretação começa hoje a repensar o posicionamento do receptor perante a obra, pois para que ela ocorra a leitura dos textos é uma pressuposição indispensável, um ato que sempre antecede os atos interpretativos e seus resultados.'*⁵

Dando continuidade a seu pensamento, Iser⁶ estabelece que no processo de leitura se realiza a interação central entre a estrutura da obra e o seu receptor. O texto enquanto tal apenas oferece diversos 'aspectos esquematizados' pelos quais o objeto da obra pode ser produzido, enquanto a própria produção se torna um ato da concretização. A obra literária designa dois pólos, que podem ser chamados de artístico e estético. O pólo artístico designa o texto criado pelo autor e o estético, a concretização produzida pelo leitor. Definida essa polaridade, a obra literária passa a não se identificar nem com o texto, nem com sua concretização, pois ela é mais do que texto e é apenas na concretização desse texto que ela se realiza. Por outro lado, a concretização não é livre das disposições do leitor, mesmo que elas só se atualizem com as condições do texto. Assim, a leitura da obra tem forçosamente um caráter virtual, tal qual a área transicional, pois ambas não podem ser reduzidas nem à realidade do texto, nem às disposições caracterizadoras do leitor. Dessa virtualidade da obra resulta sua dinâmica, que se apresenta como a condição dos efeitos provocados pela obra. O texto, portanto, se realiza através da constituição de uma consciência receptora. A partir dessas definições, esboça-se um espaço

⁵ ISER, *op. cit.*, 1996, p. 49.

⁶ *Idem, ibidem*, pp. 50-1.

dinâmico de encontro filme-espectador. Esse espaço virtual (transicional) é onde ocorre o enlace entre obra e receptor, lugar onde vai acontecer a atualização dos efeitos de sentido no momento da leitura, isto é, da fruição fílmica.

Iser⁷ defende a idéia de que a convergência do texto e do leitor para um lugar virtual evita analisar isoladamente os componentes constitutivos da obra, como, por exemplo, limitar um estudo observando somente a técnica da representação do texto ou focalizá-lo apenas a partir de uma psicologia do leitor. Esta área intermediária (transicional) permite a constituição de processos pelos quais os textos são experimentados durante a leitura. Esta experiência antecede a significação atribuída às obras, pois consiste na consciência dos atos originados pelos juízos particulares e pelas atualizações de cada um. O efeito estético nessa área de experimentação não se cristaliza em algo existente, como se fosse uma perturbação (um desvio) da linguagem discursiva, designado por um lugar vazio na linguagem referencial. A tentativa de definir um significado compreensível ao efeito estético resulta no desaparecimento do efeito, pois ele só é efeito enquanto o que é significado por ele não se fundamenta senão nele mesmo, pois corresponde a conceitos abertos e não definidos. Iser formula que:

*'Se o texto ficcional existe graças ao efeito que estimula nas nossas leituras, então deveríamos compreender a significação mais como o produto de efeitos experimentados, ou seja, de efeitos atualizados do que como uma idéia que antecede a obra e se manifesta nela.'*⁸

A área transicional é um espaço potencial que evidencia a possibilidade de realização de sentidos proporcionados pelo texto, por intermédio da atualização

⁷ *Idem, ibidem*, pp. 52-3.

⁸ *Idem, ibidem*, pp. 53-4.

da leitura como um processo comunicativo em busca de pressupostos que condicionem a construção de um sentido, o qual tem em princípio um caráter estético que significa a si mesmo, pela reconstituição de algo ao mundo que antes nele não existia. O reconhecimento desse caráter estético se dá através da experiência por ele estimulada no leitor e perde essa função à medida que se busca um caráter referencial remetido a um determinado significado.

Ao ler um texto ou assistir a um filme, o leitor/espectador ativa a sua consciência imaginativa atualizando sentidos em decorrência de uma seqüência de imagens e sons que permitem a integração de múltiplas perspectivas, as quais se reportam a modificações de pontos de vista ajustados para se constituir o sentido da obra. Isso possibilita a apreensão de algo que foi captado e, assim, a sua compreensão. Iser⁹ diz que o sujeito como observador e o objeto representado se relacionam mutuamente, portanto a relação sujeito-objeto se insere no modo chamado 'perspectivístico de representação', que leva em conta o ponto de vista do leitor para constituir o horizonte de sentido conduzido pelas perspectivas matizadas do texto através de sua imaginação. Apenas a imaginação é capaz de captar o não dado, de modo que a estrutura do texto, ao estimular uma seqüência de imagens, traduz-se nas experiências do leitor através de seus atos de imaginação.

O filme de ficção comunica algo sobre a realidade e constitui uma virtualidade, ou seja, um conjunto de elementos contingentes que se atualizam no sujeito quando ele assiste a um filme. Essa leitura possibilita caminhos, itinerários ao espectador: são dadas informações que serão ajustadas no decorrer da leitura como um sistema auto-regulador que se reconstitui a todo instante, permitindo o caráter de uma situação aberta que é sempre concreta e, ao mesmo tempo,

⁹ *Idem, ibidem*, pp. 28-9.

passível de mudanças. Forma-se um sistema de equivalência criado pelas estratégias que compõem a obra, as quais delineiam diversas possibilidades de combinações de elementos que atualizam constantemente este sistema durante a leitura. As estratégias formulam o inesperado naquilo que parece familiar para o espectador, desviando sua atenção daquilo a que deveria visar objetivamente. Esta indeterminação não significa que a imaginação é completamente livre para fantasiar qualquer coisa, mas que esboça caminhos pelos quais as estratégias orientam a sua atividade. Antes de tudo, é esta indeterminação, este hiato que estimula a criatividade no momento da leitura e que dá início à produtividade das capacidades individuais do espectador.

Iser propõe que o texto possa ser apreendido como 'objeto' em fases consecutivas da leitura, nas quais o leitor apresenta diversos pontos de vista para executar uma sucessão de sínteses que faz com que o texto seja produzido em sua consciência. Dessa maneira, conclui que:

*'Cada momento da leitura representa uma dialética de protensão e retenção, entre um futuro horizonte que ainda é vazio, porém passível de ser apreendido, e um horizonte que foi anteriormente estabelecido e satisfeito, mas que se esvazia continuamente. O ponto de vista em movimento do leitor não cessa de abrir os dois horizontes interiores do texto, para fundi-los depois.'*¹⁰

Este processo baseia-se na constatação de que os leitores não são capazes de captar um texto num só momento. Assim, a apreensão do conteúdo organiza o texto no processo da leitura a partir da separação e fusão de seus horizontes. O horizonte da leitura se evidencia como ato elementar de criação, o qual é levado em consideração quando os processos comunicativos não são estabelecidos por um código dominante, originando uma compreensão

¹⁰ ISER, *op. cit.*, 1999, p. 17.

produtiva. O ponto de vista em movimento desenrola o texto em estruturas interativas, resultando na atividade de agrupamento em que se funda a sua apreensão. Ao ler um texto, o indivíduo tenta relacionar contextos anteriores com contextos atuais da narrativa, pois uns sempre estão modificando os outros, resultando em combinações que se articulam para formular o seu sentido. Cada momento articulado da leitura resulta numa mudança de perspectiva e cria uma combinação de perspectivas textuais diferenciadas, de horizontes vazios, de memórias esvaziadas, de modificações presentes e de expectativas. Dessa maneira, no fluxo temporal da leitura, passado e futuro convergem continuamente no momento presente. Assim, o ponto de vista em movimento desenrola o texto mediante suas operações sintéticas, transformando-o numa rede de relações. Essa a razão por que a extensão temporal ganha uma dimensão espacial, pois é por meio de retenção e protensão que a formulação lingüística do texto indica, em cada momento da leitura, combinações das perspectivas textuais. Graças à acumulação de perspectivas, forma-se a ilusão de uma profundidade espacial matizada, que fornece a impressão da presença do receptor no mundo da leitura. Esta rede de relações propiciada pelas perspectivas estimulantes e estimuladas mantém o texto aberto e disponível para as decisões seletivas a serem tomadas durante a leitura. A multiplicidade das interações de um texto indica que estas seleções não são idênticas, mas passíveis de compreensão, uma vez que os leitores tentam otimizar, através de sua competência, a mesma rede relacional. A leitura processa o acoplamento entre a obra e o receptor e esta interação possibilita um processo comunicativo cujo sucesso é indicado pela constituição de um sentido. Esse dificilmente poderá ser equiparado a referências já existentes, sendo, no entanto, capaz de questionar o seu significado e modificar experiências anteriormente feitas. Este processo de comunicação se põe em movimento e se regula não por causa de um código, mas mediante a dialética de mostrar e ocultar, resultando em algo não dito que estimula os atos de

constituição e, ao mesmo tempo, em algo dito, que controla a produtividade e por sua vez se modifica quando, por fim, vem à luz aquilo a que se referia.

3.2. Os Lugares Vazios e as Negações

O texto e o filme ficcional são parecidos com o mundo à medida que o projetam como derivado de conceitos dominantes do real. A ficção tende a simular e a organizar os critérios de uma realidade e, justamente porque não é idêntica ao mundo, nem ao receptor, possui capacidade comunicativa¹¹. Essa falta de identidade própria manifesta lugares indeterminados que estimulam a comunicação, condicionando a formulação da obra pelo receptor e formando sistemas de combinações que abrem um espaço para que se realize uma multiplicidade de possibilidades, de modo que a combinação dos esquemas da obra se torna uma decisão seletiva por parte de quem a lê. Esses lugares indeterminados da obra são denominados por Iser¹² de lugares vazios, que representam lacunas a serem atualizadas pelo próprio receptor, o qual, através de suas representações, vai constituindo o sentido da obra. Os lugares vazios suspendem a conexão dos segmentos da obra de arte, condicionando, ao mesmo tempo, as possibilidades de relacionamento. Isso pode ser exemplificado pela rede de relações que se abre em determinadas formas de filmagens e montagens cinematográficas, em que, muitas vezes, os lugares vazios organizam as mudanças de perspectivas empreendidas pelo ponto de vista do receptor, pois possibilitam a produção de determinadas relações entre os segmentos. Um campo sempre é formado quando ao menos duas posições se interligam, como ocorre em cada momento articulado da leitura em que se realizam mudanças de perspectivas entre segmentos diferentes situados na obra. O lugar vazio desloca-se neste campo e induz o receptor a agir na obra,

¹¹ *Idem, ibidem*, pp. 124-5.

¹² *Idem, ibidem*, pp. 147-57.

pois, à medida que ele aparece na leitura, diferentes operações podem ser estimuladas. Mas ele não se move no campo por vontade própria do receptor, e sim de acordo com as atividades constitutivas por esse, fazendo com que o seu ponto de vista se auto-regule durante a sua interação com a obra. O lugar vazio permite que o receptor participe da realização dos acontecimentos, ou seja, ao invés de incorporar posições manifestadas na obra, ele age sobre elas. Dessa maneira, no momento da leitura, as perspectivas são assimiladas e abandonadas de acordo com os lugares vazios que atualizam os pontos de vista do receptor e lhe proporcionam uma crescente produtividade, pois cada relação realizada suscita um contexto de possibilidades de conexões, inserindo cada realização individual no horizonte dessas ambigüidades. O ponto de vista do receptor oscila, assim, sem cessar, atualizando o sentido em diferentes direções. As ações dos receptores visam reestruturar as relações concretizadas, não em uma cadeia uniforme de acontecimentos, mas sim em uma integração de acontecimentos que se firmam através de sua atualização.

Iser¹³ discute, ainda, outro mecanismo responsável pela interação da obra com o receptor, o qual constitui também um lugar vazio: a negação. Os diferentes segmentos das perspectivas encontradas na obra geralmente podem oscilar, sendo vistos primeiramente por um ponto de vista e, depois, por outro, de modo que expõem seus lados ocultos. Por isso, os lugares vazios funcionam como instruções de sentido, regulando as conexões e influências recíprocas dos segmentos pela oscilação do ponto de vista, fazendo com que o leitor situe a si mesmo em relação à obra. Isso ocorre à medida que a negação abre um território onde ocorre a sobreposição de um novo sentido sobre outro já constituído, formando uma segunda concepção que não exclui a anterior e sim se orienta com relação a ela. Os lugares vazios, segundo Iser¹⁴, indicam o não dado, criando uma forma oca para a configuração de sentido que só o leitor,

¹³ *Idem, ibidem*, pp. 170.

¹⁴ *Idem, ibidem*, pp. 177-8.

com suas representações, poderá preencher. Esses lugares têm uma relevância específica relativa ao texto e uma relativa à representação: a indivisibilidade dessas funções é a condição para o jogo interativo entre texto e leitor. É através dos lugares vazios que a negação ganha sua força produtiva. O sentido antigo, negado, retorna à consciência quando um novo sentido o sobrepõe. Este novo sentido é certamente vazio, mas, por essa razão, ele precisa do sentido antigo e agora invalidado; esse é necessário porque foi novamente transformado pela negação em material para a interpretação, com o qual os lugares vazios, convertidos em tema pela negação, devem ganhar sua determinação. Preencher esta determinação significa adotar atitudes, o que transforma a obra em experiência para o receptor. Independentemente das experiências subjetivas dos receptores, eles são induzidos a assumir atitudes que, antes de serem explicadas, são experimentadas. O processo interativo entre obra e receptor é ajustado e estimulado pelos lugares vazios e pelas negações que uma obra pode apresentar.

Utilizando as idéias de Dewey, Iser¹⁵ dá consistência ao desenvolvimento do seu pensamento em relação à interação entre a presença do texto e a experiência do leitor na ficção. Primeiramente, essa interação manifesta-se na relação mútua de reorganizar e dar forma, colocando o processo de apreensão como uma resposta produtiva à diferença experimentada que faz com que ela permita que o leitor seja capaz de observar a si mesmo agindo de uma maneira que não lhe é familiar. Perceber a si mesmo no momento da própria participação constitui uma qualidade central da experiência estética. O leitor encontra-se num peculiar estado intermediário: ele se envolve e se vê sendo envolvido. Neste contexto, o código deixa de regular a comunicação através de seu repertório de sinais, a qual passa a depender de outros atos de formação

¹⁵ *Idem, ibidem*, pp. 53-4.

do leitor, atos que elaboram formas reorganizando a experiência sedimentada e suspendendo orientações que se tinham estabelecido anteriormente.

O grau de clareza de um texto é instituído por decisões seletivas que dependem da disposição individual do leitor, de suas experiências e de suas concepções, as quais são muitas vezes co-determinadas por fatores relativos à sociedade ou à época em que vive. Iser sustenta que experimentar um texto significa que algo está acontecendo com a nossa experiência. Neste processo ocorre uma reorganização das experiências sedimentadas que resulta numa nova experiência, ou seja, a experiência sedimentada condiciona a forma e a forma da nova experiência se manifesta na reorganização seletiva da experiência sedimentada.

