

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

WANDERLEY ANCHIETA

Colorindo as sombras:
indagações sobre o papel da cor no cinema narrativo

Dissertação apresentada ao Curso de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial da obtenção do grau de Mestre. Área de concentração: Estética e Tecnologia da Comunicação.

Niterói, RJ
2017

WANDERLEY ANCHIETA

Colorindo as sombras:
indagações sobre o papel da cor no cinema narrativo

Dissertação apresentada ao Curso de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial da obtenção do grau de Mestre. Área de concentração: Estética e Tecnologia da Comunicação.

Orientador: Prof. Dr. Benjamim Picado

Niterói, RJ
2017

Ficha Catalográfica elaborada pela Biblioteca Central do Gragoatá

A539 Anchieta, Wanderley.

Colorindo as sombras : indagações sobre o papel da cor no cinema narrativo / Wanderley Anchieta. – 2017.

113 f. : il.

Orientador: José Benjamim Picado Sousa e Silva.

Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social, 2017.

Bibliografia: f. 108-113.

1. Cor. 2. Cinema. 3. Narrativa. 4. Experiência. 5. Estética (Arte). I. Silva, José Benjamim Picado Sousa e. II. Universidade Federal Fluminense. Instituto de Arte e Comunicação Social. III. Título.

WANDERLEY ANCHIETA

Colorindo as sombras:
indagações sobre o papel da cor no cinema narrativo

Dissertação apresentada ao Curso de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial da obtenção do grau de Mestre. Área de concentração: Estética e Tecnologia da Comunicação.

Niterói, 16 de fevereiro de 2017.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Benjamim Picado (UFF)

Prof.^a Dr.^a Greice Schneider (UFS)

Prof.^a Dr.^a Thaiane de Oliveira (UFF)

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, Vera, de cujo amor infinito agradeço por ser eterno credor. Agradeço também o impulso para prosseguir nos estudos. Sem contar a imensa paciência comigo.

À minha avó e ao meu avô, dona Nilma e seu Hugo, pessoas maravilhosas que o tempo levou, as saudades intermináveis, o carinho, o aprendizado e o agradecimento por tudo.

Ao meu irmão, Lucas, ser iluminado que sempre me ajuda quando preciso. Que sempre está ao meu lado, que sempre admirarei.

Ao corpo docente do PPGCOM, especialmente os professores com os quais cumpri disciplina: Tunico Amâncio, Beatriz Polivanov e Flora Daemon, Simone Pereira de Sá – vocês me permitiram escrever sobre o que mais gostava e me apontaram direções e autores maravilhosos.

Ao professor Marco Roxo, grande companheiro, que muito me ensinou dos meandros da vida acadêmica. Além, claro, de ter puxado minha orelha quando merecido.

À professora India Martins por ter avalizado este projeto quando ele ainda era sobre alguma outra coisa estranha, relacionada em algum nível ao estudo da cor e do cinema.

Ao professores avaliadores deste trabalho, Luciano Vinhosa na qualificação, Thaiane Moreira e Greice Schneider na defesa, por tomarem um pouco de seu tempo inestimável para apreciar minha humilde contribuição ao campo científico.

Ao meu orientador Benjamim Picado por ter me acolhido no momento em que mais precisei. Foi um ato magnânimo de sua parte. Reconheço que meu projeto é deveras díspar, mas sua capacidade de organização das minhas infindáveis digressões rumou o projeto a vir a se tornar uma dissertação alinhada e coesa. Agradeço demais a paciência e o companheirismo.

À CAPES pelo financiamento desta pesquisa.

“Nós devemos ter as cores, e cores repetidas, e múltiplas, para poder reclamar de sua vaidade, assim como Jeremias precisa de muitas palavras para dizer que elas não têm nada a dizer”

*Geoffrey Bennington,
tradutor para o inglês de Jean-François Lyotard*

RESUMO

A dissertação procura entender qual o papel da cor, ou seja, sua importância e/ou função, dentro do sistema narrativo clássico do cinema/audiovisual. Para esse fim estabelece um *corpus* de produtos audiovisuais prioritariamente advindos dos EUA, país cujo sistema clássico narrativo tomou, desde seu estabelecimento com Griffith, a maior parte da produção local. Se parte, então, para um breve relato histórico das primeiras técnicas de colorização do cinema, ressaltando as resistências sofridas. Por exemplo, os diretores de 1930 temiam que a cor não pudesse ser integrada à narrativa visto que a mesma se tornaria um elemento distrativo da ação na tela. Em um segundo momento, o trabalho se volta para o detalhamento das teorias narrativas em sua conjunção com as teorias estéticas apropriadas. Por fim, a dissertação procura estabelecer as topologias da cor no cinema narrativo contemporâneo, tendo formatado cinco: a cor ausente; a cor contundente; a cor impossível; a cor ultrasensível; a cor factível. Todos esses modos trabalham de forma diferente a atenção do espectador e sua disposição estética. Ademais, todas as topologias, em maior ou menor grau, trabalham a favor da narrativa, lhe provendo maior densidade de elementos e enriquecendo a experiência do espectador através de sensibilidade e informação colorida.

Palavras-chave: cores. cinema. narrativa. narratologia. experiência estética.

ABSTRACT

This dissertation seeks to understand the role of color, that is, its importance and/or function, within the classic narrative system of cinema. To this end it establishes a *corpus* of audiovisual products primarily from the USA, a country where the classical narrative system has dominated most of its local production since its establishment with Griffith. It begins with a brief historical account of cinema's first techniques of colorization, highlighting the resistances against its use. For example, the filmmakers of 1930 feared that color could not be integrated into the narrative as it would become an element of distraction from the screen's action. Secondly, the argument turns to the detailing of narrative theories in conjunction with appropriate aesthetic theories. Finally, the dissertation tries to establish the topologies of color in the contemporary narrative cinema, having gathered five: the absent color; the overwhelming color; the impossible color; the ultra-sensitive color; the feasible color. All these modes work differently in regards to the viewer's attention and his aesthetic disposition. In addition, all topologies, to a greater or lesser degree, work in the narrative's favor, providing a greater density of elements and enriching the viewer's experience through color sensitivity and color information.

Keywords: colors. cinema. narrative. narratology. aesthetic experience.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 A COR FÍLMICA	14
1.1 A cor e sua introdução no cinema	15
1.1.1 Técnicas iniciais, Kinemacolor, Technicolor, Eastmancolor	20
1.2 A narrativa e sua dominância	31
1.3 A ideia do ‘realismo’, o verossímil	35
2 ENCRUZILHADAS TEÓRICAS	38
2.1 Espaço de potencialidades	39
2.2 História e Discurso	50
2.3 Atmosfera, Presença e Sentido	60
3 TOPOLOGIAS DA COR CINEMA NO NARRATIVO CONTEMPORÂNEO	67
3.1 A cor ausente	79
3.2 A cor contundente	86
3.3 A cor impossível	92
3.4 A cor ultrasensível	96
3.5 A cor factível	101
CONSIDERAÇÕES FINAIS	105
REFERÊNCIAS	108

INTRODUÇÃO

David Batchelor lançou em 2000 uma obra seminal¹ que reavivou a discussão outrora discreta sobre a cor na sociedade ocidental. O autor é artista plástico e estava estupefato pela tendência quase automática do *silenciar* que circundava o tema. Assim ele estabelece que a cromofobia é uma *atitude* que consiste em desprezar ou menosprezar o *papel* e a importância da cor, quando de sua aplicação. Segundo Batchelor, a cromofobia está em vigor, no mundo ocidental, desde Aristóteles. O filósofo grego defendeu que o “repositório do pensamento na arte estava na linha. O resto era ornamento ou pior. Em sua *Poética*, ele escreveu: ‘[...] uma distribuição aleatória das cores mais atrativas jamais produziria tanto prazer quanto uma imagem definitiva, sem cor’” (2000, p. 29, tradução nossa). Nasce, neste momento, a distinção entre linha e cor, onde a linha está para a razão assim como a cor para emoção ou sentidos. A cor, então, passa a ser qualificada como ornamento ou cosmético, sempre em posição desprivilegiada em relação à linha, cujo valor intrínseco é da ordem daquilo que se dá a conhecer. Ou seja, a cor enfeita o conhecimento que a linha traz: “O desenho era a extensão de uma ideia; ele dirigia-se ao intelecto. Quanto à cor, ela dirigia-se somente aos sentidos; não visava informar, mas apenas seduzir. Ao fazê-lo, por vezes, obstruía o olhar e atrapalhava o discernimento de contornos ou a identificação de figuras” (PASTOREAU, 2009, p. 154, tradução nossa).

O debate de Batchelor se aproxima das questões da cor no cinema por uma razão primordial: aqui também se estabeleceu uma divisão entre aquilo que *transmite conhecimento* (a linha narrativa, costumeiramente nomeada de *trama*) e o que está meramente embelezando sua apresentação (a cor). É uma interessante inversão do ocorrido no começo do percurso do cinema, detalhado no primeiro capítulo, quando as cores eram *queridas* exatamente graças à sua *força* sensória e sensual. O cinema, uma vez tomado pela aspiração narrativa, *rebaixou* a cor – conforme preconiza Batchelor para o uso cromático em geral, de adendo comercial de *alto valor* para à condição de *subtrabalhadora* da construção da história.

As obras audiovisuais produzidas ou influenciadas por Hollywood costumam constituir sua diegese a partir de denominações de um sistema, nomeado clássico narrativo, que é fortemente codificado e, no entanto, ostenta o porte de *realista*. Isto se dá, entre outros motivos, posto que “o espaço é apresentado de forma a não desviar a atenção das ações dominantes [...] O espaço como *espaço* torna-se subordinado ao espaço como *local da ação*

¹ Chamada de *Chromophobia* ou cromofobia. O livro foi traduzido, em 2010, para o português numa versão da editora SENAC.

por meio de vários procedimentos específicos [...]” (THOMPSON, BORDWELL; 1990, p. 128). Ao erigir uma organização globalmente voltada para a *ação* (entendida como evolução da trama em direção ao clímax e encerramento), o sistema clássico narrativo acabou por malograr os outros itens da materialidade cinematográfica – os mantendo como uma espécie de proscênio evidente: por exemplo, um escritório *deverá* ter mesas, cadeiras, telefones e luz branca, exatamente como um *real* seria. Ademais, há “uma percepção comum de que (a cor) simplesmente reflete o colorido ‘natural’ dos objetos no mundo ‘real’. Essa leitura, que enfatiza o potencial realístico da cor, sua poderosa função mimética é, claro, só uma em meio a grande extensão de perspectivas de estudo [...]” (EVERETT, 2007, p. 105, tradução nossa). Dessa forma, toda a atenção dos espectadores estará disponibilizada para o progresso dos atos e suas relações com o que se passou; além do exercício hipotético constante de adivinhação do que ocorrerá em seguida. Acontece que

a representação da violência e da ação é particularmente adequada ao cinema, não só porque os filmes são muito capazes de representar visualmente a energia cinética dos corpos e objetos em movimento, mas também porque sons que sugerem movimento, impacto e poder físico podem ser isolados e exagerados para efeito máximo. No entanto, as representações do sexo e da violência são apenas as manifestações mais óbvias da natureza sensual do meio. Filmes são obras absolutamente sensuais, e de formas que não são amplamente reconhecidas (PLATINGA, 2009, p. 114, tradução e grifo nosso).

As cores aplicadas nos espaços narrativos agem sobre o sensorio dos espectadores, enquanto elemento estético, mesmo quando não possuem qualquer atribuição narrativa. “O que é certo é que o caráter afetivo da cor coexiste com essa outra vertente da verossimilhança com relação à diegese. Ou mesmo se funde e confunde, em alguns casos: um não está ali em detrimento do outro” (SOARES, 2014, p. 39). Conforme análise teórica do segundo capítulo, o cinema é um *espaço* onde a inventividade pode se utilizar de uma infinidade de técnicas que infundirão a *imagem* tanto de credibilidade – quando “amarrada” pelo sistema clássico, quanto de sensibilidade em relação aos elementos que efetivamente *comunicam* a trama. Todavia, a importância do estudo da cor reside na sua qualidade mais básica: sua comunicação se estabelece não pela via *lógica*, do entendimento e sim através do *afeto*. Os cognitivistas chamam essa estrutura de *captação de dados de bottom-up*². Para eles, existem

² “Alguns processos perceptuais operam sobre os dados na tela de forma direta, de maneira ‘bottom-up’ (de baixo para cima), ao examinar os dados por períodos muito curtos de tempo (utilizando pouca ou nenhuma memória associada) e os organizando *automaticamente* em blocos como extremidades, cores, profundidades, movimentos, tons sonoros, etc. [...] Os processos *top-down* (de cima para baixo) são indiretos no sentido de que eles podem enquadrar continuamente os dados de maneiras alternativas *independentemente* das condições de estímulo que regeram o surgimento inicial dos dados” (BRANIGAN, 2006, p. 37, tradução e grifo nosso).

duas formas de apreensão das informações do mundo: as reações imediatas aos estímulos (*bottom-up*) e a reflexão posterior³ sobre esses estímulos (*top-down*). A fixação da história funciona através do constante exercício de análise e comparação feito a partir do fluxo de novos dados visuais e sonoros (a projeção) que serão processados *automaticamente*, donde serão extraídos somente aqueles que *chamarem a atenção* por algum motivo. As cores, em seu subemprego, acabam por se tornar *literalmente invisíveis*. E se elas desaparecem das tramas, também permanecem razoavelmente ocultas dos estudos acadêmicos: “Dada a importância da cor para o cinema [...] podemos perguntar por que o tema tem recebido tão pouca atenção. Na verdade, estudiosos do cinema não estão sozinhos na negligência menor ou maior da contribuição da cor para a forma” (HIGGINS, 2007, p. 7, tradução nossa).

Este trabalho perfaz um diagnóstico que indica as formas de colocação da cor nos espaços do cinema clássico, posto que as mesmas não estão restritas necessariamente ao *esquecimento* comentado nos últimos parágrafos. Assim, no terceiro capítulo são esquadrihadas as topologias da cor⁴: i) a cor ausente, onde a gama de cores do mundo não se apresenta fisicamente – corriqueiramente utilizado para denominar a tristeza ou aspereza de certas atmosferas; ii) a cor contundente, uso exuberante. Em termos técnicos, se tratam de obras com cores muito contrastadas ou cuja direção de arte tenha preenchido seus quadros com uma infinidade de objetos multicolor – os filmes acabam marcados e lembrados exatamente pelo cromatismo específico; iii) a cor impossível, chama muita atenção para si própria porém não possui qualquer laço com a narrativa em questão, é questão pura de *estilo*; iv) a cor ultrasensível se insinua em momentos-chave, alterando o curso narrativo outrora “realista” com sua presença; v) a cor factível, é submissa à narrativa e não reclama nada para si, e se assemelha ao que o “olho vê” em circunstâncias normais, na vida cotidiana ou “real” das pessoas. Aqui não se busca analisar *o que*⁵ as cores significam, porém *como* elas se relacionam com as narrativas nas quais foram empregadas. Em outras palavras, a qual *papel* foram atribuídas e qual impacto tal função administrará sobre a obra.

Para efetuar esta investigação este trabalho se assentará sobre obras da narratologia aplicadas ao cinema, como aquelas propostas por Seymour Chatman, Edward Branigan e

³ É importante frisar que o adjetivo *posterior* geralmente se refere a segundos depois. Podendo, claro, ser horas / dias / meses ou anos, uma vez que o estímulo se fixe na memória.

⁴ A título de esclarecimento, elas não se referem a uma linha de tempo ou recorte geográfico. Por razões de coerência argumentativa e coesão de *corpus*, as topologias se delimitam às produções audiovisuais narrativas *live-action*. Portanto, não cobrem produções audiovisuais *live-action* não-narrativas, animações de qualquer natureza, jogos, etc.

⁵ “Nossa leitura da cor é em grande parte associativa de modo que ‘qualquer cor poderia significar qualquer coisa para qualquer um, dependendo de sua experiência anterior’. Mesmo leituras culturais são, inevitavelmente, limitadas e instáveis. A luz da impossibilidade de estabelecer leituras universais de cor, qualquer estudo crítico precisa começar por se concentrar em suas representações específicas dentro de um determinado filme ou segmento de filme” (EVERETT, 2007, p. 111, tradução nossa).

David Bordwell por exemplo. Delas será aproveitado a conceituação do cinema clássico narrativo e de seus níveis de construção, ademais das relações hierárquicas entre os dados lançados pelos filmes. Já os estudos cognitivistas serão elencados posto que os mesmos se aproximaram do cinema como objeto, ainda que sua intenção seja o entendimento do funcionamento da mente. Ainda assim, nas rebarbas de suas discussões e conclusões é possível extrair direcionamentos que *enriquecem* discussões de interesse para área de estudos do Cinema e da Comunicação Social em geral. Por exemplo, no que toca a especificação do funcionamento da *atenção* nos seres humanos, quesito chave para explicação do porquê as cores são vistas e ao mesmo tempo, não são.

Cinema é a mais complexa forma de expressão inventada pelo homem. Como a literatura, fixa e inventa a língua. Mais que a literatura, preserva o sotaque e o cantar da fala. Como a fotografia, registra rostos, paisagens, cenários urbanos, figurinos. Mais que a fotografia, preserva a vida em movimento livre. Como a pintura, nos maravilha com o poder da imagem e da cor. Mais que a pintura, eterniza a dança de luzes e de sombras. Cinema inclui ainda o teatro, a música, a dança, a poesia, a arquitetura, a moda. Por tudo isso, quem faz cinema constrói um país. Para sempre.
Jorge Furtado

1 A COR FÍLMICA

Neste capítulo será discutida a pressão econômica forjada pelo advento da televisão, fator determinante que levou o cinema a adotar, de vez, a cor como padrão. Também serão analisadas, de forma sucinta, as primeiras tentativas de colorização (tintagens; viragens; estêncil; sistemas de duas cores, como o Kinemacolor); a resistência dos cineastas ao emprego da cor; em seguida, o triunfo do Technicolor e sua ruína; o domínio do Eastmancolor. Nas seções seguintes, a “virada” narrativa que impeliu a função de contar histórias ao cinema, tomando o lugar das *atrações* como mote principal das produções; a passagem da cor de aspecto extrínseco e comercial para função narrativa de “pano de fundo”; a ideia do realismo e seus contrapontos.

1.1 A cor e sua introdução no cinema

Os impulsos de colorização nasceram praticamente ao mesmo tempo que o próprio cinema preto e branco. Um longo e árduo caminho foi percorrido, todavia, desde técnicas iniciais como a colorização manual (*hand coloring*) – feita à mão com pincel, quadro a quadro – até a poderosa película *tri-pack*⁶ Eastmancolor lançada em 1950⁷. Richard Misek comenta

a fotografia em preto-e-branco tinha sido um elemento da vida cotidiana por mais de uma geração, mas assim que as imagens monocromáticas começaram a se mover, elas se tornaram pálidas. O movimento trouxe as imagens à vida, mas era uma existência funesta sem a essência das cores (2010, p. 14, tradução nossa).

O desejo pela cor estava ancorado numa ampla trama de teorização realizada no século XIX, principalmente, cuja decorrência acabou por legitimar e impulsionar a cultura do consumo sobre o qual o mundo se erigia:

(a cor) era teorizada e empregada em diversas práticas mediáticas para engajar o sensorio dos espectadores, por onde seria possível influenciar seu intelecto, emoções, espírito e psique. Mesmo nos discursos idealistas do século dezanove, a percepção de cor é uma experiência limiar que conecta o mundo material e o sensual com as dimensões intelectuais e espirituais. Dessa forma, era crido que a cor funcionasse para uma variedade de funções: de repartir prazer sensual e/ou edificante até o disciplinamento dos corpos através do prazer, ao instigar paixões e também o consumo (YUMIBE, 2007, p. 33, tradução nossa).

Um texto monográfico de 1950, realizado na USC⁸, relata que a cor é empregada “na publicidade, no dia a dia, a fim de vender mais produtos”, em seguida que no teatro e no cinema a mesma tem a função de “apoiar o clima, fortalecer o impacto emocional” (BARTHOLOMEW, 1950, p. 39, tradução nossa). Alguns passos históricos atrás, foi a quantificação das relações do corpo do homem com os estímulos externos que levou ao desenvolvimento de diversas técnicas e tecnologias, dentre as quais a *camera obscura* que, por sua vez, é precursora da fotografia e do cinema.

⁶ Que combina três camadas de negativo próprias para a recepção de cor: ciano para capturar os tons vermelhos; magenta para os tons verdes; amarelo para os tons azuis.

⁷ “[...] anunciada em 1950, com os primeiros longas exibidos em 1951 e 1952. Alguns dos primeiros filmes Eastmancolor foram *Tufão* (*Hurricane Island*, Columbia, 1951), *A Espada de Monte Cristo* (*The Sword of Monte Cristo*, Fox, 1951), *Uma Canção e Um Beijo* (*Sunny Side of the Street*, Columbia, 1951) e *Ouro da Discórdia* (*Carson City*, Warners, 1952)” (LEV, 2003, p. 108, tradução nossa).

⁸ *University of Southern California* ou Universidade do Sul da Califórnia. Local de formação de cineastas como George Lucas, Ron Howard e Robert Zemeckis.

[...] a visão subjetiva foi um objeto-chave de estudos nas ciências experimentais da época, uma visão que havia sido tirada das relações incorpóreas da câmara escura e realocada no corpo humano. Trata-se de um deslocamento sinalizado pela passagem da óptica geométrica dos séculos XVII e XVIII à óptica fisiológica que dominou os debates científicos e filosóficos sobre a visão no século XIX. Com isso, acumulou-se conhecimento sobre o papel constitutivo do corpo na apreensão do mundo visível, e rapidamente ficou claro que a eficiência e a racionalização em muitas áreas de atividade humana dependiam da informação sobre as capacidades do olho humano (CRARY, 2012, p. 24-5).

Naquele momento, então, foi descoberto que a cor em verdade se trata de uma sensação corporal que produz alto impacto sobre a aparelhagem sensorial dos seres humanos (e também de diversas outras espécies). De modo que

quando a luz atravessa a pupila e o cristalino, atingindo os cones que compõem a fóvea e a mácula da retina no fundo do olho, é por estes decomposta nos três grupos de comprimento de onda que caracterizam as cores-luz: vermelho, verde e azul-violetado [...]. O resultado dessa decomposição e de suas infinitas possibilidades de misturas é transmitida pelo nervo óptico e pelas vias ópticas ao córtex cerebral occipital, situado na parte posterior do cérebro, onde se processa a sensação cromática (PEDROSA, 2012, p. 19-20)

O conhecimento de que a cor é sensação – e não, por exemplo, propriedade natural dos elementos – fez surgir indagações sobre a relação entre essas sensações e os possíveis e prováveis impactos emocionais adjacentes: “[...] o colorido cria um reino de experiências inolvidáveis nas áreas do psiquismo e da esfera moral [...] O que chamamos de *dom* é a capacidade de tal pintor ou criador de imagem em transmitir com sua obra toda a carga emotiva vivenciada ou imaginada” (ibid., p. 145). Há hoje ao alcance de todos – mesmo daqueles desprovidos de *dom* – os guias publicitários que prometem “um rico painel de informações sobre as cores: de ditados e saberes populares até sua utilização na área de *design* de produto, os diversos testes baseados em cores, as terapias cromáticas, a manipulação de pessoas [...]”⁹. Gunther Kress e Theo van Leeuwen (2006, p. 227-8) enfatizam que, ao revés, os tratados em busca de uma ‘língua universal’ das cores de diversos artistas influentes, como Kazimir Malevich, Piet Mondrian e Wassily Kandinsky, foram incapazes de estabelecer qualquer gramática geral ou sequer alguma relação consistente entre eles. Tal fato se dá, esclarece John Gage, uma vez que “até mesmo os

⁹ Trecho da sinopse do livro de Eva Heller, *A Psicologia das Cores* (2014). Retirado do sítio da Livraria Cultura. Disponível em < goo.gl/HVApUj >. Acesso em 15.12.16.

próprios sentidos, que têm sido geralmente pensados como funções corporais, ou não estão isentos de, ou são de modo geral produtos do condicionamento cultural” (1999, p. 268, tradução nossa).

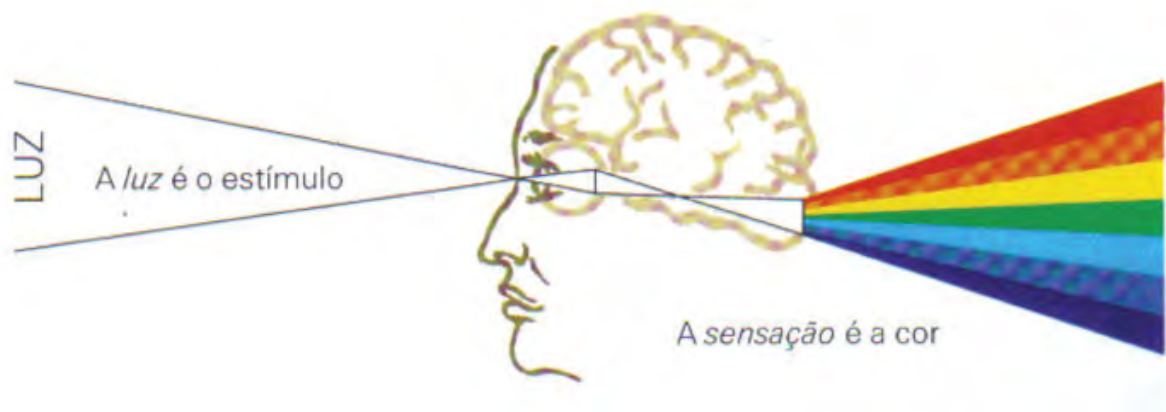


Figura 01 – PEDROSA, 2012, p. 19.

Em outras palavras, há um forte consenso entre os pesquisadores de diversas áreas e tempos de que a cor atua efetivamente sobre a sensibilidade e a emoção. E ele é diretamente proporcional ao tamanho do dissenso sobre a capacidade da cor de transmitir informações e/ou sobre quais emoções exatamente cada cor seria gestora direta. George Albert Smith, inventor do sistema Kinemacolor¹⁰, discorre

“A ciência nos conta, com provas que não podem ser refutadas, que a cor não existe num sentido objetivo; a cor é uma sensação – um algo provido por nossas próprias mentes – um fenômeno inteiramente subjetivo”. Por conseguinte, completa Smith, “o fotógrafo que pretende gravar a cor está buscando gravar o que não existe fora de sua própria mente” (HANSEN, 2006, p. 40, tradução nossa).

Defronte das imagens que se moviam em um descolorado “pálido” e “funesto”, a adição de cor, qualquer uma, gestava consigo um forte apelo emocional e, por decorrência, potencial econômico para exploração deste apelo. De tal modo que os leitores da atualidade (2016 em diante), viventes num mundo onde a cor é “um aspecto necessário, automático e, muitas vezes, mundano da imagem em movimento” poderão ter dificuldades de imaginar o grau de sensacionalismo (no sentido denotativo) derivado destas aparições. O colorido destas obras “é um enfeite extravagante que captura o olho e inspira o maravilhamento por causa de seu óbvio artifício. Tom Gunning descreve apropriadamente a cor no primeiro

¹⁰ O Kinemacolor foi um processo de captura e projeção onde a película preto e branco era filtrada com a adição de duas cores (vermelho e verde). A empresa teve sucesso comercial relativo, existindo de 1908 até 1914 na Inglaterra. Imagens estão disponíveis na subseção 1.1.1 deste texto.

cinema como um ‘recurso *superadicionado*’ destinado à ‘intensidade sensual’ ao invés do realismo” (HIGGINS, 2007, p. 1 e 2, tradução nossa). A explosão da cor, de sua produção industrial¹¹, irrigou um mundo outrora majoritariamente cinzento

[...] Richard Abel aponta o possível papel do cinema na "transformação maior para uma ‘sociedade de consumo moderna’ nos Estados Unidos", referindo-se à noção de compras de William Leach, por exemplo, em lojas de departamentos, caracterizada por uma cultura comercial estética e visual de "cor, vidro e luz" (HANSSEN, 2006, p. 73, tradução nossa).

Como explica Joshua Yumibe (2007, p. 69) os incontáveis estudos e experimentos conduzidos por cientistas e artistas ao longo dos séculos XVI até o XX foram aproveitados tanto para ideias como a de educação em massa (inconcebível no período medieval, por exemplo) quanto para aquilo que Michel Foucault viria a nomear de *disciplinar os corpos*¹², quando uma força qualquer (o capitalismo; os grandes estúdios de cinema) legitima e exerce seu poder a partir precisamente da quantidade de conhecimento acumulado sobre os mesmos¹³ (os consumidores; os espectadores).

Em abril de 1935, a empresa Eastman-Kodak lançou o que se tornaria a película de filme colorido mais reconhecida no mundo (Kodachrome). [...] Essas películas também desempenharam um papel no desenvolvimento, em meados dos anos 1930, das revistas ilustradas, principalmente *Look* e *Life*, publicações que, como historiadores culturais demonstraram amplamente, *desempenharam um papel fundamental no desenvolvimento de uma identidade genuinamente nacional e uma ênfase comensurada no ato de ver*. [...] Mais imediatamente, no entanto, o Kodachrome também se tornou amplamente utilizado por anunciantes que desejavam, compreensivelmente, explorar a saturação profunda das películas e suas *capacidades de agitação retiniana e potencial de atendimento para catexia*¹⁴ *erótica em seus compradores-alvo* (LURIE, 2012, p. 229, tradução e grifo nosso).

Portanto, a noção de que a cor estimularia o consumo (ela é sensação/sensacional) estava tão fortemente arraigada que não deverá soar estranho o fato das *majors*¹⁵ terem se lançado num investimento caríssimo que não emitia retornos imediatos

¹¹ Cf. BLASZCZYK (2012) e BALL (2012).

¹² Cf. FOUCAULT, Michel. Vigiar e Punir: nascimento de uma prisão. Petrópolis: Vozes, 2015

¹³ Num exemplo atual, a série de grande repercussão *Stranger Things* (EUA, 2016, dir.: Irmãos Duffer) do serviço de *streaming online* Netflix foi desenvolvida com ampla utilização do recurso algorítmico que analisa as preferências dos consumidores: “Em 2013, 75% dos assinantes escolhiam o que assistir por base das recomendações da empresa. Conhecendo um pouco como a Netflix analisa todos os nossos hábitos ali, tem muito *big data* por trás de *Stranger Things*” (MILLER apud PACETE, 2016).

¹⁴ De acordo com o dicionário Houaiss: “concentração de todas as energias mentais sobre uma representação bem precisa, um conteúdo de memória, uma sequência de pensamentos ou encadeamento de atos; catexe”.

¹⁵ Os grandes estúdios de Hollywood: Disney, Universal, Warner, Fox, Sony, etc.

Dados financeiros sobre os lançamentos da MGM entre 1940 e 1964 confirmam que os filmes a cores não eram mais lucrativos do que os em preto e branco. Em 1955, quando 87% das produções da MGM foram realizadas em cores, o filme médio registrava uma perda de US\$ 454.000 (GIL;LAMPE, 2014, p. 5, tradução nossa)

O cinema, *enquanto produto*, precisava de algo que pudesse torna-lo *mais atrativo* (sensacional) em relação à ameaça do crescimento da televisão

Filmar em cores oferecia aos estúdios uma forma de diferenciar seu produto da programação de televisão predominantemente preto e branco, e atrair o público para o cinema depois que o comparecimento começou a cair no período pós-guerra. Em 1948, menos de 1% das famílias tinham um aparelho de televisão em casa; em 1955, a porcentagem subiu para 65% (ibid., p. 9).