A partir destas formulações de Iser, o conceito de área transicional estabelecido por Winnicott passa a se relacionar com o campo em que os efeitos de sentido provocados pelo filme no espectador não se cristalizam em algo existente, mas derivam em uma área *entre*, onde ocorre um processo de transferência pelo qual as estruturas do filme se traduzem nas experiências culturais e nos procedimentos críticos do espectador.

CAPÍTULO IV
JOGOS ENTRE FILME-ESPECTADOR

4.1. Leitura do Filme *Solaris*

O filme *Solaris* (1972) é o terceiro longa-metragem de Tarkovski e constitui uma adaptação do romance do escritor Stanislav Lem. *Solaris* narra a viagem de Kris, um psicólogo que vai até o planeta Solaris com o intuito de investigar esse local, considerado uma forma de vida, um cérebro pensante, para estabelecer o futuro do estudo desse planeta na Terra. Em *Solaris*, Kris descobre que o planeta, que é um imenso oceano, materializa elementos das mais profundas camadas afetivas da psique humana, estabelecendo relações entre o personagem e a sua história.

Neste filme, o autor aborda um tema que na época ainda estava latente na União Soviética – a conquista do espaço pelo homem – e por isso prevê uma série de críticas e objeções. Segundo Tarkovski:

*'O filme Solaris trata de pessoas perdidas no Cosmos e obrigadas, querendo ou não, a adquirir e dominar mais uma posição de conhecimento. A ânsia infinita do homem atrás do conhecimento é uma fonte de grande tensão, pois traz consigo ansiedade constante, sofrimento, pesar e desilusão, já que a verdade última nunca pode ser conhecida. Além disso, foi dada uma consciência ao homem, o que significa que ele é atormentado quando suas ações infringem a lei moral, e, nesse sentido, até mesmo a consciência envolve um elemento de tragédia. A desilusão atormentava os personagens de Solaris e a saída oferecida era demasiado ilusória. Baseava-se em sonhos, na oportunidade de reconhecer as próprias raízes - aquelas raízes que para sempre ligam o homem à Terra onde nasceu. Contudo, até esses laços já se haviam tornado irreais para eles.'*¹

Em *Solaris*, o próprio título já remete a algo que está fora da terra (solaris = solar). Em contrapartida, as imagens iniciais do filme estabelecem uma

¹ TARKOVSKI, Andrei. *Esculpir o tempo*. São Paulo, Martins Fontes, 1990, p. 239.

atmosfera relativa ao planeta Terra, as quais contêm características quase documentais. As primeiras cenas retratam o movimento da água e das plantas, e aos poucos há o enquadramento do protagonista Kris em seu ambiente familiar – a casa na beira do lago, o cavalo, o cachorro, a névoa da manhã. Depois se faz um contraponto com um universo completamente oposto àquele em Solaris.

O jogo na área transicional prossegue através da utilização de recursos responsáveis pelo embranquecimento ou escurecimento da imagem, os quais trazem uma espécie de vertigem (*ilinx*) ao espectador. Outros elementos que também remetem a uma presença são as janelas da estação ora representando o dia, ora a noite. É como se a janela, um elemento formado pela cenografia do enquadramento, implicasse a presença do planeta Solaris em vários planos, como se o planeta fosse também um personagem que criasse outros coadjuvantes.

4.1.1. O Jogo do Primeiro Plano

Em *Solaris*, o autor não foge ao naturalismo, mas recorre à utilização do primeiro plano para criar uma atmosfera lúdica. Este tipo de plano fornece uma perda de referência da visão humana comum, pois causa um deslocamento no espaço. No filme nota-se a utilização de quatro primeiros planos que jogam o espectador para um universo sem referências, não passível de identificação:

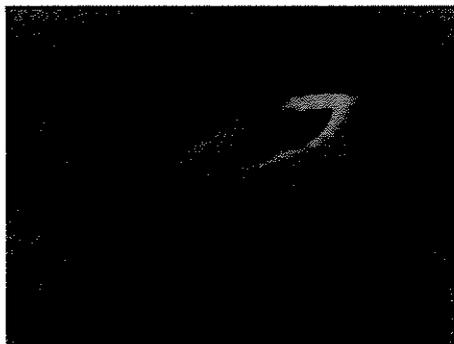
1. Plano referente às imagens dos olhos de Kris, que balançam na tela, indicando a sua viagem pelo cosmos;



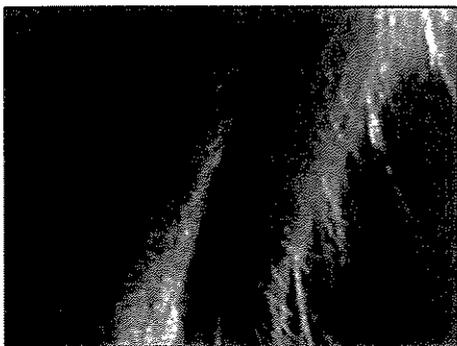
Fotograma 1 – Enquadramento em *close* dos olhos de Kris, que aparece juntamente com um movimento de câmera que balança o quadro e produz uma sensação de desestabilização. A partir deste jogo produzido pelos mecanismos da linguagem cinematográfica, e não pela utilização de efeitos especiais, naves espaciais ou viagens no cosmos, o filme conduz o espectador até o planeta Solaris.

2. Plano que representa um *insert* de uma orelha, no quarto de Snouth. O espectador é lançado num terreno imagético que produz sentidos diversos;

Fotograma 2 - Este *close* é mais uma das imagens que conduzem a uma atmosfera de jogo. Este plano, de uma orelha, não se conecta de maneira uniforme ao plano anterior nem ao posterior, permitindo ao espectador que atualize efeitos de sentido sobre um relato descentralizado da diegese principal.



3. Esse plano mostra a primeira imagem da personagem Hari, enquadrando apenas o detalhe do cabelo e parte de seu rosto. O movimento de câmera, em *zoom out*, lentamente focaliza a referência daquela imagem, inicialmente fragmentada;



Fotograma 3 - Primeira imagem de Hari no planeta Solaris. Através de recursos da linguagem é possível descentralizar a imagem de seu referente, jogando a leitura do espectador para a área transicional de jogo.

4. Plano referente à orelha de Kris, que vai crescendo na tela conforme a aproximação da câmera, em *zoom in*, representando um movimento oposto ao citado anteriormente.



Fotograma 4 - Close da orelha. Ao contrário da imagem anterior, esta é resultado de uma imagem total para uma fragmentada. Os mecanismos são opostos, mas o resultado é o mesmo: jogar o espectador para uma área lúdica.

4.1.2. A Água como Elemento Estético e Lúdico

O elemento água, uma constante presença nos filmes de Tarkovski, aparece no plano inicial de *Solaris* e irá percorrer todo o filme até o último plano, sob as suas três diferentes formas: gelo e neve (estado sólido), nuvens (estado gasoso) e na forma de chuva ou mesmo na própria representação do planeta Solaris, que mais parece um denso e viscoso líquido sempre em movimento. A água, muitas vezes, não se enquadra de maneira lógica na fábula (história), podendo ser percebida como elemento que cria diferentes sentidos na área transicional, pois não sabemos a que objeto se refere ou substitui, ao mesmo tempo em que, por não possuir uma forma definida, escapa a um significado fixo. O filme nos dá pistas capazes de atribuir à água determinados sentidos e fornece até a idéia de jogo, quando a sua imagem perpassa todo o filme unindo o destino dos personagens, mesmo com a decisão de Kris de permanecer no planeta Solaris. Assim ela molda uma significância que auxilia a fábula principal.

A seguir, são detalhadas as cenas do filme em que este elemento está presente, na tentativa de construir paralelos que constituem jogadas atualizadoras de sentido na área transicional:

1. Na seqüência inicial o elemento água é enquadrado entre a vegetação, reproduzindo a natureza e revelando características do planeta Terra. O plano seguinte mostra a água movendo as plantas da esquerda para a direita, o que representa uma repetição, característica inerente ao jogo, pois este mesmo plano irá aparecer no final do filme estabelecendo uma conexão lúdica com o espectador;



Fotograma 5 – Plano que representa uma repetição, um ciclo que irá acabar e/ou recomeçar quando esta mesma cena aparecer no final do filme.

2. O movimento de câmera, em panorâmica vertical para cima, enquadra em primeiro plano o personagem Kris molhando as mãos na água do lago da casa de seus pais, em seu último dia na Terra. Percebe-se que a água do lago está em estado líquido;

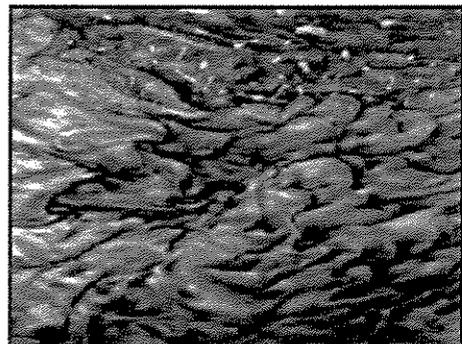
Fotograma 6 - Este *frame* de um plano geral, no início do filme, mostra o lago e a casa de Kris ao fundo. Nesta imagem, a água pode ser notada no seu estado líquido.



3. A chuva, de repente, começa a cair ao fundo do plano, vista através da moldura formada pela janela da casa do pai de Kris. A câmera enquadra o pai em primeiro plano dentro da casa, de costas, lateralmente à esquerda e centralizado no quadro conversando com Berton, que está fora de campo. No plano seguinte aparecem as crianças, em plano geral, correndo na chuva junto com o cachorro, até desaparecerem ao fundo do quadro, atrás de uma árvore à esquerda. Corte para a câmera em panorâmica vertical para baixo, focalizando a chuva caindo sobre o rosto de Kris, depois o seu tronco, uma mesa com vários elementos como uma maçã mordida, uma formiga, um bule. O plano termina em um movimento de *zoom in* enquadrando a chuva caindo sobre uma xícara de chá. Corte para o plano médio de Kris tomando chuva, envolvido pela água que molha o seu corpo, sentado numa cadeira fora da casa, olhando ao redor como se estivesse vivendo um momento único. A seqüência termina representando o final da chuva em plano geral, enquadrando as gotas de água caindo das árvores em cima do lago;

4. Seqüência do relato de Berton, quando aparecem as primeiras imagens do planeta Solaris e as suas várias manifestações. Primeiramente, em plano geral, é enquadrado um imenso e calmo oceano. Depois, no plano seguinte, o oceano parece não se mover. A seguir, é mostrada a imagem do oceano *como se fosse um metal derretendo lentamente*;

Fotograma 7 - O planeta Solaris é representado de várias formas líquidas, que se movimentam e tomam configurações diversas ao longo do filme.

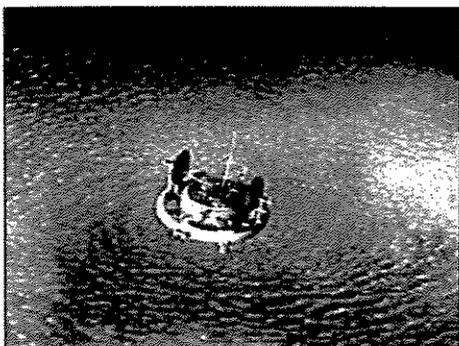


5. Plano geral, em panorâmica para a direita, enquadra o lago em estado líquido, rodeado pelas árvores, depois a casa à esquerda e uma fogueira à direita do quadro. Nesta fogueira Kris queima papéis que não o interessam mais, *como se* quisesse deixar para trás lembranças e objetos materiais considerados desnecessários nessa sua nova jornada;

Fotograma 8 - Nesta seqüência da fogueira aparece pela primeira vez a imagem de Hari em uma fotografia, preparando o espectador para um campo lúdico que se constituirá no planeta Solaris.



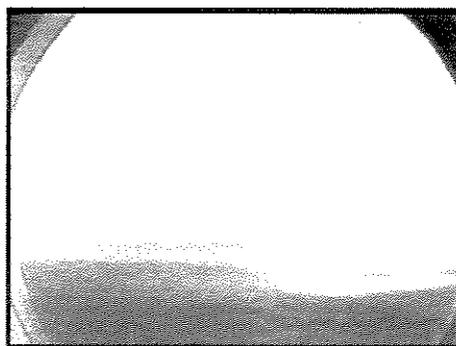
6. Plano geral da estação rodeada pelas águas do oceano. Este é o único plano que enquadra uma imagem exterior da estação em Solaris. Dentro da diegese principal, Kris está iniciando o seu itinerário no planeta;



Fotograma 9 - Plano referente à base em Solaris. O planeta é representado no filme como um grande oceano que materializa as memórias da mente humana. As imagens de Solaris, ao longo do filme, permitem um jogo num espaço desconhecido onde ocorrem diversos enigmas.

7. Plano geral de Solaris, enquadrado através de uma janela redonda localizada dentro da estação. A câmera em movimento de *zoom in* retira a janela de quadro e focaliza uma espécie de líquido cinza luminoso no canto inferior e um céu muito claro na parte superior. Este plano aparece logo após Kris colocar Hari dentro de uma nave, na tentativa de livrar-se daquela que era uma cópia fiel de sua falecida esposa e que, em Solaris, ressurgiu em carne e osso à noite, através da materialização de sua memória;

Fotograma 10 – O líquido em constante movimento remete à idéia de um cérebro que pensa, tenta desvendar e propor enigmas diante do desconhecido.

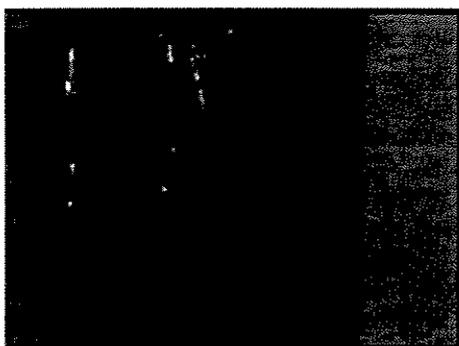


8. Primeiro plano em Solaris, enquadrando um líquido viscoso e metálico nas cores dourada e prateada que se move circularmente em sentido horário. Este plano, dentro da diegese, aparece após Hari ressurgir novamente. Dessa vez, Kris não tenta livrar-se dela e sim a assume como esposa para Sartorius e Snouth. Kris queima o sangue de Hari com ácido e tem a prova de que ele é constituído por neutrinos, por isso se regenera. Percebe-se que Kris começa a ter um envolvimento emocional e afetivo com aquela que não é sua mulher de verdade e sim a materialização dela a partir do campo de força exercido pelo planeta, o qual estabiliza os sistemas de neutrinos dando formas às imagens do passado ou até mesmo ao que é criado pela imaginação. Após o plano de Solaris, Kris mostra a Hari um filme com imagens de sua infância na casa de seus pais, durante um rigoroso inverno que congela o lago e cobre de neve toda a superfície exterior da casa;

Fotograma 11 - Plano geral do lago congelado, na seqüência em que Kris mostra o filme de sua infância para Hari. O lago, solidificado, é uma das manifestações representadas pelo elemento água na Terra, mas em Solaris é a única forma conhecida. Esta afirmação é comprovada quando, no final do filme, a representação do lago pelo planeta será reproduzida também no estado sólido.



9. Imagem refletida no espelho, em primeiro plano, de Hari conversando com Kris. A câmera faz um movimento de panorâmica para a direita, focalizando a parede e, logo após, o quarto. O quadro vai escurecendo, fica completamente preto; como se tivéssemos outro plano, pois não há corte, a câmera continua em panorâmica à direita e pára o movimento, enquadrando a água que cai no lado superior à esquerda do quadro e uma parede branca à direita. Neste plano, Hari acabou de ver o filme da infância de Kris, fica confusa com relação àquelas imagens e conversa com ele a respeito de seu passado na Terra, ou seja, aborda um lugar onde na realidade nunca esteve;



Fotograma 12 – Plano da água caindo. Esta cena abre um lugar vazio na diegese para ser experimentado e atualizado pelo espectador.

10. Plano geral de Solaris, onde temos a movimentação de um líquido acinzentado na parte inferior do quadro, uma névoa ao meio e um céu amarelo-avermelhado com nuvens cinzas na parte superior. Anteriormente a este plano percebeu-se a dependência e a preocupação que Kris começou a ter com Hari, pois, ao ser chamado por Snouth para ir ao laboratório de Sartorius, não

consegue se conter e volta correndo para o quarto para ver se está tudo bem com ela. Após esse plano, Hari começa a indagar Kris a respeito de sua própria origem e sobre o que tinha acontecido com a Hari de verdade;

Fotograma 13 - Imagem de Solaris. O oceano materializa as mais profundas imagens já existentes ou criadas pela memória humana.



11. Hari bebe água de forma ansiosa, por causa de uma tensa conversa na biblioteca com Kris, Snouth e Sartorius, durante o aniversário de Snouth. Nesta seqüência, Sartorius questiona Kris a respeito de seu procedimento com Hari, considerada, na sua concepção, uma repetição de algo que não é mulher nem humano. Consciente da sua diferença, ela diz estar se tornando humana e que eles eram muito cruéis, ficando muito perturbada com a situação;



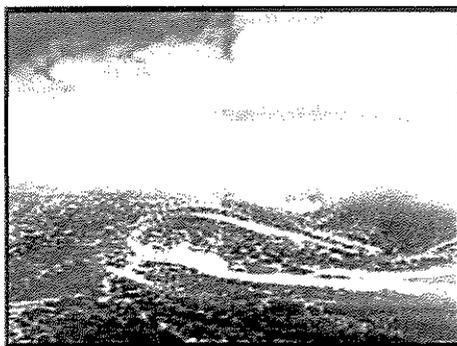
Fotograma 14 – Hari engasga ao beber água, uma necessidade não muito comum para as formas materializadas por Solaris.

12. Plano das imagens dos quadros na biblioteca. A câmera, em primeiro plano, focaliza vários elementos do quadro em panorâmica, mostrando paisagens de um inverno rigoroso em uma espécie de aldeia, com a neve sempre presente. Em um dos detalhes dos quadros, temos um rio congelado. O plano anterior

mostra um *zoom in* no rosto de Hari, o que implica que ela é o personagem a observar o quadro, e é a partir de seus pensamentos que aparece, em corte seco, um plano repetido de uma parte do filme da infância de Kris na neve;

13. Primeiro plano de Solaris, enquadrando a movimentação de um líquido branco e preto que parece ferver, borbulhar. Os planos anteriores mostram o final da seqüência de Hari e Kris na biblioteca, onde, após a seqüência dos quadros, começam a acontecer fatos fora da nossa realidade cotidiana: o lustre balança, alguns objetos, como um castiçal e um livro, flutuam, e a própria Hari parece estar levitando no colo de Kris. No final da seqüência, é mostrado novamente um plano do filme da infância de Kris; ele aparece colocando um graveto na fogueira sobre a neve. Após o plano de Solaris, temos a seqüência em que Hari aparece desacordada, pois havia tomado oxigênio líquido na tentativa de suicidar-se, e Kris acompanha o doloroso processo de sua ressurreição;

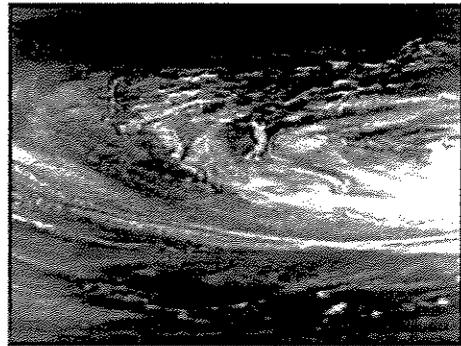
14. Plano geral de Solaris, que focaliza a movimentação, no sentido anti-horário, de um líquido branco e preto na parte inferior do quadro e na parte superior uma névoa que se move para cima em um céu dourado. Esse plano aparece na seqüência em que Hari volta à vida e parece estar confusa com relação a sua existência e ao seu relacionamento com Kris;



Fotograma 15 – Plano de Solaris em movimentação anti-horária.

15. Primeiro plano de Solaris: um líquido pastoso de cor metálica com luminâncias brancas se agita como um redemoinho, lentamente, no sentido horário. Anteriormente, Snouth fala da agitação do oceano por causa do envio do encefalograma de Kris à Solaris. Este pode ser o motivo do oceano movimentar-se do lado oposto ao citado anteriormente. Entre esses planos aparece a cena do delírio de Kris sobre a humanidade e sobre a morte de Gibaryan, andando entre os corredores da estação conduzido por Snouth e Hari;

Fotograma 16 – Plano de Solaris após o envio do encefalograma de Kris. O movimento oposto remete à idéia do planeta estar experimentando um novo conhecimento, espelhando para o espectador a mesma função.



16. Plano branco e preto do devaneio de Kris, que retorna a sua casa na Terra e encontra sua mãe com a aparência de quando era jovem. No final da seqüência, a câmera enquadra um fundo preto, que permite a passagem de volta para outro plano sem corte, onde temos Kris novamente em Solaris, deitado na cama, delirando e chamando por Hari;



Fotograma 17 - Nesta seqüência a mãe limpa o seu braço, que está colocado dentro de uma bacia, despejando nele água de uma jarra.

17. A câmera, em primeiro plano, enquadra o movimento das plantas na água, da esquerda para a direita, representando a repetição de um dos planos iniciais do filme. O plano anterior focaliza, em *close*, um recipiente com terra, onde uma plantinha se desenvolve. A reprodução da natureza no planeta era praticamente impossível antes do envio do encefalograma de Kris. Os cientistas, na estação em Solaris, até colocavam um papel cortado e colado no ventilador para lembrar o som do movimento das folhas. Este *close* termina em *fade in*, um recurso que faz uma passagem para o próximo plano, através do escurecimento completo da tela;

Fotograma 18 – Plano de repetição da água movimentando as plantas, referente ao plano de mesmo conteúdo localizado no início do filme.

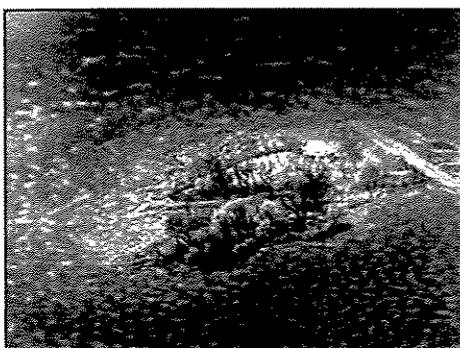


18. Na seqüência final, Kris aparece *como se* tivesse voltado para a Terra. A câmera, em plano geral, enquadra o andar de Kris ao lado do lago congelado (estado sólido), entre a vegetação da casa de seu pai. O plano médio seguinte focaliza o pai dentro da casa, à esquerda do quadro, e à direita cai uma espécie de água líquida, também dentro da casa;



Fotograma 19 – Neste plano o pai de Kris se aproxima da água, que ao cair em suas costas produz uma fumaça (vapor d'água) e ele, ao invés de estranhar essa situação, não dá a mínima importância para esse enigmático fato, lançando o espectador a experimentar novas perspectivas na área transicional.

19. No plano final, a câmera, em uma posição aérea, enquadra o lago ao lado da casa. A câmera afasta-se através de um movimento de *travelling* de recuo, e lentamente é mostrado que a casa está localizada numa ilha formada dentro do oceano de Solaris. Percebe-se que a casa do pai, constituída dentro do planeta, remete a imagens exibidas em planos anteriores ocorridos dentro da narrativa presente na diegese do planeta, como a água do lago em estado sólido e a água em forma de chuva, que, ao invés de cair fora de casa, cai dentro.



Fotograma 20 – A seqüência final enquadra a casa de Kris numa ilha formada no planeta Solaris. O filme acaba, mas o jogo continua. O filme só irá terminar dentro de uma concepção estabelecida dentro da área transicional de jogo pelo espectador.

Na última seqüência do filme, a água aparece nos seus três estados – lago congelado, água que cai em forma de chuva dentro da casa e fumaça que a água produz ao entrar em contato com o corpo do pai de Kris, também dentro da casa. Dessa forma, pode-se dizer que a água perpassa todo o filme, estabelecendo uma fábula secundária que auxilia a fábula principal e que, também, é constantemente enunciada como figura-matriz. Como já foi definida no capítulo II, esta figura é tão pouco visível como inteligível. Não pertence ao espaço plástico ou textual. É ela mesma diferença, e como tal encontra-se num local de oposição, resultante de sua expressão polissêmica, suposta pela sua forma e imagem plástica. Uma configuração que possivelmente admite uma proximidade de análise, mas jamais poderá ser objeto de visão e de significação.

4.1.3. O Espaço Lúdico em *Solaris*

A câmera em *Solaris* realiza movimentos que não correspondem às normas do chamado cinema clássico (o qual se utiliza de uma linguagem que sutura um espaço e um tempo homogêneos através da articulação dos planos), provocando um ambiente de reflexão sobre os efeitos de sentido que são atualizados. Os movimentos de câmera são lentos, acompanhados de sutis panorâmicas, travellings e zooms, os quais seguem os focos de interesse do quadro, como personagens ou elementos do cenário, não decompondo os planos e sim estruturando vários planos em um único. Na seqüência inicial já se percebe como a câmera irá influenciar todos os outros planos do filme, pois ela parece estar sempre presente acompanhando os movimentos do enquadramento de maneira atenta e precisa, muitas vezes confundindo-se com o que enfoca e mesmo demorando ou indo rapidamente ao ponto de interesse do quadro, podendo, neste sentido, ser configurada como o olhar de um outro no decorrer da narrativa.

Ao estabelecer o planeta *Solaris* como a figuração de uma área transicional inscrita dentro da própria narrativa, é possível estabelecer situações de jogo entre o filme e o espectador. Algumas cenas do filme são constituídas de planos que não correspondem à diegese principal, ou seja, aparecem de maneira desconexa com os planos anteriores e posteriores com os quais deveriam se ligar. Em termos de montagem como um recurso que provoca a ilusão necessária ao jogo, as articulações desses planos remetem às figuras retóricas de antítese (dessemelhança).

Esses planos, freqüentemente descentralizados da fábula principal, são encontrados no filme a partir do momento da chegada de Kris ao planeta *Solaris*. As articulações dos planos parecem estabelecer jogadas com o personagem Kris e com o espectador, pois as imagens mostram situações

estranhas, muitas vezes sem uma explicação lógica. Os planos, inicialmente, aparecem em seqüências quase consecutivas, criando uma atmosfera lúdica dentro da diegese, descrevendo os primeiros acontecimentos com Kris em Solaris.

A primeira jogada que pode ser detectada no planeta corresponde, no interior da fábula, ao momento em que Kris acaba de chegar à estação e procura os outros cientistas. Ele pára em frente ao quarto de Snouth e o chama, segurando a maçaneta da porta, que está aberta, quando percebe uma presença fora do campo de visão do espectador e olha para a direita e, depois, à esquerda do enquadramento.

No plano seguinte, a câmera enquadra, em plano geral, um dos corredores da estação, onde uma pessoa rapidamente desaparece no fundo dele e, logo após, uma bolinha começa a rolar na direção da câmera, *como se a pessoa tivesse jogado essa bola*. A seguir, a câmera, inicialmente parada, acompanha a bolinha; essa passa pela câmera e, em panorâmica, é enquadrada até chegar aos pés de Kris, que cessa o seu movimento com o pé e a segura com as mãos. A câmera realiza uma panorâmica subindo em direção vertical, acompanhando a bola, que ele levanta com as mãos, até enquadrá-lo em primeiro plano. A câmera deixa de focalizar Kris e faz uma rápida panorâmica enquadrando Snouth, em plano médio. Kris conversa com Snouth, que demonstra uma tensão com relação a sua presença, *como se estivesse ocultando algo*, e diz que ele voltasse mais tarde. Nesta seqüência, aparecem alguns planos que mostram uma rede ao fundo que parece balançar. No final, quando Kris está saindo do quarto de Snouth, a câmera realiza um rápido *zoom in* no seu rosto, que olha para dentro do quarto, e no plano seguinte, realiza um *zoom in* de um *close* de uma orelha na direção da rede (ver fotograma 2), ou seja, de um plano de detalhe totalmente descentralizado da diegese principal.

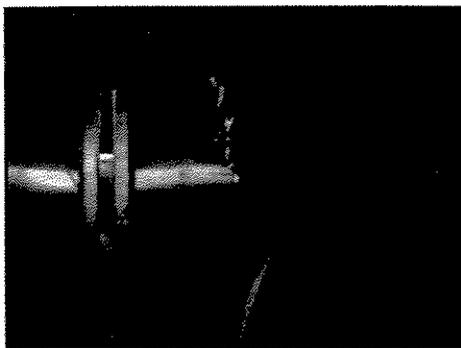
Essa seqüência fornece a deixa para o próximo plano através da utilização de um *fade in*, responsável pelo escurecimento do quadro.