Dessa forma, tanto a cor quanto a tela em formato *widescreen* foram empregadas com o intuito de “atrair as audiências de volta aos cinemas. No entanto, filmar em cores aumentava tanto os custos de produção quanto de distribuição. [...] o processamento das películas coloridas custava o dobro do que as em preto e branco” (ibid., p. 12). A aplicação de “cor em Hollywood antes da introdução da televisão a cores é, portanto, de acordo com Buscombe, utilizada para ‘significar luxo ou celebrar a tecnologia’, se tornando um elemento auto reflexivo ao invés de realista ou cinematográfico” (HANSSEN, 2006, p. 115, tradução nossa). A frase de Buscombe se refere ao fato de que a cor era um elemento extrínseco à narrativa e, muitas vezes, a própria produção do filme. Daí o termo ‘superadicionado’ de Gunning: “(no primeiro cinema) a cor não era considerada durante a feitura do filme, mas simplesmente era agregada nos edifícios das empresas de produção [...] um pouco como embrulhar presentes, apenas um extra” (KLERK apud MISEK, 2010, p. 27, tradução nossa). Os diretores não detinham controle artístico sobre ela e, por conseguinte, a evitavam, como aponta a fala de Douglas Fairbanks:

(a cor) sempre encontrou objeções esmagadoras. Não só o processo de fotografia em imagens a cores nunca foi aperfeiçoado, mas houve uma séria dúvida de que, mesmo se devidamente desenvolvido, ele poderia ser aplicado, sem prejudicar mais do que se acrescentar à técnica cinematográfica. O argumento tem sido o de que ela iria cansar e distrair o olho, tomar a atenção da atuação e da expressão facial, borrar e confundir a ação. Em suma, foi sentido que a cor militaria contra a simplicidade e franqueza que derivam dos filmes em preto e branco (apud BUSCOMBE, p. 5, 1978, tradução nossa).

Os argumentos de Fairbanks comprovam que a cor era vista com desconfiança já que sua utilização era denominada preferencialmente pelo viés comercial e espetaculoso. A cor era um chamariz sensório de alto custo, o tanto que sua aplicação era regrada¹⁶ para alguns trechos dos filmes e/ou alguns gêneros específicos (musicais¹⁷, principalmente):

As quantidades de diálogo e cor num filme específico eram comumente declaradas em porcentagens nas críticas da revista *Variety*. O musical *A Parada das Maravilhas* (*The Show of Shows*, EUA, 1929, dir.: John G. Adolphi) foi, então, categorizado como sendo “todo com diálogos, canções, danças” e “86% de cor”; outro musical, *Não, Não, Nanette* (*No, No, Nanette*, EUA, 1930, dir.: Clarence G. Badger) foi descrito como possuidor de 42% de cor (HANSEN, 2006, p. 115, tradução nossa).

Em 1964, entretanto, ocorreu uma “onda” de vendas de aparelhos de televisão a cores, conforme relato de Richard Misk (2010, p. 48), o que levou a NBC¹⁸ a adotar a produção colorida para quase todo seu horário nobre no ano seguinte, 1965. A mudança foi seguida de forma praticamente instantânea pelos concorrentes CBS e ABC. A iniciativa televisiva de fomentar a produção em cores acabou por gerar necessidade de um quantitativo grande de novas produções para preencher a programação, o que impulsionou definitivamente a adoção da cor como padrão.

1.1.1 Técnicas iniciais, Kinemacolor, Technicolor, Eastmancolor

O primeiro recurso utilizado para aplicar cor no cinema foi o da pintura manual, serviço que era tediosamente realizado quadro a quadro.

O primeiro exemplo conhecido de um filme cinematográfico colorido à mão é *Les Dernières Cartouches* (Georges Hatot, 1896-97). Foi produzido pelos irmãos Lumière pouco depois de seu Cinématographe estreitar em 28 de dezembro de 1895, no Grand Café de Paris. Neste filme inicial, a cor foi aplicada diretamente sobre a película. Isso exigia um suporte especial equipado com uma abertura do tamanho de um único quadro¹⁹. A imagem era iluminada por baixo, vista através da ampliação de uma lente, e avançada quadro a quadro por meio de um pedal. Um corante de anilina era espalhado sobre o quadro com uma escova minúscula. Quando o pedal era pressionado, a próxima imagem aparecia, e o trabalhador repetia o mesmo ato até que a cena fosse concluída. O filme era, então, rebobinado,

¹⁶ Até o lançamento da película Eastmancolor, em 1950, que desbancou o reinado da dispendiosa Technicolor. Após essa data, os custos de produção caíram vertiginosamente. Cf. (GIL;LAMPE, 2014).

¹⁷ “Os produtores precisavam escolher quais os filmes que mais se beneficiariam com a cor. Sua escolha inicial foi a de usar a cor principalmente para musicais. Dos 18 filmes Technicolor realizados em 1929, 14 eram musicais; dos 29 filmes feitos em 1930, 25 eram musicais” (MISK, 2010, p. 28, tradução nossa).

¹⁸ NBC, CBS e ABC são os gigantes da televisão nos EUA.

¹⁹ Aproximadamente 24x36 mm de largura.

e outro trabalhador começaria a colorir outra área do filme com um corante diferente. Uma mão treinada poderia mover a escova de forma rítmica e rápida. O problema principal era o fato de que o ponto da cor deveria seguir os movimentos das figuras nos quadros. Também era importante assegurar que a forma e a intensidade da pincelada permanecessem idênticas (USAI, 1996, p. 23, tradução nossa).

Para Jacques Aumont, tanto a pintura à mão quanto o estêncil, que será citado em seguida, são métodos que “tendem a produzir remendos de cor flutuando na frente dos objetos, borrando seus contornos. Essa cor que flutua de forma livre se torna mais ou menos independente dos objetos ‘atrás’ dela, o que é relativamente macabro” (apud HANSEN, 2006, p. 159).

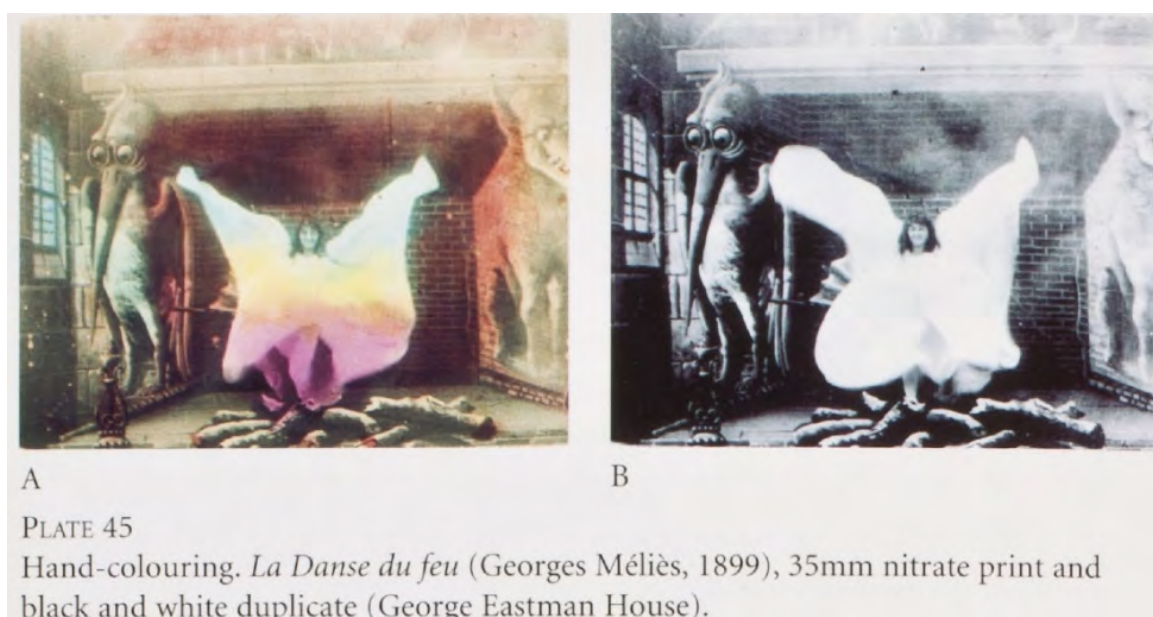


Figura 02 – Pintura à mão de *La Danse du feu* (FRA, dir.: George Méliès, 1899)²⁰

O processo consumia muito tempo, tinha que ser repetido para cada cópia individual do filme (que passavam a ser únicas, em suma), era custoso, e de fato nem sempre ocorria sob a supervisão artística do diretor. Dessa lista de problemas, ao menos um – o tempo – foi solucionado pela produtora francesa Pathé:

O aperfeiçoamento da técnica de pintura a mão, que com o tempo começou a usar lentes de aumento e pincéis menores a fim de chegar a melhores resultados, bem como o intuito de reduzir custos e de padronizar a produção, levaram ao desenvolvimento da técnica conhecida como estêncil (*au pochoir* em francês e *stencil* em inglês), um sistema de colorização semiautomática de fotogramas, patenteado pela Pathé e denominado Pathécolor (SOARES, 2012, p. 4).

²⁰ Imagem retirada do livro de Paolo Cherchi Usai, *Silent Film*. Cf. USAI (2000).

Misek relata que os “estêncis para impressões Pathécolor foram criados usando um pantógrafo conectado a uma agulha, que cortava pedaços de cada quadro da película” (2010, p. 15, tradução nossa).

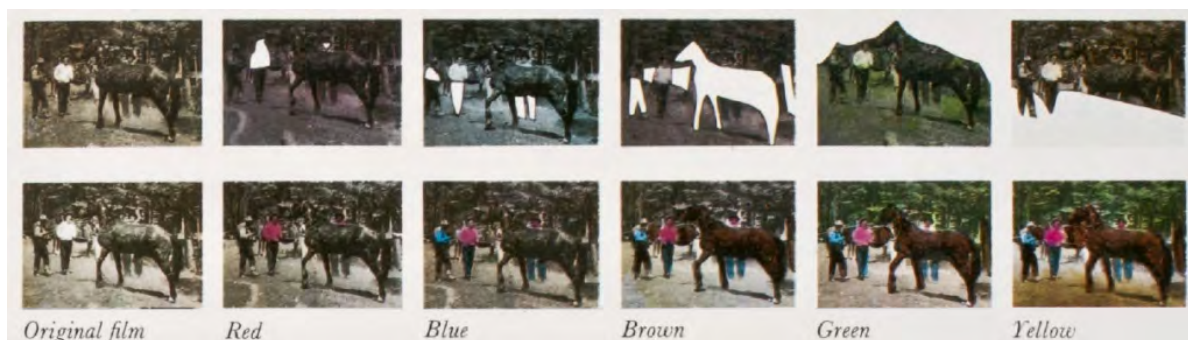


Figura 03 – O processo Pathécolor²¹

O processo francês resultava em imagens com maior definição, ainda que restassem “ligeiras incompatibilidades visuais entre os contornos dos objetos e suas cores. Além disso, as cores advindas das pinturas à mão e do estêncil eram translúcidas” (ibid., p. 16).

Embora a Pathé, em 1905, durante o *boom* inicial do *nickelodeon*²², tenha se tornado a produtora predominante no mercado dos EUA, principalmente por causa de seus filmes coloridos em estêncil, as empresas americanas praticamente não reagiram à ofensiva francesa, evitando tratar do tema da cor em suas publicidades [...] (Richard) Abel conecta a relutância de promover a cor a uma estratégia mais ampla de criar uma identidade distintamente estadunidense no cinema com temas específicos dos EUA e práticas estéticas durante o período de 1900-1910, no qual a francesa Pathé, com seu uso da cor em estêncil, foi considerada como a estrangeira “alheia²³” (HANSSEN, 2006, p. 77, tradução nossa).

Duas propensões se desenhavam no horizonte cromático dos filmes nos EUA na primeira década do século XX, de acordo com Joshua Yumibe. Primeiramente, havia a tendência de uma evitação da cor em geral nas produções da época, vide “por exemplo, um artigo de junho de 1910 que exalta o ‘fino e vigoroso trabalho em preto e branco da Biograph Company²⁴’” (2007, p. 189, tradução nossa). Esta abstenção das cores era deliberada e estratégica, tida como arma contra a dominância dos estêncis franceses. Ao

²¹ Figura retirada da internet, no *blog The Bioscope*, cujo trabalho foca a história do primeiro cinema. Disponível em < goo.gl/9GgtUP >. Acesso em 18.12.16.

²² Uma fase da história do primeiro cinema na qual o ingresso geralmente custava cinco centavos de dólar.

²³ No sentido daquilo que não pertence ao seio da cultura dos EUA, país marcadamente patriótico.

²⁴ A Biograph foi fundada em Nova Jérsei, no ano de 1895, por um inventor (ex-funcionário de Thomas Edison) chamado William Kennedy Dickson. Seu primeiro estúdio foi montado em Nova Iorque. A empresa teve D. W. Griffith como diretor artístico. Também foram os primeiros a produzir um filme na até então desconhecida localidade de Hollywood, no estado da Califórnia.

mesmo tempo, uma segunda corrente pregava as estacas do que viria a ser a fundação do cinema narrativo²⁵:

[...] um artigo na *Moving Picture World* de 1911 nota que “ocasionalmente chega um rolo de filme que tem tintagem ou viragem em níveis apropriados, ou ambas, e é um alívio para o olho, e frequentemente esse filme é aplaudido, esse mesmo que teria passado em silêncio se fosse preto e branco.” O artigo prossegue na discussão do que seriam exatamente tintagens e viragens apropriadas e sugere que “no processo de tintagem, na qual o corante é aplicado em toda a superfície da película, é aconselhável, se não compulsório, diluí-lo a tal nível que só reste uma mera sugestão de cor.” Tal ênfase num *estilo de cor restrito* pode ser pensado em relação com as transformações mais amplas de estilo do filme durante a transição do cinema de atrações para o cinema de integração narrativa. Por exemplo, pode ser feito um útil paralelo entre esse *foco na restrição do design de cor* e a transformação da atuação no cinema, do histriônico para o estilo da verossimilhança, que Roberta Pearson analisou em relação aos filmes de Griffith feitos na Biograph. Pearson argumenta que a mudança é evidente, entre o gesto convencional e melodramático que exterioriza a psicologia do personagem, para o gesto brando e verossímil que codifica uma psicologia interiorizada que corresponde aproximadamente a suposições sobre como os personagens poderiam reagir e se mover na vida cotidiana (ibid., p. 193-4, grifo nosso).

A tintagem supracitada era uma técnica na qual o filme era “imerso em um corante que era absorvido pela emulsão da película, resultando numa imagem uniformemente – e, em geral, intensamente – colorida, onde as áreas claras da imagem eram banhadas de cor” (MISEK, 2010, p. 19, tradução nossa).



Figura 04 – Exemplo de tintagem de 1922²⁶.

²⁵ A transição entre o cinema de atrações e o narrativo será um dos itens discutidos na próxima seção do texto, 1.2 A narrativa e sua dominância.

²⁶ Figura retirada da internet. Disponível em < goo.gl/IUeVoA >. Acesso em 18.12.16.

A viragem era um processo onde o filme também era banhado, mas somente as áreas escuras eram alteradas. “Philippe Dubois resume sucintamente a diferença entre os dois quando se refere à tintagem como ‘preto-e-cor’ e viragem como ‘cor-e-branco’” (id.).



Figura 05 – Exemplo de viragem da cor de cobre²⁷

As cores da tintagem e viragem foram “rapidamente codificadas. Por volta de 1914 as convenções padrão estavam no lugar: o azul sinalizava a noite, o vermelho indicava o fogo e a paixão, magenta designava o romance, o verde era usado para a natureza e as cenas horríveis [...]” (HIGGINS, 2007, p. 2-3, tradução nossa). Interessante ressaltar que a cor pode coparticipar de esquemas de sentido, para além de sua função já comentada de ‘presença sensacional’. Num estudo recente, a pesquisadora norte-americana Laure Brost argumenta sobre como a cor cinematográfica poderia se assemelhar em termos de estrutura significativa com a função desempenhada pelas figuras de linguagem²⁸. Ela cita o exemplo do filme *As Duas Faces da Felicidade* (*Le Bonheur*, dir.: Agnès Varda, FRA, 1965), no qual o uso de cores vívidas seria *irônico*, uma vez que a história do filme nos mostra a “aparência de profunda felicidade na vida idílica do jovem casal e de seus fins de semana

²⁷ Figura retirada da internet. Disponível em < goo.gl/IUeVoA >. Acesso em 18.12.16.

²⁸ Cabe notar que Brost é graduada em letras.

no campo, e o que acontece quando sua mulher descobre que o marido tem um caso e ele quer que a esposa aceite a amante” (2011, p. 222, tradução nossa). Portanto, as cores atuavam no sentido de aprofundar o grau dessa *disjunção*: entre a ideia de felicidade e vida de casal perfeita, como num comercial, e a de ‘vida real’ com seus defeitos, ‘sujidades’, dificuldades inerentes. Note-se que Varda foi amplamente criticada, à época, pelo ‘exagero de cores’ empregadas no filme. Sua resposta, singela e delicada:

Pensei nos impressionistas: em seus quadros, há uma vibração da luz e da cor que me parece corresponder exatamente a uma certa definição da felicidade. Aliás, os pintores desta época adaptaram sua técnica à sua temática e, assim, eles mostraram piqueniques, refeições sobre a relva, domingos que se aproximavam de uma noção de felicidade. Eu utilizei a cor, porque a felicidade não pode ser ilustrada em preto e branco (APUD HÉRCULES, 2012, p. 8).

Portanto, a cor é agente sensível que pluraliza de forma indelével os aspectos da atividade cinematográfica. Desde funções simples, como o *blue for night* até abstrações mais complexas como aquelas expressas em *Le Bonheur*. Retomando a história:

O primeiro sistema de cor aditiva comercialmente bem-sucedido foi o Kinemacolor, patenteado na Inglaterra em 1906 por George Albert Smith e depois explorado por Smith e Charles Urban, através de sua *Natural Color Kinematograph Company*. (Note-se a inclusão do termo ‘natural’ no nome da empresa, indicando os novos objetivos do desenvolvimento da cor: a reprodução ‘fiel’ das cores ‘naturais’²⁹ que refletiam do mundo real.) Todavia, o processo aditivo era falho e, apesar do lançamento bem-sucedido do primeiro longa colorido, *The Durbar at Delhi* (GBR, 1911, dir.: desconhecido), o sistema foi rapidamente suplantado pelo processo subtrativo que dominou a indústria do cinema desde o final dos anos 1920 em diante [...] (EVERETT, 2007, p. 19-20, tradução nossa).

O sistema Kinemacolor dava um passo marcante na direção mimética³⁰, em cuja base se encontra o conceito de testemunho, daquilo que ‘os olhos veriam se lá estivessem’. Destarte, as publicidades da época conclamavam que a técnica inglesa produzia “‘não imagens, mas *realidades*’” (HANSSEN, 2006, p. 43, tradução nossa). A afirmação forte se baseava no fato de que, pela primeira vez, a cor não era adicionada depois, durante a pós-produção, porém ‘capturada’ ao mesmo tempo que todas as outras informações visuais. Era

²⁹ Smith acreditava que era possível, com seu sistema, reproduzir de forma objetiva e científica aquilo que outrora estava confinado na percepção individual de cada um. Graças, evidentemente, às copiosas medições e pesquisas realizadas sobre a percepção humana nos séculos anteriores. Cf. CRARY (2012), especialmente o terceiro capítulo.

³⁰ Cujas implicações serão discutidas em maiores detalhes na terceira seção deste texto, 1.3 A ideia do ‘realismo’, o verossímil

o primeiro movimento do que desembocaria na cor como “aspecto necessário e automático”, conforme sugere Scott Higgins em relação à atualidade.



Figura 06 – Imagem de um filme Kinemacolor³¹

O sistema capturava três registros coloridos sucessivamente, mas se o quadro contivesse um objeto em movimento acelerado isso criava um problema de paralaxe do tempo. Ou seja, o objeto poderia mudar sua posição dentro do quadro no tempo que demorava para a exposição dos três registros. Durante a projeção isto causava um desalinhamento dos três registros produzindo ondulação de cor nas bordas do objeto movente. (George Albert) Smith eventualmente reduziu o problema utilizando somente dois registros de cor. No entanto, a paralaxe de tempo não foi completamente erradicada e permaneceu problemática para o Kinemacolor ao longo de toda sua existência. Inevitavelmente, o sistema não poderia reproduzir o espectro completo de cores com uso de somente dois registros, vermelho e verde; o azul era particularmente difícil de ser reproduzido. Apesar disso o sistema parece ter produzido uma gama adequada de cores, aceitável para a maioria dos membros da audiência da época. Para capturar os registros sucessivos de cor, a câmera Kinemacolor funcionava a 32 *fps*³² [...] (com uma película preto e branco especial) as filmagens eram realizadas com um filtro em forma de roda com duas seções de cor. O primeiro quadro era filmado através da seção verde e o segundo da vermelha. Durante a exibição, as imagens eram projetadas na mesma velocidade através de filtros verde e vermelho complementares. O cérebro humano é incapaz de detectar imagens individuais em 32 quadros por segundo, logo os registros vermelho e verde se fundiam, criando a ilusão de cor (JACKSON, 2010, p. 148-9, tradução nossa).

³¹ “Frame que mostra o efeito do Kinemacolor advindo de um carretel sobrevivente de *With Our King and Queen through India*. A síntese de cor foi recriada eletronicamente porque o verdadeiro Kinemacolor só pode ser experimentado na projeção dos filmes (através de um filtro vermelho / verde giratório)”, frase e imagem retiradas do blog *The Bioscope*. Disponível em < goo.gl/YwpPPI >. Acesso em 19.12.16.

³² *Frames per second* ou quadros por segundo em tradução livre. Se refere à velocidade do obturador da câmera.

Superadas as dificuldades inerentes das técnicas aditivas, o último³³ passo para as tais “cores automáticas” e “idênticas” às sensações do olho se encontrará no processo subtrativo, desenvolvido e aperfeiçoado nos EUA. A corrida pelo domínio tecnológico da cor filmica, até aproximadamente 1930, parecia vencida pelos europeus: as tintagens e viragens eram realizadas com anilina de fabricação alemã³⁴; o estêncil era técnica francesa; o Kinemacolor, inglês; contudo, no que tange a produção de cor “natural”, as tentativas europeias “ocasionalmente obtiveram um sucesso inicial moderado, mas os resultados geralmente definham se comparados ao marco estético do Technicolor, tendo sido incapazes de se estabelecer mesmo dentro de seus mercados nacionais” (MISEK, 2010, p. 51).

O mais complicado e caro dos processos subtrativos, o Technicolor praticamente chantageou seu caminho ao domínio nos anos trinta. [...] Seu método, bem conhecido, consistia em sua participação e supervisão em todas as fases do processo de produção cinematográfica. Seus próprios operadores e especialistas em cores ajudavam a produção com a câmera patenteada, uma máquina enorme que redirecionava a luz azul e vermelha a 90° através de um prisma para um segundo rolo de película que corria em frente ao rolo que gravava o verde. O segundo rolo tinha, na verdade, duas camadas: a primeira registrava o azul e filtrava tudo, exceto a luz vermelha, a segunda aceitava somente a luz vermelha. A Technicolor era a única que poderia processar estes três rolos mestre, por duas razões: o processo era patenteado, e também caro e complicado o suficiente em si mesmo. [...] *Era possível atingir o controle perfeito no laboratório*, assim como a consistência perfeita, pois os registros de cores estavam todos em preto e branco e os técnicos podiam ajustar as várias cores para brilho, tonalidade e saturação até que todos estivessem satisfeitos (ANDREW, 1979, p. 45-6, tradução e grifo nosso).

Herbert Kalmus, graduado no prestigioso MIT³⁵, batalhou por mais de quinze anos para apurar seu sistema. No começo, “eles (Kalmus e Daniel Comstock, colega de curso) fizeram dois rolos tingidos, películas muito finas: uma vermelha, outra verde e então cimentaram uma na outra” (HAINES apud HERWICK, 2015, tradução nossa). Esse foi o processo número dois, de seis. Com o quarto eles conseguiram combinar as três cores numa mesma área, sendo assim capazes de reproduzir todo o espectro. Isso atçou a indústria ao

³³ O processo subtrativo é, em essência, regido pela mesma lógica desde sua invenção na década de 1930 até a atualidade. Válida até para o cinema digital: se antes havia uma base fotográfica (saís de prata) com três emulsões superpostas (ciano para vermelho; magenta para verde; amarelo para azul) por quadro, hoje existe uma base eletrônica (sensor) com um filtro Bayer (com sensibilidade cromática semelhante àquela das emulsões).

³⁴ Cf. TAUSSIG (2009), especialmente a quarta parte do livro intitulada (em tradução livre): A cor no carvão. Os alemães também desenvolveram um sistema de cor filmica avançadíssimo, o Agfacolor. O processo foi criado pela Agfa, empresa parte do complexo IG Farben, onde também foi desenvolvido o Zyklon B., gás da “solução final” nazista.

³⁵ *Massachusetts Institute of Technology* ou Instituto de Tecnologia de Massachusetts em português. Alegadamente, o *tech* do nome Technicolor foi uma homenagem do ex-aluno ao seu local de formação.

ponto de que Kalmus conseguiu convencer Walt Disney, em 1932, a financiar o sistema por um período longo, cinco anos, em troca de exclusividade no uso. Laura Hércules (2013, p. 24) explica que assim surgiu o *Silly Symphony* (EUA, 1929-39, dir.: Walt Disney et al). E que o contrato foi rompido menos de dois anos depois, permitindo que o Technicolor pudesse ser utilizado por diversos outros estúdios e produções.



Figura 07 – À esquerda, o cartaz de *Silly Symphony*, com destaque para a frase *In Technicolor*; à direita, quadros originais de *O Mágico de Oz*, fotografia de Barbara Flueckiger³⁶

A ‘participação na produção’ citada por Dudley Andrew, em verdade, “implicava na ingerência da empresa na realização propriamente dita dos filmes. Havia controles nos mecanismos de produção e gerenciamento econômico e estético da cor [...] (ibid., p. 25). Os mecanismos dessa intromissão foram cristalizados no texto *Colour Consciousness*³⁷, escrito por Natalie Kalmus, ex-esposa de Herbert e principal “supervisora de cor” da companhia.

“Se havia uma voz por trás do *look* Technicolor, certamente era o de Natalie Kalmus”, afirma Higgins (2007, p. 39, tradução nossa). Ela se tornou chefe de um departamento chamado de *Color Advisory Service*³⁸, que intermediava e monitorava as produções dos estúdios. De acordo com a própria, “o departamento revisava os roteiros e

³⁶ Disponível em < goo.gl/23Uv4j >. Acesso em 18.12.16.

³⁷ Cf. KALMUS (1935).

³⁸ Serviço consultivo de cor, em tradução livre.

gerava um ‘gráfico de cores para toda a produção’, representando ‘cada cena, sequência, *set* e personagem’. O objetivo, escreveu Kalmus, era produzir uma partitura de cores, idêntica à musical [...]” (HIGGINS, 2007, p. 40, tradução nossa). Essa “partitura” serviria como guia visual³⁹ para manter todo o filme em equilíbrio cromático, no grau “certo” do comedimento. O controle deveria ser exercido para que a cor não distraísse os espectadores daquilo que era o essencial, de acordo com Kalmus, “(nós, do departamento) descobrimos que é possível transmitir, *sutilmente*, sentimentos dramáticos e impressões ao público através do *uso ilustrado da cor*, tornando a audiência mais receptiva a qualquer efeito emocional que *as cenas, a ação e o diálogo possam comunicar*” (ibid., p. 42-3, grifo nosso).

Em outras palavras: “quem” comunica é a ação, o diálogo e as cenas⁴⁰. A cor atuaria somente na sensação, sendo receptáculo emotivo que acolhe/envolve os espectadores num clima que amplificaria o resultado emocional do que é *dito*, ou deixado claro, pelas “cenas, a ação e o diálogo”. Esse tema recorrerá ao longo desta dissertação, posto que faz parte do âmago da questão que alinha todo o estudo: onde? Onde estaria a cor “automática, mundana e necessária”, senão despercebida exatamente por ser automática? A “moderação” clamada pelo Technicolor – Kalmus, em especial, com sua *Color Consciousness* – marcava um paradoxo, uma vez que era impossível *by design*. Devido a razões diversas da ordem da engenharia, complexas demais para o escopo desta pesquisa, as cores produzidas pelo sistema nº IV Technicolor eram saturadas por natureza. “Quando esses filmes começaram a ficar mais coloridos, foi a isso que o público reagiu. Eles adoraram esta paleta artificial, fantasiosa e exagerada”, comenta o pesquisador James Layton⁴¹. O trabalho de Kalmus seguia ao revés, exatamente na tentativa de amordaçar a paleta para que a ação “simples e franca”, aquela clamada por Douglas Fairbanks, pudesse se desenrolar sem qualquer “dispersão” por parte do público. Por essa razão, ao analisar o Technicolor, em 1938, o diretor de arte Robert Edmond Jones assinalou sua crítica contundente: “Do público não se espera que esqueçam que há música num musical ou que há falas num filme falado. Mas se espera do mesmo, definitivamente, que esqueçam que há cor num filme colorido!” (apud HANSSEN, 2006, p. 130, tradução nossa).

Antes de progredir, no entanto, nenhuma compilação dos sistemas de cor poderia se considerar minimamente completa sem citar o *Eastmancolor*, produzido pela Kodak. Esta

³⁹ O filme *E o vento levou...* (EUA, 1939, dir.: Victor Fleming) marcou a ‘formalização’ da função do *designer* de produção. Antes, essa tarefa – que engloba a criação de um conceito visual que unifique o filme – ficava nas mãos de diretores de arte envolvidos com a produção; cf. RIZZO (2005). O trabalho de Natalie Kalmus, portanto, era uma intromissão no sentido de que ela não era parte do corpo criativo dos filmes, mas da empresa que os provia tecnologia.

⁴⁰ A trama (*plot*) é composta da evolução das cenas. Este é um conceito-chave da narratologia, assunto que será desmembrado no segundo capítulo desta dissertação.

⁴¹ Numa entrevista concedida a revista *The Atlantic* em 2015. Disponível em < goo.gl/TduYMP >. Acesso em 24.12.16.

película levou o processo Technicolor à bancarrota⁴². No início da década de 1950, “desenvolvimentos como o Cinemascope⁴³ foram danosos ao Technicolor posto que seus corantes eram incompatíveis com a novidade. Ademais, a Eastman-Kodak havia desenvolvido um processo mais barato e menos complicado [...]” (EVERETT, 2007, p. 22, tradução nossa). A empresa de Herbert Kalmus perdeu sua dominância pelos altos custos envolvidos, os quais não poderiam ser diminuídos uma vez que havia a necessidade de câmeras e películas especiais; também por sua insistência em imiscuir-se nas produções alheias, com seus consultores indesejados⁴⁴. Já o Eastmancolor

combinava as três emulsões sensíveis de cor requeridas para a produção de imagens coloridas num rolo de película único. A simplicidade desse rolo único significava que os filmes coloridos poderiam ser filmados em câmeras preto e branco comuns e processados em instalações convencionais. Em 1952, a Eastman Kodak lançou um aperfeiçoamento, nomeado de *type 5248*, com maior velocidade⁴⁵ e estrutura de grãos mais consistente (dos sais de prata), o que permitiu que a tecnologia fosse adotada pela maioria dos estúdios de Hollywood (GIL;LAMPE, 2014, p. 7-8, tradução nossa).

Por fim, a competição era travada entre Davi e Golias:

Em 1931, a Technicolor investiu mais de US\$ 180.000 em pesquisa e desenvolvimento. Apesar do fato de que a Technicolor possuía um virtual monopólio sob o sistema de três cores para longas-metragens nos anos 1930, ela não obteve lucro até 1939. A Eastman Kodak, por outro lado, investiu mais de US\$ 15 milhões em pesquisa fotográfica colorida entre 1921 e 1948, mas também teve vendas líquidas de US\$ 435 milhões em comparação aos US\$ 20 milhões de Technicolor em 1948 (KINDEM, 1979, p.31).

A Kodak⁴⁶ se tornou a líder no mercado das películas coloridas cinematográficas, para além de sua já consolidada força no mercado de filmes fotográficos coloridos (com o *Kodachrome*). A partir dos anos 1990, o cinema digital recheado de efeitos especiais – e

⁴² No que tange a produção de películas. A empresa existe até a atualidade, prestando diversos serviços relacionados a colorização filmica. Sítio oficial aqui: < <http://www.technicolor.com/> >.

⁴³ É a tela *widescreen* (alongada), 16x9 ou mais, que foi uma das armas da indústria cinematográfica contra os avanços da televisão, cuja tela era fabricada em formato ‘quadrado’ (4x3) até os primeiros anos do século XXI.

⁴⁴ Cf. HÉRCULES (2013), especialmente o capítulo 1.

⁴⁵ Termo técnico da fotografia que se refere ao grau de sensibilidade à luz da película. Em suma e em geral, quanto maior o grau, menor os custos envolvidos com a produção porque menos luz artificial será necessária para iluminar o *set*.