Outro plano que produz uma estranheza dentro da fábula é quando Kris está no quarto de Gibaryan assistindo a um vídeo que o amigo gravou antes de suicidar-se, no qual conta a respeito de suas decepções quanto às pesquisas e de sua vida com relação ao 'monstro Solaris'. Nesta seqüência temos um plano fixo da porta do quarto fechada; de repente, ela começa a se abrir e Kris corre para fechá-la. Nos planos seguintes, ninguém tenta abri-la novamente, o que é uma situação deslocada da vida real e que permite a abertura de lugares vazios para serem preenchidos pelo espectador, pois se realmente alguém quisesse entrar, ou falar com Kris, certamente se manifestaria de alguma forma.

Fotograma 21 – Plano em que Kris corre para fechar a porta.



Após esta seqüência, a câmera em primeiro plano acompanha em panorâmica o caminhar de Kris em um dos corredores da base. O local está escuro e emite algumas luzes, indicando que é noite e é à noite quando as 'visitas' aparecem. Em primeiro plano, Kris está à esquerda do enquadramento; uma pessoa aparece atrás dele, por uma fenda entre duas portas. Eles parecem trocar olhares, mas Kris anda para a esquerda, acompanhado pela câmera que o enquadra em primeiro plano. A seqüência termina em plano geral, enquadrando Kris saindo pelo fundo esquerdo do quadro.



Fotograma 22 - Kris parece olhar através da fenda, observando a presença de um ser que provavelmente corresponde ao seu olhar, mas não dá muita importância ao fato.

A seguir, o filme mostra a seqüência em que Kris encontra Sartorius diante da porta de seu laboratório. Eles conversam sobre a morte de Gibaryan e alguém tenta abrir com força a porta, mas Sartorius, que está encostado nela, não permite. Kris olha para Sartorius, que segura a porta impedindo a saída de alguém que está do lado de dentro. A porta se abre e um anão sai do interior do laboratório. Ele tenta correr, mas Sartorius o segura e o coloca novamente para dentro do laboratório, e assim fecha a porta.

Fotograma 23 - Kris conversando com Sartorius, que segura a porta do laboratório.



Alguns planos após esta seqüência aparece uma cena em que a câmera, em panorâmica à esquerda, acompanha o andar do tronco desfocado de uma pessoa, que parece ser de uma mulher. A câmera sobe em panorâmica, a mulher sai do quadro e Kris é focalizado ao fundo, em primeiro plano, de costas olhando através de uma janela que está a sua frente. Ele se vira pela direita, olha para a esquerda, no mesmo sentido do andar da mulher, *como se sentisse*

a presença de alguém naquela direção. Ele vai atrás do desconhecido, passa pelas janelas ao fundo muito iluminadas, o que faz com que a câmera focalize apenas o vulto de Kris andando para a esquerda. No plano seguinte, a câmera realiza um *travelling* de recuo, enquadrando uma porta fechada ao fundo de um corredor, onde passa aquela mulher, da direita para a esquerda, segurando uma bolsa. Ela parece olhar para a câmera e continua andando até sair do quadro, pois a câmera pára e logo em seguida Kris aparece na frente da porta, como se continuasse seguindo esta presença, sem ao certo entender muito bem o que estava ocorrendo, afinal, para ele, apenas existiam mais duas pessoas na estação: Snouth e Sartorius. No plano seguinte, há o enquadramento da mão de uma pessoa que fecha a porta. A câmera realiza uma panorâmica para cima focalizando o rosto da mulher, que aparece atrás da porta através de um vidro redondo e quebrado.

Fotograma 24 – Vulto que conduz Kris até o corpo de Gibaryan, focalizado através da moldura do vidro quebrado, o que dificulta uma identificação mais precisa deste rosto pelo espectador.



A câmera realiza um leve *zoom out* e, em primeiro plano, Kris entra de costas pela esquerda do quadro. Ele abre a porta e entra num ambiente meio esfumado. A câmera desce lateralmente à esquerda e enquadra um corpo deitado envolvido num plástico, focaliza a mão de Kris puxando o plástico para baixo e, posteriormente, enquadra o rosto de Gibaryan. Nesta seqüência, mais uma vez forma-se uma atmosfera lúdica, como se alguém estivesse jogando com o próprio personagem Kris e, respectivamente, com o espectador, pois

uma situação inexplicável leva Kris até o corpo de Gibaryan, *como se* ele quisesse encontrar o amigo e algo o conduzisse a realizar o que desejava.

Na seqüência seguinte, Kris conversa novamente com Snouth, com o intuito de contar e esclarecer a respeito das situações insólitas que havia presenciado, quando, de repente, alguém passa pela porta entreaberta do quarto de Snouth.

Na próxima seqüência, Kris está no seu quarto terminando de assistir à fita que narra o relato de Gibaryan, antes de suicidar-se. Na fita, Gibaryan está falando a respeito da materialização da consciência em Solaris, quando ao seu lado aparece uma moça. Mais uma vez percebe-se a presença de um ser que, na realidade proposta pela diegese principal do filme, não era para estar presente em Solaris.

Depois de todas essas seqüências que retratam situações inexplicáveis objetivamente, Kris vai ter sua própria experiência com uma pessoa que sua própria consciência materializou durante a noite: Hari, sua esposa que já havia morrido na Terra, aparece dentro de seu quarto. Kris tenta livrar-se dela, colocando-a dentro de um foguete e lançando-o ao espaço, mas ela retorna na noite seguinte. A partir daí, Kris começa a se envolver emocionalmente com Hari, o que vai levá-lo a refletir de uma outra maneira sobre as coisas da vida que não possuem uma razão comprovável para existir. No final do filme, outra seqüência causa impacto: Hari aparece e some de um mesmo plano várias vezes em locais diferentes, resultando numa repetição de sua imagem num mesmo tempo e espaço, criando um jogo de ambigüidades, um jogo duplo, que só pode ser compreendido na área transicional.

4.1.4. O Filme no Filme

Para auxiliar a narrativa da diegese principal, o filme utiliza trechos de outros filmes, estabelecendo mais uma vez um território de jogo com o espectador. É possível verificar três momentos em que este recurso é empregado:

1. O primeiro é apresentado no filme que relata o depoimento de Berton sobre a sua expedição a Solaris;



Fotograma 25 – Plano do relato de Berton reproduzido como um documentário; a própria coloração da película, em branco e preto, é usada como um recurso cinematográfico para diferenciar a fábula que é contada da fábula principal, abrindo um espaço de jogo com o espectador.

2. Depois, seguindo a ordem cronológica do filme, é mostrado, também em preto e branco, o filme que conta o relato de Gibaryan a respeito de sua vivência, seus temores em relação ao planeta e os supostos motivos de seu suicídio;

Fotograma 26 – Filme gravado por Gibaryan com o intuito de esclarecer Kris sobre o universo de Solaris.



3. O terceiro é representado pelo filme colorido que mostra parte da infância de Kris com seus pais e também alguns planos de Hari.



Fotograma 27 – Plano geral do filme de infância no qual Kris brinca com seu pai.

Nesses três trechos de diferentes filmes dentro do filme, muitas vezes os personagens olham na direção da câmera, como se falassem diretamente ao espectador, convidando-o a participar da cena e, também, a entrar no mais vivo dos jogos. Esse tipo de mecanismo é chamado de interpelação e, dentro de uma ordem canônica cinematográfica, é considerado como um atentado ao bom funcionamento de uma representação e de uma narração fílmicas, pois compromete a estabilidade do conjunto ao evidenciar o aparato. O olhar para a câmera nos trechos citados não ocorre dentro da diegese principal, mas não podem ser descartados os efeitos que provoca no espectador, o qual está acostumado a olhar um plano e, sucessivamente, relacionar o plano seguinte ao anterior. Segundo Casetti:

'Ao se deparar com um plano em que o personagem olha para seus olhos, o espectador se depara com um vazio diante da tela, pois nenhum enquadramento é capaz de mostrar o que o personagem do plano está olhando, abrindo-se um espaço possível causado pela direção do olhar do personagem e que pode ser concretamente preenchido. Neste sentido, o espectador é eleito como um possível 'partner' e imediatamente um cúmplice, solicitado e implicado na ação; o espectador é colocado em cena para

*receber as imagens e sons no sentido de descobrir a forma de intercambiar
recíprocas provas e de exhibir conjuntamente seu estatuto.*²

O olhar dos personagens em direção à câmera pode ser visto como uma 'enunciação enunciada', pois no interior do enunciado é feita uma referência a quem está vendo o filme. A enunciação é algo inscrito na diegese que deixa marcas no enunciado do filme, ou seja, a conversão de uma língua em discurso, a transformação de um conjunto de simples virtualidades em um objeto concreto que é visto no enunciado. O enunciado é o texto fílmico onde os significados são identificados com facilidade pelo receptor. Através do olhar do espectador em direção à câmera detecta-se a presença da enunciação no enunciado ('enunciação enunciada'). A 'enunciação enunciada' na área transicional permite que o espectador realize uma leitura segundo os seus procedimentos críticos e seu repertório cultural, convertendo este momento em efeitos de sentidos diversos. Este mecanismo pode ser considerado um dos efeitos de sentido, ocasionados pelo filme, que convocam o espectador a jogar através da atualização de suas experiências.

4.2. Leitura do Filme *Stalker*

Stalker (1979), o quinto longa-metragem de Tarkovski, também é baseado em uma novela de ficção científica, *Roadside Picnic*, de Arkady e Boris Strugatski. O filme aborda a existência de uma região chamada Zona, um lugar de entrada proibida, onde existe uma 'sala' em que são realizados os mais profundos desejos das pessoas. Os seres humanos só conseguem entrar na Zona conduzidos pelos chamados *stalkers*, os únicos capazes de burlar as autoridades e de chegar a salvo até a 'sala dos desejos' por conhecerem os segredos e as armadilhas da Zona. No filme, o personagem principal Stalker é

² CASETTI, Francesco. *El filme y su espectador*. Madrid, Catedra, 1989, pp. 95-6.

uma espécie de guia que conduz um cientista e um escritor até a 'sala' e, neste percurso, os personagens passam por profundos momentos de reflexão. *Stalker* vive situações de desespero quando sente a sua fé fraquejar, ao mesmo tempo que renova o sentido de sua vocação para ajudar os personagens que demonstram ter perdido suas esperanças e ilusões.

Esse filme retrata uma profunda crise espiritual, promovendo um encontro dos personagens consigo mesmos para adquirir uma nova fé. Em *Stalker*, Tarkovski³ enfatiza o traço essencialmente humano que não pode ser anulado ou destruído, que se forma como um cristal no espírito de cada um e constitui o seu maior valor; muito embora, a partir de um ponto de vista exterior, a viagem pareça terminar em fracasso, na verdade cada um dos protagonistas adquire algo de inestimável valor: a fé. Cada um torna-se consciente do que é mais importante que tudo e que esse elemento, está vivo em cada indivíduo.

O tema também aborda algumas relações do homem com o mundo, questionando a oposição entre ciência e crença, o futuro da raça humana diante da ameaça de armas atômicas e a esperança de transformação para um mundo melhor. A presença desses elementos está implicada na história de todos os personagens do filme, os quais são envolvidos por uma intensa luta espiritual para manter a chama do espírito humano vivo dentro de si. O próprio título já explicita a temática do filme, pois *Stalker* significa aquele que *avança*, *atravessa*, e a busca do filme, neste sentido, pode ser vista como a própria procura do espectador.

³ TARKOVSKI, *op. cit.*, p.240.

4.2.1. Os Personagens como Fontes Lúdicas

O filme desenvolve-se a partir de três personagens principais – Stalker, o Professor e o Escritor –, os quais são construídos no decorrer da diegese de uma forma conflitante entre si. Cada um apresenta modos particulares de viver e de pensar a vida, valores materiais e espirituais próprios que geram situações contraditórias, as quais propiciam um debate filosófico intenso com relação ao papel do indivíduo na humanidade. No início do filme, Stalker nomeia os outros dois personagens de acordo com suas profissões, deixando explícito o distanciamento da Zona com a realidade, pois os nomes verdadeiros não têm importância, as pessoas se comunicam por apelidos.

O personagem Stalker, em particular, é o exemplo mais fascinante da luta dos seres humanos em achar o caminho, a resposta certa, por meio da intuição, ouvindo sua voz interior, uma atitude que os seres humanos em geral descartam em favor das ações mais objetivas e práticas, causando situações confusas entre os personagens, como também para os espectadores. Estes momentos são exemplificados no filme quando Stalker caminha pela Zona, conduzindo os personagens até a ‘sala dos desejos’: em vez de percorrer o caminho mais fácil, indo diretamente em direção à ‘sala’, pois sabe muito bem onde ela se localiza, Stalker procede observando todos os sinais que poderiam indicar o próximo movimento, cuidadosamente, para não infringir as normas da Zona. Além disso, lança porcas amarradas em gazes para caminhar dentro da Zona, o que pode ser visto como a regra de um jogo dentro de um espaço delimitado, pois para andar na Zona é preciso ‘jogá-la’ para determinar a trajetória a percorrer, *como se fosse um jogo infantil, uma brincadeira aleatória que tem como objetivo a ‘sala dos desejos’*. Um tabuleiro de jogo se abre perante o espectador conforme o filme vai mostrando as normas existentes para atravessar a Zona: não sair por onde entrou, ter paciência para chegar onde almeja, nunca ir pelo caminho mais fácil, prestar atenção em tudo o que

está ao redor, lançar uma peça (porca amarrada com gazes) para indicar o caminho, não tirar nada do local de origem e respeitar os mais profundos desejos interiores.



Fotograma 28 – O Professor, seguindo ordens de Stalker, amarra gazes em porcas. Para andar na Zona é preciso antes jogar uma porca amarrada em uma gaze, pois é esta peça que determina o caminho a percorrer, como num jogo infantil, que tem como objetivo a chegada em um lugar determinado; neste caso, a 'sala dos desejos'.

O filme constrói o personagem Stalker *como se* fizesse parte daquele mundo representado pela Zona e não do nosso mundo real. Isso já pode ser visto quando os três personagens chegam à Zona e Stalker diz: — 'Chegamos em casa'. Ele deixa o Professor e o Escritor sozinhos por alguns momentos, adentra e deita sobre a vegetação, *como se fosse* parte integrante daquele universo e só ali se sentisse no conforto e na segurança de um lar. Para Stalker, a Zona representa a energia holística da natureza, o único lugar capaz de dar esperança àqueles que se encontram atormentados por sentirem que a perderam. É esta sua intenção ao levar as pessoas até a 'sala dos desejos'. Ele acredita nisso porque, no seu interior, é o que sente. A sua sensação de bem-estar, de aconchego, de confiança não está na sua casa com a sua mulher e com sua filha, mas na Zona. O seu objetivo é poder fazer com que as pessoas consigam encontrar as suas respostas interiores e passem a se conhecer como são realmente e, a partir disso, repensem o modo de ser e de agir como ser humano. Stalker quer que as pessoas sintam na Zona a mesma coisa que ele sente.