⁴⁶ Outrora potência, a empresa começou a ruir nos anos 1990 por sua resistência em aderir/pesquisar/lançar produtos de fotografia/cinema digital. Em 2012, decretou falência. A Kodak foi reestruturada no ano seguinte, após vender mais de meio bilhão de dólares em patentes de seus laboratórios para empresas como Apple, Google, Facebook, Amazon, Microsoft, Samsung, Adobe, etc. Hoje atua no setor de imagens digitais.

também a cor digital, alterada ou até criada no computador⁴⁷, se tornaram o padrão do cinema hollywoodiano⁴⁸.

1.2 A narrativa e sua dominância

Aqui convém explicitar que as definições hoje corriqueiras não se aplicavam em 1895, por exemplo: i) não existia o local nem sequer o conceito de sala de cinema, no tempo presente entendido como espaço silencioso e escuro defronte à uma tela grande; ii) do mesmo modo, não havia ainda uma demarcação do que fazer exatamente com o cinematógrafo, fato registrado por Siegfried Kracauer na passagem a seguir:

Lumière disse a Méliès que considerava que filme não era mais do que uma mera "curiosidade científica", implicando, assim, que o seu cinematógrafo não poderia servir a propósitos artísticos. [...] O tremendo sucesso de Méliès parece indicar que ele atendia às exigências deixadas insatisfeitas com o realismo fotográfico de Lumière. Lumière apelou para o senso de observação, da curiosidade sobre a "natureza capturada no ato"; Méliès ignorou o funcionamento da natureza em prol do prazer do artista em se deleitar na pura fantasia (1997, p. 32, tradução nossa).

No início o cinema funcionava como *atração*, uma espécie de demonstração da nova tecnologia – do movimento, algo assaz distante da narrativa, hoje considerada como elemento (quase) natural do meio

O impulso para a exibição, em vez da criação de um mundo fictício; uma tendência para a temporalidade pontual, em vez de um desenvolvimento prolongado; uma falta de interesse na "psicologia" do personagem ou o desenvolvimento com motivação; e um discurso direto ao espectador, frequentemente marcado, à custa da criação de uma coerência diegética, são atributos que definem as atrações, juntamente com seu poder de "atração", sua capacidade de atrair a atenção (geralmente por ser exótico, incomum, inesperado, novidade) (GUNNING, 2006, p. 36, tradução nossa).

O método hegemônico dos primeiros anos era aquele onde “prevalecia a vista do quadro”, chamado à época de *tableau*, conforme avaliza André Gaudreault: “Para os primeiros cineastas, o quadro parecia funcionar como um *tableau autonome* e

⁴⁷ A fotografia ou o cinema armazenados em RAW capturam todos os dados do sensor sem processamento. Se antes, com a película, um cineasta precisaria filtrar uma luz para ter uma iluminação verde, com o RAW ele pode filmar com qualquer cor e depois gerar outra no computador, sem qualquer perda de qualidade.

⁴⁸ Diretores de peso como Christopher Nolan, Steven Spielberg, etc. preferem filmar em película e lutam para que a mesma ainda seja produzida. Notícia veiculada no site do *Director's Guild of America* (sindicato dos diretores de cinema dos EUA), em 2015. Disponível em <goo.gl/EIEM1i>. Acesso em 25.12.16.

autossuficiente. [...] O ‘modo da prática fílmica’ privilegiado nos primeiros anos promovia uma estética da fotografia em movimento (o uso do singular é importante aqui)” (2009, p. 12, tradução nossa e grifos do autor). Tom Gunning comenta que as atrações não eram a única forma, evidentemente havia algumas tentativas narrativas em curso, porém “como Méliès, ele mesmo, descrevia as coisas, a história servia basicamente como pretexto para nos levar por adentro da cenografia do espetáculo e demonstração” (2006, p. 37, tradução nossa). Reiterando, o “simples ato do movimento era uma atração em si, que poderia ser aumentada pelas qualidades atrativas de um trem, um bebê se alimentando, ou um regador regando” (GAUDREAU, 2009, p. 16, tradução nossa). De fato, “dezenas, até centenas de atos teatrais, de circo, e acrobáticos foram filmados entre 1895 e 1908” (ibid., p. 17).

Eventualmente, o aspecto de novidade desses dispositivos se dissipa, particularmente se eles são adotados por outros cineastas como um meio convencional de narrativa fílmica. A eventual cristalização do estilo clássico ocorre, sem dúvida, no ponto em que a novidade deixa de figurar tão proeminentemente como expediente diegético presumido. Mas nos anos intermediários, um estilo de transição implica tanto na ostentação do exotismo das atrações quanto na ajuda da compreensão narrativa. O espectador de transição é tanto impressionado pelas novas visualidades quanto educado em maneiras possíveis de compreender pontos potencialmente confusos da trama (KEIL, 2006, p. 199, tradução nossa).

O filme enquanto *espaço* de exposição de histórias/tramas não teve um nascimento exato, traçável de forma indelével⁴⁹. Ele é a junção de diversos movimentos econômicos, estéticos e históricos; ademais da atuação específica de alguns cineastas que acabaram por influenciar outros, como D. W. Griffith que “foi provavelmente o primeiro diretor a empregar narração em primeiro plano em Hollywood [...] De fato, ele foi um dos pioneiros que cuidadosamente experimentaram com as regras que emergiam” (GOMERY;PAFORT-OVERDUIN, 2011, p. 70, tradução nossa).

[...] com a transformação geral para o modelo clássico, o *status* da narrativa muda. Dispositivos como edição, distância da câmera, intertítulos e atuação funcionam, mais especificamente, para narrar *informação causal tão claramente quanto possível*. A técnica cinematográfica [...] começou a ser considerada uma maneira de *transmitir a narrativa através da manipulação cuidadosa da atenção do público* (THOMPSON, 2005, p. 265, tradução e grifo nosso).

Ainda que brevemente, o que não faz jus à complexidade do tema, se torna importante comentar sobre a relação hierárquica existente entre as imagens e as palavras

⁴⁹ Para outras informações a esse respeito, cf. BORDWELL;KRISTIN (2010); cf. MURCH (2001); cf. XAVIER (1983).

para que possamos elucidar o que significa a ‘transmissão clara da narrativa’ e o quanto as cores influem (ou não) sobre esse processo. As histórias dos filmes são contadas através de imagens, não da palavra escrita – objeto, de fato, de quase todos os narratologistas⁵⁰. A imagem é deveras ambígua por natureza e nossa sociedade, descendente do iluminismo, requer maior precisão conceitual⁵¹ para a efetivação de um ato comunicativo dito eficaz.

Deste modo, Emmanuel Alloa (2015, p. 7) aponta que pensadores tão diversos como Rudolf Arnheim, Maurice Merleau-Ponty, Lev Vygotsky e Sergei Eisenstein, cada um dentro de sua área de pesquisa, acabaram avançando em teorias que circundam a ideia do ‘pensar não-discursivo’ ou ‘pensamento sensual/sensório’, “que funcionaria através das imagens”. Estas concepções são tão (ou quase) indeterminadas quanto as próprias imagens e acabam se chocando com a força majoritária dos sistemas de pensamento, que se baseiam de forma esmagadora na palavra e/ou numeral. Em suma, não há consenso sobre o que nem como, exatamente, as imagens significam⁵².

A invenção da perspectiva artificial, a chegada da pintura de cavalete e a invenção da fotografia foram todos saudados como “viradas pictóricas” (*pictorial turns*), e eram vistos como maravilhosos ou ameaçadores, muitas vezes ambos ao mesmo tempo. [...] As viradas pictóricas geralmente invocam alguma versão da distinção entre palavras e imagens, a palavra associada à lei, a alfabetização e ao domínio das elites, e a imagem associada à superstição popular, ao analfabetismo e à licenciosidade. A virada pictórica é, então, usualmente *das palavras para as imagens*, e não é exclusiva do nosso tempo (MITCHELL, 2009, p. 15, tradução nossa e grifos do autor).

Das imagens os narratologistas extraem uma síntese verbal, chamada de *história*, que funciona como guia linear e conceitual da trama. A *história* da Paixão de Cristo, por exemplo, pode ser resumida numa frase ou num esquema simples: o beijo, a traição, o julgamento, a tortura, a crucificação, a dúvida, a morte, o renascimento. Em meras oito palavras é possível adensar aquilo que é organizado na trama bíblica do livro em centenas de páginas ou dos inúmeros filmes com suas centenas de minutos. Para esses pesquisadores,

⁵⁰ Recentemente, em especial desde meados dos anos 1970, pesquisadores como Seymour Chatman e David Bordwell, por exemplo, têm adaptado os conceitos da narratologia ao estudo dos objetos audiovisuais.

⁵¹ “[...] como não podemos projetar para fora as imagens que forjamos dentro de nós, dependemos quase sempre da *palavra* para traduzir e exteriorizar as paisagens do imaginário. Esse fato talvez explique por que a psicanálise deposita uma fé quase cega na palavra falada como porta de acesso àquilo que ela chama de inconsciente. E talvez explique também, de um lado, o estatuto privilegiado da *palavra* na maioria esmagadora dos sistemas filosóficos (por muitos considerada a própria encarnação do pensamento) e, de outro, a desconfiança, o preconceito e até a má vontade desses mesmos sistemas filosóficos em relação à imagem, condenada, desde Platão, à doença do simulacro. É que a imagem, não vindo diretamente do homem, pressupõe sempre uma mediação técnica para exteriorizá-la, ela é sempre um artifício para simular alguma coisa a que nunca podemos ter acesso direto” (MACHADO, 2014, p. 254, grifo do autor).

⁵² Cf. MITCHELL (2005), especialmente o sexto capítulo que trata das imagens que ofendem os outros, mesmo quando não há intenção do autor, precisamente pela leitura invariavelmente enviesada que cada cultura faz do mesmo objeto.

aqui está a *transmissão* do conhecimento narrativo, na capacidade do leitor ou espectador de apreender essas fases por onde a história se desenrola e, depois, as retransmitir para outros *na ordem* em que elas foram originalmente apresentadas. Esta visão, predominante, faz parte de uma escola que Gaudreault nomeia de “narratologia do conteúdo”, que “privilegia o estudo do conteúdo narrativo (a história contada), *de forma inteiramente independente* do meio pelo qual a mesma foi relatada” (2009, p. 30, tradução nossa). Para esse tipo de pensamento, a cor não faria qualquer diferença nem teria impacto medível ou prático sobre aquilo que se expõe. Nem a cor nem mesmo o suporte material como um todo, posto que os *meios* (audiovisual, teatral, musical, etc.), *a priori*, funcionariam como *condutores banais* que catalisariam o *entendimento* da história. Em suma, seria a compreensão da síntese o objetivo-mor⁵³ e não a vinculação emocional com as partes (dessa síntese), por exemplo. Ademais, existe uma “noção estabelecida há muito de que a cor, por mais intensa, agradável ou atrativa que seja, não é nem necessária ao funcionamento do mundo, nem essencial à nossa compreensão⁵⁴. A cor é secundária, uma adição, um suplemento, um cosmético ou possivelmente um sonho” (BATCHELOR, 2014, p. 23, tradução nossa). Já Roland Barthes pontua que “a cor é um revestimento aposto ulteriormente sobre a verdade original do preto-e-branco. A cor, para mim, é um ornato postiço, uma maquiagem (tal como a que é usada nos cadáveres)” (1984, p. 122).

Retomando a frase e o pensamento de Kristin Thompson, as regras que viriam a se consolidar no que hoje é chamado de *sistema clássico narrativo*, foram construídas em torno da ideia de deixar as coisas claras, de tornar tudo entendível, de evitar a ambiguidade ao máximo, de manter a “franqueza” tão querida por Fairbanks. Que coisas seriam essas? A história e seu desmembramento em trama. Por essa razão, a narrativa, entendida como transmissão de informações/conceitos sobre uma história, imiscuiu-se do material audiovisual no sistema clássico narrativo, tornando-o veículo do conhecimento em detrimento da ideia de filme como sensação e prazer visual. A cor passa a ser utilizada porque é agradável e padrão, “automática e mundana”, conquanto se mantenha servil à história e/ou de fato, invisível⁵⁵:

A produção de filmes coloridos começou - em termos práticos - por volta de 1932. Desde então, a cor nem sempre foi empregada com cautela

⁵³ Em tempos recentes, outra escola tem apresentado suas indagações. Gaudreault a nomeia de “narratologia da expressão”. Ela “se concerne com os meios de expressão (como a palavra escrita na narrativa textual, as imagens em movimento, sons, palavras, documentos oficiais, ou a música usada nas narrativas fílmicas) pelos quais um pedaço da informação é comunicado para o receptor” (id.).

⁵⁴ Uma vez que não há qualquer dificuldade em reconhecer os objetos quando os mesmos são apresentados em preto e branco.

⁵⁵ Este assunto será o mote principal da primeira seção do terceiro capítulo.

previsão quanto ao seu impacto psicológico, exceto do fato dela ser mais deleitável aos olhos do que o preto e branco. No planejamento de *Amor e Ódio na Floresta* (*The Trail of the Lonesome Pine*, EUA, 1936, dir.: Henry Hathaway), (o produtor) Walter Wanger disse: "O objetivo que estabelecemos no início da produção e do qual nunca nos desviamos era conformar a história e deixar a cor cair seja onde for". Produções demais, desde então, têm sido feitas quase da mesma maneira (BARTHOLOMEW, 1950, p. 45-6, tradução nossa).

No curso do processo espetatorial não é complicado se desconcentrar da cor posto que ela atua, especialmente nas obras cuja aplicação é “seja onde for”, como uma espécie de “descrição tácita”, implícita, já que o “*effet de réel* é intrínseco ao meio: o filme não pode evitar uma cornucópia de detalhes visuais, alguns dos quais são inevitavelmente ‘irrelevantes’ do ponto de vista *stricto sensu* da trama (*plot*)” (CHATMAN, 1990, p. 40, tradução nossa). Esses detalhes, entre os quais a cor, ocorrem *ao mesmo tempo* da ação.

Com um estilo moderado, a cor domina menos a imagem e é assim empurrada do primeiro plano projetivo da imagem⁵⁶ para o fundo como um elemento cênico que pode ser integrado discretamente na matriz do cinema narrativo como uma ferramenta, entre outras, para criar uma imagem absorvente e subliminal (YUMIBE, 2007, p. 195, tradução nossa).

1.3 A ideia do ‘realismo’, o verossímil

Jonathan Cohen e Aaron Meskin argumentam que não está (nem nunca esteve) em questão o estatuto epistemológico das fotografias, uma vez que basicamente “(1) os símbolos fotográficos são fontes de informação espacialmente agnósticas e (2) os receptores mantêm crenças sobre a categoria das fotografias que influenciam as suas atitudes em relação ao estatuto epistêmico dos símbolos fotográfico vistos” (2008, p. 72, tradução nossa). Em suma, se trata da “cornucópia” comentada por Chatman: ao trazerem consigo uma superabundância de informações visuais – texturas, cores, formas, distâncias, etc., as imagens de base fotográfica foram julgadas registros *fiéis* ou autênticos⁵⁷ desde sua invenção, sendo por exemplo a fiança que nos identifica nos documentos oficiais⁵⁸ dos governos por todo o planeta. Por outro lado, a noção de realismo enquanto ontologia se

⁵⁶ Em referência às cores sobrepostas do primeiro cinema: tintagens, viragens, estêncil, etc.

⁵⁷ Precisamente por serem tão “realistas”, “a fotografia e o cinema são considerados como os sub-trabalhadores oprimidos da arte verdadeira. Com o advento destes meios, as belas artes foram liberadas do trabalho incômodo e pesado da representação. Por exemplo, Auguste Renoir pensava que os artistas deveriam agradecer a Daguerre por libertá-los da aborrecida tarefa da feitura dos retratos” (CARROLL, 1988, p. 24, tradução nossa).

⁵⁸ Sempre houve o risco e a prática de adulteração fotográfica. Por essa razão, na atualidade, os sistemas de segurança têm buscado formas alternativas, tal como a identificação via dados biométricos.

encontra em farta, ampla e aberta discussão. Evitando adentrar na seara desse mérito, é impossível não notar a fartura de menções ao *realismo* que são bravateados por incontáveis autores que, via de regra, não se dão ao trabalho de definir a que estão se referindo exatamente. Por exemplo, Kracauer (1997, p. 11-2) asseverou que tanto a fotografia quanto o cinema se bifurcaram em duas atitudes, a primeira seria o desejo de parecer real (realista) e a segunda o desejo de fugir ao máximo do que se pareça com o real (formalista). Mesmo no estudo das aplicações de cor no primeiro cinema, quando as tecnologias (quase) impediam uma reprodução fidedigna, a “questão do realismo como atributo do uso da cor (era) bastante recorrente em documentação e bibliografia da época, como nos manuais dos fabricantes de película cinematográfica e livros técnicos de fotografia” (SOARES, 2014, p. 38). Jacques Aumont comenta que “desde os primórdios do cinema, os filmes ditos ‘representativos’ formam a imensa maioria da produção mundial” (2009, p. 26). E complementa: “sua virtude particular é enfatizar com força o *engodo* que a representação filmica constitui, ocultando também, sistematicamente, qualquer vestígio de sua própria produção” (ibid., p. 29, grifo do autor). O engodo se refere ao fato de que essas produções, majoritárias, se apresentam como registros verídicos do que foi ou do que poderia ter sido⁵⁹. Esta questão, que beira ao ontológico, sempre circundou a imagem cinematográfica; para alguns, demasiada *lifelike*, o tanto que Walter Murch descreveu em sua obra seminal como um corte de edição se assemelha – em função e efeito, a uma piscada de olhos

(n)a piscada – que interrompe a aparente continuidade visual de nossas percepções: minha cabeça pode se mover suavemente de um lado da sala para o outro, mas, de fato, estou cortando o fluxo visual de imagens em pedaços significantes, que serão justapostos e comparados [...] sem a intromissão de informação irrelevante no caminho (2001, p. 60, tradução nossa).

A fim de evitar a discussão ontológica, nesta dissertação se propõe que o termo *realismo* seja intercambiável, sempre que empregado, por verossímil. Para os estruturalistas⁶⁰ “a norma para a verossimilhança é estabelecida por textos anteriores [...] (ela) é um ‘efeito de *corpus*’ ou de ‘intertextualidade’ [...]” (CHATMAN, 1978, p. 50). Isso quer dizer que há um grau de internalização dos textos⁶¹: “naturalizar uma convenção narrativa significa não apenas compreendê-la, mas ‘esquecer’ seu caráter convencional e

⁵⁹ Notícias veiculadas em 1998 comentam sobre as reações dos veteranos da Segunda Guerra ao filme “ultrarrealista” *O Resgate do Soldado Ryan* (EUA, 1998, dir.: Steven Spielberg): “(o correspondente Sean) Comey reporta que muitos deles sentiram que ver o filme foi como estar de volta na batalha”. Disponível em < goo.gl/5M515q > e < goo.gl/4FLE59 >. Acesso em 10.12.16.

⁶⁰ A maioria dos narratologistas o é diretamente ou foi indiretamente influenciado por ideias do estruturalismo.

⁶¹ Também em qualquer outro meio de comunicação, textual ou não.

absorvê-lo no processo de leitura” (ibid., p. 49). Ou seja, se a cor se apresenta como pano de fundo num número elevado de produções, tal uso acabará como convenção, sendo ‘esquecido’ no processo espectral do filme. As convenções, por sua vez, variam dinamicamente entre tempos e culturas. O historiador da arte Bernard Berenson comenta que “uma convenção é em grande parte uma questão de notações que, em uma esmagadora maioria, são meras modas” (1953, p. 51, tradução nossa). A notação mais comum em Hollywood, desde a fundação do sistema clássico narrativo até a atualidade, é aquela que se caracteriza como realista. Uma das respostas mais interessantes para esse oxímoro⁶² surge precisamente dos estudos cognitivos que circundam o cinema para dele extrair conhecimento sobre a mente. No encalço de suas conclusões, as pesquisas estéticas e fílmicas têm ganho novos direcionamentos⁶³.

Portanto, há uma relatividade definitiva sobre a minha concepção de realismo; o que é realista para nós pode não ser para outras criaturas. Meu conceito de realismo é o que as pessoas nos dias de hoje estão chamando um conceito 'dependente da resposta'; é um conceito aplicável a coisas em virtude das respostas a elas advindas de uma certa classe de agentes inteligentes, ou seja, nós mesmos. É como o conceito de ser engraçado ou de ser vermelho. As coisas são engraçadas se as pessoas responderem a elas de certas maneiras (não é fácil dizer exatamente de que forma); as coisas são vermelhas, se parecerem vermelhas para seres humanos "normais" em condições normais. O realismo perceptual funciona da mesma maneira. Algumas pessoas podem achar este conceito relativista de realismo chocante, talvez paradoxal. Entre eles estão aqueles que, como já referi anteriormente, objetam ao realismo, porque eles pressupõem no realismo algum tipo de concepção absolutista do mundo e todos seus aspectos. Eles pensam que o realismo postula um mundo descritível sem referência a qualquer ponto de vista subjetivo. Mas isso é um erro. As cores são propriedades reais, relacionais das coisas: as propriedades que têm em virtude das nossas respostas a elas (CURRIE, 1996, p. 329-30, tradução nossa).

Dessa maneira o realismo alardeado por Hollywood pode ser considerado como verossimilhança sem prejuízo de entendimento. Notando-se, claro, que a verossimilhança é de natureza móvel, acordada (ou não) caso a caso entre os entes envolvidos: diretores, produtores, artistas diversos da produção, público, críticos, pesquisadores.

⁶² Por exemplo: como algo completamente editado e guiado por interesses, dos quais o próprio Murch nos dá a deixa ao dizer “cortar aquilo que é irrelevante”, poderia ser reprodução de totalidade fidedigna do real?

⁶³ O vice-versa também é verdadeiro.

Amamos livros. Amamos personagens da ficção, brinquedos, canções e odores. Amamos ideias e seus criadores. Amamos cores, que nada mais são do que frequências específicas de fótons de luz. Amamos alguém com quem conversamos no Facebook ou no Whatsapp e com quem vivemos relações que começam, se desenvolvem e mesmo terminam através dos balõeszinho impessoais e artificiais de um aplicativo de telefone – o que não torna estes sentimentos menos dolorosos ou reais. Os avatares que vemos nas redes sociais se tornam eventualmente tão autênticos quanto os indivíduos que representam – e, em maior ou menor grau, podemos dizer que amamos não aquelas pessoas com as quais nos envolvemos, mas sim a ideia que construímos delas. Uma representação concebida através de suas ações e de nossa percepção e interpretação destas.

Pablo Villaça⁶⁴

2 ENCRUZILHADAS TEÓRICAS

Este capítulo tentará demonstrar como o cinema clássico narrativo vive restrito pelo peso do realismo autoproclamado. A tela deveria ser (e pode ser) um espaço de inventividade e potencialidade, entretanto o sistema narrativo a amarra numa lógica específica do prosseguimento e entendimento da ação e suas implicações. Por fim, há a discussão dos termos de Hans Gumbrecht aplicados aos elementos plásticos, os quais atuam tanto como presença sensual quanto sentido, *afetação* do caminho gestado pela narrativa (atmosfera).

⁶⁴ Trecho retirado de sua crítica do filme *Ela* (EUA, 2013, dir.: Spike Jonze). Íntegra disponível em < goo.gl/zlYbfW >. Acesso em 26.12.16.

2.1 Espaço de potencialidades

O cinema surgiu num momento de grandes transformações tecnológicas (em 1895): “Para Benjamin, a percepção no contexto da modernidade nunca revelava o mundo como presença. O observador era identificado como *flâneur*, consumidor móvel de uma sucessão incessante de imagens ilusórias semelhantes a mercadorias” (CRARY, 2012, p. 29). A ideia do movimento, mais especificamente do olhar em movimento era algo que circundava o imaginário da sociedade⁶⁵. A própria *camera obscura*, quando instalada defronte para uma rua, por exemplo, permitia aos espectadores a visão de toda a movimentação de um “ponto de vista privilegiado”. O movimento era, então, querido pelos espectadores: “É de acordo com o trabalho pictórico que se mede o melhor do milagre do cinematógrafo: ele substitui, com efeito, as centenas de folhas duramente pintadas, uma por uma, em um Théodore Rousseau, pelo aparecimento imediato de todas as folhas. E, além do mais, elas se mexem...” (AUMONT, 2004, p. 36). Nossa sensibilidade clamava por ele:

É conhecida a remodelação que a estrada de ferro operou não apenas em nossa percepção da geografia, mas, definitivamente, em nossa concepção do espaço e do tempo. Abrindo novos espaços, na escala às vezes de um continente, ela implica também um novo sentimento do tempo, em parte alguma mais legível do que na padronização dos marcos temporais aos quais está presa. Constituição de um novo espaço-tempo, fundado na destruição física do espaço tempo tradicional, mas também na substituição da moral antiga ligada à natureza por valores novos, o desejo de aceleração, a perda das raízes. Destruição ambivalente, e a estrada de ferro é, no mais das vezes, vista, no início do século XIX, como uma espécie de garantia técnica do progresso e da harmonia entre as nações (nos Estados Unidos, o trem aparecerá como especificamente americano, porque é essencialmente democrático). [...] Mas o essencial, é claro, é que o trem continua a ser o lugar prototípico onde se elabora, em pleno século XIX, o espectador de massa, o viajante imóvel. Sentado, passivo, transportado, o passageiro de trem aprende depressa a olhar desfilar um espetáculo enquadrado, a paisagem atravessada (ibid., p. 53)

Enquanto a fotografia funciona a partir de uma supressão do tempo, o cinema trabalha ele como um de seus elementos ‘materiais’; vide o conceito de montagem, surgido da necessidade de gestar o tempo a partir dum objetivo bem definido: o de contar uma história. Contar é, especialmente no caso do cinema clássico narrativo, sinônimo de guiar (especialmente, o olhar e a atenção). Os filmes nos conduzem pelos meandros daqueles universos que pretendem apresentar/incluir. Os cortes da montagem nos fazem ‘saltar’

⁶⁵ Crary comenta dos dispositivos como o fenacitoscópio, o taumatrópio, o diorama, o zootrópio, o caleidoscópio e o estereoscópio (prenúncio da tecnologia dos microscópios).

pelos espaços narrativos. Somos levados a diversos espaços diferentes, e permanecemos neles pelo tempo exato que os cineastas pretendem que fiquemos. “De qualquer forma, a revelação no início deste século de que certos tipos de corte ‘funcionavam’ levou quase imediatamente para a descoberta de que filmes podiam ser rodados de forma descontínua, o que era equivalente cinematográfico da descoberta do voo” (MURCH, 2001 , p. 7). O que Walter Murch, editor de filmes como a trilogia do *Poderoso Chefão*, *Apocalypse Now* e *O Paciente Inglês*, quer dizer é que tal revelação permitiu ao cinema a criação praticamente livre de espaços. Ao contrário do teatro, por exemplo, que é limitado fisicamente⁶⁶. O cinema constrói espaços e tempos narrativos para um observador que deseja neles estar incluído:

A força da montagem reside nisto, no fato de incluir no processo criativo a razão e o sentimento do espectador. O espectador é compelido a passar pela mesma estrada criativa trilhada pelo autor para criar a imagem. O espectador não apenas vê os elementos representados na obra terminada, mas também experimenta o processo dinâmico do surgimento e reunião da imagem, exatamente como foi experimentado pelo autor. [...] Na realidade, todo espectador, de acordo com sua individualidade, a seu próprio modo, e a partir de sua própria experiência- a partir das entranhas de sua fantasia, a partir da urdidura e trama de suas associações, todas condicionadas pelas premissas de seu caráter, hábitos e condição social -, cria uma imagem de acordo com a orientação plástica sugerida pelo autor, levando-o a entender e sentir o tema do autor. É a mesma imagem concebida e criada pelo autor, mas esta imagem, ao mesmo tempo, também é criada pelo próprio espectador (EISENSTEIN, 2002, p. 29)

As implicações dessa citação eisensteiniana serão discutidas mais adiante, na seção subsequente do texto, com a teoria formulada por Gérard Genette, da atenção estética, que pressupõe a participação ativa do espectador na concretização da obra: assim, a ideia do observador inerte é colocada à prova, reexaminada e reavaliada. A cor, por exemplo, se forma na relação entre a luz e o aparato sensível do observador:

Quando identificamos a sétima (ou primeira) cor do arco-íris como vermelha, por exemplo, estamos nos referindo à manifestação visual de

⁶⁶ A maior limitação do cinema é, geralmente, a financeira. Francis Ford Coppola comenta: “O telefone da minha residência ficou cortado todo o ano passado (1980), porque não tenho dinheiro para pagar a conta telefônica. [...] Eu acredito que um artista tem o direito de ser dono daquilo que cria, mas não consigo o capital que preciso para criar. Eu dirigia um estúdio de cinema que não tinha dinheiro. O dia em que comecei a filmar *O Fundo do Coração*, eu não tinha dinheiro. [...] Quer você faça um filme com seu próprio dinheiro ou com o dinheiro dos outros, você está sob pressão. Para mim é pior, entretanto, quando você usa o dinheiro dos outros” (apud PHILLIPS, 2004a, p. 78-9). Basicamente isso se dá porque o cinema lida com o material da ‘realidade’, chamado de pré-filmico. Tudo deve ser rearranjado na tela e quanto mais grandiosa a ideia, mais cara ao mesmo tempo. Se você quiser implodir um prédio real ou até um em três dimensões, precisará gastar muito dinheiro para isso. Para a cena das perseguições num *freeway* do filme *Matrix Reloaded* (2003, EUA), as irmãs Wachowski construíram uma ponte de 2.6 km ao custo equivalente de 8.75 milhões de reais. Outras informações aqui: < <http://goo.gl/M3D5oD> >, acesso em 02.08.16.

uma radiação eletromagnética de comprimento de onda definido pela faixa de 627 a 760 milimícrons. Ao nos referirmos à cor vermelha da pimenta, com certeza estamos buscando definir uma qualidade de discriminação do objeto, e, quando falamos que a cor vermelha não é propriedade deste objeto, isso significa que a mesma pimenta, “vermelha”, quando iluminada pela luz branca do sol, torna-se “marrom” quando iluminada por uma lâmpada de vapor de sódio, já que esta lâmpada apresenta um espectro eletromagnético de configuração diferente, apesar de sua luz também branca (GUIMARÃES, 2001, p. 12).

Os espectadores são convidados para observarem um espaço, os movimentos que ocorrem num determinado tempo neste espaço.

Sabe-se que um filme é constituído por um enorme número de imagens fixas chamadas fotogramas, dispostas em sequência em uma película transparente; passando de acordo com um certo ritmo em um projetor, essa película dá origem a uma imagem muito aumentada e que se move. Evidentemente, existem grandes diferenças entre o fotograma e a imagem na tela — começando pela impressão de movimento que a última dá; mas ambos apresentam-se a nos sob a forma de uma imagem *plana* e delimitada por um *quadro*. Essas duas características *materiais* da imagem fílmica, o fato de ser bidimensional⁶⁷ e o de ser limitada, estão entre os traços fundamentais dos quais decorre nossa apreensão da representação fílmica (AUMONT et al, 2009, p. 19, grifos do autor).

Cada quadro do filme é delimitado, milímetro a milímetro, pelo diretor do filme⁶⁸. Ele é o responsável por *enquadrar*, ajustar o que se vê, por quanto tempo, etc. Por essa razão que a figura do diretor de cinema, hoje, é facilmente conectada com uma imagem de alguém sentado perto de monitores, vulgos *vídeo-assist*. Até os anos 1990, aproximadamente, as filmagens de película pareciam mais “um voo cego guiado por instrumentos” (MOURA, 2001, p. 91) pois os copiões só eram vistos de noite, ou até no dia seguinte. Assim, os cineastas filmavam sem poder ver em tempo real aquilo que a câmera registrava. A cada 24 quadros, forma-se 1 segundo de imagem para o espectador. Isso significa que cada minuto de filme possui 1.440 quadros. E cada hora 86.400 quadros. Como o quadro passa de maneira muita rápida para nossa percepção corriqueira, em cinema a medição padrão mais utilizada é feita em *planos*. Em resumo, na linguagem cinematográfica, um plano corresponde a uma posição de câmera. Cada nova posição, novo

⁶⁷ Com ilusão de profundidade, perspectiva, presença de ponto (ou pontos) de fuga, etc. Como explicam Jonathan Crary e Arlindo Machado, a câmera é devedora das teorias do Renascimento, essas por sua vez dos gregos, profundamente relacionados com o entendimento matemático do mundo. De todo modo, o cinema 3D ainda é 2D com alguns elementos distintos em profundidade ‘real’. Há, entretanto, o movimento em direção a um ‘novo’ universo de obras: as da realidade virtual. Por exemplo com o Oculus Rift. Outras informações aqui: < <http://goo.gl/urHH3E> >, acesso em 05.08.16.