Fotograma 29 – Neste *frame*, Stalker abraça a vegetação com o seu corpo, como se fosse parte integrante deste universo, onde brota um sentimento familiar de proteção, diferenciando-o dos outros personagens e jogando o espectador para uma área de jogo explícita na narrativa.



A 'sala dos desejos' é representada no filme por uma construção em ruína tomada pela vegetação. Porém, muito mais pelas palavras de Stalker do que por meio das imagens, o espectador constrói no seu imaginário uma representação dessa 'sala'. A história de Ouriço, um guia que foi mestre de Stalker, fornece a pista do verdadeiro significado da Zona: fazer com que as pessoas se reconheçam como realmente são, sem interferências de uma realidade que existe para camuflar o seu verdadeiro 'eu', que, muitas vezes, é algo oculto nunca antes imaginado e até assustador. Ouriço era guia da Zona e em uma de suas viagens levou o seu irmão, que não resistiu e morreu antes de chegar na 'sala dos desejos'. Então, Ouriço voltou a 'sala' e fez um pedido. Quando chegou em sua casa era o homem mais rico do mundo e, logo após, suicidou-se. Dizem que pediu pela vida do irmão, mas no seu íntimo existia um desejo mais profundo, que ao descobrir preferiu a morte.

O Professor é um cientista, um físico, caracterizado como um ser humano racional e objetivo, preso aos valores materiais. Seu interesse na Zona é impessoal, apenas científico. Ele passa o filme inteiro carregando uma mochila com os seus pertences (garrafa térmica e sanduíches) e, por causa dela, no decorrer da narrativa, infringe uma das regras da Zona ao refazer o percurso quando percebe que a havia esquecido. Nesta seqüência, Stalker e o Escritor demoram a dar falta do Professor e ficam preocupados com o seu sumiço, mas não podem voltar para achá-lo. Quando o encontram, Stalker fica surpreso por ver o Professor a salvo e, ao mesmo tempo, extasiado por ele ter conseguido

chegar à frente deles por outro caminho sem que a Zona lhe tivesse armado alguma cilada. É *como se* a Zona já estivesse prevendo o papel do Professor nesta jornada, permitindo que ele carregasse na mochila, além de seus pertences, uma bomba para destruí-la. Essa arma, que o Professor leva consigo durante toda a jornada, possibilita que a narrativa construa um repensar sobre o homem e o seu papel na humanidade.

Na realidade, o professor entra na Zona com o objetivo de destruí-la com a bomba. Para ele, a Zona pode ser um instrumento perigoso nas mãos de pessoas erradas, pois, se ela é capaz de realizar os mais secretos desejos, pode ser usada por pessoas que almejam um controle absoluto sobre a humanidade, pela ânsia do poder, e que talvez destruam o mundo para recriá-lo à sua maneira. Em vista disso, o Professor acha que a 'sala' não fará ninguém feliz e é sua obrigação acabar com ela para salvar a humanidade deste mal. O Professor, sendo um homem conduzido pela razão, no fundo não consegue compreender o sentido da Zona e, na sua opinião, a melhor forma de tratar o desconhecido é exterminá-lo para impedir que males piores aconteçam.



Fotograma 30 - Plano do Professor andando na Zona carregando a mochila nas costas.

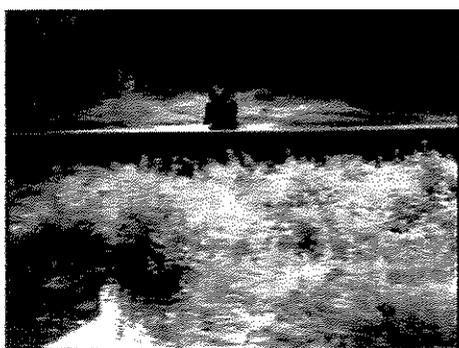
O Escritor está em busca de algo mais subjetivo, é um idealista que zomba da ciência e das regras da sociedade. Ele também é preso aos vícios humanos, como o cigarro e a bebida que teima em levar à Zona, carregando-os em uma sacola de plástico. Segundo o personagem, o seu interesse na Zona é apenas

o de buscar inspiração para os seus livros, mas, na verdade, não sabe ao certo o que realmente almeja, exemplificando as inconstâncias e as dúvidas que fazem parte da vida dos humanos. O Escritor apresenta características de uma pessoa que não consegue viver segundo normas e leis, sempre questionando e exteriorizando as suas opiniões. Na Zona, ele não consegue compreender que ir reto não é o caminho mais curto e, durante a narrativa, transgride esta regulamentação. O Escritor, contrariando as ordens de Stalker, caminha na direção da 'sala dos desejos' em linha reta. Stalker não consegue convencê-lo a não ir e pede para que volte caso sinta algo estranho, enquanto ele e o Professor ficam estáticos, apenas observando o movimento do companheiro. No seu trajeto, o Escritor, focalizado em plano geral, está caminhando lentamente entre a vegetação quando subitamente um forte vento toma conta de todo o enquadramento. Essa estranha manifestação da natureza é acompanhada de um grito que diz para ele não se mexer. O Escritor pára e vira-se na direção dos outros dois personagens e pergunta por que o chamaram. Stalker diz que eles não o haviam chamado. Um espaço vazio se abre na narrativa: quem teria advertido o Escritor? A Zona teria chamado sua atenção para que ele sentisse a seriedade e respeitasse as regras do jogo existentes no seu universo? Stalker o advertira mentindo para ele, temendo que algo mais grave acontecesse? O Professor o teria prevenido, acreditando que se continuasse poderia acontecer o pior? O próprio Escritor teria armado esta cena tomado pelo medo do desconhecido? Seja o que for, depois do susto o Escritor começa a dar mais importância aos mecanismos estabelecidos na Zona. É como se a Zona, de uma maneira lúdica, brincasse com os sentimentos e sensações dos humanos no sentido de engrandecê-los, de lhes abrir os olhos a partir das condutas desempenhadas por eles mesmos. Stalker mesmo diz:

"A Zona é um complexo de armadilhas, todas mortais. Não sei como é quando não há ninguém, mas basta vir um ser humano e tudo se move. Somem velhas armadilhas, surgem novas. Os pontos seguros tornam-se

inatingíveis. O caminho é ora fácil e simples, ora desesperadoramente confuso. É a Zona. Podem achá-la caprichosa, mas a cada momento ela muda conforme o estado de nossa mente. Houve gente que mal começou a andar, precisou voltar. Outros morreram na soleira da porta da 'sala'. Não é a Zona que age assim, somos nós".

Outro personagem a se considerar é o cachorro preto. No decorrer do filme, a Zona vai se caracterizando como organismo vivo da natureza e ao cachorro, como ser integrado a esta natureza, é permitido a entrada. Os animais, representando algo próximo da natureza, oferecem pistas de um desejo como um saber que faz parte de um instinto natural. Os seres humanos, diferentemente dos animais, muitas vezes não conseguem seguir o seu próprio instinto, deixando-se levar por aparências que, na Zona, são desmascaradas. Neste sentido, o cachorro orienta os personagens na sua jornada. Ao entrarem na Zona, ouvem duas vezes o uivar de um animal que não aparece em seu campo de visão, nem no do espectador. O cachorro aparece pela primeira vez em uma seqüência colorida, antes do sonho de Stalker, quando o Escritor e o Professor discutem sobre seus modos de pensar a vida e o que esperam da Zona, *como se* estivessem em um transe, falando de forma sonolenta e reflexiva. Após o sonho de Stalker, o cachorro aparece novamente em um plano colorido, *como se* emoldurasse o *travelling* do sonho e orientasse os personagens no sentido de encontrar seus verdadeiros desejos.



Fotograma 31 – *Frame* em plano geral do cachorro na Zona. Este animal parece construir lugares vazios no decorrer da narrativa, pois remete a uma gama de possibilidades que permite ao espectador construir o sentido do filme através de suas combinações seletivas.

A próxima aparição do cachorro se dá em um plano branco e preto, responsável pela ligação da seqüência dos personagens da galeria de areia até a 'sala', ou seja, de um lugar de provação para o lugar de realização dos desejos. A última imagem do cachorro na Zona também é branca e preta. Essa seqüência é sustentada por uma cena abstrata, que mostra o plano de um cachorro chorando ao lado de um esqueleto humano e de uma porta que abre e fecha à sua esquerda sem cessar, iluminando e escurecendo o plano e, também, emitindo o som do bater da porta. A montagem corta do plano médio para o plano geral, focalizando o Professor olhando para o cachorro. O animal sai de quadro e a câmera enquadra os três personagens prestes a entrar na 'sala dos desejos'. No final do filme, o cachorro fica junto de Stalker e sua família; na última seqüência, referente a filha de Stalker, quando se percebe a força paranormal da Zona fortemente presente num outro espaço, fora de sua área, o cachorro se manifesta novamente através do seu chorar.

O cachorro media seqüências em que os personagens discutem ou fraquejam por não saberem o que realmente almejam e por ficarem com medo do que desconhecem, inclusive deles mesmos. O animal aparece como um guia representante da natureza, um instrumento de orientação para aqueles que se encontram perdidos espiritualmente e não conseguem encontrar o verdadeiro sentido da sua existência.

4.2.2. A Montagem Poética

Tarkovski trabalha com marcas estilísticas particulares dentro de seu vasto conhecimento sobre a linguagem cinematográfica. Para o cineasta, o fator dominante da imagem cinematográfica é o ritmo, que expressa o fluxo do tempo no interior do fotograma como força organizadora do complexo desenvolvimento dramático. Nesse sentido, a montagem de seus filmes vai contra a corrente de pensamento russa dos anos 20, que tem como principais

representantes Eisenstein e Kuleshov, os quais consideram a montagem como o principal elemento de um filme. Para Tarkovski:

*'... a imagem cinematográfica nasce durante as filmagens, e existe no interior do quadro. A montagem reúne tomadas que já estão impregnadas de tempo e organiza a estrutura viva e unificada inerente ao filme. A idéia de 'cinema de montagem', onde a montagem combina dois conceitos e gera um terceiro, é incompatível com a natureza do cinema, pois a interação de conceitos jamais poderá ser o objetivo fundamental da arte.'*⁴

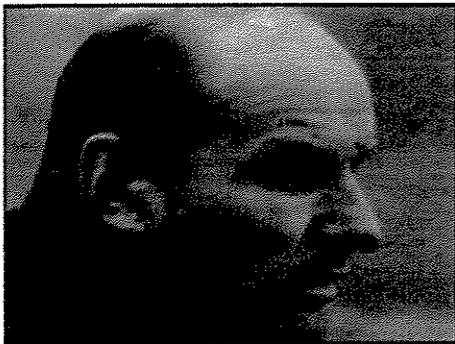
No pensamento de Tarkovski, a idéia da montagem como o específico do cinema não permite que o filme se prolongue para além dos limites da tela, bem como não possibilita que se estabeleça uma relação entre a experiência pessoal do espectador e o filme projetado diante dele, pois oferece uma interpretação lógica, com um fim em si mesmo, impondo essa atitude ao espectador.

Nos seus filmes, o tempo torna-se perceptível quando o espectador sente algo de significativo e verdadeiro que vai além dos acontecimentos mostrados na tela; quando o que vê no quadro não se esgota em sua configuração visual, mas é um indício de alguma coisa que se estende para fora do enquadramento, para o infinito: um indício de vida. Portanto, sempre existe algo a mais por trás do que é mostrado, permitindo que cada um interprete cada momento a seu próprio modo através do tempo que flui para além dos limites do fotograma.

A montagem poética de Tarkovski aproveita todo o fluir da seqüência, deixando que o espectador derive neste tempo e espaço. No início de *Stalker*, a câmera realiza um movimento em forma de cruz, inscrevendo o jogo nos movimentos de câmera que vão se dar ao longo de todo o filme. É *como se* a câmera

⁴ *Idem, ibidem*, pp. 135-6.

pulsasse um movimento que ora está dentro, ora está fora do espectador. Outro espaço de jogo pode ser descrito através do extenso *travelling* na entrada dos personagens na Zona. Nessa seqüência, o autor, ao invés de suturar o plano pelo olhar dos personagens, coloca um olhar subjetivo da câmera/autor por trás do olho do personagem. O filme inscreve um outro olho, o olhar do espectador, pois o ponto de vista da câmera (enquadramento) prevê o olho de quem vai recebê-lo. Tarkovski aproveita todo o fluir da seqüência, deixando que o espectador 'viaje' nesta longidão, causando um distanciamento do ponto inicial. O *travelling* insere um jogo dentro do campo simbólico a partir do movimento de câmera constante, pois ela nunca fica parada e jamais enquadra os três personagens principais ao mesmo tempo.

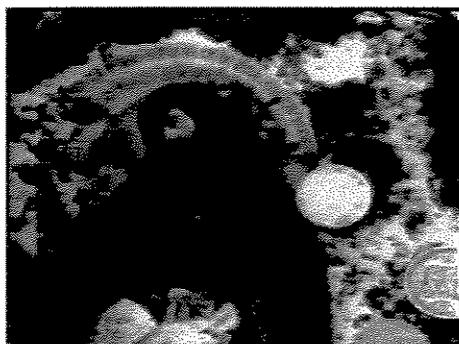


Fotograma 32 – Primeiro plano em *travelling* do Escritor na seqüência de entrada na Zona.

Outro exemplo é o sonho de Stalker: a câmera flutua em *travelling* como no mundo onírico. Esta seqüência já causa um estranhamento no espectador, pois a narrativa na Zona é representada pela película colorida e, subitamente, ela fica sépia. Além disso, essa seqüência começa com a câmera realizando um *travelling* para cima focalizando Stalker, continua subindo enquadrando de cima uma porção de água que reflete algumas imagens distorcidas, onde elementos de difícil identificação estão submersos, como uma espécie de seringa, peixes nadando, um ícone religioso, moedas antigas e uma mola de carro, entre outros que remetem a objetos de uma civilização um dia existente. O *travelling* continua até focalizar parte de um antebraço que reporta à mão e ao casaco de

Stalker. A câmera, sem realizar uma curva, apenas subindo, inicia e termina o seu movimento remetendo a um mesmo objetivo, no caso Stalker. Dessa maneira, esta seqüência abre um espaço fora do mundo real, pois nele é impossível um objeto ocupar dois lugares diferentes ao mesmo tempo, indicando um mundo fora da realidade cotidiana, que pode ser representado pelo mundo onírico ou mesmo pelo universo da Zona, onde tudo é possível.

Fotograma 33 – Início do *travelling* onírico. A cor da película fica sépia, remetendo claramente a outro espaço narrativo.



Fotograma 34 – O *travelling* vai fazendo todo um percurso em linha reta para cima, focalizando objetos que reportam a resquícios de uma civilização perdida.