⁶⁸ Henry Alekan, lendário diretor de fotografia, comenta: “Minha filosofia geral é a de nunca discutir com o diretor. Só fiz isso muito raramente. Não me lembro de recusar a ir filmar qualquer cena – como alguns de meus colegas já fizeram. Qualquer dificuldade que houvesse, eu diria a mim mesmo: ‘Na verdade, estou aqui para efetuar o pensamento do diretor. Então, vamos tentar aquiescer a sua visão’” (apud RASKIN, 1999, p. 27-8, tradução nossa).

plano, independentemente do movimento da câmera. E cada plano será detalhadamente concebido, como fazia Akira Kurosawa com seus belíssimos *storyboards*, que nada mais são que quadros (no sentido de desenhos ou pinturas) que correspondem a um plano da ação fílmica (uma posição de câmera): “Artistas de *storyboard* são valiosos porque eles estão conectados diretamente com o cérebro do diretor. *Storyboards* são uma maneira muito eficaz para interpretar e decompor um roteiro. Eles nos dizem muito sobre a realidade de filmar qualquer sequência complexa” (RIZZO, 2005, p. 125).



Figura 08 - Storyboard de *Kagemusha*, Akira Kurosawa⁶⁹.

Por que prestar tanta atenção na colocação dos elementos – atores, objetos, cores, etc., a ponto de ter que gastar um bom dinheiro com uma equipe (como fazem todos os filmes *blockbuster*) somente para desenhar quadros que jamais serão vistos pelos espectadores? Uma razão primordial: diferente do que faz um pintor, o trabalho de cinema é feito de forma coletiva. A equipe completa da trilogia do Senhor dos Anéis chegou a ter número próximo de 2.400 pessoas envolvidas nas diversas etapas da produção⁷⁰. Portanto, trata-se de um trabalho custoso, demorado e profundamente complexo. Fernando Meirelles, durante a produção de seu *Ensaio sobre a cegueira*, em torno de 2003, escreveu um diário

⁶⁹ Uma exposição do Instituto Tomie Ohtake trouxe para São Paulo, em 2010, diversos dos quadros originais. Notícia disponível em < <http://goo.gl/Px6NNs> >. Acesso em 30.07.16.

⁷⁰ De acordo com nota publicada pelo *USA Today* em 2003. Disponível em < <http://goo.gl/kCg5av> >. Acesso em 30.05.16.

de produção para o *site* Cinema em Cena. O material, hoje, encontra-se espalhado em arquivos fragmentados pela *web*, com diversas partes perdidas para sempre. Em uma dessas passagens desaparecidas, Meirelles afirmava sua confiança profunda em seu editor, Daniel Rezende, para salvar seu material. Isso pois numa cena crucial, no primeiro *take* o ator estava bem e a atriz ‘fria’. No segundo, se deu o inverso. No terceiro, nenhum estava bem. Ele ‘rezava’ para que Daniel pudesse juntar, de forma despercebida pelo público, a atuação do ator do primeiro *take* com a da atriz do segundo. Portanto os diretores e suas equipes trabalham com uma profusão inimaginável de material *bruto* que serão transplantados em aproximadamente 160.000 quadros – num filme de duas horas de duração. É condição *sine qua non* do cinema clássico narrativo que se estabeleça uma linha de raciocínio que coligue os elementos visuais e sonoros, que organize os espaços e os tempos⁷¹. É imprescindível que se planeje como esse espaço será percorrido e como ele será transmutado em outros espaços. Para além da concretude dos espaços, há ainda infinitesimais outros (micro)espaços contidos em cada um deles. Cada traço específico, cada cor, cada contraste, etc., pode evocá-los.

O espaço não é mais este ou aquele espaço determinado, tornou-se espaço qualquer, segundo um termo de Pascal Augé. É claro que Bresson não inventa os espaços quaisquer, embora os construa a seu modo e à sua maneira. Augé preferiria buscar a sua fonte no cinema experimental. Mas poder-se-ia igualmente dizer que eles são tão velhos quanto o cinema. Um espaço qualquer não é um universal abstrato, em qualquer tempo, em qualquer lugar. É um espaço perfeitamente singular que apenas perdeu sua homogeneidade, isto é, o princípio de suas relações métricas ou a conexão de suas próprias partes, tanto que as junções podem se dar de uma infinidade de modos. É um espaço de conjunção virtual, apreendido como puro lugar do possível (DELEUZE, 1985, p. 140-1).

O cinema trabalha com o espaço físico de forma a transtorná-lo completamente. Mesmo numa locação ‘real’, a equipe de filmagem irá alterar diversos aspectos, configurando-os e conformando-os para o desígnio daquilo que a narrativa intenciona narrar. Para nos comunicar através de estímulos a nossa sensibilidade, com provocações sensoriais que nos ‘atingem’ sob a forma do que a semiótica nomeia de qualissigno.

Certos filmes de Joris Ivens nos dão uma ideia do que seja um qualissigno: “Chuva não é uma chuva determinada, concreta, que caiu em algum lugar. Essas impressões visuais não são unificadas por

⁷¹ O editor do filme *Missão: Impossível – Nação Secreta* (EUA, 2015, dir.: Christopher McQuarrie), num *post* publicitário da ferramenta de edição Avid, liberou a imagem de toda a *timeline* (a linha de montagem virtual) do filme, onde se pode ver milhares de efeitos, cortes, sons, etc. Disponível em < goo.gl/zkoxyl >, acesso em 01.08.16.

representações espaciais ou temporais. O que é aqui espreitado com a mais delicada sensibilidade, não é o que a chuva realmente é, mas o modo como aparece quando, silenciosa e contínua, goteja de folha em folha, quando o espelho do tanque se arrepia, quando uma gota solitária busca hesitando seu caminho sobre a vidraça, quando a vida de uma cidade grande se reflete no asfalto molhado... E mesmo quando se trata de um objeto único, como A Ponte de Roterdã, esta construção metálica se dissolve em imagens materiais, enquadradas de mil maneiras diferentes. O fato de que essa ponte possa ser vista de múltiplas maneiras torna-a, por assim dizer, irreal. Ela não nos aparece como a criação de engenheiros visando um objetivo determinado, mas como uma curiosa série de efeitos óticos. São variações visuais sobre as quais dificilmente um trem de carga tráfegaria...”. Não é um conceito de ponte, mas também não é o estado de coisas individuado definido por sua forma, sua matéria metálica, seus usos e funções. É uma potencialidade (ibid., p. 142).

Tais estímulos ultrapassam aquilo que é pragmático, da ponte enquanto local que serve para travessia por exemplo, na direção de algo que é carregado de símbolos e significação, dotado de instrumentos que captam nossa atenção e a focalizam num carrossel emocional: em resumo, em algo que nos afeta. Portanto, o espaço do cinema, espaço qualquer para Deleuze, é um espaço afetivo que reconstrói uma experiência singular desse espaço/tempo sob forma sensível.

Há mais de vinte anos fiz um curso do Luiz Fernando Carvalho. Ele falava exatamente sobre padrões, não em relação à cor e sim sobre enquadramento. Ele comentou que estamos condicionados a colocar a câmera em cima do ombro e enquadrar as pessoas dessa altura e que isso foi criado, até por uma questão de posição ergonômica da câmera, que se apoia com facilidade no ombro. E que é mais prático, por exemplo, para o jornalismo, que o câmera esteja de pé, pois assim ele pode se movimentar com mais rapidez. Se fizéssemos uma pesquisa num filme qualquer X, digamos, descobriríamos que a maioria dos enquadramentos é feita dessa posição por essa razão, ergonômica, de encaixe no ombro. Se a criação da câmera (e de suas posições) fosse totalmente deixada ao acaso, teríamos uma imagética completamente diferente. [...] O acaso tem uma potência artística muito maior do que aquilo que buscamos fazer (o padrão) e chamamos de ‘correto’⁷².

A cor está entre esses elementos *de afetação*: “vivemos mergulhados num cromatismo intenso, e o homem moderno, ao lado de arquiteturas de concreto e de aço cinzento, não consegue separar-se dele, porque nele vive, *por ele sente satisfação e amor*” (FARINA, 2006, p. 1, grifo nosso). Seu papel no cinema, todavia, tem sido amplamente negligenciado.

⁷² Trecho excluído de entrevista que realizei com o cineasta Eduardo Nunes, em 2015. Parte desse material foi publicado na revista Movimento da USP, cf. ANCHIETA (2016).

É, então, muito surpreendente que a cor esteja entre os mais poderosos códigos cinematográficos e dispositivos narrativos, enquanto seu papel na composição fílmica tenha, até há pouco, recebido limitada atenção crítica e teórica, como se pode comprovar com qualquer busca rápida pelos textos cinematográficos. Na maioria dos casos, as referências à cor são mínimas, quase não há reconhecimento de que a cor é elemento chave da narrativa fílmica, junto do movimento de câmera, música ou *mise-en-scène*, por exemplo (EVERETT, 2007, p. 16, tradução nossa).

Para analisarmos com precisão o porquê da ausência da cor nos estudos cinematográficos precisaremos, primeiro, retomar a questão do espaço. Em especial, o espaço hollywoodiano⁷³. David Bordwell (1985, p. 161) explica que cinema clássico erige uma narrativa que aparenta não ter narrador⁷⁴. Exatamente por parecer tão isonômico o espaço narrativo precisa de uma base muito sólida, de uma consistência interna de extrema rigidez. Em suas palavras, é como se “o evento pró-fílmico tivesse uma existência independente”. O autor norte-americano ainda afirma que

Configurações espaciais são *motivadas pelo realismo* (um escritório de jornal deve conter mesas, máquinas de escrever, telefones) e, principalmente, pela necessidade de composição (a mesa e máquina de escrever serão usadas para a produção de notícias causalmente significativas; os telefones formam ligações cruciais entre personagens) (ibid., p. 157, tradução e grifo nosso).

Se a composição da história é motivada pelo realismo, uma luz rosa choque fortíssima que fosse lançada sobre o personagem principal teria que ser explicada. Ao contrário, a luz branca – como a do sol –, é entendida ‘mecanicamente’ como do sol ainda que venha, de fato, de um poderoso refletor: “Talvez devido à uniformidade estilística do cinema *mainstream*, a aplicação de esquemas estilísticos seja um processo *top-down*⁷⁵ que tenha sido tão praticado que passe a operar automaticamente” (ibid., p. 36, tradução nossa). Ou seja, o sistema clássico constrói espaços simples e redundantes (com a ‘realidade’), de forma a evitar qualquer ambiguidade maior. A repetição *ad nauseam* desse esquema acostuma os espectadores com o código: ‘é como se fosse seu olho observando a vida real’. O filme clássico narrativo age, então, como uma espécie de observador invisível do mundo. “O observador invisível é meramente uma descrição abreviada para uma instrução

⁷³ Nem todo filme de Hollywood é adepto do sistema clássico narrativo (ex: David Lynch). Também é inverdade que os filmes estrangeiros sejam todos ou em sua maioria *avant-garde*. O *corpus* dessa dissertação trata de filmes de qualquer nacionalidade, desde que eles sejam clássicos narrativos (ao menos, em essência) e lidem com a cor de forma explícita.

⁷⁴ Tal afirmação será esmiuçada na segunda seção deste capítulo (História e Discurso).

⁷⁵ Processos cerebrais que são determinados pelas instâncias ‘superiores’, da inteligência e juízos lógicos. Ao contrário, por exemplo, da dor de se cortar ou se queimar – onde a resposta física e inconsciente é mais forte e determinante do que o raciocínio. Cf. DAMÁSIO (2012).

condicional contrafactual que expressa o conhecimento do espectador de um evento (por exemplo, ‘Se eu estivesse lá, então é isso que eu teria visto’)” (BRANIGAN, 2006, p. 171, tradução nossa).

Em minha opinião, no entanto, a explicação mais convincente para cautela do cinema com o uso da cor óptica é de novo, ou melhor, ainda, a motivação. Ela transcende a ideologia clássica de Hollywood e interage diretamente com a forma como percebemos o mundo e o que aceitamos como representações realistas do mesmo. Porque a luz colorida chama a atenção para si mesma e, portanto, à sua fonte, o uso contínuo de cor óptica desmotivada é apenas uma opção viável em formas de imagens em movimento que não precisam esconder o fato de que uma filmagem está ocorrendo: filmes de vanguarda, de vídeo arte, *promos pop*, comerciais de televisão, e assim por diante. Em qualquer forma de imagem que não tenha abandonado completamente o efeito de realidade (e isso inclui quase todos os filmes comerciais), a cor óptica ainda precisa ser justificada (MISEK, 2010, p. 147, tradução nossa).

É como se o espaço hollywoodiano evitasse ao máximo ser um espaço qualquer de Deleuze, uma vez que ele almeja ser fatural com uma ideia de verossimilhança, sua comunhão é com a sensação de testemunho e com a impressão de objetividade. Dois elementos do sistema clássico narrativo⁷⁶ merecem ser citados ainda nessa primeira seção, antes de retomados com mais atenção na seção 2.3 (História e Discurso). Em primeiro lugar, Bordwell (1985, p. 161-2) afirma que a ênfase deve ser numa expressividade mínima ou simplificada – em relação aos entre-lugares possíveis, que não atrapalhe a ação/desenrolar (em inglês, o *plot*) do filme. Portanto, há uma sucessão temporal de ações que levam para a próxima ação, de forma causal. A necessidade de evitar ou anular a ambiguidade surge torna-se evidente: um telefone não pode ser focalizado por muito tempo, ou diversas vezes, caso ele não tenha qualquer conexão com o desenvolvimento do elo de causas-e-consequências que imperam na marcha veloz do *plot* do SCN. O seriado *Breaking Bad* (EUA, 2008-13, dir.: Vince Gilligan), por exemplo, esbanjou uma quantidade razoável de seu tempo de tela em um singelo urso de pelúcia caolho que flutuava na piscina da casa do personagem principal, Walter White. Durante esses tempos ‘mortos’, em que a câmera focaliza o urso, ‘nada’ acontecia. É um espaço, mas um espaço deslocado, adjacente ao tempo que corre do *plot*. Ao mesmo tempo, no entanto, os criadores do seriado estabeleceram uma espécie de gramática colorida própria⁷⁷, onde o rosa “parece simbolizar

⁷⁶ Deste ponto em diante do texto, chamado de SCN.

⁷⁷ Os fãs do seriado estabeleceram uma ‘tabela de leitura’ dos significados das cores que surgem na tela. Tanto o diretor Vince Gilligan quanto o *designer* de produção Mark Freeborn confirmaram, em entrevistas, haver uma *intenção* elaborada por trás de cada escolha cromática do seriado. Disponível em < <http://goo.gl/dlC1Bf> >, acesso em 05.08.16.

não somente a morte, mas os danos indiretos causados por Walt(er White) – a destruição que ele desencadeia, e as vidas inocentes perdidas no processo” (HUDSON, 2013, tradução nossa)⁷⁸. O quadro da figura 09, o longo e recorrente tempo fixado naquele espaço ‘estranho’, portanto, faz e não faz parte da marcha do *plot* pelo clímax e resolução final.



Figura 09 - *Breaking Bad*, primeiro episódio da segunda temporada, "Seven Thirty-Seven", 2009.

A segunda característica do SCN decorre da primeira (da simplicidade da causa-e-consequência): é preciso ser redundante, deixar evidente. Eis o *establishing shot*, uma ‘ferramenta da linguagem cinematográfica’ cuja função é mostrar ao público onde a ação se passa. “Um *wide shot* (WS) revela onde a cena está ocorrendo. Também referido como um *long shot* ou *master shot*, um *wide shot* ajuda a *orientar* o público. [...] Um *establishing shot* é um tipo de *wide shot* que pode firmar a fachada de um edifício antes de que a câmera corte para um escritório interno” (STOLLER, 2009, p. 223, tradução e grifo nosso). O *establishing shot* demarca os espaços, os rotula nitidamente, ele situa o espectador e impede indeterminações.

No final de *Skyfall* (GBR, 2012, dir.: Sam Mendes), James Bond retorna para Londres. Numa belíssima movimentação em *plongée* (‘mergulho’), a câmera revela o agente no topo de um prédio – infere-se que seja o novo MI6, uma vez que sua solidão contemplativa é rapidamente cortada pela presença de outra agente, Eve Moneypenny.

⁷⁸ Texto da crítica na revista *Wired*. A comoção e a busca pelo ‘sentido’ do urso rosa geraram inúmeras outras matérias, como a intitulada *A Brief History of 'Breaking Bad's' Pink Teddy Bear Recurring Motif* (Uma breve história do tema recorrente de *Breaking Bad*: o urso rosa de pelúcia). Disponível em < <http://goo.gl/oJaZYL> >, acesso em 05.08.16.



Figura 10 - *Establishing shot* em *Skyfall* (GBR, 2012, dir.: Sam Mendes)

Ao contrário do *establishing shot* tradicional, Mendes mune seu plano de significação: o nacionalismo apontado pelas bandeiras, a grandiosidade da cidade, o retorno de 007 ao cargo e ao seu lugar de direito, etc. Em geral, *establishing shots* existem sob a forma apontada por Michael Stoller – de estremar implacavelmente um lugar específico.



Figura 11 – *Establishing shot* da cafeteria *Central Perk*, de *Friends* (EUA, 1994-2004, dir.: David Crane e Marta Kaufman)

Em *Friends* (EUA, 1994-2004, dir.: David Crane e Marta Kaufman), os seis personagens principais passam boa parte de seu tempo numa cafeteria chamada *Central Perk*. Ao invés do corte entre as sequências levar o espectador diretamente para dentro do estabelecimento, mesmo após dezenas de episódios (ou centenas), o *establishing shot*

redunda em deslindar: ‘neste momento, estamos aqui na cafeteria que você já viu centenas de vezes, cujo interior você já conhece de cor. Só para evitar indevidas confusões, é aqui exatamente onde nos encontramos’! A tautologia do *realismo* (‘isto é o que eu veria se lá estivesse’) diminui a ambivalência. É possível questionar, por exemplo, se o amarelo de *Amélie* (FRA, 2001, dir.: Jean-Pierre Jeunet) está relacionado com a própria protagonista ou se estamos diante de um traço de estilo do diretor, porquanto diversos de seus filmes se encontram entre tons fortes de amarelos e laranjas. Ao revés, não surge a indagação no caso de *Friends*: aquela cafeteria é iluminada de *forma natural*, ela se parece com as que conhecemos nas nossas vidas ordinárias.



Figura 12 - Realismo e/ou absurdo?, em *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (EUA, 2008, dir.: Christopher Nolan)

Então, comenta Rudolf Arnheim, os “fatores constantes de uma configuração visual, por exemplo, a cor particular do sol, sempre presente (branco), vão desaparecer da consciência, assim como um ruído ou um cheiro constante” (1997, p. 21, tradução nossa). Naturalmente, se nossa atenção está direcionada para a evolução dos atos, o *plot*, ela ignorará a própria materialidade (as imagens) que nos informam ou mostram esses mesmos atos – em prol do entendimento dessas ações, suas evoluções e relações. A maior potencialidade do SCN reside em sua capacidade de verter crível sequências que beiram ou ultrapassam o absurdo⁷⁹; igualmente, de nos fazer transmutar os estímulos luminosos e sonoros em espaços repletos de nossa credulidade, ou seja, nós assumimos o papel de observadores invisíveis de forma ‘automática’ e voluntária.

⁷⁹ Em função do suposto realismo, Tom Cruise dispensou dublês e ficou pendurado na porta externa de um avião em pleno voo. Evidentemente, com cabos de segurança. Vídeo do *making of* disponível em < <http://goo.gl/x2FKf7> >, acesso em 02.08.16. Em outro caso (figura 12), no filme *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (EUA, 2008, dir.: Christopher Nolan), um caminhão foi virado de ponta-cabeça em alta velocidade de fato para a cena em que o personagem principal... torna um caminhão de ponta-cabeça em alta velocidade. Entrevista com o coordenador de dublês disponível em < <http://goo.gl/JBKcA5> >, acesso em 02.08.16.

2.2 História (*plot*) e Discurso

Os estudos narratológicos se sustentam, em parte e até a atualidade, sobre o legado estruturalista advindo, por exemplo, do *insight* de Ferdinand de Saussure – em sua antinomia entre “o enunciado (a fala), como um ato puramente individual, ao sistema da língua como fenômeno puramente social (do léxico)” (BAKHTIN, 1997, p. 304). A análise do linguista suíço estabeleceu uma repercussão que transcende diversas gerações de pesquisadores: “Numa imitação de Saussure e da fonologia, a pedra mais fundamental do edifício narratológico se tornou a estrutura da oposição binária” (FLUDERNIK, 2005, p. 38). Prossegue Monica Fludernik, autoridade em estudos da narrativa, ao asseverar que a tradição estruturalista (e binária) foi fortalecida e complementada por Seymour Chatman

que escreveu o livro padrão dos estudos narratológicos nos Estados Unidos, *História e discurso*⁸⁰ (1978). A apresentação astuta de Chatman dos dois níveis fundamentais da narrativa - história (sobre o que é a narrativa) e o discurso (o texto) – serviu para reformular a questão do que constitui uma narrativa, estendendo a definição para cobrir uma variedade de meios narrativos, especialmente o cinema. O discurso narrativo no modelo de Chatman, portanto, pode vir em diferentes formas– discurso narrativo, sequências filmicas, e assim por diante. A definição de narratividade em *História e discurso* repousa sobre a inter-relação dinâmica dos dois níveis de história (*plot*) e o discurso (representação medial) (ibid., p. 42, tradução nossa).

O trabalho de Chatman inspirou outros autores, hoje renomados, como David Bordwell e Edward Branigan nos Estados Unidos. Na França, o estruturalismo imbuía obras de profunda influência sobre o campo, como *O Discurso da Narrativa* (1979), de Gérard Genette. Um dos desdobramentos das teorias estruturalistas francesas que impactou fortemente os estudos da narrativa no cinema (por exemplo, com Christian Metz) foi a contribuição de Émile Benveniste, da teoria da enunciação. Ela “caracteriza-se por considerar o *sujeito* como centro de reflexão da linguagem, distinguindo *enunciado* (o já realizado) de *enunciação* (ato de produzir o enunciado). O que interessa, portanto, é o processo, isto é, as marcas do sujeito naquilo que ele diz” (GIACOMELLI, 2000).

Seria reconfortante ser capaz de delinear as categorias de Benveniste com precisão, mas elas ocupam uma pequena parte de seus escritos e do trabalho dos seus pares. A distinção entre *histoire* e *discours* não se tornou parte da teoria linguística dominante, enquanto o par *énoncé/énonciation* é usado de formas ambíguas. Além disso, Benveniste elaborou

⁸⁰ *Story and discourse* no original, livro sem tradução para o português.

relativamente pouco estes conceitos, e seu uso dos termos é menos consistente do que muitos teóricos do cinema nos fazem acreditar. No entanto, de uma forma ou outra os conceitos invadiram a teoria do cinema e devemos fazer o que pudermos para esclarecê-los. [...] (existem duas formas de enunciação, sendo uma delas o) *discours*: “cada enunciação que supõe um emissor e um ouvinte, e no emissor a intenção de influenciar o ouvinte de alguma maneira.” O modo que omite marcas enunciativas fortes é identificado como *histoire*: “a apresentação dos fatos observados num certo período no tempo, sem qualquer intervenção do emissor no relato” (BORDWELL, 1985, p. 21, tradução nossa).

Portanto, a teoria de Benveniste está primordialmente concernida com uma questão que poderia ser simplificada em ‘quem diz?’, ou seja, quais as marcas deixadas por esse sujeito que me permitem identificá-lo.

Quem "fala" um filme? A quem se endereça? É falado em que circunstâncias? [...] Algumas respostas são fornecidas por Christian Metz. Em "*Histoire / discours*", ele propõe que o cinema como uma instituição tem uma dimensão enunciativa em virtude das "intenções do cineasta, as influências que ele exerce sobre o público em geral, etc." Mas o filme tradicional apresenta-se como *histoire* na medida em que apaga todas as marcas da enunciação. [...] Metz afirma que a impressão de *histoire* é uma ilusão; que o filme é discursivo, ainda que veladamente: ele se "mascara" como *histoire*. [...] O breve ensaio de Metz descreve um núcleo de premissas comuns para críticos que procuram construir uma explicação da narrativa fílmica com base na linguística. O analista deve encontrar os elementos discursivos que o enunciado disfarça como *histoire* e deve encontrar o "emissor" por trás daquilo que parece ser não-dito (ibid, p. 22, tradução nossa).

Dessa maneira, o observador invisível citado na primeira seção do texto (Espaço de Potencialidades) atua como uma espécie de narrador que suprime os sinais do próprio trabalho. No entanto, “a forma mais narrativa de edição ainda é discurso, ainda é um ato de enunciação, mesmo quando é posto a serviço da mais transparente narrativa” (BERGALA apud GAUDREAULT, 2009, p. 96, tradução nossa). Antes do ‘quem diz’, todavia, o núcleo das pesquisas foi desenvolvido – no Formalismo Russo do início do século XX, em torno da indagação do ‘o que é dito’ ou mais especificamente, ‘o que é dito, em que ordem’? É uma teoria do desenrolar, ou seja, da trama ou enredo (*plot*, em inglês).

Um tipo de teoria que se concentra na lógica do desenvolvimento em torno de uma "série de eventos" que é recolhida numa corrente causal focada. Esse aspecto da organização narrativa pode ser nomeado de "trama" (*plot*). Vladimir Propp separou um conjunto de ações mínimas, cada uma das quais foi posteriormente classificada como uma "função" particular, concebida como "um ato de um personagem, definida a partir do ponto de vista da sua importância para o curso da ação." *Propp insistiu*

que o estudo do que é feito em uma narrativa deve preceder "questões de quem o faz e como é feito." Um resultado importante da pesquisa com base neste tipo de teoria narrativa, feita com ênfase no enredo, foi demonstrar que diferentes ações em diversas histórias funcionam de modo semelhante, isto é, têm a mesma "função" na produção da coerência dos eventos. [...] Desta forma, "trama" se torna um conceito teórico e abstrato capaz de explicar uma gama de dados, incluindo os dados de histórias ainda não inventadas. *As teorias narrativas da trama, no entanto, têm pouco a dizer sobre o conhecimento procedural e a narração* (BRANIGAN, 2006, p. 118-9, tradução e grifo nosso).

O trabalho de Genette marcou o redirecionamento da questão russa ‘o que’ para ‘quem diz o quê, em que ordem’? O teórico francês foi ainda mais adiante, estabelecendo uma detalhada análise do trabalho da disposição temporal dos elementos: por exemplo, com suas analepses e prolepses. Também amplificou a averiguação em torno do ‘quem’ ao introduzir as *focalizações*⁸¹. Enquanto Genette, crítico literário, expandia a narratologia na França, Seymour Chatman, professor de cinema da Califórnia, aplicava os conceitos ao cinema.

Tomando a poética como uma disciplina racionalista, podemos perguntar, como faz o linguista sobre a linguagem: quais são os componentes necessários - e somente aqueles - de uma narrativa? A teoria estruturalista argumenta que cada narrativa tem duas partes: uma história (*histoire*), o conteúdo ou a corrente de eventos (ações, acontecimentos), mais o que pode ser chamado de existentes (personagens, itens de configuração); e um discurso (*discours*), isto é, a expressão, o meio pelo qual o conteúdo é comunicado. Em termos simples, a história é *o que* é retratado em uma narrativa, e o discurso *o como* (CHATMAN, 1978, p. 19, tradução nossa, grifos do autor).

Deste modo, Chatman define a história como a portadora do conhecimento declarativo, ou ‘o conteúdo’. Enquanto o discurso é o vetor do conhecimento procedural, ou a expressão do ‘o quê’. A história tem uma estrutura que não pertence ao meio que a expressa, é ‘virtual’ ou transponível nas palavras de Chatman. *Romeu e Julieta* de Shakespeare pode ser adaptado como um *funk*, como um filme, como uma ópera, etc., sem que a informação dos elementos sequenciais – a tal corrente causal (o encontro, o amor proibido, a morte, etc.) seja perdida. Surge dessa disjunção entre história (virtual) e discurso (o material) uma questão fundamental: se a trama é transponível de um meio a outro, há

⁸¹ O ‘quem’ concerne, geralmente, ao narrador, àquele que conta. “[...] existem três tipos distintos de narração. Em sentido estrito, um narrador oferece declarações sobre; um ator age ou sofre agência; e um focalizador tem uma experiência” (BRANIGAN, 2006, p. 105, tradução nossa). Destarte, a focalização (ao menos a interna, Genette trabalha com três tipos) é a narração em primeira pessoa: “uma frase como ‘James Bond notou um homem de uns cinquenta anos, de modos ainda jovens, etc.’ é traduzível em primeira pessoa (‘Notei, etc.’) e releva para nós, portanto, da focalização interna” (GENETTE, 1995, p. 191-2). No cinema, costuma surgir como a câmera subjetiva.

perdas/ganhos nessa troca? Isto é, se um filme (composto de imagens e sons, por sua vez formados por atores, objetos, luzes, etc.) é feito como um livro⁸², absolutamente nada é diferente? Há uma equalização tão absoluta entre imagens e palavras, a ponto de que ambas produzam as mesmas experiências, externem os mesmos sentidos?



Quadro 01 – CHATMAN, 1978, p. 78, tradução nossa.

Berys Gaut comenta que a “narração é uma questão de contar uma história, em um amplo sentido de ‘dizer’ que é equivalente a transmitir alguma coisa; e histórias pode ser transmitidas não apenas de forma *verbal*, mas também ao *mostrar* algo a alguém [...] (2010, p. 197, tradução nossa, grifos do autor). Gaut parece sinalizar que a transmissão tem valor de transferência (ao ato de dizer). Isso é perfeitamente lógico. A complicação está em nivelar dizer-transmitir-verbalizar-mostrar: afinal, o que as imagens ‘dizem’?

[...] as imagens não são palavras. Não está claro que elas realmente "digam" qualquer coisa. Elas podem mostrar alguma coisa, mas a mensagem verbal ou o ato de fala deve ser levado para elas pelo espectador, que projeta uma voz na imagem, lê uma história nelas, ou decifra uma mensagem verbal. Imagens são (geralmente) símbolos visuais densos e icônicos que transmitem informações não-discursivas e não-verbais que muitas vezes são bastante ambíguas com relação a qualquer declaração. Às vezes uma imagem de um cachimbo ou um charuto está a dizer algo inocente e simples, como "Isto é um cachimbo". Mas parece ser parte da natureza das imagens visuais que elas estão sempre dizendo (ou mostrando) algo mais do que qualquer mensagem verbal pode capturar, até mesmo algo diretamente oposto ao o que parecem "dizer" (por exemplo, "Isto não é um cachimbo") (MITCHELL, 2005, p. 140, tradução nossa).

⁸² Em geral, acontece o contrário. *Guerra nas Estrelas*, porém, conta com um ‘universo expandido’ composto de livros feitos por fãs ou escritores profissionais contratados. Disponível em < goo.gl/unQhQH >, acesso em 10.08.16.

O SCN busca organizar as imagens para que delas se possa inferir uma relação, costumeiramente de causa e consequência (com alguma lógica):

(As) pessoas executam operações numa história. Quando alguma informação está faltando, os observadores inferem ou fazem suposições sobre ela. Quando os eventos são organizados fora de ordem temporal, os observadores tentam colocar esses eventos em sequência. E as pessoas buscam conexões causais entre eventos, tanto em antecipação quanto em retrospecto (BORDWELL, 1985, p. 34, tradução nossa).

Chatman (1978, p. 43) esclarece que é o discurso que ordena os eventos da história numa trama. Porém, não seria o discurso a expressão, a materialidade?

No filme de ficção, a narração é o processo pelo qual o *syuzhet* (trama) e estilo do filme interagem no curso de canalizar e dar dicas de construção da *fábula* (história) aos espectadores. Deste modo, o filme não narra somente quando o *syuzhet* organiza a informação da *fábula*. A narração também inclui os processos de estilo (BORDWELL, 1985, p. 53, grifos do autor).

Em resumo, David Bordwell afirma (de forma enfática) que o discurso cinematográfico é composto por dois subníveis: a sistematização das ações num arranjo específico (trama, *plot*); e os recursos estilísticos do meio – sua materialidade, cores, gestos, sons, luzes, efeitos, maquiagens, trucagens, etc. No terceiro capítulo da dissertação há a indicação de como os cineastas lidam para verter estilo no *plot*, infundindo a história neste entremeio. Há que se caracterizar o SCN e suas diferenças básicas para o cinema *avant-garde*, antes de esquadrihar o papel das cores em ambos. O primeiro ponto a ser esclarecido é o da disparidade do conhecimento.

A narração é a regulação e distribuição global do conhecimento que determina como e quando o espectador adquire conhecimento [...] De que forma os recursos estilísticos de um determinado meio abrem ou restringem nossa capacidade de adquirir conhecimento? [...] A proliferação das disparidades de conhecimento cria uma multiplicidade de envolvimento para o espectador. As múltiplas disparidades da narração quebram a impressão de que uma narrativa cinematográfica é um mero registro fotográfico de um ambiente real (BRANIGAN, 2006, p. 76, tradução nossa).

Num texto hipotético, se um narrador simplesmente enuncia: ‘James Bond tem licença para matar e neste momento o vemos fazer uso de sua permissão especial pela quadragésima vez’, ele deixa um ‘furo’ em nosso conhecimento. Ele não nos conta como

nem onde o agente obteve essa licença, muito menos o porquê⁸³. Outrossim não vimos os outros trinta e nove assassinatos; não sabemos quem foi morto, qual a vida desta pessoa, apesar de podermos intuir que se trate um inimigo de Bond. Quando Edward Branigan comenta que o narrador determina *como e quando* conhecemos, é disto que ele trata. Há uma disparidade entre o *sabe* o narrador e o que ele *diz*: tal desnível fica evidente ao constataremos o número específico (40). O narrador sabe que 007 ‘eliminou’ outros 39 inimigos da ‘Majestade’, mas só nos conta do último. A disparidade pode ocorrer do mesmo modo entre personagens; entre personagens e narradores; entre ambos e os leitores/espectadores.

Uma divertida cena do oitavo episódio da sexta temporada de *Friends* (EUA, 1994-2004, dir.: David Crane e Marta Kaufman), exibida em 1999, ilustrará brilhantemente a questão. Rachel trabalha na sede da empresa de vestuário de Ralph Lauren, em Nova Iorque. Sua amiga Phoebe (Lisa Kudrow) vai até o local fazer algumas cópias para uso pessoal. Depois, ela diz a Rachel que beijou Ralph Lauren, o próprio, em sua breve passagem por lá. No dia seguinte, Rachel esbarra com sua chefe, Kim, no elevador. Querendo se gabar de seu conhecimento (maior que o da chefe, igual ao do espectador), Rachel diz a ela que ‘alguém beijou o Ralph na sala da xerox’. Pouco depois, Rachel e Phoebe estão na cafeteria *Central Perk* quando Phoebe folheia uma revista e passa despercebida por uma foto de Ralph Lauren. Ela é interpelada por Rachel: ‘não está reconhecendo seu caso?’. ‘Quem?’. ‘Ele, Ralph Lauren!’. Então, nós descobrimos (nivelamos nosso conhecimento) que Phoebe esteve com *Kenny*, o ‘cara da xerox’⁸⁴ e não com o dono todo-poderoso da empresa. Logo após, Rachel entra novamente no elevador com sua chefe. Ambas estão tensas – Rachel porque ‘mentiu’, Kim já que agora acredita que foi sua subordinada que passou a tarde com Ralph, possivelmente em busca de uma escalada na ladeira empresarial. No momento apresentado pela figura 13, Ralph adentra no elevador com elas. A calada impera. É quando as disparidades se evidenciam: para Kim o silêncio é constrangedor, ele comprova uma tensão sexual (inexistente, o espectador e Rachel sabem disso); Rachel precisa se desculpar por alardear falsa informação (Kim e Ralph não sabem disso). Kim deixa o elevador certa que Rachel mentiu, e ainda crê que ela queira seu emprego. A confusão é hilariante⁸⁵ e gerada por uma disparidade construída

⁸³ Tais informações dependem de outras obras, por exemplo. Elas ficam alojadas em nossa memória e por essa razão, não precisam ser repetidas toda vez.

⁸⁴ No original: *Kenny, the copy guy*.

⁸⁵ No final do episódio, para salvar seu emprego, Rachel torna a mentir (desta vez, de forma intencional): ela diz que esteve envolvida com Ralph, mas que ele a largou. Então, ambas retornam ao elevador e são seguidas pelo próprio. Mais um momento de absoluto silêncio se segue e, dessa vez, Kim infere (erroneamente, de novo) que Ralph agiu com frieza em relação a Rachel (o espectador e Rachel sabem que Ralph sequer a conhece). Assim, fica com pena dela e a perdooa.

intencionalmente. A disparidade não trata apenas do desnível de conhecimento, ela é a própria regência dele. É ela que regula o acesso e esquematiza a apreensão.



Figura 13 – Rachel Green (Jennifer Aniston), Ralph Lauren, Kim (Joanna Gleason)

É importante notar que a figura 13, desprovida do último parágrafo e da visualização anterior do seriado, não passa de uma imagem escura de três pessoas próximas com expressões faciais dúbias. No episódio em questão, as duas sequências do elevador são praticamente mudas: é a corrente causal, de como uma coisa levou a outra, provida pela narrativa, que nos leva a interpretar a imagem. A narrativa audiovisual consiste, então: das sequências, da ordem, do tempo de tela, das falas, dos gestos corporais e expressões faciais, das cores, da ambiência, etc. Na próxima seção do texto será abordado como alguns vermelhos, implantados de forma cirúrgica pela narrativa, podem prenunciar perigos⁸⁶ ao redor – ou seja, é o estilo que indica o fato de que o narrador sabe mais que o espectador: ele distribui *deixas* (a cor) que informam. Contanto, claro, que o espectador ‘saiba ler’ os sinais. Em seu segundo trabalho seminal⁸⁷, ao comentar sobre diferenças e semelhanças no ato de descrever entre literatura e cinema, Seymour Chatman explica que

[...] parece não haver necessidade de descrição nos filmes; é de sua natureza mostrar - e mostrar continuamente - uma cornucópia de detalhes visuais [...] *O filme nos dá plenitude sem especificidade*. Suas ofertas descritivas são ao mesmo tempo visualmente ricas e verbalmente empobrecidas. *Fora de suplementação feita a partir de redundâncias no diálogo* ou narração de *voice-over*, as imagens cinematográficas não

⁸⁶ Ou, no mínimo, gerar a sensação de ‘há algo errado’.

⁸⁷ *Coming to terms: the rhetoric of narrative in fiction and film* (1990), livro sem tradução para o português.

podem garantir nossa capacidade de nomear pedaços de informação descritiva (1990, p. 39, tradução e grifo nosso).

Convém rememorar, as sequências entre Rachel e Kim no elevador não são silenciosas. Elas discutem antes de serem interpeladas pela presença de Ralph. É a soma entre aquilo que elas dizem e suas expressões desconcertadas, depois, que rendem à (intencionalmente, má) distribuição do conhecimento seu efeito. O SCN, contudo, costuma ser redundante em demasia, reiterando informação visual com verbal e vice-versa. Próximo do final da projeção de *Beleza Americana* (EUA, 1999, dir.: Sam Mendes), ocorre uma sequência onde o retrógrado e patentemente homofóbico coronel Frank Fitts (Chris Cooper) acaba, por acidente, revelando sua homossexualidade. Despedaçado por acreditar que seu filho mantinha relações sexuais com seu vizinho, Lester Burnham (Kevin Spacey), ele sai em meio da noite chuvosa para tomar satisfação do próprio.



Figura 14 – Lester (de frente) e Frank (de costas)

De acordo com o roteiro original (BALL, 1999, p. 93-4, tradução nossa), Lester o pergunta: “Você quer que eu chame o Ricky? Ele está no quarto da Jane”⁸⁸. E depois: “você está bem?”. O coronel, com uma voz grave, responde: “Onde está sua mulher?”. “Eu... não sei. Provavelmente transando com aquele príncipe estúpido da corretagem, imbecil. E sabe do que mais? Eu não ligo”. O coronel: “Sua mulher está com outro homem e você não liga?”. “Não, nosso casamento é só uma peça. Uma publicidade do quanto normal nós somos. Apesar de não sermos nada disso”. A última frase de Lester é profundamente redundante e desnecessária. Ela está ali para explicar algo que as imagens já *descrevem* com perfeição: sua esposa está próxima, em seu carro, com uma arma na mão, repetindo o

⁸⁸ Ricky Fitts (Wes Bentley) é o filho do coronel. Jane Burnham (Thora Birch), filha de Lester. Jane e Ricky formam um casal. A relação de Ricky com Lester é comercial, o primeiro trafica drogas para o segundo.

mantra ‘eu me recuso a ser uma vítima’ (de Lester, do casamento que ela julga ser uma prisão); todo o desenvolvimento da trama, anterior, apontava de forma clara para a crescente desunião dos dois. Apesar disso, Frank nada sabia ou suspeitava. Lester informa para Frank e, em parte, diminui a disparidade entre os personagens. No entanto, um simples “não, não ligo” também se prestaria perfeitamente à função, diminuindo o grau de redundância.

Outro exemplo, advém do filme *O Candidato* (EUA, 1972, dir.: Michael Ritchie). Nele, Robert Redford faz o papel de um advogado, Bill McKay, que é convidado a participar da disputa pela cadeira no senado da Califórnia contra o invicto republicano Crocker Jarmon (Don Porter). Não há chances reais de vitória, no entanto, o democrata McKay teria a oportunidade de ganhar certo reconhecimento e de espalhar suas ideias para algumas pessoas. A película trabalha com a temática da imagem em sua acepção negativa. Ou seja, sua história consiste em demonstrar como elas podem ser vazias, ocas de conteúdo.



Figura 15 – McKay (Robert Redford) em *contra-plongée*, fazendo seu discurso

Na primeira imagem o *contra-plongée* faz crescer um McKay confiante – com os braços cruzados, fazendo um discurso imponente (figura 15). No contraplano (figura 16), o *vazio* surge ironicamente em presença na imagem. Depois de diversas reviravoltas como a adoção do discurso marqueteiro (*vazio*), McKay vence a disputa. Na cena final, logo ao saber de sua vitória, ele foge da multidão para um quarto do hotel e indaga seu coordenador de campanha: “o que vamos fazer agora?” (ele é um candidato *vazio*), figura 17. Por fim, a projeção se fixa no quarto *vazio* por alguns segundos (figura 18).



Figura 16 - O discurso se endereçava para o 'nada'



Figura 17 – McKay desesperado, pouco depois da vitória



Figura 18 – A multidão invade o quarto e leva McKay, aqui o último quadro do filme

Diversos movimentos de cinema surgiram⁸⁹ em contraponto a alta redundância do SCN. O que eles possuem em comum é um fascínio pela ambiguidade.

Para o cinema clássico, enraizado na novela popular, no conto, e no drama do final do século XIX, a "realidade" é assumida como a coerência tácita entre os eventos, a consistência e clareza da identidade individual. A motivação realista corrobora a motivação composicional (o estilo) alcançada através da causa e efeito. Mas a narração do cinema de arte, tomando sua fonte do modernismo literário, questiona tal definição do real: as leis do mundo não podem ser conhecidas, a psicologia pessoal pode ser indeterminada (BORDWELL, 1985, p. 205, tradução nossa).

Enquanto as atmosferas⁹⁰ do SCN devem ser motivadas (a sala de Don Corleone traz consigo um clima de temor, altamente justificável), nos filmes realizados fora de Hollywood (mesmo os não necessariamente de vanguarda) tal questão é tratada com maior liberdade (vide o amarelo intenso, aparentemente desmotivado, de *Amélie*).

A ambiguidade pode, portanto, ser um estado informacional que precisa de resolução e causa mais processamento da informação. Nós não acreditamos que a ambiguidade na arte precise de uma resolução completa. Pode ser uma característica inerente da arte que uma ambiguidade residual possa ser deixada em aberto e aceita pelo espectador (LEDER, 2004, p. 501, tradução nossa).

O Fabuloso Destino de Amélie Poulain (FRA, 2001, dir.: Jean-Pierre Jeunet) trata de um espaço onde resta incerto a presença de um amarelo tão forte e constante que torna o céu verde. É possível alegar que seja “realismo psicológico” (BORDWELL, 1985, p. 208, tradução nossa), no qual o veríamos o mundo pelos ‘olhos’ da personagem. Ou como traço de estilo do diretor, posto que a “marca autoral exige que o espectador veja certos filmes como parte de um corpo de trabalho” (ibid., p. 211). Por exemplo, *Micmacs* (FRA, 2009, dir.: Jean-Pierre Jeunet) também é banhado entre amarelos e laranjas. Seja como for, quanto maior a ambivalência – uma vez que haja disposição por parte do espectador –, maior será seu desejo de prestar atenção nas minúcias e pormenores ali plantados pelos criadores.

2.3 Atmosfera, Presença e Sentido

O filme mostra apenas as características; cabe ao público interpretá-las, isto é, atribuir-lhes adjetivos. Como Ernest Callenbach coloca, esta inconclusividade "é a magia do cinema, sua 'pureza' estética ou talvez a

⁸⁹ Por exemplo, na Europa: a *nouvelle vague* francesa e o neorrealismo italiano.

⁹⁰ O conceito e exemplos serão discutidos na quarta seção do texto (Atmosfera, Presença e Sentido).

sua capacidade inerente para a descrição e dissimulação." Certamente, a forma cinematográfica padrão de lidar com detalhes descritivos é *submergi-los na ação em curso*. Eles não estão presentes, mas *apresentados incidentalmente, como itens de atenção contingente*. (CHATMAN, 1990, p. 43, tradução e grifo nosso).

Ratificando e estendendo um comentário lançado na primeira parte do texto, é importante frisar que, por razões evolutivas, “nossa visão está voltada para as necessidades⁹¹ do organismo e está naturalmente mais interessada em mudanças do que na imobilidade” (ARNHEIM, 1997, p. 20, tradução nossa). Aquilo que incessantemente se itera é percebido, também, como “imóvel”, portanto, os estímulos “repetidos” tenderão a ser processados com prioridade mais baixa, refletindo o estado de *background* da atenção, ou nas palavras de Seymour Chatman ‘atenção contingente’. Através de um ‘treinamento’ fornecido pela descomunal quantidade de exposições que um espectador médio terá dos filmes realizados no SCN⁹², ele naturaliza o modo de expor ‘realista’ e causal, cujo foco se dá no entendimento da ação. Na compreensão de como X causou Y, e Y a Z, na ânsia pelo clímax e desfecho (*happy ending*, de preferência). Se o foco está na ação e seu desenvolvimento, os elementos plásticos devem ser ‘simplificados’ a fim de evitar que ‘chamem atenção para si’. Dessa forma, as cores dos filmes ‘espelham’ aquelas que poderiam ser vistas ‘por um olho normal e médio nas mesmas situações’ (“o observador invisível”).

O espectador chega a um filme clássico muito bem preparado. [...] (ele já) conhece as mais prováveis figuras e funções estilísticas. Ele ou ela internalizou a norma cênica de exposição, o desenvolvimento da velha linha causal, e assim por diante. O espectador também sabe as formas pertinentes para motivar o que é apresentado. A motivação “realista”, neste modo, consiste em fazer inferências reconhecidas como plausíveis pela opinião comum (BORDWELL, 1985, p. 164, tradução nossa)

As cores (e todos os elementos físicos, por conseguinte) acabam numa infusão de uma atmosfera plástica que por sua vez nos direciona para um entendimento dramático (da história). Ou seja, uma *diegese* que nos envolve e toca, uma atmosfera dramática⁹³.

⁹¹ Se alimentar, se proteger, etc., em busca da sobrevivência.

⁹² Em razão do domínio mercadológico exercido por Hollywood, cujas bases foram lançadas no país já no começo do século passado. Cf. BUTCHER (2015).

⁹³ Na atmosfera dramática encontra-se também o texto subjacente (o roteiro). A autora define dois tipos de atmosfera: as concretas, que são materiais (exemplo de um nevoeiro); e as abstratas: como a diferença entre um *close* e um plano geral, em termos sensíveis. O primeiro nos transmite certas sensações que são muito diferentes do segundo (exemplo: proximidade *versus* visão geral).

Na atmosfera fílmica, parte-se do princípio que existem dois tipos de atmosferas: a primeira chama-se plástica porque diz respeito à forma da imagem fílmica, e aos elementos que constituem o seu espaço plástico. A segunda, é a atmosfera dramática, porque é expressa essencialmente a partir da *diegese*. Por exemplo, os filmes do impressionismo francês têm uma atmosfera plástica muito mais forte do que a atmosfera dramática, porque a forma fílmica é claramente valorizada em relação à própria história. Os filmes ditos “realistas” terão tendência em ter uma atmosfera dramática mais importante do que a atmosfera plástica. No entanto, as duas estão sempre interligadas (GIL, 2005, p. 142).

É evidente que os cineastas do SCN possuem métodos para burlar as constrações ditadas pelo realismo, que serão esquadrihadas no terceiro capítulo. E mesmo a mais alta redundância pode gerar efeito estético, conforme análise do filme *O Candidato* nas figuras 15 até 18. Retomando a questão da atmosfera, ela é uma força que nos revolve, logo “(s)er afetado pelo som ou pelo clima, enquanto forma de experiência mais simples e menos intrusiva, é, fisicamente, um encontro concreto [...] com o ambiente físico” (GUMBRECHT, 2012, p. 4, tradução nossa). Destarte, mesmo os ambientes físicos mais realistas do SCN podem afetar, tocar nosso corpo (no sentido de gerar ou gerir sensações físicas). Assim, Gumbrecht defende que uma busca o *Stimmung* nos trabalhos “representaria uma espécie de abstinência hermenêutica, que decide, ao menos momentaneamente, abrir mão da interpretação para buscar captar o ‘mood’, a ‘atmosfera’, a ‘ambiência’ geral de uma obra” (FELINTO, 2016, p. 25). A célebre primeira sequência de *O Poderoso Chefão* (EUA, 1972, dir: Francis Ford Coppola) comprova como é possível unir as duas instâncias (*Stimmung* e sentido) sem violar os códigos motivacionais e realistas do SCN. Nela, Amerigo Bonasera (Salvatore Corsitto) suplica ao Don Vito Corleone (Marlon Brando) para que o segundo promova ‘justiça’⁹⁴ no caso de sua filha, espancada e violentada por dois marginais. A escuridão da cena gesta uma atmosfera de retraimento. A infinita cerimônia dos personagens com Vito, seus gestos e falas medidas, o medo paira sobre aquelas pessoas. Afinal, Don Corleone é chefe de uma família mafiosa tão poderosa quanto perigosa. Isto, no entanto, não é revelado (disparidade) logo no início. Nada é descrito ou explicado. Sentimos e intuimos o excesso da escuridão, a exorbitância do preto.

[...] Adão e Eva se cobrem de preto ao serem expulsos do Paraíso, numa representação do mal sem remédio. Evocando o caos, o nada, o céu noturno, as trevas terrestres, o mal, a angústia, a tristeza, o inconsciente e a morte, o preto é o símbolo maior da frustração e da impossibilidade. Biblicamente, significou a estigmatização de Caim, e seus descendentes, e

⁹⁴ É patente a forte ironia da cena. Aberta com a frase ‘*I believe in America*’ (Eu acredito na América), ela rapidamente passa a demonstrar como o sistema de justiça dos EUA é falho – logo a ‘necessidade’ de buscar uma força alternativa. No caso, da máfia italiana – cujo poder se estende a ‘compra’ de diversos juizes e figuras proeminentes do sistema político.

ainda hoje está ligado à condenação e à danação da alma [...] (PEDROSA, 2009, p. 132-3).



Figura 19 - No centro: Bonasera (de pé) e Don Vito Corleone (sentado); na lateral esquerda: Santino Corleone (James Caan, de pé) e Tom Hagen (Robert Duvall, sentado).

Todo o mal que Vito Corleone representa se hibridiza com as próprias sombras que mantém seus olhos fora de nosso alcance visual (figura 20, abaixo). Desse modo, somos afetados por um clima de medo e hesitação profundos, sem nos delimitarmos pela interpretação, posto que as informações serão distribuídas ao longo da projeção.

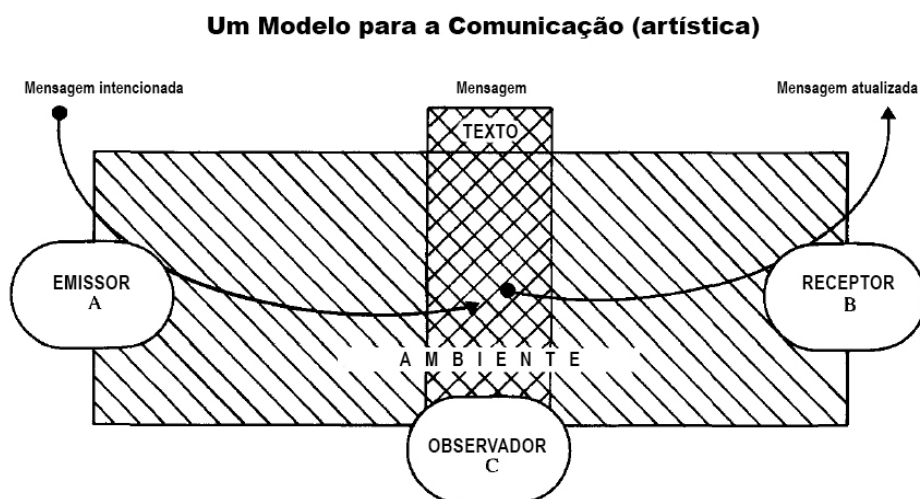


Figura 20 – Bonasera (esquerda) e Don Vito Corleone (direita).

O “*Stimmung* engloba tanto a expressividade do filme quanto a capacidade de resposta afetiva do espectador: se trata de uma apresentação expressiva de um mundo de indivíduos singulares, lugares e coisas imbuídas de significado estético” (SINNERBRINK, 2012, p. 149, tradução nossa). O trabalho recente de Gumbrecht parte em defesa das materialidades, ou seja, de como o contato do corpo dos espectadores com as obras em si é capaz de invocar, por si só, os tais climas ou *moods*. Gumbrecht não defende o fim da hermenêutica, ao contrário, seu foco está na valorização dos elementos que estão para além dos atos interpretativos:

(este livro, *Produção de Presença*) está interessado no que sugere que pensemos e, na medida do possível, possamos descrever como “presença”, mas de nenhum modo pretende ser anti-hermenêutico. Sugere, por exemplo, que concebamos a experiência estética como uma oscilação (às vezes, uma interferência) entre “efeitos de presença” e “efeitos de sentido” (2010, p. 22)

A demasia interpretativa pode ser comprovada, no campo dos estudos narratológicos, pelo triunfo da história em detrimento do discurso e estilo. Ao descrever um esquema sobre comunicação artística, o pesquisador Didier Coste aponta que “nada há” de comunicável que não seja o texto. Por mais que sua descrição de “texto” aponte para imagens, por exemplo, ele é enfático no ponto de que o que se “transfere” é o “conhecimento declarativo”, ou ‘o quê’ da história.



Quadro 02 - COSTE, 1989, p. 78, tradução nossa.

Em oposição a Coste, Gregory Currie afirma que “[...] qualquer alteração na aparência do que está na tela é potencialmente significativa para as nossas decisões sobre o

conteúdo da história que é apresentada” (1995, p. 118, tradução nossa). A atmosfera fílmica, portanto, é um sistema deliberado de colocação dos elementos plásticos que afetará sensivelmente os espectadores, ainda que os mesmos estejam intelectualmente focados no entendimento da ação e evolução da história. A presença das cores, percebida ativamente ou não, contribuirá tanto para o clima geral quanto o fortalecimento da fábula/*plot*.

O clima pode ser manipulado para deslumbrar os espectadores com uma atmosfera de pavor... gerada a partir do branco, cor símbolo mundial da paz. Em verdade, é a união do branco (aqui, como nevasca) com o sequenciamento das ações que faz o suspense surgir e se intensificar. No sexto episódio da primeira temporada do seriado *Fargo*⁹⁵ (EUA, 2014-atual, dir.: Noah Hawley), assassinos de aluguel buscam vingança contra o vilão da história, Malvo (figura 21), enquanto policiais caem numa armadilha preparada pelo mesmo (figura 22). No final do episódio, a heroína Molly Solverson (Allison Tolman), também oficial da lei, e grávida como no filme original, corre alto risco de ser baleada por qualquer um dos agentes envolvidos nesse tiroteio (figura 23). O entendimento lógico das causas e consequências (a morte possível) somado ao *desespero* causado pela ofuscação do nevoeiro que nada permite ver, nos faz *temer* pela vida de Molly. Sentimos *esperança* de que ela capture Malvo e sobreviva (*happy ending*). Estamos concentrados na ação, todavia a ação imiscui-se indelevelmente na atmosfera, composta do amálgama dos elementos cinematográficos – dentre os quais, em evidência neste capítulo, a cor.



Figura 21 - Mr. Numbers (Adam Goldberg) perseguindo Malvo nevoeiro adentro

⁹⁵ Inspirado livremente no filme homônimo dos irmãos Coen, de 1996.



Figura 22 – Policiais e a armadilha de Malvo (Billy Bob Thornton)



Figura 23 - Molly Solverson (Allison Tolman) e Gus Grimly (Colin Hanks)

O universo que nos cerca é um mágico caleidoscópio, e as cores induzidas a alma deste universo. A percepção das múltiplas aparências dessas cores indica elevado estágio de conhecimento sensível. Em nossas longas andanças, constatamos que a simples lógica é impotente para levar o homem à conscientização das manifestações mais sutis da natureza. Chamar a atenção de alguém para esses fenômenos significa enriquecer-lhe o mundo das percepções sensoriais, porque a partir daí não mais poderá fugir ao fascínio das manifestações superiores e ultrasensíveis das vibrações cromáticas, passando a percebê-las frequentemente na vida cotidiana. É conduzi-lo por sendas irreversíveis, no próprio âmago da cor.

Israel Pedrosa⁹⁶

3. TOPOLOGIAS DA COR NO CINEMA NARRATIVO CONTEMPORÂNEO

Este capítulo tratará das aplicações de cor mais comuns que reverberam pelos espaços fílmicos do sistema clássico narrativo. Para tal, avançará com mais detalhes no entendimento dos níveis narrativos a fim de clarificar como a materialidade do cinema, suas imagens e sons, pode correr despercebida pelos espectadores ao longo do curso da própria projeção e ainda assim ser transmutada num entendimento. Os cinco tipos mais comuns de organização de cor do SCN são: i) a cor ausente, ou seja, o preto e branco; ii) a cor contundente, ou multicolorido; iii) a cor impossível, *estesia* por natureza; iv) a cor ultrasensível, pequena intrusão significativa; v) a cor factível, pano de fundo da ação.

⁹⁶ Cf. PEDROSA (2009), p. 222.

Antes de avançar se torna necessário repisar nos níveis que compõem uma narrativa cinematográfica. De acordo com David Bordwell⁹⁷, são três: o primeiro é a *fábula*, ou *história*, definida como

ação corporificada como uma cadeia de eventos cronológica, regida pela lógica da causa e consequência, que ocorre dentro de duração e espaço determinados. [...] Em princípio, espectadores do filme irão concordar sobre ou qual é a história ou quais fatores obscurecem ou tornam ambíguos a construção adequada dela. [...] A fábula nunca está materialmente presente na tela ou trilha sonora (1985, p. 49, tradução nossa).

A *história* é a soma das inferências que se faz sobre aquilo que se apresenta fisicamente ao espectador, ela é o entendimento lógico e por essa razão Bordwell demarca que deve haver concordância sobre ela. As pessoas terão visto/ouvido *alguma coisa* e dela extrairão, ou tentarão estabelecer, alguma razão. Ao ver imagens de ‘um homem, com uma chave na mão, abrindo a porta, girando a maçaneta e saindo’, nós *a partir desses dados materiais* apreendemos que um homem saiu de casa, por exemplo. E, em suma, essa é a história. Se esse homem, depois, é visto ‘limpando uma porção do chaveiro que estava ensanguentado, abrindo uma mala com uma faca’, etc., nós reexaminamos a hipótese inicial (um homem saiu de sua casa) e a enquadramos sob outra ótica (um assassino cometeu seu crime e fugiu da casa da vítima). Como a história pode ser reencenada ou recontada, passo a passo, sob outras formas de transmissão, ela é virtual. Quando a história é atualizada em algum meio (oral, visual, sonoro), ela deve ser *organizada*: esse é o segundo elemento, a *trama*⁹⁸. Está registrado no dicionário Houaiss: tramar (verbo), “1. passar a trama entre os fios da urdidura; tecer, entretecer; [...] 4. (derivação: sentido figurado) planejar e/ou executar bem”. Construir uma trama, portanto, equivalerá ao trabalho do tecelão no que tange passar os fios informacionais na *ordem correta* para que os mesmos possam ser, depois, decodificados de acordo com a intenção original: a trama “é um sistema porque ela arranja seus componentes – os eventos da história e o estado das coisas – de acordo com princípios específicos” (ibid., p. 50). A disparidade, comentada no segundo capítulo, é um desses princípios. O narrador da hipotética história do ‘homem que sai’, caso ela seja um suspense efetivamente, teria a intenção de *a priori* evitar que a parte manchada de sangue estivesse visível aos espectadores para que os mesmos, por exemplo, se assustem ao ver que o pacato homem que saía tão calmamente daquele lugar estava, em verdade, deixando a

⁹⁷ Que segue os passos da tradição dos Formalistas Russos Vladimir Propp e Viktor Shklovsky.

⁹⁸ Em inglês *plot*; os russos a nomearam de *syuzhet*.

cena de um crime violento. Tanto a história quanto a trama estão conectadas intimamente ao *topic*, ou tema, que é a “uma hipótese que depende da iniciativa do leitor, que a formula, de um modo rudimentar, em forma de pergunta (‘do que diabos se fala aqui?’), que se traduz como proposta de um título experimental (‘provavelmente é sobre isto’)” (ECO, 1993, p. 131, tradução nossa)⁹⁹. Todo tema é desenvolvido por certa extensão de tempo. O desenrolamento só é firmado *a partir de um mínimo de coesão*: é o que os narratologistas chamam de *isotopia*.

A possibilidade de encontrar pontos de contato entre os significados dos vários termos empregados por um texto, e de levantar hipóteses sobre aquilo que aquele texto não diz mas que pode dele ser extraído pelo saber comum dos falantes, permite, em suma, o estabelecimento de um *percurso de leitura uniforme e internamente coerente*. [...] Pensemos no mecanismo comunicativo das piadas, nas quais o efeito de surpresa cômica é geralmente gerado pela ligação entre duas isotopias¹⁰⁰ completamente divergentes dentro da mesma historinha, compatível com ambos os percursos isotópicos, que permite a passagem inesperada de um nível para o outro (VOLLI, 2007, p. 87, grifo nosso).

Dessa forma, o *topic* da história do ‘homem que sai’ poderá ser, por exemplo, *a vida de um serial killer*. A *isotopia* desse filme se daria na coerência dos recursos de *estilo*, que perfaz o terceiro e último nível narrativo para David Bordwell. O que o autor chama de *estilo* é a própria materialidade cinematográfica: os cortes, os enquadramentos, as posições dos atores, as atuações, os sons, as luzes, as cores, etc.

A isotopia do SCN é profundamente coerente com algo que muito se assemelha a vida real: “Uma vez apreendido como tridimensional¹⁰¹ e recheado com objetos reconhecíveis, o espaço cinematográfico é tipicamente subordinado a fins narrativos” (BORDWELL, 1985, p. 128-9). Se a história do ‘homem que sai’ fosse um filme, especialmente do tipo clássico narrativo, naquilo que concerne as cores, por exemplo: o assassino não teria a pele verde; a faca não seria rosa; o sangue não seria roxo, etc. Todas essas possibilidades seriam válidas, porém precisariam ser justificadas. “O único requerimento (das narrativas) é a plausibilidade. Ações improváveis são permissíveis desde que explicadas ou ‘motivadas’ de alguma maneira” (CHATMAN, 1978, p. 51, tradução

⁹⁹ “O *topic* pode ter várias extensões. Pode resumir só um segmento do texto (por exemplo, o *topic* da primeira parte da história de *Chapeuzinho vermelho* será ‘uma menina vai visitar a vovó para levar-lhe doces e no bosque encontra um lobo’), ou — leitura conclusiva — pode procurar cobrir o curso inteiro dos acontecimentos descritos (‘é uma narração da advertência de como não se deve dar atenção a desconhecidos’; ‘é a história da eterna luta entre o Bem e o Mal’; ou, ainda, ‘é a representação dos conflitos psicológicos de uma adolescente que sofre do complexo de Édipo’)” (VOLLI, 2007, p. 83).