Fotograma 35 – A imagem final dessa seqüência refere-se a sua imagem inicial, porém localizadas em espaços diferentes, aludindo à possibilidade de alguma coisa ocupar dois lugares ao mesmo tempo.



A articulação dos planos no decorrer da narrativa permite ao espectador a percepção de um tempo e um espaço além daqueles mostrados no enquadramento, estabelecendo um território de jogo. Este mecanismo, ora determinado e preciso, ora ambíguo, fundamenta a poética de Tarkovski como uma estrutura, em constante mutação, que permite a abertura de uma área transicional onde o espectador pode ordenar os seus procedimentos críticos e o seu conhecimento cultural. Assim, essa poética não é um estilo que trabalha com a ambigüidade das imagens e sons, mas algo que se aproxima de uma estética que organiza a poesia jogando o espectador em uma estrutura móvel localizada *entre* ele e o filme, ou seja, na área transicional de jogo.

4.2.3. O Jogo das Cores

A cor da película é um elemento presente no enunciado do filme que também abre um espaço de jogo com o espectador. A mudança de cores durante o decorrer da narrativa forma espaços vazios que possibilitam uma atualização da leitura do filme pelo espectador na área transicional. O filme utiliza três cores de película para construir espaços e tempos diferentes na diegese:

1. A película em branco e preto corresponde aos momentos diegéticos ligados à realidade vivida pelos personagens fora do universo da Zona. Está presente no início do filme, até o momento em que os personagens entram na Zona, e volta no final, quando os personagens saem de lá e retomam sua vida cotidiana;



Fotograma 36 – Plano inicial do filme em branco e preto, que enquadra Stalker e sua mulher antes da ida dele à Zona.

2. Os sonhos e devaneios são representados pela cor sépia. Esta cor está presente no sonho de Stalker e em algumas seqüências, quando a diegese se passa na Zona, onde o cachorro preto aparece;

Fotograma 37 – Plano em sépia de Stalker com o cachorro preto, representando um momento descentralizado da diegese, o que alude a um devaneio ou sonho.



3. Na Zona, a película fica colorida, representando espaço e tempo distanciados da realidade, o universo de um lugar desconhecido. Com referência a essa última coloração, o espectador é lançado novamente para um território de jogo quando na última seqüência do filme, que mostra a filha de Stalker, a película fica colorida, trazendo todo o universo da Zona presente em uma realidade cotidiana, misturando o real com o imaginário. É *como se* a Zona perpetuasse sua forma de vida em Stalker, como também em sua filha, pois, além dela ser considerada uma mutante, o filme acaba com uma cena objetivamente inexplicável no mundo real: sentada numa mesa, ela observa os copos se moverem sem ser tocados.



Fotograma 38 – Quando a filha de Stalker aparece na seqüência final do filme, a película fica colorida. O jogo continua, pois é *como se* a Zona perpetuasse sua forma de vida em Stalker, como também em sua filha. Na cena final do filme, ela faz os copos se moverem sem ser tocados, abrindo novamente um território lúdico, constituído por um enigma frente aos valores do mundo real.

4.2.4. A Ampliação do Espaço pelas Molduras

No sentido cotidiano, moldura é um objeto que delimita uma imagem. No cinema, o próprio enquadramento já é uma moldura que fixa os limites de uma imagem. Quando um filme apresenta outras molduras além do enquadramento, como, por exemplo, quando um elemento do cenário permite a formação de uma moldura – uma janela, uma porta entreaberta, uma parede –, percebe-se a formação de mais de um quadro dentro do enquadramento. Este recurso agrega efeitos de sentido que permitem uma leitura poética através da atualização desses sentidos pelo espectador na área transicional. No filme *Stalker*, Tarkovski utiliza em vários enquadramentos o recurso da moldura a partir de um elemento do próprio cenário. A construção dessas molduras traz a impressão de que, além do campo delimitado pela câmera, temos outros espaços formados a partir desses recortes, que remetem a outras imagens e possibilitam uma visão além do enquadramento, que pode ser preenchida pelo espectador:

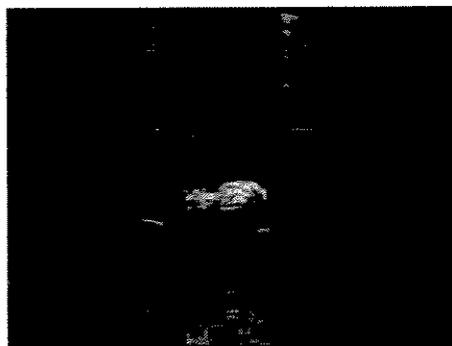
1. O primeiro enquadramento do filme focaliza, além do cenário do bar em plano geral, uma porta no fundo do cenário por onde o dono do bar entra e sai do quadro. Essa porta reflete uma luz de alta intensidade que ilumina todo o plano e permite o surgimento de uma moldura que remete a um espaço além do enquadramento, o espaço onde o dono do bar estava antes de aparecer e sumir do nosso campo de visão. Esse mesmo enquadramento também alude a uma outra moldura formada pelo plano geral fixo delimitado pelas paredes laterais que constituem o espaço do interior do bar, o qual vai, ainda, se repetir antes e depois dos personagens entrarem na Zona;



Fotograma 39 – Enquadramento em plano geral do interior do bar. A moldura da porta no fundo do plano ilumina a cena, evocando uma presença, um espaço além do quadro, intensificado pela oposição de movimentos causada pela câmera fixa em contraponto com o andar do dono do bar entrando e saindo pela porta.

2. Na seqüência seguinte, na casa de Stalker, a câmera atravessa uma moldura formada pela porta entreaberta do quarto do personagem e depois recua acompanhando o seu movimento, focalizando, por entre as frestas da porta, o interior do quarto. Ainda nesta seqüência, os planos apresentam elementos como uma janela lateral ou no fundo do cenário, ou mesmo uma porta entreaberta que liga dois cômodos, formando novamente molduras referentes a outros espaços (imagens);

Fotograma 40 – Referente à moldura formada pela porta entreaberta. Neste plano, a câmera atravessa esta fresta e adentra no quarto de Stalker.



3. Na próxima seqüência, quando Stalker se encontra com o Escritor, a câmera realiza um *zoom out*, enquadrando um poste que corta verticalmente a cena, formando dois campos de imagem dentro do quadro;



Fotograma 41 – O poste que corta o quadro delimita o campo de imagem de Stalker de um lado e o do Escritor do outro.

4. Logo após, na seqüência em que os três personagens principais se encontram no bar, a câmera, localizada dentro do bar, focaliza Stalker e o Escritor entrando por uma porta de vidro rodeada por duas janelas laterais. Esta porta forma uma moldura que remete à imagem de dentro do bar e outra de fora, mais uma vez reforçando a existência de vários espaços dentro do espaço delimitado pelo enquadramento;

Fotograma 42 – Plano geral do Escritor entrando no bar, atravessando a moldura que remete a espaços exteriores e interiores do quadro.



5. Na entrada dos personagens na Zona, quando eles passam de carro por caminhos estreitos entre grandes construções em ruínas, indo e entrando em nosso campo de visão, os planos reportam-se o tempo todo a molduras formadas pelo enquadramento da câmera com relação ao cenário. Essas molduras são, em sua maioria, formadas pelos cenários laterais, pelas aberturas de fundo de plano e pelas portas e janelas das construções, referindo-se juntamente com o movimento do carro a uma espécie de espaço labiríntico, onde o próprio espectador se perde entre as imagens. Até o plano de

travelling da entrada da Zona, o filme trabalha o tempo todo com esta multiplicidade de imagens formada pelas molduras do cenário, enfatizada, muitas vezes, pela iluminação que delimita campos claros e escuros dessas molduras, permitindo uma leitura além do ponto de visão propiciado pelo enquadramento;



Fotograma 43 - Neste plano, as molduras são formadas por um objeto do cenário que corta horizontalmente o enquadramento.

6. Ao chegarem na Zona os planos são, muitas vezes, cortados pelos postes de luz que se encontram próximo ao lugar onde os personagens descem da vagoneta, remetendo, novamente, a diversas molduras no enquadramento;

Fotograma 44 – Plano geral da chegada dos personagens à Zona. Objetos de uma civilização perdida compõem o cenário, destacando os postes tombados que cortam o plano, formando molduras.



7. Quando os personagens começam a caminhar pela Zona, a câmera inicialmente realiza um *zoom in*, aproximando-se de um carro destruído e enferrujado no meio da vegetação. A porta aberta e as janelas quebradas do carro reportam-se a uma outra imagem do fundo do plano. No movimento, a

câmera entra por dentro do carro, focalizando a moldura da janela e definindo melhor a imagem que está por trás dessa moldura. A câmera continua o movimento, retirando a moldura do enquadramento e focalizando os personagens, que entram pela esquerda do quadro indo em direção ao fundo do plano, onde visualizamos vários tanques de guerra abandonados;



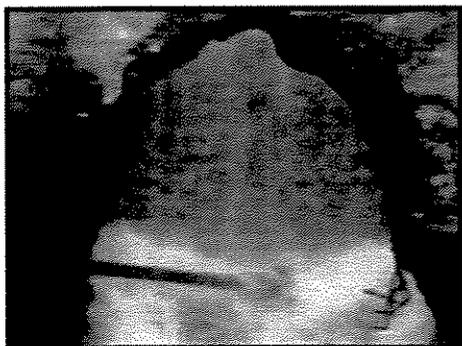
Fotograma 45 - Nesta seqüência, a utilização de um elemento do cenário como moldura permitiu a junção de duas imagens sem a necessidade de um corte.

8. Na seqüência em que o Escritor decide caminhar em linha reta diretamente à construção em ruína onde fica a 'sala dos desejos', sem seguir as orientações de Stalker, a câmera realiza um zoom out, focalizando o Escritor, no mesmo momento em que uma voz diz para que ele pare e volte. Neste movimento, a câmera enquadra rapidamente a moldura de uma construção, sugerindo um olhar de dentro da construção, um olhar que não pertence a nenhum dos personagens, ou seja, o olhar de um outro;

Fotograma 46 - Plano referente a um olhar que vem de dentro da construção, como se alguém estivesse escondido entre as frestas do cenário, olhando os personagens.



9. Quando os três personagens entram na construção em ruína, rumo à 'sala', eles passam por diversas aberturas e compartimentos, remetendo a diversas molduras dentro dos planos. Existem molduras que se referem às imagens completamente tomadas pela água em movimento, ao mesmo tempo em que a água toma conta das imagens fora das molduras;



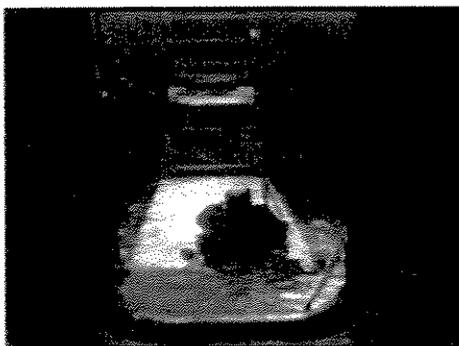
Fotograma 47 - Nesta seqüência a água parece juntar imagens separadas pelas molduras, constituindo um todo orgânico, mas que, ao mesmo tempo, causa uma sensação caótica de um lugar que remete a imagens completamente distanciadas da realidade.

10. Na seqüência em que os personagens caminham por um túnel de uma das mais sinistras galerias da Zona, denominada de 'moedor de carnes', a câmera enquadra o túnel formando uma moldura redonda que se estende até o fundo do quadro, onde a fonte de luz está fora do campo de visão. A luz entra pelo fundo do quadro, compondo toda a extensão da moldura. Antes e depois de passarem pelo túnel, a câmera enquadra os personagens através da moldura de uma porta de ferro, que delimita o espaço de entrada e de saída do túnel. Stalker chega a fechar a porta, deixando o plano completamente escuro, e depois a abre de novo;

Fotograma 48 - A moldura do túnel remete a um espaço delimitado que cria uma tensão e uma expectativa nos personagens e no espectador, pois é impossível ver e saber o que está no fim do túnel.



11. Após passarem pelo túnel, os personagens precisam atravessar uma porta de ferro, descer uma escada, caminhar dentro d'água até a altura do peito, depois subir novamente outra escada e continuar o percurso. Nesta seqüência, em que os personagens atravessam uma galeria inundada, a câmera focaliza a passagem do Escritor e do Professor através da moldura de uma porta de ferro, deixando de enquadrar a moldura no final da passagem do Professor;



Fotograma 49 - Plano delimitado pela moldura da porta de ferro, um recurso que tenciona a atenção do enquadramento para uma ação específica.

12. Após passarem pela água, os personagens se encontram num salão de areia, onde a câmera enquadra imensas colunas de concreto que cortam os planos verticalmente, principalmente pelas laterais;

Fotograma 50 - Plano geral verticalmente cortado por molduras laterais, aludindo a um espaço teatral, onde as molduras parecem representar coxias.



13. Na seqüência seguinte, a câmera enquadra Stalker em plano médio, compondo, pelas paredes do cenário, duas colunas nas laterais do quadro. Ainda, do lado esquerdo do enquadramento, o abrir e fechar de uma janela aumenta e diminui a intensidade da luz que entra no plano, remetendo a outro

espaço fora do enquadramento. A câmera realiza um movimento para a esquerda, focalizando outra abertura do cenário ao fundo do plano;

Fotograma 51 - Nesta seqüência, a câmera focaliza molduras em todos os limites ao redor de Stalker, jogando com a amplitude de um espaço restrito.



14. Outro plano composto por molduras aparece quando a câmera enquadra os três personagens dentro de um quarto da casa em ruína. Neste enquadramento, a câmera focaliza-os pela moldura da porta do quarto e ao fundo do plano, *como se fosse uma moldura dentro de outra moldura*, uma janela com vidros transparentes que permite a formação de outras imagens por trás de sua imagem inicial. O formato da janela faz com que se formem mais oito molduras, cada qual produzindo outras imagens diferentes. Os personagens entram e saem do campo de visão do espectador, passam pela moldura da porta, remetendo a um vasto campo espacial que se forma sem a necessidade de decupagem desse espaço;



Fotograma 52 - Plano dos personagens dentro do quarto. Através do jogo das molduras no interior do quadro é possível ampliar o espaço dentro de um único enquadramento.

15. Após saírem desse quarto, a câmera focaliza em planos mais abertos molduras diversas formadas pela posição da câmera com relação ao cenário. Este apresenta aberturas ao fundo e lateralmente que, segundo o posicionamento da câmera, possibilitam a formação dessas molduras. A própria entrada da 'sala dos desejos' é representada por uma abertura à direita do quadro;



Fotograma 53 - Plano geral dos três personagens principais prestes a entrar na 'sala dos desejos', representada no filme por uma moldura lateral à direita.

16. O plano geral final dos personagens na Zona é formado por uma moldura composta pelo cenário que recorta o espaço dos personagens *como se* estivessem dentro de outro enquadramento similar ao da tela, delimitando o espaço ao fundo do plano, fazendo uma correspondência com a boca de cena de um espetáculo teatral;

Fotograma 54 - Plano geral onde a utilização de diferentes luminâncias e colorações num mesmo espaço cria um ambiente que remete ao jogo de um espetáculo teatral.



17. As seqüências seguintes fazem a narrativa retornar ao mundo real dos personagens. O primeiro plano mostrado desse universo real e cotidiano já

enquadra uma imagem dentro de uma moldura que remete a duas ações em dois espaços diferentes sem a utilização de corte. A câmera, posicionada dentro do bar, primeiro focaliza a mulher de Stalker realizando uma ação com sua filha por detrás da moldura da porta e, conseqüentemente, o seu andar em direção ao interior do bar, passando pela moldura da porta. Em seguida, é focalizado o mesmo plano geral inicial do bar que remete à moldura da porta iluminada ao fundo e à moldura formada pelas laterais do cenário onde os três personagens estão em pé, ao redor de uma mesa.



Fotograma 55 – A câmera focaliza de dentro do bar uma ação que ocorre fora, através da moldura da porta. Mais uma vez a moldura acaba desempenhando a função de um corte: dois espaços diferentes se integram, porém sem a necessidade de fragmentar planos.

A composição de molduras dentro do plano permite a ampliação de um espaço que no cinema é delimitado pelo enquadramento. Como já foi dito neste trabalho, o enquadramento pode ser caracterizado como uma figura-forma. Esta figura é definida como a presença da não-linguagem na linguagem, como algo de outra índole que se aloja no discurso e lhe confere sua expressividade. Trabalha sobre significados referenciais, mas não aparece significada, no discurso, de maneira clara e objetiva. Fundamenta o visível sem ser vista, mas o espectador pode fazê-la visível. Assim, essas molduras podem processar a abertura de uma área transicional de jogo entre o filme-espectador, pois remetem a sentidos expressivos que estão fora do espaço de visão do espectador, permitindo uma atualização dessas informações por meio das experiências processadas durante a leitura.

4.3. *Solaris* e *Stalker* – Um Contexto Compartilhado

Quanto ao estudo proposto, foram analisadas possíveis jogadas desencadeadas como um jogo na área transicional entre filme-espectador, o que não esgota outras possibilidades de leitura. Após realizar esta etapa, foi detectado que os elementos que abriam um espaço de jogo em *Solaris* eram diferentes dos de *Stalker*. Num segundo momento, foi possível perceber que todos os elementos analisados em um filme também estavam presentes no outro, mas em intensidades diferentes. Esses elementos expressivos poderiam ser tratados com a mesma importância nos dois filmes, podendo ou não resultar numa definição similar com relação ao jogo que suscitam. Porém, optou-se por definir alguns elementos que foram mais marcantes durante a leitura proposta, dentre muitos outros não citados, que permitem o estabelecimento de uma área de jogo a ser experimentada e atualizada por parte do espectador.

Os personagens em *Solaris*, como em *Stalker*, apresentam características diferentes e conflitantes entre si. No decorrer do filme eles também parecem percorrer uma jornada em direção a um conhecimento interior, pois são colocados diante de diversas situações nas quais é difícil processar um pensamento seguindo uma linha lógica e racional, o que causa grande choque com a linha de raciocínio dos personagens que vivem no planeta, pois todos são ligados à ciência e à razão e para tudo procuram uma explicação. Porém, como em *Stalker*, os personagens vivem um caminho tortuoso a percorrer, trajetória que muda completamente o rumo de suas vidas através do repensar a respeito do seu papel e de seus valores perante o mundo em que vivem. Esta profunda reflexão, representada pelos personagens, evoca no espectador disposto a entrar nesse jogo o cruzamento de experiências e conhecimentos que fazem com que os efeitos de sentido desta ligação, ao longo do filme, construam um pensamento tão profundo no espectador que permite o repensar sobre sua vida, recriando dados novos ao seu repertório de informações.

Podemos dizer que, se a área transicional for utilizada pelo espectador de forma a permitir um entrelaçamento de seu ser por completo, ela pode ser útil na construção de um conhecimento, pois permite uma vivência de situações de uma maneira lúdica, ou seja, como se eu, espectador, estivesse desempenhando determinado papel ou função no filme, fortalecendo e atualizando esta experiência por ser vivida como tal. O jogo na área transicional é particular de cada espectador à medida que cada um desempenha, ou não, um tipo de troca com o filme.

O filme *Solaris* também utiliza mais de uma cor de película, trabalhando o tempo através dessa alternância de cores. Além do colorido, algumas seqüências aparecem em branco e preto, um efeito que, no filme, pode transportar a diegese para outro tempo e espaço, como também representar o tempo presente. A coloração da película abre um espaço vazio para ser preenchido pelo espectador, num momento em que a narrativa revela que as regras em *Solaris* são diferentes das da Terra e, muitas vezes, sem uma explicação lógica para os parâmetros da racionalidade humana.

A moldura também é um recurso existente no filme *Solaris*. Não é tão presente e evidente como em *Stalker*, mas em muitas cenas ela abre um campo que indica um espaço ausente no campo de visão do espectador e, ao mesmo tempo, um espaço que se torna presente pela utilização lúdica de sua imaginação. A câmera enquadra molduras que se formam através das portas, paredes e janelas de cenários internos, remetendo a espaços fora do enquadramento, ou mesmo emoldurando mais de uma imagem dentro do enquadramento, principalmente quando se movimenta de uma moldura à outra como, por exemplo, quando passa em panorâmica da moldura de uma janela para a de uma porta. A câmera também focaliza diversas molduras através do jogo de claro e escuro, edificando um espaço labiríntico muito maior que o campo de visão do espectador. O mesmo efeito ocorre na estação em *Solaris*,

onde o cenário é composto de vários corredores que levam a diversas portas, frestas e galerias maiores, como também de janelas que evocam o tempo todo alguma presença inexplicável.

Em *Stalker* a água também perpassa todo o filme, fornecendo através de uma análise mais minuciosa a formação de uma história paralela que também auxilia na diegese principal. A água está presente tanto na representação do mundo real como no mundo da Zona, podendo ser vista como uma figura matriz que abre espaços vazios para serem preenchidos pelas jogadas do espectador.

O olhar dos personagens em direção à câmera, a interpelação, está fortemente presente no filme *Stalker*. No final do filme, a mulher de Stalker senta na direção da câmera, acende um cigarro, olha e fala diretamente para o espectador. Como já foi discutido, este mecanismo pode ser visto como uma 'enunciação enunciada', pois no interior do próprio enunciado é feita uma referência a quem está vendo o filme, abrindo um espaço a ser preenchido pelos sentidos construídos pelo espectador.

Nesses dois filmes, Tarkovski não estava interessado em desenvolver enredos fantásticos. Em *Solaris*, ele diz que o elemento de ficção científica foi tão presente que acabou se tornando um fator de alienação. De acordo com o cineasta:

'Foi interessante construir os foguetes e as estações espaciais, exigidos pelo romance de Lem; mas parece que a idéia do filme teria se sobressaído com mais clareza e nitidez se houvesse conseguido prescindir inteiramente de todos esses elementos. Acho que a realidade para a qual um artista é atraído, como meio de dizer o que tem de dizer a respeito do mundo, deve ser real em si mesma: em outras palavras, deve ser compreendida por uma pessoa, deve ser familiar a ela desde a infância. E, quanto mais real for o filme neste sentido, mais convincente será a afirmação do autor. A rigor,

*apenas a situação básica de Stalker poderia ser considerada fantástica. Ela era conveniente porque ajudava a delinear com mais nitidez o conflito moral do filme. Mas, em relação ao que realmente acontece com os personagens, não existe nenhum elemento de fantasia. A intenção do filme era fazer com que o espectador sentisse que tudo estava acontecendo aqui e agora, que a Zona está aqui, junto a nós. As pessoas muitas vezes me perguntam o que significa a Zona, o que ela simboliza, e fazem conjecturas absurdas a propósito. A Zona não simboliza nada, nada mais do que qualquer coisa em meus filmes: a Zona é a Zona, é a vida, e, ao longo dela, um homem pode se destruir ou pode se salvar. Se ele se salva ou não, é algo que depende do seu próprio auto-respeito e da sua capacidade de distinguir entre o que realmente importa e o que é puramente efêmero. Creio que tenho o dever de estimular a reflexão sobre o que é fundamentalmente humano e eterno em cada alma individual, e que, na maioria das vezes, é ignorado pelas pessoas, embora elas tenham o destino em suas mãos. Elas estão sempre muito ocupadas, correndo atrás de fantasmas e reverenciando seus ídolos. No final das contas, tudo pode ser reduzido a um único e simples elemento, que é tudo com que alguém pode contar durante a sua existência: a capacidade de amar. Esse elemento pode germinar e crescer no interior da alma, até tornar-se o fator supremo que determina o significado da vida de uma pessoa. Minha função é fazer com que todos os que vêem meus filmes tenham consciência da sua necessidade de amar e de oferecer seu amor, e que tenham consciência de que a beleza os está convocando.*⁵

⁵ *Idem, ibidem*, pp. 240-1.

UNICAMP
BIBLIOTECA CENTRAL
SECÃO CIRCULANTE

CONCLUSÃO

Conclusão

O levantamento histórico do posicionamento do espectador frente a diversas teorias possibilitou uma visão mais abrangente de como esta entidade passou por diversos questionamentos e ainda continua tendo um tratamento específico de acordo com determinadas áreas de interesse. Com o intuito de investigar novas perspectivas sobre a questão do espectador cinematográfico, este trabalho teve a intenção de apontar uma diferenciada abordagem da relação filme-espectador por meio de bases metodológicas sustentadas pela tríade teórica *área transicional/jogo/efeito estético*, que, juntas, conseguiram fornecer um conjunto que permite um repensar a respeito de como um filme pode construir novos conhecimentos que possibilitam ao espectador aprender e utilizar experiências que transcendem sua realidade cotidiana. No momento em que o espectador aceita um jogar com a arte cinematográfica, passa a viver experiências que podem ser absorvidas e, através dessa troca, sua consciência se reavalia em relação às atividades relacionadas à sua vida.

O termo *área transicional* caminha neste sentido, porque o ser se afirma como sujeito quando consegue reconhecer e aprender jogando numa área entre ele e o mundo ao seu redor e tendo a noção de que tudo se passa *como se fosse real*, mas sabendo que na verdade é a ilusão de uma séria brincadeira. O jogo é uma atividade indispensável na vida de qualquer ser humano, pois, através dele, é possível desempenhar funções nunca antes imaginadas e aprender com essas atitudes, mesmo que sejam apenas ficcionalmente experimentadas, mas que serão usadas como referência de uma experiência já vivida.

Nesse contexto, a teoria do efeito estético transportada da literatura para o cinema veio contribuir com uma nova postura do observador diante do filme e fortalecer este campo de estudo através da caracterização do sentido como uma função poética construída pela atualização das experiências desse

observador no momento em que decifra o filme numa área virtual, que, neste trabalho, encaixa-se perfeitamente com o conceito de área transicional. Essa atualização é processada pela decisão seletiva realizada sobre a multiplicidade de combinações existentes em uma obra onde o receptor abandona ou assimila novas perspectivas na construção de sentidos. Esses sentidos surgem através do jogo estabelecido pela área transicional de cada observador, constituindo experiências individuais e abertas para serem preenchidas de acordo com os seus procedimentos críticos e suas experiências culturais.

Os filmes escolhidos como objeto de aplicação desta metodologia, *Solaris* e *Stalker*, permitem possibilidades infinitas de combinações de sentido por serem estruturados através de uma área transicional de jogo explícita dentro da própria diegese: o planeta Solaris e a Zona. As leituras propostas constituem efeitos de sentido atualizados segundo alguns elementos poéticos presentes na linguagem cinematográfica utilizada, o que não esgota este campo de estudo para outras investigações.

O conjunto metodológico *área transicional/jogo/efeito estético* forneceu bases teóricas para a aplicação de leituras e possibilitou uma reflexão interdisciplinar no âmbito da fruição das manifestações artísticas como um todo. Na tentativa de não estruturar a obra para analisá-la ou de estabelecer um receptor histórico ou socialmente definido, este trabalho foi na direção de juntar a obra a seu receptor, unindo estes dois extremos em uma área de experimentação onde, no caso do cinema, o espectador se coloca como uma entidade que participa e tem importância fundamental para que o filme possa acontecer como expressão de uma arte.

Segundo esta perspectiva, o cinema é percebido como uma arte construtivista, uma arte que depende da troca estabelecida na área transicional de jogo com o espectador, onde efeitos de sentido geram embriões de um novo

posicionamento diante da realidade. Conforme as redes relacionais emanadas pela área transicional, edificadas no momento em que o espectador assiste ao filme, surge um novo pensamento que o ajuda a enfrentar certas situações antes desconhecidas, estruturando uma nova forma de ver, viver e perceber o mundo, forma que depende, acima de tudo, do espectador em relação a algo fora dele, mas, ao mesmo tempo, juntos em um *entre*.

ANEXOS

Anexo I - Ficha Técnica dos Filmes

SOLARIS

Ano de Produção: 1972

Companhia Produtora : Mosfilm

País: USSR

Direção: Andrei Tarkovski

Roteiro: Friedrich Gorenstein e Andrei Tarkovski

Fotografia: Vadim Yusov

Diretor de Arte: Mikhail Romadin

Música: Eduard Artemiev

Elenco:

Natalya Bondarchuk - Hari

Donatas Banionis - Kris Kelvin

Yuri Yarvet - Snouth

Anatoli Solonitsyn - Sartorius

Vladislav Dvorjetski - Berton

Nikolai Grinko - Pai

Sos Sarkisyan - Gibaryan

Cópia utilizada na pesquisa distribuída no Brasil pela Taipan Vídeo, VHS, legendada em português e com duração de 165 minutos.