¹⁰⁰ A do percurso denotativo e a do percurso conotativo.

¹⁰¹ Posto que é imagem bidimensional numa tela.

nossa). Essa é parte da receita do *engodo* citado por Jacques Aumont, ainda no primeiro capítulo deste trabalho. Se o SCN parte do “mundo real”, ele não precisa justificar uma infinidade de elementos que surgem na tela “porque simplesmente são assim”. Ou, ao revés, não justifica explicitamente, mas se sente obrigado a seguir à risca o imperativo *lógico* que a ciência lhe provê: as ficções científicas mais “realistas” do ponto de vista da física – tais como: *2001 - Uma Odisseia no Espaço* (EUA, 1968, dir.: Stanley Kubrick), *Elysium* (EUA, 2013, dir.: Neill Blomkamp) ou *Interestelar* (EUA, 2014, dir.: Christopher Nolan), têm naves espaciais que exploram o espaço enquanto giram sob o próprio eixo para simular a gravidade da Terra¹⁰². Quando não o fazem, são criticados com veemência, como os diversos *Guerra nas Estrelas* (EUA, 1977-atual) que preenchem o espaço cinematográfico com um dilúvio de sons advindos do vácuo do espaço, onde os mesmos basicamente não poderiam se propagar. “Claro que tínhamos sons no espaço, o que violava todas as leis da física logo de cara”, afirmou o *designer* de som Ben Burtt, que é graduado em física. Ele comenta:

Quando eu comecei a trabalhar em *Guerra nas Estrelas* perguntei ao George Lucas, “nós podemos fazer um filme como *2001* [...] ou posso esquecer tudo isso e nós poderemos colocar tudo o que quisermos”. Ele disse: “Bem, nós teremos música e se você não vai *justificar* de onde a orquestra surge, então podemos ter qualquer tipo de som”. Nós meio que nos acenamos e dissemos “Vamos fazer o que é certo, emocionalmente”¹⁰³.

A isotopia é o que une o texto/história numa coesão interna e ao mesmo tempo o separa dos outros, ou seja, lhe garante vida e nome próprio. Pois basta uma menção para levar os espectadores de volta ao domínio isotópico específico: o som *sui generis*¹⁰⁴ dos sabres de luz de *Guerra nas Estrelas* é informação suficiente para que o receptor infira uma relação como “estamos dentro do universo de *Guerra nas Estrelas*; ou isso está se referirá direta ou indiretamente a ele”. Noutro exemplo, a trilogia do *O Senhor dos Anéis* (AUS/EUA, 2001-03, dir.: Peter Jackson) se utiliza amplamente da presença de elfos que

¹⁰² Um texto explicativo em termos descritivos (e também equações) do porquê seria necessário que as naves, de fato, girem para simular a gravidade foi escrito na revista *Wired* pelo professor de física Rhett Allai. Disponível em <goo.gl/UkQv0z>. Acesso em 29.12.16.

¹⁰³ Frases retiradas do sítio de ensino e análises do desenho de som para filmes, *FilmSound*. Tradução e grifo nosso. Disponível em < goo.gl/dhGbiV>. Acesso em 29.12.16.

¹⁰⁴ Mais uma vez, Ben Burtt: “O sabre de luz me fascinou. Logo que o roteiro saiu pela primeira vez eles já tinham algumas pinturas que Ralph McQuarrie tinha produzido. De modo que havia alguns conceitos visuais do que algumas destas coisas pareceriam [...]. Eu estava carregando um microfone pela sala [...] (quando ele) captou uma transmissão do aparelho de televisão e um sinal foi induzido em seu mecanismo de reprodução de som. E foi um grande barulho, na realidade. Então eu peguei aquele barulho e gravei combinando com o som do motor de um projetor. Essa combinação cinquenta a cinquenta desses dois sons se tornou o tom básico do sabre de luz [...]”. Trecho de entrevista retirado do *FilmSound*. Tradução nossa. Disponível em < goo.gl/6YM4Oe >. Acesso em 29.12.16.

são criaturas originárias do folclore germânico. Aqueles presentes no filme, no entanto, são facilmente identificáveis posto que possuem traços ímpares em relação às denominações mais comuns desses entes (vide figura 24, abaixo). Lembremos, dessa maneira, do conceito da verossimilhança como efeito de *corpus*, citado no primeiro capítulo: “o verossímil se estabelece não em função da realidade, mas em função de textos (de filmes) já estabelecidos. [...] (E) deve, então, ser compreendido como uma forma (isto é, uma organização) do conteúdo banalizado ao longo dos textos” (AUMONT, 2009, p. 144). O verossímil é deveras cambiável pois depende do *intertexto* – dos outros textos/imagens/sons/etc. que o precedem.



Figura 24 – Acima, elfos como apresentados nos filmes do *Senhor dos Anéis*; abaixo, elfos tradicionais, conforme pintura nomeada de *Ängsälvor* (‘elfos de prado’ suecos) de Nils Blommér (1805)

Destarte, *a priori*, qualquer forma de apresentação caberá na verossimilhança enquanto o intertexto permitir (do contrário, se parte para a *iconoclastia* que estabelece novos intertextos): os elfos dos filmes, apesar dos atributos originais, se mantêm razoavelmente similares aos da tradição (de pele e cabelos pálidos e claros, por exemplo). Já a isotopia realista do SCN deriva de uma caracterização do verossímil que não passa de uma *convenção banalizada* que se apresenta como fato lídimo:

A impressão de realidade baseia-se também na *coerência do universo diegético construído pela ficção*. Fortemente embasado pelo sistema do verossímil, *organizado de forma que cada elemento da ficção pareça corresponder a uma necessidade orgânica* e apareça obrigatório com

relação a uma suposta realidade, o *universo diegético adquire a consistência de um mundo possível*, em que a construção, o artifício e o arbitrário são apagados em benefício de uma naturalidade aparente (ibid., p. 150, grifo nosso).

Nöel Carroll arremata o argumento: o “realismo” deve ser considerado como uma “relação entre *um filme ou um grupo de filmes e um grupo contrastante de filmes*, cujas diferenças são interpretadas em termos do primeiro grupo fornecendo uma gama maior de analogias à *realidade* ou, menos grandiosamente, a experiência ordinária ou cotidiana” (1988, p. 143, tradução nossa). Essas ‘analogias’ perfazem e reforçam um tipo muito específico de isotopia que nomearei de *verossímil-científica*¹⁰⁵ – que se entroniza em intertexto, o sistema clássico narrativo.

É através do *estilo* que se robustece o engodo. Num artigo celebrando uma ‘década de tecnologia’, o chefe da divisão de animação de *Shrek para sempre* (EUA, 2010, dir.: Mike Mitchell), Jason Reisig, comenta: “Nós reequipamos os personagens de *Shrek* para ter a nova estrutura esquelética que estávamos desenvolvendo, o que permitiu que os personagens fossem mais soltos e mais expressivos e *mais naturais* [...]”¹⁰⁶. Ou seja, *as ferramentas* (frutos da ciência) evoluíram para tornar *mais natural* o movimento de um *ogro* que, na prática, é um monstro inexistente em termos ontológicos. Onde, portanto, sairia a medida de sua *naturalidade*? Da analogia com a dinâmica corporal dos seres humanos. Exemplo adicional, os dragões do seriado *Game of Thrones* (EUA, 2011-atual, dir.: David Benioff e D. B. Weiss) tem sua compostura desenvolvida a partir da analogia com um animal bem mais corriqueiro: “A *precisão do movimento* baseada em animais reais é da maior valia para empresas produtoras de filmes e jogos. Isso provavelmente inspirou a equipe de pós-produção de *Game of Thrones* a confiar numa dissecação formal da galinha que agiu como um tipo de dublê”¹⁰⁷. Logo, se trata de uma verossimilhança construída a partir de analogias científicas que apontam, todavia, para um *realismo surreal*. Por isso o *dragão* se move de forma *precisa*, posto que ele é o desenho de um estudo físico de como *seria* uma galinha gigante. A todo tempo a via intertextual do SCN fortalece uma espécie de crença, na qual a ideia de real vigora como pilar fundamental. O tanto que a diretora Catherine Hardwicke assinala: “Eu desejava produzir algo mais selvagem. É por isso que

¹⁰⁵ O nome não tem relação com ficções científicas, mas com uma convicção científicista da origem da imagem fotográfica. Proclamou Barthes: “A foto é literalmente uma emanção do referente” (1984, p. 121). Ao contrário, “[...] o realismo *naïf* presume que os filmes são simplesmente registros fotográficos e aurais da realidade. [...] A cinematografia tradicional provê um registro indicial da cena e a transfigura estilisticamente (PLATINGA, 2009, p. 113, tradução nossa e grifo do autor).

¹⁰⁶ Artigo publicado em 2010 no AWN. Tradução e grifo nosso. Disponível em < goo.gl/U6ZPQU >. Acesso em 29.12.16.

¹⁰⁷ Artigo publicado em 2015 no *The Irish Times*. Tradução e grifo nosso. Disponível em < goo.gl/yuxksH >. Acesso em 29.12.16

pensei que o cinema me daria a oportunidade de fazer coisas mais criativas. [...] Na maioria dos projetos, você é convidado a recriar a realidade. Infelizmente, quase não há projetos como *O Gato*¹⁰⁸ por aí” (apud RIZZO, 2005, p. 212, tradução nossa e grifo do autor).

É importante frisar que o engodo é consentido pelos espectadores. Tal convenção só funciona uma vez que os mesmos, *acostumados* pelo intertexto a isotopias verossímeis, se permitem mergulhar na diegese:

(o receptor) participa de um jogo do faz-de-conta, adotando a atitude do faz-de-conta às proposições da história. Ele finge acreditar que está lendo um relato verdadeiro dos acontecimentos, desejando certos resultados à medida que a história se desenrola. A interação de suas atitudes proposicionais assim adquiridas (fazer-de-conta e desejar) faz com que ele tenha sentimentos de vários tipos. E, tipicamente, esses processos causais são idênticos aos processos causais que ocorreriam se sua atitude não fosse a do faz-de-conta, mas a da crença verdadeira (CURRIE, 2008, p. 197, tradução nossa).

E qual o papel da cor nesse sistema? A cor funciona para guarnecer a isotopia de informações coerentes com o desenvolvimento da trama e da história. Sua função depende daquilo que tenha sido estabelecido no conceito visual

Nos filmes *live-action*, cujos cenários restringem-se ao que conhecemos no cotidiano e na natureza, a função do desenhista de produção será estabelecer a atmosfera dos ambientes relativos à história, bem como as locações, estilos arquitetônicos, cores e aparência do vestuário, maquiagem e cabelo específicos de acordo com a época ou a situação requisitada pelo roteiro (JUSSAN, 2005, p. 88).

Uma vez que os chefes de equipe¹⁰⁹ tenham definido em reunião com o diretor do filme sobre qual caminho trilhar, a produção poderá ter início. A materialização da obra audiovisual, que Bordwell chama de *estilo*, segue guiada pelo conceito visual e se transforma em coerência imagética, ou isotopia. Em geral, a isotopia do SCN é balizada pela *verossimilhança-científica*. Todavia, as cores podem ser empregadas em diversas organizações pelo espaço cinematográfico, e para variados fins. Em *O Retorno de Jedi* (EUA, 1983, dir.: Richard Marquand), Luke Skywalker (Mark Hamill) deve confrontar seu pai, Darth Vader (David Prowse com voz de James Earl Jones), para que possa se tornar um *Cavaleiro Jedi* – título honorífico dos seres que promovem uma espécie de bem-estar e paz

¹⁰⁸ *The Cat in the Hat*, EUA, 2003, dir.: Bo Welch.

¹⁰⁹ Na tradição hollywoodiana as obras são produzidas em escala industrial, com equipes de centenas que devem ser organizadas numa rígida hierarquia a fim de que alguma ordem seja estabelecida. Os chefes de equipe, como o desenhista de produção, o fotógrafo, o desenhista de som, é que se reportam diretamente ao diretor do filme. Por isso Ben Burtt conversou com George Lucas para definir que eles “iriam fazer o certo emocionalmente” ao invés de manter rigidez científica.

galáctica, cujas atribuições seriam análogas (em parte) às atribuições da ONU no mundo da atualidade. Uma vez *jedi*, Luke poderia então vencer o temível Imperador Darth Sidious (Ian McDiarmid) e restaurar a democracia.

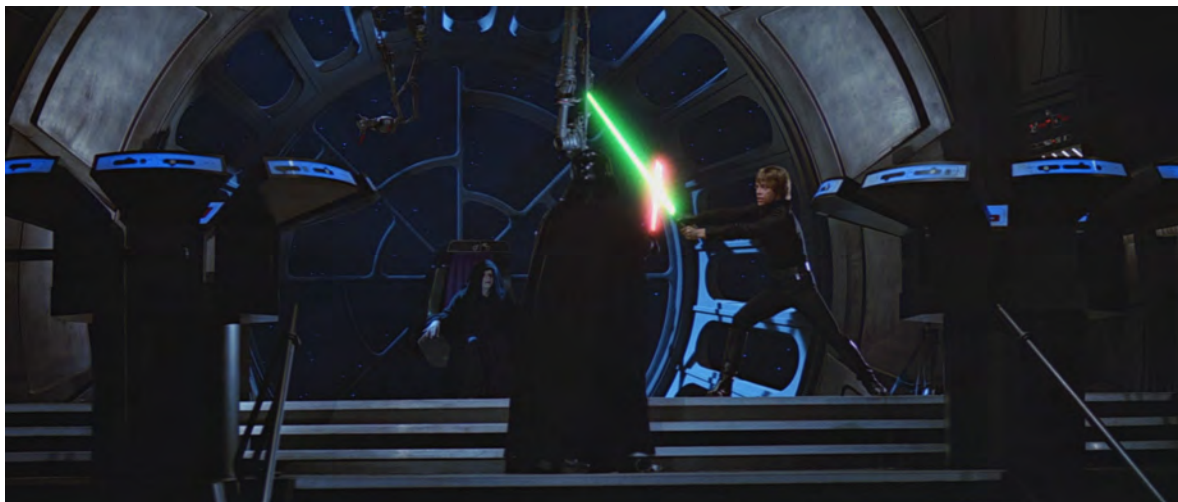


Figura 25 – Luke empunhando o sabre de luz verde luta com pai, de sabre vermelho, aos olhos do Imperador (no fundo)

Os *siths*, antagonistas, são apresentados sempre de vestimentas pretas e seus sabres todos, sem exceção, emitem luz vermelha. Esse elemento os unifica, gera coesão e os torna identificáveis (é uma isotopia interna; a isotopia “total” é o conjunto das internas). Já os *jedi* se vestem de forma humilde, sempre com roupas claras e seus sabres são verdes¹¹⁰. Na história do filme, o Imperador tem a capacidade de *seduzir*¹¹¹. Luke estava, durante toda a projeção, sob risco de se tornar *sith*, repetindo a tragédia do pai. Para *ênfatizar* o perigo, o conceito visual fez com que ele aparecesse ao longo de quase duas horas vestido de preto, como os *siths* (vide a figura 25). O preto não foi escolhido ao acaso; ao menos, na cultura ocidental contemporânea, ele está relacionado com diversas conotações negativas:

No cristianismo, o branco simboliza a pureza e a inocência e se tornou sinônimo da coloração dos anjos. Inversamente, o preto é associado com a morte. As histórias bíblicas usam o preto como a cor da peste, da praga, da fome e da doença. É também a cor do pecado e do juízo. Maria da Escócia a popularizou como a cor para a roupa funerária [...] Muitos grupos religiosos, como os Protestantes, adotaram sua cor sombria como a cor para suas roupas posto que ela trazia consigo o sentimento de piedade solene. A roupa preta não era vaidosa ou chamativa, mostrando sua humildade e sua devoção (BLEICHER, 2012, p. 187-8, tradução nossa).

¹¹⁰ Obi-wan Kenobi possui um sabre azul. E Samuel L. Jackson exigiu que seu personagem, Mace Windu, tivesse um sabre diferenciado, de cor roxa. De acordo com notícia veiculada no sítio *SreenCruch*. Disponível em < goo.gl/xvhLPE >. Acesso em 01.01.17.

¹¹¹ No sentido de ‘comandar’. Alguns *siths* possuem o poder de aprisionar os desejos dos outros, tornando-os servís a sua própria vontade. Foi o que aconteceu com Anikin Skywalker que, tomado pelo ódio em face da morte da mãe, não percebeu que estava sendo ludibriado por Sidious. Assim, em resumo, ele se tornou Darth Vader.

No momento do *clímax*, após derrotar seu pai, Luke é incitado pela última vez. Diz o Imperador, “Ótimo. Sua raiva o fortaleceu. Agora, cumpra seu destino... e tome o lugar de seu pai ao meu lado”. Ao ver a mão robótica de Vader arrancada e se lembrar da sua própria extirpada pelo pai, Luke percebe que o ódio não o levaria a nada¹¹² e retruca: “Nunca irei para o lado negro. Você falhou, Alteza. Sou um Jedi... como o meu pai antes de mim”¹¹³. Em seguida, o Imperador sobrepuja Luke com facilidade até que Vader toma uma atitude e o mata, num ato desesperado que destrói seus sistemas vitais. Neste momento, Luke o abraça e é revelado que a roupa preta era completamente branca por baixo (figuras 26 e 27).



Figura 26 – Imagem com brilho aumentado para enfatizar o tecido branco de sua camisa aberta.



Figura 27 – Luke carregando o pai, semivivo, para fora da segunda *Death Star*.

¹¹² Momento o qual poderia ser estudado como uma referência bíblica ao “olho por olho, dente por dente”, por exemplo.

¹¹³ Falas extraídas do *Blu Ray* original do filme.

Em outras palavras, Luke Skywalker sempre esteve inclinado a ser *jedi* (figura 28), porém a narrativa fílmica impelia uma opção visual mais ambígua, que fortalecesse o suspense. Enquanto esta análise e nossa atenção se voltou, momentaneamente, ao vestuário dos personagens, as outras cores (mesmo que dominadas pelo cinza e preto, no caso das figuras de *O Retorno de Jedi*) continuaram a povoar a imagem, em sua função habitual de pano de fundo verossímil-científico. Não existem naves espaciais para viagens corriqueiras, ainda. Mas, *se existissem*, elas provavelmente teriam cores metálicas e cinzentas (afinal, seriam feitas com diversos metais). Elas provavelmente seriam escuras pois afastadas estariam das estrelas durante a jornada. Elas provavelmente teriam botões luminosos coloridos que piscariam por múltiplas razões¹¹⁴, etc. Igualmente, na maioria dos filmes o céu é azul, as folhas verdes, a pele branca/morena/negra, etc.



Figura 28 – As vestimentas de um *jedi*, à esquerda, no filme *A Ameaça Fantasma* (EUA, 1999, dir.: George Lucas); à direita, Luke Skywalker como mestre *jedi* em *O Despertar da Força* (EUA, 2015, dir.: J. J. Abrams)

As cores dos elementos, especialmente as semelhantes às aquelas da vida real, costumam ficar alocadas na atenção contingente, comentada no segundo capítulo. Em *O Retorno de Jedi* o foco estará na ação, nos embates, no medo, na ânsia de presenciar a vitória rebelde. Com a nobre exceção do duelo dos sabres de luz, uma vez que os mesmos compõem o centro da ação. Pela enormidade de elementos que desfilam na tela durante uma obra audiovisual, não se espera que um espectador possa

¹¹⁴ Como os existentes nas reais naves da NASA ou mesmo nos *cockpits* de aviões comerciais.

convocar um réplica detalhada do espaço. Eles podem fazer algo muito mais apropriado: *localizar as figuras e objetos mais importantes em relação uns aos outros*, fazer hipóteses sobre quais ações e visões provavelmente seguirão as atualmente visíveis e comparar o que acontece com o que aconteceu antes (BORDWELL, 1985, p. 113, tradução e grifo nosso).

Ou seja, elencar as saliências imagéticas¹¹⁵, conceito de Arnheim, que *pareçam ter algo a dizer*. E esse algo será invariavelmente atribuído pela narrativa. Caso contrário, todos os outros elementos (cores, sons, distâncias, posições, elementos cênicos, luzes, etc.) padecerão da função de pano de fundo até serem convocados a *fazer/significar* qualquer coisa. A ideia das saliências está de acordo com estudos que comprovam que o foco atencional dos seres humanos é limitado o suficiente para que despercebamos a vasta maioria dos estímulos que nos atingem

Desde pelo menos a década de 1980, há amplas e convincentes evidências da importância da atenção para o discernimento perceptual, e por um período muito, muito mais longo, filósofos e psicólogos de poltrona tão distantes quanto Aristóteles e William James reconheceram a ligação inextricável entre a atenção e a consciência. Nós hoje temos leis civis reconhecendo a ligação¹¹⁶. É a razão pela qual em muitos lugares neste país (EUA) se tornou ilegal o ato de dirigir enquanto se fala ao celular e por que, se o fazemos, nós poderemos acabar atropelando algo na estrada que não percebemos pois estávamos distraídos. É, porém, um pouco surpreendente que, apesar do amplo reconhecimento da ligação entre atenção e consciência ou atenção e percepção, não foi até recentemente que *se tornou esmagadoramente claro que nós realmente nem percebemos nem somos conscientes de muitas coisas ao nosso redor se não prestarmos atenção nelas* (MACK, 2007, p. 483, tradução e grifo nosso).

Arien Mack segue sua análise explicando o conceito de *cegueira por desatenção*. Basicamente, onde não há atenção ou interesse, não há percepção, numa espécie de cegueira que nos impede (de fato) de ver/ouvir/sentir aquilo que não compreende nosso foco atencional momentâneo¹¹⁷. Logo, há um centro (foco atencional) e uma periferia (pano

¹¹⁵ “[...] a percepção se concerne com o entendimento da *forma significante* [...]. Sem a dominância dessas forças expressivas, a imagem é reduzida à apresentação de pura matéria” (ARNHEIM, 1997, p. 140, tradução e grifo nosso).

¹¹⁶ No Brasil, o artigo 252 do capítulo XI do Código de Trânsito Brasileiro (CTB) estabelecia como *infração média* o uso de celular ao dirigir. Uma matéria veiculada na Folha de São Paulo explica que a partir de novembro de 2016, a lei foi alterada para *infração gravíssima*. Artigo 252 do CTB disponível aqui < goo.gl/MxJVMc >. Matéria disponível aqui < goo.gl/94KsLR >. Acesso 01.01.17.

¹¹⁷ Curiosamente, o processo da atenção e da percepção funcionam de maneira similar a própria estrutura do olho. As imagens nítidas que produzimos se encontram na área central, ou fóvea. Em torno dela existe a mácula, que registra a percepção periférica. As imagens da mácula são de qualidade infinitamente inferior às produzidas pela fóvea e, no entanto, nossa visão parece perfeitamente homogênea. Como explicar tal paradoxo? O grupo de cientistas formado por Marte Otten, Yair Pinto, Chris L. E. Paffen, Anil K. Seth e Ryota Kanai propôs um novo conceito, chamado de *ilusão de uniformidade* para elucidar o fato: “Esta nova ilusão visual sugere que a experiência visual consciente reflete a reconstrução ativa na qual a informação precisa da fóvea substitui a informação periférica imprecisa. Isso pode explicar por que a experiência consciente parece ser rica e detalhada em todo o campo visual, apesar do conteúdo informativo empobrecido na visão periférica” (2016, p. 11, tradução nossa).

de fundo) que são móveis e intercambiáveis. Em cada momento podemos *escolher* qual elemento será o foco e qual o pano de fundo (para o qual estaremos temporariamente cegos, uma vez que seu processamento se dá de forma subliminar¹¹⁸ ou pré-consciente). Poderíamos, não fosse a força do hábito e a grande concentração de filmes SCN – obras *iconoclastas* ou meramente *menos* narrativas se encontram em produção continuamente, porém Hollywood detém uma verdadeira *máquina de guerra* que a mantém na liderança das bilheterias mundo afora: seus setores (e verbas) de *marketing*¹¹⁹.

Presumivelmente, a única maneira pela qual o excesso¹²⁰ pode ser incapaz de afetar o sentido é se o espectador não o notar; isto é uma questão de treino e costume. Certamente uma dieta firme e exclusiva das narrativas do cinema clássico parece acostumar as pessoas a ignorar os aspectos materiais da obra, posto que os mesmos são tão completamente motivados a ponto de serem invisíveis (THOMPSON, 1977, p. 55, tradução nossa).

“De acordo com a teoria construtivista, percepção e pensamento são processos ativos e orientados para uma finalidade” (BORDWELL, 1985, p. 31, tradução nossa). Se o ato perceptivo requer atenção e interesse, ambos estarão engajados na finalidade virtualmente uníssona do cardápio do SCN: a apreensão de uma entidade abstrata, a história. Ironicamente aquilo que é visto e ouvido será convertido em *informação lógica*, numa espécie de mapa que trafega no quebra cabeça da trama, onde imperam dados racionais (análises, hipóteses, conjecturas, aferições, etc.).

Enquanto a cor está delimitada, habitualmente, à função de pano de fundo verossímil-científico, sua aplicação nas obras se dá de formas variadas. Nesta dissertação serão propostas e apuradas cinco organizações comuns que povoam os espaços fílmicos do SCN¹²¹: i) a cor ausente, com *O Artista* (FRA, 2011, dir.: Michel Hazanavicius) e *A Lista*

¹¹⁸ “O’Brien e Jureidini alegam que uma grande parte da pesquisa experimental demonstra a existência de processamento da informação de forma inconsciente. [...] Outras pesquisas sobre percepção subliminal demonstram que diversos tipos de estímulos apresentados abaixo do limite da consciência podem influenciar o comportamento dos sujeitos posteriormente” (PLATINGA, 2009, p. 50, tradução nossa).

¹¹⁹ “A campanha comercial de um longa-metragem hollywoodiano é um verdadeiro plano de batalha coordenado em vários continentes. É a etapa essencial de todo filme *mainstream*. Nos últimos trinta anos, essas campanhas se profissionalizaram e seu custo decuplicou (aproximadamente 2 milhões de dólares no caso de um filme de estúdio, em média, em 1975; 39 milhões em média em 2003, mas frequentemente mais de 100 milhões no caso dos principais *blockbusters*, como *Matrix* ou *Piratas do Caribe*) (MARTEL, 2013, p. 87).

¹²⁰ Para Thompson, o “excesso” seria tudo aquilo que não tem serventia óbvia, forte e imediata para os fins narrativos.

¹²¹ A questão da cor digital não será discutida neste trabalho pois sua existência não foi capaz de reverter, ainda, a força que o SCN impõe: “Juntamente com a amplitude das opções abertas pela colorização digital vem a necessidade de desenvolver convenções e esquemas para canalizar a nova tecnologia. Stephen Burum (o fotógrafo de *Missão Impossível* [EUA, 1996, dir.: Brian De Palma]) resume a resposta profissional, articulada várias vezes nas páginas da *American Cinematographer*: ‘A grande questão para o futuro não é se o cinema ou a tecnologia digital prevalecerão, mas sim como podemos contar histórias melhores com personagens mais interessantes’. Como na década de 1930, a retórica institucional (SCN) estabelece limites produtivos sobre a tecnologia invocando as prioridades clássicas do personagem e da narrativa” (HIGGINS, 2007, p. 214, tradução nossa). Ademais: “Embora todos, exceto os cineastas tecnologicamente mais nostálgicos, agora usem a tecnologia digital, muitos ainda têm dificuldade em pensar além dos tradicionais blocos de

de *Schindler* (EUA, 1993, dir.: Steven Spielberg); ii) a cor contundente, com *Moulin Rouge!* (AUS/EUA, 2001, dir.: Baz Luhrmann) e *The Expanse* (EUA, 2015-atual, dir.: Mark Fergus e Hawk Ostby); iii) a cor impossível, com *O Fabuloso Destino de Amélie Poulain* (FRA, 2001, dir.: Jean-Pierre Jeunet) e *Fogo Contra Fogo* (EUA, 1995, dir.: Michael Mann); iv) a cor ultrassensível, com *Beleza Americana* (EUA, 1999, dir.: Sam Mendes) e *Better Call Saul* (EUA, 2015-atual, dir.: Vince Gilligan e Peter Gould); a cor factível, com *A Identidade Bourne* (EUA, 2002, dir.: Doug Liman) e *Spotlight – Segredos Revelados* (EUA, 2015, dir.: Tom McCarthy).

3.1 A cor ausente

Em *A Lista de Schindler* o diretor Steven Spielberg nos apresenta uma história baseada em fatos reais que ocorreu num dos momentos mais trágicos da Humanidade: no extermínio em massa dos judeus durante a Segunda Guerra Mundial. Oskar Schindler foi um industrial – de esmaltes e munições, membro do Partido Nazista, que perdeu toda sua fortuna subornando diretamente ou comprando itens de luxo que eram presenteados aos oficiais do exército de Hitler em troca da não deportação de seus empregados – em sua maioria, judeus – para os campos de extermínio. Em 1944, Schindler convenceu o capitão Amon Göth a liberar a transferência de cerca de 1.200 pessoas (a famosa lista) para trabalharem em sua fábrica de Brněnec, evitando que as mesmas fossem levadas para Auschwitz ou Gross-Rosen, onde seriam inevitavelmente mortas.

Se “a felicidade não pode ser ilustrada em preto e branco”, como disse Agnès Varda, o desalento, a angústia e a dor incomensurável acabaram sendo registradas¹²² por Spielberg num preto e branco de forte contraste, e muita escuridão. Aqui cabe notar que a partir de 1964 as produções descoloridas foram praticamente banidas. A cor ausente é a que possui menor quantidade de *corpus* disponível, considerando que esta dissertação se concentra em obras audiovisuais *blockbuster* e/ou que tiveram público elevado – uma vez que elas, em teoria, têm maior incidência na vida de um espectador médio. A cor ausente é aquela que não se apresenta fisicamente, deixando o espaço fílmico como local de brancos,

construção do filme: panorâmicas, trilhos, cortes, *dissolves*, etc. A pós-produção digital é um desenvolvimento recente; Nosso imaginário cultural está apenas começando a compreender seu potencial [...]” (MISEK, 2010, p. 173, tradução nossa).

¹²² Na verdade, filmar em preto e branco parece ser praticamente “proibido” em Hollywood: “Até Steven Spielberg teve que negociar para conseguir fazer *A Lista de Schindler* em preto e branco. Para tal, ele teve que renunciar seu próprio salário e declinar sua porcentagem sobre os lucros do filme até que a Universal recuperasse todos os 22 milhões de dólares investidos na produção. Apesar dessa concessão, o diretor da Universal, Tom Pollock, ainda assim convenceu Spielberg a filmar em película colorida, para que o filme fosse posteriormente lançado a cores em vídeo” (MISEK, 2010, p. 98).

pretos e milhares de tons de cinza. As obras preto e branco trabalham com a direção e a força da luz, e também com as sombras que as fontes luminosas deixam pelo caminho.

O cinza é a cor da morte. Pelo menos, é assim para Cormac McCarthy em *A Estrada*. É a cor da luz e da vida que está sendo extinta. De todas as cenas horríveis que ele retrata no livro, o mais arrepiante, para mim, é a imagem da neve cinzenta caindo, já cinzenta antes de tocar a terra, já arruinada, já corrompida. Estamos todos acostumados com as decepções da neve (na cidade, pelo menos); todos nós sabemos que a prístina *tabula rasa* de brancura vai manchar, desaparecer e em breve chegar a consternar ou nos enojar. Mas, pelo menos, somos permitidos alguns dias ou horas de delírio cristalino antes da metamorfose inevitável da neve em lodo. Para o homem e o menino em *A Estrada* não há tal consolo temporário: a neve já está arruinada. Na paisagem monocromática do mundo moribundo, o caminho para a morte é medido no implacável processo de acinzentamento, obscurecimento. As cores já não existem e nem o branco; ele também foi perdido. Há apenas cinza, e então o cinza se torna preto (BATCHELOR, 2014, p. 63, tradução nossa).

Em seus implacáveis 197 minutos de cinzas e pretos, *A Lista de Schindler* nos faz sentir aprisionados num mundo em decaimento exatamente como aquele narrado por McCarthy em *A Estrada*. A sensação de clausura é tanta que, mesmo sabendo que os nazistas irão perder e que os judeus serão libertados (ao menos, uma parte deles), não conseguimos nos desvencilhar dessas *sombras* marcadas e constantes que se acumulam por toda a projeção (vide figura 29, abaixo).



Figura 29 – Amon Göth (Ralph Fiennes), à esquerda, e Oskar Schindler (Liam Neeson), à direita.

A isotopia incolor do filme nos comove, nos enreda na trama daquele horror de forma indelével. Somos convidados a testemunhar uma das faces mais cruéis da humanidade. E nela mergulhamos com tanto afincamento que esquecemos se tratar de uma representação. Apesar de ser preto e branco, é evidente que a ideia do realismo também permeou o filme: “(o diretor) liderou o elenco e a equipe do filme para o epicentro do horror do Holocausto. ‘Eu dizia a mim mesmo, como posso trazer verdade para essas imagens impossíveis?’, admite Spielberg. ‘Não tentei aliviar a tristeza. Constantemente, toda semana, alguém colapsava’” (THOMPSON, 1994, tradução nossa).

A impressão de analogia com o espaço real produzido pela imagem fílmica é, portanto, poderosa o suficiente para chegar normalmente a fazer esquecer não apenas o achatamento da imagem, mas, por exemplo, quando se trata de um filme preto-e-branco, a ausência de cores, ou a ausência de som se o filme for mudo — e também fazer esquecer, não o quadro, que sempre permanece presente, mas o fato de que, além do quadro, não há mais imagem (AUMONT, 2009, p. 24).



Figura 30 – Os judeus, marcados pela estrela no peito, e o soldado nazista.

Na figura 31 (abaixo), Itzhak Stern (Ben Kingsley) digita a lista de nomes que serão transferidos rumo à salvação. A construção de Spielberg e seu diretor de fotografia, Janusz Kamiński, *salienta* um dado interessante: a luz da “janela” que se lança sobre os corpos de Schindler e Stern, ademais do papel. Ela se apresenta como um farol que ilumina o caminho a ser trilhado, já próximo do desfecho da história. Diferente da luz da figura 30 – difusa e parca –, na qual vigora a desesperança absoluta do início da narrativa.

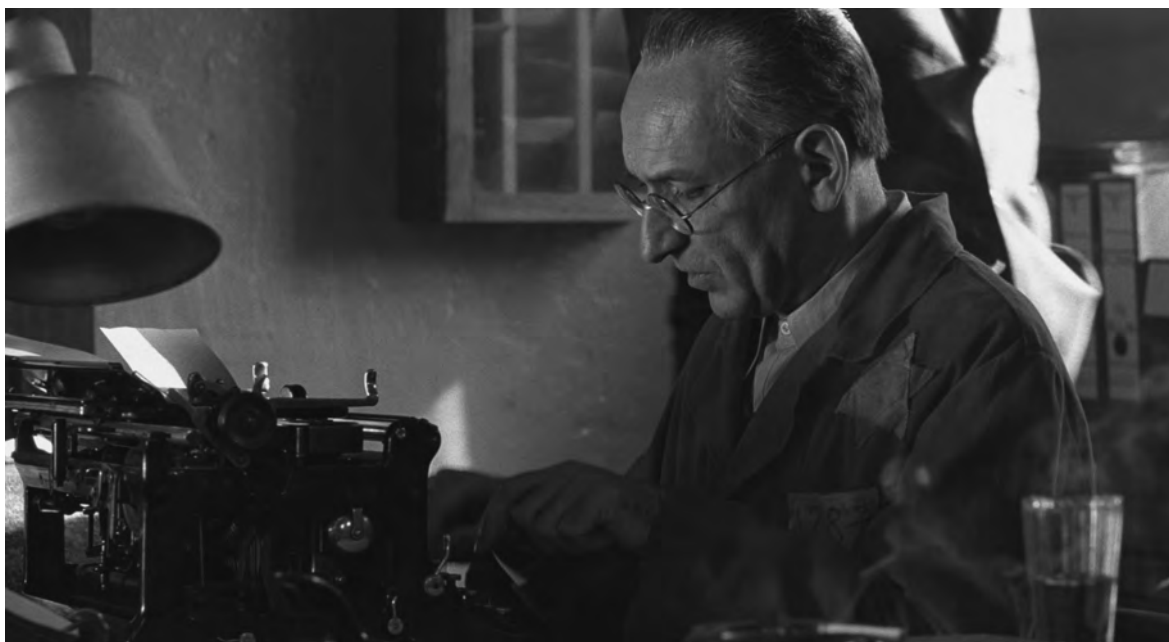


Figura 31 – Itzhak Stern (Ben Kingsley) digitando a lista ditada por Schindler (de pé)

A cor vermelha faz pequena aparição¹²³ na projeção, em três ocasiões. Nas duas primeiras ela é a cor do casaco de uma pequena menina judia que passeia despreocupadamente por entre os adultos descoloridos – e depois da mesma menina assassinada, sendo levada em uma carroça para ser enterrada.



Figura 32 – Oliwia Dąbrowska como a menina de vermelho

¹²³ Em formato que proponho chamar de ultrassensível, organização da cor no espaço que será discutida no subitem 3.4.

A terceira ocasião é no fechamento do filme – numa cena “documental”, exibida a cores, que se passa na atualidade (1993) – quando os *Schindlerjuden*¹²⁴ e os atores que os interpretaram deixam pedras na sepultura de Oskar Schindler, seguindo tradição de honraria judaica. Por fim, Liam Neeson coloca rosas vermelhas no local.

[...] por que há uma menina com um casaco vermelho no outrora totalmente preto e branco *Lista de Schindler*? Para simbolizar inocência, esperança ou o sangue vermelho do povo judeu sendo sacrificado no horror do Holocausto? A menina de casaco vermelho é vista em apenas duas cenas, sempre através do ponto de vista de Oskar Schindler. [...] O casaco vermelho, as rosas, as chamas e as luzes incandescentes representam a vida e simbolizam a Sarça Ardente, a "Vontade de Deus" narrada no livro do Êxodo. Além disso, uma imagem do filme se destaca: quando Schindler está de frente para a janela de seu escritório, olhando para a fábrica e em seu peito, seu coração, se reflete a brilhante radiância do fogo da fornalha. Poderia muito bem trazer à memória o Sagrado Coração da fé católica, o "amor de Cristo" que é definido como "a luz do mundo" no Evangelho segundo São João. Assim, ambos os símbolos religiosos são fundidos nesta imagem que proclama a transformação de Schindler do ardente capitalista austríaco ao arrependido salvador católico de 1200 judeus. O casaco vermelho visto apenas através dos olhos de Schindler define visualmente a sua motivação. Ele é tão comovido por esta visão (como nós também!), que ele decide se engajar neste esforço altruísta (CARON, 2003, tradução nossa).

O mote comentado das figuras 29 e 31, da luz que indica alguma *informação*, portanto, é recorrente na obra. Em geral, é possível dotar a luz do sentido bíblico como fez André Caron. Ou seja, quando ela alumia de forma contundente Schindler e/ou sua lista, ela poderá ser entendida tanto como a *benevolência* quanto algum tipo de indicação do caminho “do Bem”.

Para além de uma quase depressão que o afastou das telas por quatro anos, Steven Spielberg aumentou muito seu capital enquanto *artista* com o *A Lista de Schindler*, afinal ele “venceu sete Oscars em 1994 – incluindo melhor filme e melhor diretor – assim cementando seu *status* de lenda”¹²⁵. Não por outra razão, o pesquisador Richard Misek comenta que

é notável que desde o início da década de 1970 o preto e branco tenha sido utilizado por um número desproporcionalmente grande de diretores que aspiram ao *status* de autor. O uso de preto e branco por cineastas para rotular suas próprias obras como "arte" é uma curiosa inversão do uso da cor por muitos autores dos anos 1960 para afirmar a equivalência do filme

¹²⁴ Em alemão, literalmente: os judeus de Schindler.

¹²⁵ De acordo com matéria publicada por John Lynch em 2016 na revista *Business Insider*. Disponível em < goo.gl/fMxLn3 >. Acesso em 01.01.17. Tradução nossa.

com a pintura e assim também afirmar seu *status* como arte. No passado, os filmes aludiram à pintura para justificar sua qualidade e agora aludem a outros filmes mais antigos (e implicitamente melhores) para fazerem o mesmo (2010, p. 106, tradução nossa).

Entretanto, é importante ressaltar que lançar um filme em preto e branco é uma tarefa árdua e ingrata. Uma matéria sobre o filme *O Artista* comenta que Michel Hazanavicius, o diretor, tentou realizar sua obra por anos. “Mas os financiadores não queriam nem ouvir sobre ela; as emissoras que normalmente financiam filmes europeus sofisticados se afastavam. [...] (e) seu sonho parecia estar morto antes da partida”¹²⁶. Eduardo Nunes, realizador de *Sudoeste*, demorou uma década para integralizar o financiamento necessário. Além disso, existem as questões tecnológicas e práticas citadas por Nunes em sua entrevista:

Meu filme foi filmado em película colorida também. Por uma questão puramente técnica: para filmar em película preto-e-branco, faz-se necessário uma química de laboratório específica para processar esse negativo. E ninguém filma em preto-e-branco. E aqui a gente fez na Labo Cine, que nem existe mais. Na Labo, tinha um químico cubano muito bom que sabia revelar filmes em preto-e-branco. A gente fez alguns testes com películas Fuji ou Kodak preto-e-branco, era desastroso o resultado. Porque a química já não era a mesma, a mistura já não era a mesma. Então ficava ou muito contrastado ou nada contrastado. Nunca chegava ao ponto certo. Nossa intenção era filmar com película preto-e-branco. Mas por uma questão técnica, mesmo, foi impossível e acabamos descolorizando na pós-produção. Mas já começamos o filme sabendo que seria preto-e-branco. Então, todo o figurino e arte foram pensados para o preto-e-branco. Tanto que o figurino é muito louco. Você assiste ao *making of* do filme, é ridículo: uma roupa azul com camisa laranja, um turbante vermelho. Porque a Luciana Buarque, que fez o figurino, realizou uma pesquisa grande sobre o preto-e-branco. Porque, às vezes, o verde claro e o azul escuro eram iguais no preto-e-branco. Não era só uma questão de cor, era uma questão de tonalidade, etc. (apud ANCHIETA, 2016, p. 145-6).

Em *O Artista*, George Valentin (Jean Dujardin, figura 33) é uma estrela do cinema mudo que acaba por revelar ao mundo, por acidente, uma jovem atriz que virará a nova sensação do cinema – Peppy Miller (Bérénice Bejo). Valentin, personagem inspirado em Douglas Fairbanks¹²⁷, não consegue se acostumar com as produções faladas e acaba desaparecendo das telas enquanto Peppy cresce no gosto popular.

¹²⁶ De acordo com matéria publicada por Scott Timberg em 2011 na revista *The Hollywood Reporter*. Disponível em < goo.gl/16cF5V>. Acesso em 01.01.17. Tradução nossa.

¹²⁷ Grande nome do cinema mudo que caiu em esquecimento quase absoluto, nos anos 1930, depois da chegada do som.



Figura 33 – Jean Dujardin como George Valentin. Note-se que o filme, além de mudo e em preto e branco, foi realizado com proporção de tela cheia (4x3), que vigorou em Hollywood até aproximadamente 1950.

Ao contrário de *Lista de Schindler*, o preto e branco – altamente brilhoso – não sugere claustrofobia nem tristeza. Ele se refere especificamente ao pretérito. É um tributo às produções da época.



Figura 34 –Peppy Miller e George Valentin, na produção de um musical

Na atualidade, a cor ausente chama atenção para si por ter se tornado rarefeita nas telas. Ela guarda consigo a força de evocar, em primeiríssimo plano, os tracejados que a luz emite nos corpos e suas sombras. Ela costuma ser aplicada para espaços fílmicos que sugerem a noção de passado, mas também de fora do tempo ordinário (normalmente apresentado a cores): como ocorre em *Sudoeste* ou em *Amnésia* (EUA, 2000, dir.: Christopher Nolan).

3.2 A cor contundente

A cor contundente é aquela que impregna o espaço com uma multidão de matizes e/ou luzes coloridas; é uma construção isotópica que envolve os espectadores na diegese, os faz submergir nela; a origem da multicolor, contudo, resta plenamente justificável dentro da própria obra.

Quanto mais durar o plano, e mais o espectador esteja *exposto* aos elementos do espaço - é como "expor" um sujeito à radiação, por exemplo. A duração da exposição ao plano define uma qualidade de impregnação *vis-à-vis* ao que é filmado e, assim, gesta uma maior *presença*: em termos de impacto sensorial, em primeiro lugar; mas igualmente de acordo com o seu modo de estar no *presente*, dentro de uma experiência de espectador que então não seria mais definida pela sua forma de compreender as funções-de-ser da narrativa (que retornam sempre, no plano atual da ação, a um *passado* de que eles proveem ou a um *futuro* a que se destinam), mas pela própria qualidade *de ser* das coisas representadas (GAUDIN, 2015, p. 4, tradução nossa e grifos do autor).

Os filmes em cujos espaços são aplicados a cor contundente não necessitam obrigatoriamente de planos mais longos, como comenta Antoine Gaudin, posto que todos (ou a vasta maioria deles) são fortemente banhados de uma atmosfera que corrobora com a evolução da trama. Kristin Thompson argumenta que “todo filme contém um embate entre estruturas unificadoras e desagregadoras, por isso todo elemento de estilo pode, ao mesmo tempo, contribuir para a narrativa e distrair nossa percepção dela” (1977, p. 57, tradução nossa). Os componentes imersíveis são aqueles que reforçam a narrativa, a trama, através precisamente de sua natureza constante. Essa presença ininterrupta irradiará uma sensação que poderia ser traduzida como “logo, esse lugar deve ser assim mesmo”. Os exemplos lançarão luz sobre a questão.

Em *Moulin Rouge!* somos apresentados à história de Christian (Ewan McGregor), jovem, pobre e sonhador, que deseja se tornar escritor. Para tal ele viaja para Montmartre,

em Paris, e logo esbarra na mitológica figura de Henri de Toulouse-Lautrec (John Leguizamo). Toulouse-Lautrec o convida para escrever uma peça que será apresentada ao dono do cabaré Moulin Rouge, Harold Zidler (Jim Broadbent). Uma vez dentro do local, Christian se apaixona pela estrela-mor e cortesã, Satine (Nicole Kidman), que estava prometida para o rico e poderoso Duque (Richard Roxburgh).



Figura 35 –As dançarinas de cançã, com suas saias multicoloridas

Apesar do clímax trágico, todo o resto da trama exibe um entusiasmo, uma energia, um ânimo pulsante que se traduz na profusão de matizes que permeiam o local. Sendo um cabaré, onde a sedução é fonte de renda e missão explícita, fica claramente fundamentado a existência de tanta vivacidade.



Figura 36 – Satine em primeiro plano, em seu quarto, com Christian ao fundo

O quarto de Satine é recheado de vermelhos de diversos tons, com toques de dourado. É um local de luxo e de desejo. Novamente, o uso das cores permanece alicerçado

num imaginário que circunda a ideia da “casa da luz vermelha”¹²⁸, algo que é de conhecimento comum na cultura ocidental na atualidade (e já estava em vigor em torno de 1900, data aproximada em que se passa a história).



Figura 37 – Christian no quarto de Satine

Moulin Rouge é um musical com toques de comédia e fim trágico. Enquanto comédia, não deixa de abusar dos estereótipos que são reforçados pelo uso das cores. Como (figura 38, abaixo) é o caso do castelo do vilão. Como se pode adivinhar, ele é escuro, iluminado por velas, gradeado, com quadros marrons na parede, etc. Ou seja, *vilanesco*.



Figura 38 – Zidler (de costas) e o Duque em seu castelo

Mesmo no momento mais crítico, perto da tragédia que se anuncia, o espaço é sempre marcado pelo excesso de cores. Elas não distraem o espectador uma vez que se tornam um pano de fundo de tipo especial: é uma espécie de ambiência específica, dotada

¹²⁸ De acordo com o dicionário *online*, “prostíbulo, bordel”. Disponível em < goo.gl/BwCfCl >. Acesso em 01.01.17.

para aquele universo. Ela permanece inconfundível e marcante, mesmo que os espectadores estejam focados na ação. É como se a ação *só pudesse se desenrolar exatamente* naquele espaço. Esse tipo de construção reforça a atmosfera (aquilo que se sente) e ao mesmo tempo mantém um grau elevado de verossimilhança científica¹²⁹.

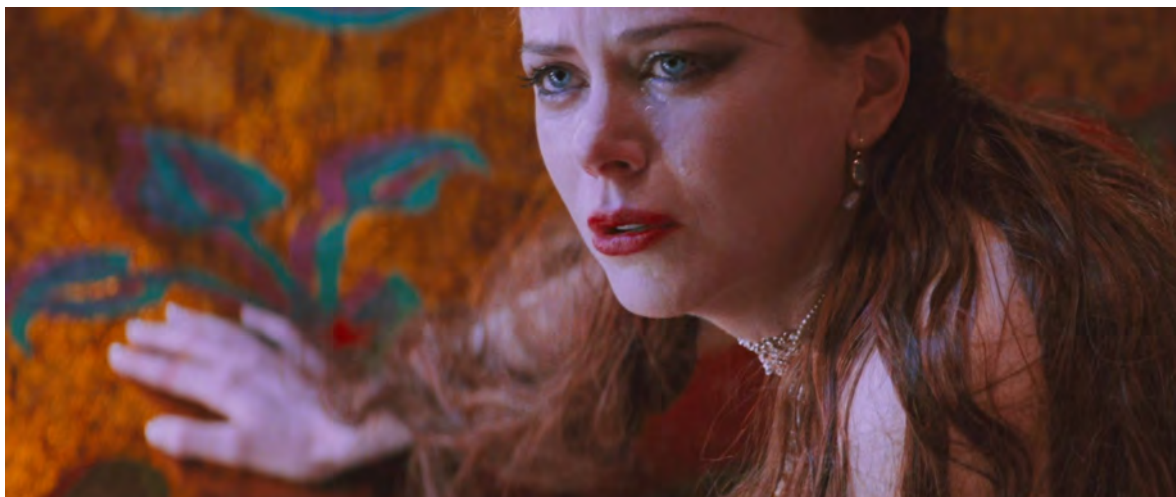


Figura 39 – Satine, triste, durante a peça *Spectacular Spectacular*. Notem, na zona desfocada, as cores vívidas. Ademais do sempre presente batom vermelho e o brilho de suas joias.

Tanto Richard Misek quanto Edward Buscombe e Eirik Hanssen comentam que os ultracoloridos musicais dos anos 1930 estiveram em voga como uma espécie de busca de uma realidade alterada, uma fuga da dureza advinda do *crash* de 1929.

A associação com os musicais sugere que as propriedades e qualidades das cores são comparadas com as qualidades afetivas da música e não com o som em geral. A cor parece essencial ao visualizar a *cantoria* em vez do *falatório* [...]. Os musicais e os "outras modas relativamente caras (som e cor) e escapistas" do início dos anos 1930 foram eventualmente substituídos por filmes em preto e branco mais realistas e pessimistas (ex.: de gângster) conforme progredia a depressão econômica. Nesta estética do realismo, o som desempenhava um papel natural e integrado, enquanto a cor não tinha um propósito ou função comparável (HANSSEN, 2006, p. 112, tradução nossa).

Em outras palavras, era um espaço de ostentação *para onde se gostaria de ir*. Na atualidade, o emprego do multicolor se encontra com mais evidência em seriados televisão – em especial, comédias como *The Big Bang Theory* ou *Unbreakable Kimmy Schmidt*; nos

¹²⁹ De acordo com as notas da produção, uma intensa pesquisa foi realizada pelos criadores para manter um devido grau de *realismo*: "Para encontrar maneiras de representar Paris do século XIX e o Moulin Rouge, e os efeitos que ambos teriam sobre as audiências da época - na vanguarda do sexo, da música, da dança, do teatro e do pensamento moderno - os cineastas mergulharam no bairro, nos locais e na cultura da história que iriam produzir. Eles pesquisaram tudo, desde o canção até Toulouse-Lautrec (um personagem importante da trama), inclusive os escritores e jornalistas que gravaram seus esbaforidos relatos de primeira mão da vida noturna do final do século XIX". Disponível em < goo.gl/Owlk26 >. Tradução nossa. Acesso em 02.01.17.

poucos musicais ainda produzidos; em obras que poderiam ser tratadas como ‘fuga’ da realidade, as ficções científicas (exemplo mais famoso, *Blade Runner*).

A segunda análise dessa seção trata de um recente seriado de televisão que é do gênero da ficção científica¹³⁰. *The Expanse* se passa duzentos anos no futuro, num momento que o homem se expandiu por todo o sistema solar e nada mais adiante. E conta a história de Miller (Thomas Jane), um detetive nascido e criado em Ceres¹³¹ que recebe a missão de encontrar Julie Mao (Florence Faivre), filha de um magnata industrial chamado Jules-Pierre Mao (François Chau). Concomitantemente, a secretária da ONU, agora agência interplanetária, Chrisjen Avasarala (Shohreh Aghdashloo), trabalha secretamente para evitar que uma guerra entre a Terra e Marte arrase o desenvolvimento e a futura difusão do homem para outros sistemas do universo.



Figura 40 – Miller numa espécie de metrô que cruza por dentro de todo o planeta Ceres

As interfaces coloridas e onipresentes (vide figura 40, acima) se referem não ao futuro exatamente, porém ao passado – ao intertexto, estabelecido pelo filme *Minority Report*¹³² (EUA, 2002, dir.: Steven Spielberg). Portanto, há figuras de *autoridade* que afirmam que essa isotopia não é ficção, mas “realidade futura”. Já a iluminação global do

¹³⁰ Baseado numa série de livros homônima escrita por James S. A. Corey (nome artístico da dupla Daniel Abraham e Ty Franck).

¹³¹ Ceres é um planeta anão que orbita entre Marte e Júpiter, no cinturão de asteroides do sistema solar.

¹³² Que, novamente, foi fruto de muita *pesquisa*: “Três anos atrás (1999), Steven Spielberg estava planejando o thriller chamado ‘*Minority Report*’ com Tom Cruise, que estreia hoje. *Para chegar à aparência, lógica, sensação e cheiro de um mundo de meio século no futuro* (2054), Spielberg convocou seu próprio grupo de reflexão (*think tank*), privado, de 16 pessoas que ponderam o futuro, incluindo este repórter. Ele nos instalou em Shutters, na praia, um luxuoso hotel neoclássico à direita das areias do Pacífico, em Santa Monica, onde conversas competiram com o sussurrar das palmeiras e a rebentação das ondas. O objetivo do jogo era situar os cineastas em ‘realidade futura’, ao contrário de ‘ficção científica’, como disse Bonnie Curtis, um dos produtores” (GARREAU, 2002, tradução e grifo nosso).

seriado é marcada por um azulado-cinzentado. E ela é justificada *a posteriori*: Ceres é um local muito distante do Sol, dessa forma quase toda luz que recai sobre os personagens é artificial.



Figura 41 – Miller nas ruas de Ceres

Novamente, na figura 41, as cores das interfaces na rua contrastam com a “iluminação pública” de Ceres, de tom azul acinzentado o suficiente para que as peles tenham uma aparência levemente fora da extensão cromática habitual (branco, marrom, negro), vide figura 42 abaixo. A ambiência esperada pela verossimilhança-científica se impõe também nas cenas que ocorrem no espaço sideral, figura 43. Ele é um local escuro e inóspito, muito diferente do que é apresentado em *Guardiões da Galáxia* (EUA, 2014, dir.: James Gunn) por exemplo.



Figura 42 – Miller conduzindo sua investigação



Figura 43 – A engenheira da nave *Rocinante*, Naomi Nagata (Dominique Tipper)

De novo, *The Expanse* cria uma isotopia própria – que sempre toma empréstimo de alguns elementos do intertexto; ela torna *crível* a trama fantástica através de composições justificadas na verossimilhança; por fim, ganha nome próprio ao estabelecer um conceito visual que imerge os espectadores o suficiente para que eles pensem, “aquilo deveria ser exatamente assim, caso existisse”. O que é válido para ambas as obras (“O cabaré real Moulin Rouge deve ter sido, de fato, tão colorido quanto no filme”).

3.3 A cor impossível

A cor impossível age sobre o espaço fílmico de forma similar a cor contundente, o preenchendo de colorido exorbitante. No entanto, diferentemente da segunda, a cor impossível não provê nenhuma explicação lógica para sua existência. É como se ela estivesse lá por ser bela e sensacional, da mesma forma que era aplicada no primeiro cinema. Edward Branigan explica que os elementos que não encontram justificativa dentro do mundo da história são chamados de não-diegéticos:

A diegese, portanto, é o sistema espacial, temporal e causal implícito de um personagem - uma coleção de dados sensoriais que é representada como, pelo menos, potencialmente acessível a um personagem. Um som em um filme, por exemplo, é diegético se o espectador julgar que foi ou poderia ter sido ouvido por um personagem. No entanto, alguns elementos na tela (como música de fundo) são não-diegéticos e endereçados somente aos espectadores (2006, p. 35, tradução nossa).

Em *O Fabuloso Destino de Amélie Poulain* conhecemos Amélie (Audrey Tautou), uma mulher excêntrica que trabalha como garçonne num café e vive só, com seu gato. Ela perdeu a mãe cedo e não teve amigos na infância. Mesmo assim decide, por acidente, que sua vocação na vida é ajudar os outros de forma anônima.



Figura 44 – Amélie com o pai, Raphaël Poulain (Rufus).

A fotografia do filme é marcada por um vigoroso amarelo-alaranjado que cobre inteiramente o espaço do quadro, ao longo de toda a duração. Os quadros costumam ser recheados de elementos vermelhos e verdes. Os raios amarelos e laranjas que chovem sob os olhos dos espectadores não garantem ou explicam se os personagens vivem e/ou visualizam assim seu próprio mundo. Tal ambiguidade é reforçada quando são analisados os outros filmes autorais do mesmo diretor, Jean-Pierre Jeunet, como *Delicatessen* (FRA, 1991) ou *Micmacs - Um Plano Complicado* (FRA, 2009).



Figura 45 – Plano de *Micmacs* onde se vê a forte cor amarela-alaranjada e a presença dos elementos vermelhos e verdes

Essa organização da cor nos quadros gera ao menos três impactos: i) o sensorial, que exortará os olhos pela intensidade, fazendo com os mesmos atuem fortemente na produção da cor complementar (no caso, azul); ii) o atiçamento da curiosidade, sobre o porquê dessa coloração, nunca explicado na trama; iii) o memorial, posto que

As características distintivas (os aspectos, das obras) serão preservados (na memória) e exagerados quando eles incitarem reações (estéticas) de pavor, maravilhamento, ódio, deleite, admiração, etc. As experiências serão lembradas como maiores, mais rápidas, mais feias, mais dolorosas do que foram de fato (ARNHEIM, 1997, p. 81-3, tradução nossa).

Em outras palavras, os elementos que seguem em conformidade com a vida ordinária são considerados repetitivos e registrados (quando são, haja vista a cegueira por desatenção) em menor grau de relevância pela memória¹³³.



Figura 46 – Em *Amélie*: Dominique Bretodeau (Maurice Bénichou), o primeiro a ser ajudado pela protagonista

A cor impossível faz parte unicamente do estilo, portanto. Ela não tem função narrativa, ela é um elemento puramente estético por excelência. A cor amarelo-alaranjada de *Amélie* atua para intensificar a *estranheza* sensível de seu mundo diegético, onde o céu é verde (amarelo misturado com azul), o mendigo recusa a esmola ‘pois não trabalha domingo’, o gato prefere ‘ouvir histórias para crianças’, etc.

Fogo Contra Fogo conta a história de um grupo de ladrões de bancos, carros-fortes e etc. liderados por Neil McCauley (Robert De Niro) que passam a ser investigados e depois caçados pela equipe do tenente de polícia Vincent Hanna (Al Pacino). O diretor do filme, Michael Mann, é conhecido por ser um eminente esteta:

¹³³ Cf. ARNHEIM (1997), p. 21.

Parece que, para Mann, fazer filmes não se resume ao cumprimento de uma estrutura narrativa pré-ordenada, mas continua a ser um meio composto de imagens fotográficas: posicionadas, enquadradas, codificadas por cores e organizadas de forma altamente sistemática. [...] (Mann insiste) em cores cuidadosamente filtradas e compõe sua *mise-en-scène* como uma extensão de seu amor das imagens *still*, argumentando que a 'deliberação e ressonância' dessas imagens modulam seu trabalho com um *pathos* 'nostálgico e elegíaco' (MCCANN, 2007, p. 145-6, tradução nossa).



Figura 47 – O carro-forte tombado no primeiro assalto registrado pelo filme

Do mesmo modo que *Amélie* é coberto por um amarelo-alaranjado, *Fogo Contra Fogo* é uma obra azul. Num tom leve, menos contrastado e razoavelmente mais moderado que aquele do primeiro filme. E assim como a cor de *Amélie* é traço de estilo geral da cinematografia do diretor, o azul é “a marca registrada de Mann, o correlativo recorrente da melancolia, da solidão e da intimidade” (ibid., p. 149).



Figura 48 – Vincent Hanna (Al Pacino) na cena do crime da figura anterior

Os espaços do filme de Mann são tanto iluminados pelo azul, como contém diversos elementos da cor: na figura 47, os carros, a faixa e a serpentina; na 48, luzes da cidade e seus reflexos (desfocados); na 49, a camisa da menina que é sequestrada.



Figura 49 – Michael Cheritto (Tom Sizemore), um dos comparsas de Neil McCauley, sequestra uma menina durante um tenso tiroteio que percorre ruas de Los Angeles

3.4 A cor ultrassensível

A cor ultrassensível é aquela que se estabelece nas narrativas através de pequenas intrusões significativas¹³⁴ que coparticipam da construção da trama. São invasões sucintas, porém auspiciosas, numa isotopia outrora completamente factível. Os criadores precisam investir em estratégias visuais que empreguem a cor nalguma *função*, lhe dando saliência o suficiente, a tornando estopim de alterações – sutis ou não, na evolução dos atos.

É claro que o espectador pode resistir à atração da imagem, contemplando obstinadamente áreas que não sejam *proeminentes*. O melhor que o cineasta pode fazer é criar uma composição que ofereça uma linha de menor resistência, *persuadindo o espectador a prestar atenção em certos componentes de maneira mais ou menos involuntária*. E não é necessário que todos os espectadores enxerguem o material importante exatamente no mesmo momento. A duração pode ser aliada do diretor; o ator pode manter uma pose ou mover-se lentamente para que muitos espectadores tenham tempo de discernir as informações proeminentes (BORDWELL, 2013, p. 232, grifo nosso).

Ao comentar sobre uma das primeiras produções do Technicolor, *La Cucaracha* (EUA, 1934, dir.: Lloyd Corrigan), Scott Higgins explica que “o contraste de cor guia a

¹³⁴ “[...] ao passo que coíbe uma colorização muito intensa, o regime realista/naturalista não oferece resistência à criatividade, ao contrário, ele permite que o realizador trabalhe com *pequenas intrusões significativas* de cor” (ANCHIETA, 2015, p. 8, grifo do autor).

atenção pelo quadro. [...] O ato de plantar cor significativa no fundo do plano se provou técnica duradoura” (2007, p. 37, tradução nossa). Essencialmente, ambos os autores apontam como o que *a priori* se apresenta como *detalhe* pode ser peça chave para o entendimento da trama e, por conseguinte, da história. A primeira aparição das rosas vermelhas em *Beleza Americana* ocorre com menos de dois minutos da projeção, nas mãos de Carolyn Burnham (Annette Bening).



Figura 50 – Carolyn Burnham (Annette Bening) e suas rosas vermelhas

Um espectador que esteja assistindo ao filme pela primeira vez não terá (nem deveria ter) como entender a importância desta singela ponta de cor, implantada tão cedo, e brevemente na projeção, pois

o ato de perceber uma obra de arte não é realizado subitamente. Mais tipicamente, o observador começa dalgum lugar, tenta se orientar quanto ao esqueleto principal do trabalho, procura as saliências, experimenta com hipóteses temporárias para ver se elas se encaixam no conteúdo total, e assim por diante. Quando a exploração é bem-sucedida, o trabalho repousa confortavelmente em uma estrutura agradável, que ilumina o significado da obra para o observador (ARNHEIM, 1997, p. 35, tradução nossa).