STALKER

Outro Título: *The Wish Machine (A Máquina dos Desejos)*

Ano de Produção: 1979

Companhia Produtora: Mosfilm

País: USSR

Direção: Andrei Tarkovski

Roteiro: Arkady Strugatsky, Boris Strugatsky

Fotografia: Aleksandr Knyazhinshy

Ass. Direção: M. Chugunova, E. Tsimbal

Produção: Alexandra Demidova, L. Tarkoskaya

Ass. de Produção: T. Aleksandrovskaya, V. Vdovina, V. Mosenkov, A. Agaronyan

Iluminação: L. Kazmin, T. Maslennikova

Operador de Câmera: N. Fudin, S. Naugolnikh, G. Verkhovsky, S. Zaitsev

Montagem: L. Feiginovo

Ass. Montagem: T. Alekseyeva, V. Lobkova

Música: Eduard Artemiev

Elenco:

Aleksandr Kaidanovsky - Stalker

Anatoli Solonitsyn - Escritor

Nikolai Grinko - Professor

Alisa Freindlikh – Mulher de Stalker

Natasha Abramova, F. Yurna, E. Kostin, R. Rendi

Cópia utilizada na pesquisa distribuída no Brasil pela Taipan Vídeo, VHS, legendada em português e com duração de 155 minutos.

Anexo II - Biografia de Andrei Tarkovski

Andrei Tarkovski (1932 – 1986), diretor, roteirista e teórico, nasceu em 4 de abril, em Laovrazhe (Rússia) e morreu em 29 de dezembro, em Paris (França). Sua mãe, Maria Ivanovna, foi uma talentosa atriz e seu pai, Arseny Tarkovski, um respeitado poeta e tradutor. Ambos contribuíram com a sua obra: sua mãe como atriz e seu pai através dos muitos poemas presentes em seus filmes.

Tarkovski primeiro estudou árabe no Instituto Oriental de Línguas de Moscou, depois se graduou pela Soviet State Film School (VGIK), em 1961. Na VGIK realizou dois curtas-metragens: um para TV, *Segodnya Uvol'neniya Ne Budet (Hoje não existirá saída)*, em 1959, e outro como conclusão de seu curso, *Katok i Stipka (O rolo compressor e o violino)*, em 1961. Seu primeiro longa-metragem *Ivanovo Detstvo (A infância de Ivan)*, realizado em 1962, trata da relação entre gerações durante a II Grande Guerra, contrapondo a dura realidade da guerra com seqüências oníricas de pura beleza e serenidade; um tributo ao heroísmo de um garoto órfão em atividades de espionagem na guerra em campo inimigo. O filme ganhou o Leão de Ouro no Festival de Veneza. Seu filme seguinte, *Andrei Rubl'ev (Andrei Rublev)*, de 1966, mesmo sendo censurado na Rússia até 1971, ganhou o Prêmio FIPRESCI em Cannes, em 1972, trazendo um reconhecimento internacional ao autor. O filme, além de abordar um ícone da pintura do século XV, Andrei Rublev, discorre sobre os problemas de relacionamento do artista com o seu meio de trabalho no que se refere à liberdade da expressão artística, trazendo uma reflexão sobre a condição da arte russa nos anos 60. Em 1972, realiza o épico de ficção científica *Solyaris (Solaris)*, obra que acentua uma mudança significativa do tema de seu trabalho em direção às obsessões metafísicas que irão aparecer nos seus filmes posteriores. *Solaris* ganhou o Prêmio de Júri em Cannes. Seus próximos filmes, *Zerkalo (O espelho)*, de 1974, e *Stalker (Stalker)*, de 1979, permeiam um universo profundamente pessoal e obscuro, como também autobiográfico, no que se refere à busca do homem pelo significado da vida. Subseqüentemente, ele realizou dois filmes na Itália: *Vremya Puteshestviya (Tempo de viagem)*, em 1982, e *Nostalghia (Nostalgia)*, em 1983. Este último trata da busca de um cidadão russo, na Itália, por seu passado cultural e rendeu para o autor dois prêmios: o

Prêmio de Criação e o Prêmio da Crítica Internacional, em Cannes, no mesmo ano de sua produção. No outono de 1983, Tarkovski dirige com grande sucesso uma produção de Boris Gudonov, no Covent Garden Opera, em Londres. Um ano e meio depois, em 1986, seu livro *Esculpir o tempo* é publicado. Ao mesmo tempo prepara o seu último filme, *Offret/Zhertvoprinoshenie (O sacrifício)*, realizado em 1986, na Suécia, país onde se exilou em virtude de discordâncias políticas com seus compatriotas e também onde teve a oportunidade de empregar e trabalhar com vários membros da equipe de filmagem do diretor Ingmar Bergman. Este filme traz uma declaração intimamente pessoal do autor sobre os valores da humanidade com relação ao desinteresse pelos compromissos espirituais. *O sacrifício* ganhou três prêmios em Cannes – Grande Prêmio Especial do Júri, Prêmio da Crítica Internacional e Prêmio Ecumênico – no mesmo ano da sua morte, em Paris, aos 54 anos. No final de sua vida, doente de câncer, existiram algumas tentativas de reconciliação com o seu país, mas morreu na França, ainda em exílio.

Tarkovski sempre foi um cineasta que defendeu um modo particular de representar o cinema, o qual chamava de 'esculpir o tempo', um pensamento desenvolvido em seu livro de mesmo nome. Para o cineasta, os filmes devem ser pensados como uma manifestação artística e não entretenimento. Seus filmes são marcados por uma profunda intensidade moral influenciada por trabalhos de outros diretores, mais especificamente Robert Bresson e Ingmar Bergman, considerados seus favoritos. Eles abordam temas que transcendem as diferenças políticas, sociais e culturais, explorando a fé, o amor, a responsabilidade e a lealdade, com o intuito de fazer com que o público, antes de entender, consiga experimentar seus filmes, os quais são marcados por elementos ambíguos, misteriosos e oníricos. Dessa forma, o universo de Tarkovski ultrapassa as barreiras racionais e as análises científicas e conecta o espectador por meio de imagens e sons que sugerem uma extraordinária beleza e um forte poder sugestivo na busca de um mundo mais humano.

Anexo III - Expressões Técnicas Utilizadas

Close – plano de detalhe (próximo) de pessoas ou de objetos.

Decupagem – decomposição da ação em planos diversos.

Diegese – universo ficcional.

Fade in – aparecimento gradativo de uma imagem.

Fade out – escurecimento gradativo de uma imagem.

Fotograma – imagem estática de um filme.

Frame – corresponde a um fotograma. No cinema para dar a impressão de realidade de uma imagem em movimento são utilizados 24 frames/fotogramas por segundo.

Insert – inserção de um plano de detalhe dentro de um outro plano.

Panorâmica – movimento de câmera realizado em cima do próprio eixo. Pode ser realizado verticalmente ou horizontalmente.

Plano – tomada em continuidade do corte inicial ao final.

Plano Geral – enquadramento aberto que focaliza os personagens junto ao espaço cenográfico.

Plano Médio – corta os personagens na altura da cintura ou do cotovelo.

Plano Sequência – plano que descreve uma ação do começo ao fim sem a utilização de cortes ou decupagem do espaço.

Primeiro Plano – corta os personagens na altura dos ombros. É um plano que permite uma dramaticidade maior, onde podemos perceber com melhor clareza detalhes do rosto como os lances do olhar.

Travelling – corresponde ao movimento de carrinho como, por exemplo, quando a câmera é colocada em cima de trilhos e se movimenta horizontalmente acompanhando a ação.

Zoom in - aproximação dos elementos dispostos no cenário por meio da utilização da objetiva da câmera. Recurso utilizado para ir de um plano geral para um primeiro plano sem a necessidade de cortes.

Zoom out – afastamento dos elementos por meio da utilização da objetiva da câmera. Recurso utilizado para ir de um primeiro plano para um plano geral sem a necessidade de cortes.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia

- AUMONT**, Jacques et. alii. *A estética do filme*. Campinas, Papyrus, 1995.
- _____. *A imagem*. Campinas, Papyrus, 1995.
- BAKHTIN**, Mikhail. *Problemas da poética de Dostoiévski*. Rio de Janeiro, Forense Universitária, 1981.
- BALÁZS**, Béla. O homem invisível. In: XAVIER, Ismail. *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro, Graal, 1983, pp. 77-83.
- BALOGH**, Anna Maria. Fragmentos sobre universos fragmentados: mídia e temporalidade. *Revista Significação*, São Paulo, n. 11/12, setembro de 1996, pp. 93-107.
- BENJAMIN**, Walter. A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica. In: _____. *Magia e técnica, arte e política – ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo, Ed. Brasiliense, 1985, pp. 165-96.
- BENVENISTE**, Emile. Le jeu comme Structure. *Deucalion - Cahiers de Philosophie* 2, 1947, pp. 161-7.
- BOUSSINOT**, Roger. *L'encyclopédie du cinema*. Paris, Bordas, 1989, pp. 1586-7.
- BURCH**, Noel. *Práxis do cinema*. São Paulo, Perspectiva, 1992.
- BUYTENDIJK**, F.J.J. O jogo humano. In: GADAMER, H. & VOGLER, P. *Nova antropologia: o homem em sua existência biológica, social e cultural*. São Paulo, E.P.U., Editora da USP, 1977, pp. 63-87.
- CAILLOIS**, Roger. *Os jogos e os homens – a máscara e a vertigem*. Lisboa, Cotovia, 1990.
- CASSETTI**, Francesco. *El filme y su espectador*. Madrid, Catedra, 1989.
- CHATEAU**, Jean. *O jogo e a criança*. São Paulo, Summus, 1987.
- COSTA**, Flávia Cesarino. *O primeiro cinema*. São Paulo, Scritta, 1995.
- DELEUZE**, Gilles. *Lógica do sentido*. São Paulo, Perspectiva, 1974.
- _____. *Diferença e repetição*. Rio de Janeiro, Graal, 1988.
- DERRIDA**, Jacques. *L'écriture et la différence*. Paris, Seuil, 1969.

- DUVIGNAUD**, Jean. *El juego del juego*. Colombia, Fondo de Cultura Económica, 1997.
- ECO**, Umberto. *Interpretação e superinterpretação*. São Paulo, Martins Fontes, 1993.
- EHRENZWEIG**, Anton. *A ordem oculta da arte*. São Paulo, Zahar, 1965.
- FINK**, Eugen. *Le jeu comme symbole du monde*. Paris, Minuit, 1966.
- FREUD**, Sigmund. Mas alla del principio del placer. In: _____. *Obras completas*. Madrid, Nueva, v. III, 1981.
- _____. *El chiste y su relacion con lo inconsciente*. Madrid, Alianza Editorial, 1996.
- GARRET**, Layla Alexander. Never be neutral. *Sight and Sound*, England, v.7, 1997, p. 23.
- GAUTHIER**, Guy. *Andrei Tarkovski*. Paris, Edilig, 1988.
- GRAFFY**, Julian. Tarkovski: the weight of the world. *Sight and Sound*, England, v. 7, 1997, pp.18-22.
- HELMAN**, Alicja. Los modelos del receptor cinematográfico. *Cráterios*. La Habana, n. 30, jul./dez., 1988, pp. 220-37.
- HENRIOT**, J. *Le jeu*. Paris, P.U.F., 1969.
- HUIZINGA**, Johan. *Homo ludens*. São Paulo, Perspectiva, 1993.
- HUTCHEON**, Linda. *Poética do pós-modernismo*. Rio de Janeiro, Imago, 1991.
- ISER**, Wolfgang. *Théorie de l'effet esthétique*. Bruxelas, Mardaga, 1985.
- _____. *O ato da leitura*. São Paulo, Editora 34, vol. 1, 1996.
- _____. *O ato da leitura*. São Paulo, Editora 34, vol. 2, 1999.
- JAUSS**, Hans Robert. *Pour une esthetique de la réception*. Paris, Gallimard, 1978.
- JOHNSON**, Vida T. & **PETRIE**, Graham. *The films of Andrei Tarkovski: visual fugue*. Bloomington, Indiana University Press, 1994.
- LIMA**, Luis Costa. *A literatura e o leitor – textos de estética da recepção*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1979.

- LOPARIC, Zeljko.** Winnicott e o pensamento pós-metafísico. *Psicologia USP*, São Paulo, v. 6, n. 2, 1995, pp. 39-61.
- LYOTARD, Jean-François.** *Discurso, figura*. Barcelona, Ed. Gustavo Gilli, 1979.
- LYRA, Bernadette.** *A nave estraviada*. São Paulo, Ana Blume, 1996.
- _____. Jogando nos campos de Greenway. *Revista Significação*, São Paulo, vol. 11/12, 1996, pp. 190-201.
- _____. Anotações em sala de aula. Seminário: 'Leitura de filmes de Andrei Tarkovski: jogo & arte'. ECA/USP, 12 a 15 de maio de 1998.
- _____. Papel avulso da disciplina de pós-graduação 'Jogo & memória em dois cineastas: Tarkovski e Bergman', ECA/USP, ago./nov., 1998.
- _____. Papel avulso da disciplina de pós-graduação 'A implicação lúdica do espectador em filmes de Manuel de Oliveira', ECA/USP, mar./jun., 1999.
- _____. Vendo um filme ou atravessando um território de jogo. *Revista Significação*, São Paulo, vol. 13, 1999, pp. 29-44.
- MATURANA, Humberto.** *A ontologia da realidade*. Belo Horizonte. Editora UFMG, 1997.
- MERLEAU-PONTY, Maurice.** O cinema e a nova psicologia. In: Xavier, Ismail. *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro, Graal, 1983, pp. 101-17.
- METZ, Christian.** O filme de ficção e seu espectador. In: _____. *O significante imaginário: psicanálise e cinema*. Lisboa, Livros Horizontes, 1980.
- NOIVILLE, Florence.** O nascimento da angústia. *Caderno Mais*, Folha de São Paulo, 07/05/00, pp. 30-1.
- NOWELL-SMITH, Geoffrey.** *The Oxford history of world cinema*. New York, Oxford University Press, 1997, pp. 646-7.
- PIAGET, Jean.** *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro, Zahar, 1978.
- SAFRA, Gilberto.** *Momentos mutativos em psicanálise: uma visão winnicottiana*. São Paulo, Casa do Psicólogo, 1995.

- SIMONS**, Jan. Introduction – the pragmatic tendency in the new film semiology.
In: **BUCKLAND**, Warren. *The film spectator – from sign to mind*. Amsterdam
University Press, 1995, pp. 209-12.
- TARKOVSKI**, Andrei. *Esculpir o tempo*. São Paulo, Martins Fontes, 1990.
- THONSON**, David. *A biographical dictionary of film*. New York, Alfred A. Knopf,
1998, pp. 736-7.
- VINCENDEAU**, Ginette. *Encyclopedia of european cinema*. London, British Film
Institute, 1995, p. 419.
- WINNICOTT**, Donald. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro, Imago, 1975.
_____. *Os bebês e as suas mães*. Rio de Janeiro, Martins Fontes,
1988.
- XAVIER**, Ismail. *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro, Graal, 1983.

UNICAMP
BIBLIOTECA CENTRAL
SEÇÃO CIRCULANTE