Ou seja, o sentido nasce da exploração contínua dos elementos e cada apreciação da obra pode resultar na descoberta de novos *detalhes* antes despercebidos, pormenores que contribuem para a edificação cada vez mais rica do “conteúdo total”. Através da contemplação prolongada se torna possível distinguir com exatidão os caminhos tácticos que fazem surtir os efeitos da obra, numa espécie de engenharia reversa do sensível.

Cada filme treina seu espectador (em si próprio). Pelas últimas cenas de *Janela Indiscreta* (EUA, 1954, dir.: Alfred Hitchcock), aprimoramos nossos esquemas de construção de história para esperar um clímax. Estamos preparados para encaixar as ações em um formato estreito de "resultado". Fomos explicitamente encorajados a construir certas hipóteses, aceitar algumas e resistir outras. Fomos treinados para tomar dicas puramente visuais como sinais de uma situação narrativa (BORDWELL, 1985, p. 45, tradução nossa).

Beleza Americana trata de diversos temas, um deles sendo a repressão dos desejos. Uma vez latentes, eles tornam a vida *enfadonha* e repetitiva. Por essa razão, em parte, se torna tão interessante ver *acender* em Lester a faísca do *querer estar vivo* – representado por sua paixão descabida pela amiga adolescente da própria filha, Angela Hayes (Mena Suvari). Esse *ardor* é sintetizado pelas rosas e por sua cor vermelha intensa. E ocorre através de uma *explosão* literal na tela, das rosas que esvoaçam do casaco aberto de Angela num devaneio de Lester (figura 51, abaixo).



Figura 51 – Angela Hayes (Mena Suvari) num delírio de Lester

Ademais dos três momentos evidentes (além da figura 51, surgem dois outros sonhos eróticos de Lester durante a projeção), as rosas surgem insistentemente em quadro enquanto elementos da atenção contingente (figuras 52 e 53). Mesmo quando irrompem por toda a tela, elas ainda carregam consigo uma dubiedade implícita pois representam o desejo de Lester que, em verdade, é o de possuir sexualmente o corpo de Angela e ao mesmo tempo, encobrem esse corpo, o reprimem.

E é exatamente a repressão absoluta do coronel Frank Fitts (Chris Cooper), vizinho de Lester, à sua própria homossexualidade que traz o desfecho trágico da história. Na figura 53, pouco antes de seu assassinato a sangue frio, Lester contempla uma foto de sua família sob sombras maciças que prenunciam o sinistro.



Figura 52 –Lester (Kevin Spacey), sua mulher Carolyn (Annette Bening) e as rosas



Figura 53 – Lester e as rosas segundos antes de sua morte

A constância das rosas *indica*, aponta na direção de um questionamento – ela é um subterfúgio para alertar os espectadores de que essa história não se resume à evolução dos atos, porém trata de aparências e da quebra delas. A fachada da *normalidade* é refutada quando se percebe que a casa dos Burnham é decorada em sua inteireza com tons sóbrios que são cortados pelo forte contraste com o vermelho das rosas que povoam todos os cômodos (figura 52, aqui). É uma dica visual sutil, ultrassensível, que alimenta a *sensação* e também a *informação* do “alguma coisa está fora da ordem”.

Better Caul Saul é um seriado de televisão, um *spin-off* de *Breaking Bad*, no qual o desonesto e atrapalhado advogado de Walter White, Saul Goodman, tem suas origens no mundo do crime desveladas. Nele descobrimos que Saul é uma alcunha, sendo James Morgan McGill (Bob Odenkirk) ou simplesmente Jimmy, seu verdadeiro nome. Jimmy tenta se estabelecer no mundo da advocacia em vistas do sucesso de seu irmão, Charles

"Chuck" McGill (Michael McKean). Chuck é dos sócios da poderosa firma Hamlin, Hamlin & McGill, contudo uma síndrome¹³⁵ chamada de hipersensibilidade eletromagnética o fez parar de trabalhar. Ao longo das duas temporadas lançadas vemos Jimmy batalhar pela melhora do irmão e por sua afirmação como advogado. Em certo ponto, mais precisamente no primeiro episódio do segundo ano de exibição, Jimmy consegue um alto cargo na prestigiosa firma Davis & Main. Pouco tempo depois, no sétimo episódio¹³⁶, ele abusa de sua criatividade para forçar os sócios da empresa a demiti-lo. E o faz através do uso peculiar da cor.



Figura 54 – Jimmy e seus ternos coloridos

Jimmy compra ternos e gravatas coloridas – ao invés daqueles pretos, cinzas e azuis muito escuro que compõem a norma corriqueira, com o intuito evidente de *irritar* seus patrões (figura 55). Ademais dessa função narrativa, essa escolha *indica* um traço forte da personalidade do personagem: ele não se conforma ao padrão. Ele costuma buscar as fendas legais em seus casos (e algumas ilegais), ele é uma pessoa heterodoxa por natureza.

Dessa forma, a cor ultrasensível promove uma integração entre *estesia* e ato de contar a história. Enriquecendo o papel de ambas, tornando a cor um padrão gerador de hipóteses e informes sobre o que acontece na trama.

¹³⁵ A literatura médica é inconclusiva a respeito dessa síndrome. Enquanto, *a priori* os campos eletromagnéticos dos fios de energia ou aparelhos domésticos não podem afetar a saúde dos seres humanos, os sintomas reportados pelos pacientes são reais. Ou seja, pode se tratar do efeito *nocebo* – quando fatores psicológicos produzem as alterações físicas. Outras informações aqui: < goo.gl/HiEwi >. Acesso em 02.01.17.

¹³⁶ Que será tratado a seguir. Nomeado de *Inflatable* ou inflável em português.



Figura 55 – Jimmy e seus patrões

3.5 A cor factível

Na tela [...] um leão verde é automaticamente separado de um cenário, de resto, realista, posto que o espectador conscientemente ou inconscientemente se pergunta como o leão é feito verde, bem como o porquê. *Ele espera que as cores da tela obedeçam às mesmas regras de causa e efeito da vida real.* No entanto, e apesar disso, as cores da tela sempre parecem diferentes da realidade (JOHNSON, 1966, p. 7, tradução e grifo nosso).

A cor factível é aquela que jamais se apresenta. Ela é completamente submissa à função narrativa de pano de fundo verossímil-científico e nada reclama para si. Dessa forma, é fácil desassociar a cor da evolução da história, da trama, da própria existência da obra. A cor factível é aquela que se porta do “mesmo modo” como o “olho veria” em circunstâncias normais, na vida cotidiana ou “real” das pessoas. É claro que a ideia de reprodução natural é falaciosa: “O registro da luz não recolhe simplesmente a cor. Ele a processa, a configura para as *affordances* de um aparelho específico [...]” (CUBITT, 2014, p. 113, tradução nossa). A noção de fidedignidade é, portanto, *ideológica*:

Durante a maior parte da história do cinema, a ideologia invisível da luz branca ditou que as câmeras deveriam imitar o funcionamento dos nossos olhos e fazer a temperatura de cor dominante na frente da lente parecer branca. Além disso, o processo de balanço de branco normalmente envolve o equilíbrio de *todas* as fontes [...] para o branco. Isto pode ser conseguido colocando filtros coloridos (gel) na frente de fontes de luz

artificiais ou janelas. Ao colocar géis amarelos sobre as janelas, os cinegrafistas podem alterar a temperatura de cor da luz do dia para a da luz artificial. Ao colocar géis azuis na frente das luzes, eles podem alterar a sua temperatura de cor para o da luz do dia. Para cada tipo diferente de fonte de luz artificial, há um gel "neutralizante" apropriado. Esses géis são quase tão essenciais ao *kit* de ferramentas de um cinegrafista quanto uma câmara (MISEK, 2010, p. 126, tradução nossa e grifo do autor)

Se os fotógrafos de cinema *alteram* todas as fontes de luz (coloridas ou não), as neutralizando para chegar ao branco (um branco, específico, que varia de acordo com o tipo de sensibilidade de cada equipamento), resta evidente que a ideia de *reprodução* ou *captura do real* não pode ser considerada para além dos confins do discurso publicitário e/ou histórico. O SCN tanto *apresenta* como *trabalha* as cores factíveis no sentido de as tornar pano de fundo, totalmente desobstrutivas da evolução da ação. O SCN se trasveste de uma missão mimética e se afasta da exploração do todo de seu potencial como arte no *esforço* de manter uma “obviedade excessiva” que “sustenta uma leitura que é geralmente compatível com a *primeira* coisa em que acreditamos [...] (o SCN) não dá a impressão de ambiguidade, nem encoraja múltiplas interpretações, mas ao contrário, como um camaleão, é adaptável, resiliente e acomodador” (BRANIGAN, 2006, p. 97-8, tradução nossa).



Figura 56 – Jason Bourne (Matt Damon) e Marie Helene Kreutz (Franka Potente)

Em *A Identidade Bourne* acompanhamos a busca de Jason Bourne (Matt Damon) por sua memória perdida num acidente no início do filme. Nenhuma das cores solicitam atenção para si, ou agem para confirmar ou adicionar hipóteses ou informações para a trama. Elas estão alocadas na função única de manter o filme ancorado na *composição de estilo motivada pelo realismo*¹³⁷. Se o filme se estabelecesse, por exemplo, num universo

¹³⁷ Conceito de David Bordwell. Para o autor, o *realismo é invisível*: “A ‘invisibilidade’ do estilo clássico em Hollywood se baseia não apenas em dispositivos estilísticos altamente codificados, mas também em suas funções codificadas no contexto” (BORDWELL, 1985, p. 163, tradução nossa).

com a cor ausente, ele seria imediatamente julgado como *passado* ou *outro tempo*; na cor contundente, como um universo específico, atmosférico; na cor impossível, possivelmente como obra *de autor*.



Figura 57 – Jason Bourne na última cena de ação do primeiro filme

Rememorando Jonathan Cohen e Aaron Meskin, Stephen Prince explica que “as imagens mais realistas são isomorfas com correspondentes visuais do mundo real, ao contrário dos signos simbólicos, que têm uma relação mais arbitrária com o que representam” (PRINCE, 2009, p. 102, tradução nossa). Após a derradeira argumentação de Misek, resta claro que o SCN não precisa *ser real* – ao revés, o sistema somente precisa montar uma diegese que *pareça real o suficiente* (verossímil com o intertexto, altamente codificado) para não levantar maiores questionamentos de seu público habitual (o espectador-médio acostumado a uma *dieta* de SCN).



Figura 58 – A mancha de luz (*lens flare*) num quadro de *Embriagado de Amor* (EUA, 2002, dir.: Paul Thomas Anderson)

Por exemplo, foi somente com *Rebeldia Indomável* (EUA, 1967, dir.: Stuart Rosenberg) e “outros filmes da década de 1960 que se quebrou a regra não-escrita (de Hollywood) contra as ‘manchas de luz’ (*lens flare*)”¹³⁸. Até então, o *flare* era considerado como uma ameaça ao SCN por evidenciar o fato de que havia “uma lente e câmera” presentes, ao invés de um observador invisível (vide figura 58, acima).

Spotlight – Segredos Revelados é um filme que carrega uma dupla dívida com o *realismo*: ele faz parte do SCN e é baseado em fatos reais. A história trata da minuciosa apuração feita pela equipe do jornal *The Boston Globe* a partir de 2001 em relação aos, até então, supostos casos de abuso sexual e pedofilia cometidos por padres e bispos da arquidiocese católica de Boston. O caso ganhou repercussão internacional e deu início a diversas outras investigações pelo mundo.

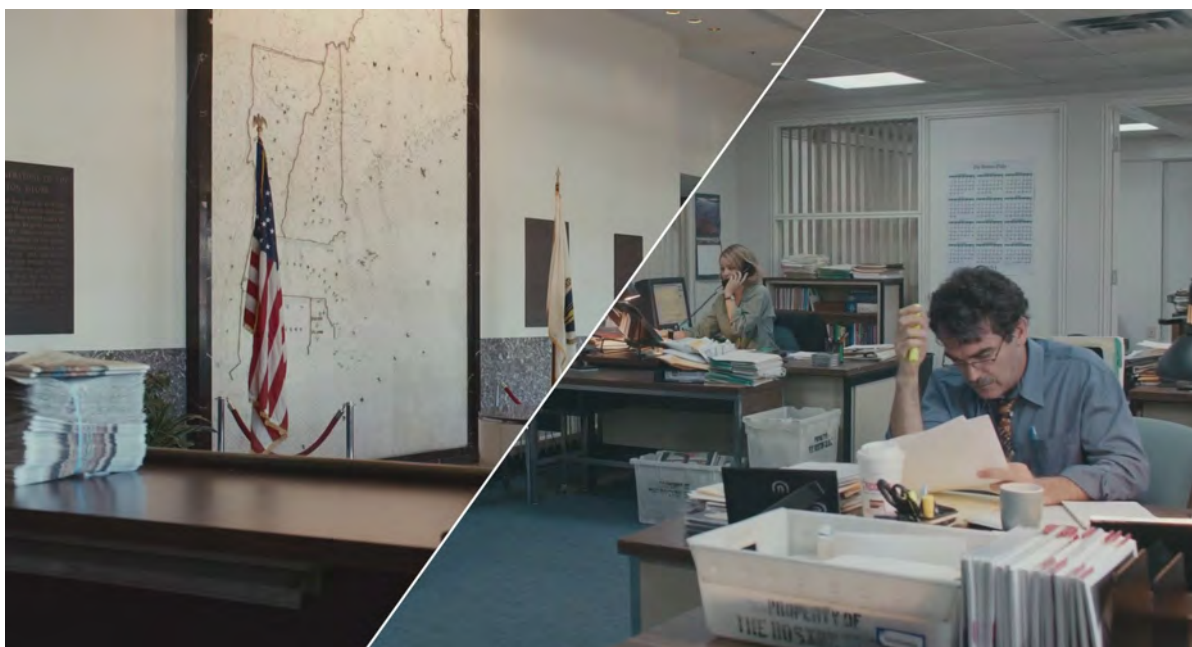


Figura 59 – Dois planos do filme combinados para análise; à esquerda, parte da portaria da redação; à direita, equipe *Spotlight* em ação

Mais uma vez, as cores se encontram sem função narrativa, sendo empregadas com o intuito de manter a *aparência* de atualidade e realismo. A cor factível é a organização cromática que mais se encaixa com as pretensões do SCN, o de manter a invisibilidade de sua manipulação, portanto será aquela mais comum nas produções hollywoodianas.

¹³⁸ De acordo com artigo publicado no sítio Vox. Tradução nossa. Disponível em < [goo.gl/rb2q6q](https://www.vox.com/2017/1/11/14111111/spotlight-film-lens-flare) >. Acesso em 04.01.17.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As topologias não são necessariamente exclusivas: em geral, filmes de cor ultrassensível são factíveis até que algumas pontas de colorido surgem na tela para adensar os dados disponíveis nos espaços. *Beleza Americana* é um filme realista, concentrado nas mudanças da vida de Lester enquanto as rosas não estão em quadro. Outro exemplo ocorre no filme *Abril Despedaçado* (BRA, 2001, dir.: Walter Salles). Nele, os personagens vivem e morrem numa disputa sangrenta entre duas famílias sob a aridez do sertão. Em alguns pontos da projeção, no entanto, o azul pintado no livro do menino Pacu (Ravi Ramos Lacerda) irrompe e destranca os tons arenosos outrora reinantes. Os sonhos do menino, de ver aquele azul com os próprios olhos (no mar), *doem* em nós quando testemunhamos seu falecimento. Assim também é possível pensar que o preto e branco de *A Lista de Schindler* é invadido pela cor ultrassensível em momentos-chave para indicar quão desesperadamente se faria necessária alguma alegria naquele mundo desvalido e desesperançado. Júbilo inocente, aquela cor vermelha da menina saltitante, devidamente esmagado com o plano em que seu corpo – ainda com o mesmo vestido, novamente visto vermelho – é levado para o enterro. *Moulin Rouge* é dum festival cromático contundente vigoroso, exceto no começo da projeção quando uma atmosfera completamente cinzenta toma conta do amargurado Christian que cumpre o último pedido de sua amada (“conte nossa história”).

Em todos esses casos, *trágicos* por excelência, as cores atuam com arroubo para *amplificar* sensações, saturar os sentidos dos espectadores, entorpece-los de amargura – o que, afinal, é a *intenção* dessas histórias. Elas sempre caminharam nessa direção, e as cores estiveram ao lado das tramas na constituição lancinante daquelas isotopias.

Evidente que a cor atua também na projeção da felicidade: *A Vida em Preto e Branco* (EUA, 1998, dir.: Gary Ross) conta a história de um duo de irmãos que caem “por acidente” dentro de um seriado dos anos 1950 chamado *Pleasantville* (homônimo ao título do filme em inglês, “vila agradável” em português). O programa de televisão é preto e branco e logo assusta David (Tobey Maguire), que era fã e invejava a “vida perfeita” dos habitantes fictícios, até participar dela. Lá, ele descobre que a vida *em preto e branco*, metafórica e literalmente, era estéril. Com o desenrolar da história, a cor vai sendo pouco a pouco implantada no local, trazendo consigo a liberdade e o ledo do poder de escolha. A figura mais exemplar da projeção é o personagem de Jeff Daniels, Bill. Servente frustrado da cafeteria local, ele se encanta com a possibilidade de ser pintor advinda com a chegada das cores na cidade. Suas telas recheadas de emoção e sensibilidade emocionam os

espectadores em face da hipótese *real* referida por essa passagem: quantos artistas geniais não são perdidos por diversos motivos cruéis, todos os dias, mundo afora? Bill e suas telas coloridas não representam essa dor, mas a possibilidade do *júbilo* de se encontrar com o que se gosta, de verdade, de trabalhar.

Tais informações estão traçadas tanto na tessitura da história virtual, quanto na materialidade sensual dos filmes. Afinal, “o propósito da arte é comunicar a *sensação* das coisas como elas são percebidas, e não como são *conhecidas*” (SHKLOVSKY apud BRANIGAN, 2006, p. 120, tradução nossa). Ainda que os espaços do sistema clássico sejam pretextos para feitura da *ação*, o trabalho das centenas – a depender do filme, milhares, de profissionais tem o intuito de esmiuçar uma enxurrada de detalhes para os quais, cegos por desatenção ou não, *vivenciamos*.

O segundo conceito (de Vittorio Storaro) é mais específico. Trata diretamente de fotografia. Ele o chama de *cores psicológicas*. Usa as cores para passar emoções inconscientes que ele acha que influenciam a compreensão da história. É o caso do *Último tango em Paris*. O uso de cores *uterinas* no apartamento do filme é o melhor, mais eficiente e mais bonito exemplo dessa proposta. No *Último imperador*, Storaro levou essa tese às últimas consequências. Fez uma fotografia que segue a ordem das cores do espectro luminoso para narrar as mudanças de época e de comportamento do protagonista. O filme começa vermelho. Passa pelos alaranjados e amarelos. Acaba no mais frio azul, quase violeta. Pode ser que ninguém tenha entendido, e Storaro, apesar de estar consciente disso, afirma que, mesmo sem entender, as pessoas sentem na imagem. E ele não fala que acha que elas sentem. Ele é um crente. Afirma que as cores comunicam emoções tão concretamente quanto um texto. Há dúvidas (MOURA, 2001, p. 254-5, grifos do autor).

Se se desdobram em sentido compreensível ou não, resta a dúvida fomentada por Edgar Moura a ser desvendada em trabalhos posteriores. Porém, existe consenso em torno do fato de que as cores ativam o sensorio dos seres, invariavelmente. Elas são sensacionais por natureza, ainda quando subordinadas à função de pano de fundo verossímil-científico. Quem não se *emocionou* com a visão das portentosas luzes que circundavam o buraco negro em *Interestelar*? Sua visagem é fruto de estudos da astrofísica de Kip Thorne¹³⁹, cuja união com os *designers* do filme rendeu descobertas científicas.

Ser pano de fundo não é desonra quando o mesmo é a força geratriz sob a qual todo o sistema se funda: sem a cola dos elementos plásticos, a narrativa seria oca e

¹³⁹ “No final, (o diretor, Christopher) Nolan ganhou imagens elegantes que fazem a história avançar. Thorne ganhou um filme que ensina ciência de forma exata e real para as massas. E também algo que ele não esperava: uma descoberta científica. [...] A maioria dos espectadores de *Interestelar* verão essas imagens – o buraco de minhoca, o buraco negro, a luz estranha – e pensarão, ‘Uau. Isto é lindo’. Thorne olhará para elas e pensará ‘Uau. Isto é verdade’” (ROGERS, 2014, tradução nossa).

desconsiderada, não pareceria realidade. A cor é sempre potência e sempre tem função: é ela que estabelece um cenário em algo acreditável. Quando é ausente, estipula o tempo do espaço. Se impossível, perfaz um *estilo* com assinatura. A ultrasensível *avisa*, deixa transparecer informações. E a contundente garante a credibilidade de locais improváveis, distantes ou mirabolantes. David Batchelor arremata: “Ao ser desnecessária, a cor encontra um lugar no além do necessário [...] a cor é única em sua inutilidade. É inútil, mas não insignificante [...] (ela) tem efeitos intensos e muito evidentes sobre aqueles que a encontram” (2014, p. 32, tradução nossa).

REFERÊNCIAS

ALLOA, Emmanuel. Iconic Turn: A Plea for Three Turns of the Screw. In: **Culture, Theory and Critique**. Publicado em 2015. Disponível em < goo.gl/MXppfQ >. Acesso em 20.10.15.

ANCHIETA, Wanderley. O lugar da cor no cinema: azuis entre registro e criação. **Anais do 11º Interprogramas de Mestrado em Comunicação da Faculdade Cásper Líbero**, 2015. Disponível em < goo.gl/ORT4Pl >. Acesso em 05.07.16.

_____. Entrevista com o diretor Eduardo Nunes: O preto-e-branco em Sudoeste (2012). In: **Revista Movimento**, nº 6. Publicado em 2016. Disponível em < goo.gl/hSX5V4 >. Acesso em 10.11.16.

ARNHEIM, Rudolf. **Visual Thinking**. Califórnia: University of California Press, 1997.

AUMONT, Jacques. **O Olho Interminável** – cinema e pintura. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

_____; BERGALA, A.; MARIE, M.; VERNET, M. **A estética do filme**. Campinas: Papirus, 2009.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BALL, Alan. **American Beauty** – early draft screenplay. Disponível em < goo.gl/Ef43YU >, acesso em 01.01.15.

BALL, Philip. The Invention of Colour. In: **Interfaces 33**. Publicado em 2012. Disponível em < <http://college.holycross.edu/interfaces/PDFs/Ball.pdf> >. Acesso em 20.10.14.

BARTHES, Roland. **A câmara clara**: notas sobre fotografia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BATCHELOR, David. **Chromophobia**. London: Reaktion, 2000.

_____. **The Luminous and the Grey**. Londres: Reaktion, 2014.

BERENSON, Bernard. **Seeing and Knowing**. Greenwich: New York Graphic Society, 1953.

BLASZCZYK, Regina Lee. **The Color Revolution**. Cambridge: MIT Press, 2012.

BLEICHER, Steven. **Contemporary Color** - theory & use. Nova Iorque: Delmar, 2012.

BORDWELL, David. **Narration in the fiction film**. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985.

_____. **Sobre a História do Estilo Cinematográfico**. Campinas: Editora da UNICAMP, 2013.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film art**: an introduction. Nova Iorque: McGraw-Hill, 2010. Versão Kindle (epub).

BRANIGAN, Edward. **Narrative Comprehension and Film**. Nova Iorque: Routledge, 2006.

BUTCHER, Pedro. Formação do mercado de cinema no Brasil: primórdios da distribuição de filmes nas primeiras décadas do século 20. In: **Anais do 8º Congresso de Estudantes de Pós-graduação em Comunicação do Rio de Janeiro**. Publicado em 2015. Disponível em < goo.gl/9ydTLE >, acesso em 08.08.16.

CARON, André. Spielberg's Fiery Lights. Publicado em 2003. Disponível em < goo.gl/zlzpEc >. Acesso em 01.01.17.

CARROL, Noel. **Philosophical Problems of Classical Film Theory**. Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1988.

_____. **Theorizing the moving image**. Cambridge: Cambridge University Press, 1996.

CHATMAN, Seymour. **Story and Discourse: narrative structure in Fiction and Film**. Ithaca: Cornell University Press, 1978.

_____. **Coming to terms: the rhetoric of narrative in fiction and film**. Ithaca: Cornell University Press, 1990.

COHEN, Jonathan; MESKIN, Aaron. Photographs as Evidence. In: WALDEN, S. (Org.). **Photography and Philosophy**. Malden: Blackwell, 2008.

COSTE, Didier. **Narrative as Communication**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1989.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do Observador: visão e modernidade no século XIX**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

CURRIE, Gregory. **Image and mind: film, philosophy and cognitive science**. Cambridge: Cambridge University Press, 1995.

_____. Film, Reality, Illusion. In: BORDWELL, D.; CARROLL, N. **Post-Theory: reconstructing film studies**. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1996.

_____. **The Nature of Fiction**. Nova Iorque: Cambridge University Press, 2008.

DAMÁSIO, A. R. **O Erro de Descartes: emoção, razão e o cérebro humano**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012. Edição Digital (Kindle).

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1: a imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

ECO, Umberto. **Lector in fabula: la cooperación interpretativa en el texto narrativo**. Barcelona: Lumen, 1993.

EISENSTEIN, Sergei. **O Sentido do Filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

ELKINS, James (org). **Photography Theory**. Oxfordshire: Routledge, 2008.

EVERETT, Wendy (org). **Questions of colour in cinema – from paintbrush to pixel**. Berna: Peter Lang Publishing, 2007.

FAHY, Thomas (org.). **Alan Ball: conversations**. Jackson: University Press of Mississippi, 2013.

FARINA, M.; PEREZ, C.; BASTOS, D. **Psicodinâmica das Cores em Comunicação**. São Paulo: Blucher, 2006.

FELINTO, Erick. Flusser e Warburg: gesto, imagem, comunicação. IN: **Revista Eco-Pós**, v. 19, n. 1. Publicado em 2016. Disponível em < goo.gl/LoNdjY >. Acesso em 10.07.16.

FLUDERNIK, Monica. Histories of Narrative Theory (II): From Structuralism to the Present. In: PHELAN, J.; RABINOWITZ, P. J. (Orgs.). **A Companion to Narrative Theory**. Malden: Blackwell, 2005.

GAGE, John. **Color and Meaning: art, science and symbolism**. Los Angeles: University of California Press, 1999.

GARREAU. Washington As Seen in Hollywood's Crystal Ball. Publicado em 2002. Disponível em < goo.gl/Jpr6ZD >. Acesso em 01.01.17.

GAUDIN, Antoine. L'image-espace : propositions théoriques pour la prise en compte d'un « espace circulant » dans les images de cinéma. In : **Miranda**, 10 | 2014. Publicado em 2015. Disponível em < <http://miranda.revues.org/6216> >. Acesso em 10.11.15.

GAUDREAULT, André. **From Plato to Lumière: narration and monstration in literature and cinema**. Toronto: University of Toronto Press, 2009.

GAUT, Berys. **A Philosophy of Cinematic Art**. Nova Iorque: Cambridge University Press, 2010.

GENETTE, Gerard. **Discurso da narrativa**. Lisboa: Vega, 1995.

_____. **The Aesthetic Relation**. Ithaca: Cornell University Press, 1999.

GIACOMELLI, Karina. A enunciação em Benveniste e Bakhtin: exclusões saussurianas. IN: **Anais do Encontro do Círculo de Estudos Linguísticos do Sul – CELSUL**. Publicado em 2000. Disponível em < goo.gl/lbB7XC >, acesso em 04.07.16.

GIL, Inês. A atmosfera como figura fílmica. In: **Actas do III Sopcom, IV Lusocom e II Ibérico – Volume I**. Publicado em 2005. Disponível em: < goo.gl/cx6F5m >, acesso em: 12-05-14.

GIL, Ricard; LAMPE, Ryan. The Adoption of New Technologies: Understanding Hollywood's (Slow) Conversion to Color, 1940-70. In: **SSRN**. Publicado em 2014. Disponível em < <https://ssrn.com/abstract=2176802> >. Acesso em 07.10.16.

GOODMAN, Nelson. **Problems and Projects**. Indianapolis: The Bobbs-Merrill Company, 1972.

GOMERY, Douglas; PAFORT-OVERDUIN, Clara. **Movie History: a survey**. Nova Iorque: Routledge, 2011.

GUIMARÃES, Luciano. **A cor como informação: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores**. São Paulo: Annablume, 2001.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de Presença: o que o sentido não consegue transmitir**. Rio de Janeiro: Editora PUC Rio, 2010.

_____. **Atmosphere, mood, Stimmung: on a hidden potential of literature**. California: Stanford University, 2012.

GUNNING, Tom. Attractions: How They Came into the World. In: STRAUVEN, Wanda. **The Cinema of Attractions Reloaded**. Amsterdã: Amsterdam University Press, 2006.

HELLER, Eva. **A Psicologia das Cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo: GG Brasil, 2014.

HÉRCULES, Laura Carvalho. A cor na análise fílmica: um olhar sobre o moderno cinema francês. In: **Revista Comunicación**, nº 10, vol. 1. Publicado em 2012. Disponível em < goo.gl/Fsh8Q3 > . Acesso em 10.01.14.

_____. **Sob o domínio da cor**: Análise dos filmes *Pierrot le fou* e *Le bonheur*. Dissertação de Mestrado, USP, 2013. Disponível em < goo.gl/31RDLX > . Acesso em 07.04.15.

HERWICK, Edgar B. How MIT and Technicolor helped create Hollywood. Publicado em 2015. Disponível em < goo.gl/uXDBZe > . Acesso em 10.10.16.

HUDSON, Laura. *Breaking Bad* Recap: Pink is the New Black. Publicado em 2013. Disponível em < goo.gl/mpsboS > , acesso em 05.08.16.

JACKSON, Victoria. Reviving the Lost Experience of Kinemacolor: David Cleveland and Brian Pritchard. In: **Journal of British Cinema and Television**, vol. 7. Publicado em 2010. Disponível em < <https://goo.gl/oIRjs4> > . Acesso em 20.05.15.

JOHNSON, William. Coming to terms with Color. In: **Film Quarterly**, v. 20, n. 1. Publicado em 1966. Disponível em <http://www.jstor.org/discover/10.2307/1211158>. Acesso 20.09.13.

JUSSAN, Claudia. **Design Cinematográfico**: A concepção visual do imaginário fantástico. Dissertação de Mestrado, UFMG, 2005. Disponível em < <http://goo.gl/uAzZam> > . Acesso em 10.10.2009.

KALMUS, Natalie. Color Consciousness. In: **Journal of the Society of Motion Picture Engineers**, vol. 25 (2). Publicado em 1935. Disponível em < goo.gl/Q4r1QP > . Acesso em 22.03.14.

KEIL, Charlie. Integrated Attractions: Style and Spectatorship in Transitional Cinema World. In: STRAUVEN, Wanda. **The Cinema of Attractions Reloaded**. Amsterdã: Amsterdam University Press, 2006.

KRESS, Gunther; LEEUWEN, Theo van. **Reading images**: the grammar of visual design. Nova Iorque: Routledge, 2006.

KINDEM, Gorham A. Hollywood's Conversion to Color: The Technological, Economic and Aesthetic Factors. In: **Journal of the University Film Association**, vol. XXXI, no. 2. Publicado em 1979. Disponível em < goo.gl/SQNTLo > . Acesso em 30.03.14.

LEDER et al. A model of aesthetic appreciation and aesthetic judgements. IN: **British Journal of Psychology**, 95. Publicado em 2004. Disponível em < <http://goo.gl/WMWtaU> > . Acesso em 10.10.14.

LEV, Peter. **Transforming the screen 1950-59**. Michigan: Thomson Gale, 2003.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. São Paulo: Papirus, 2014. Versão Digital.

MARTEL, Frédéric. **Mainstream**: a guerra global das mídias e das culturas. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013. Versão Kindle (epub).

MCCANN, Ben. 'Bliss in Blueness': Colour Strategies in the Films of Michael Mann. In: EVERETT, Wendy (org). **Questions of colour in cinema** – from paintbrush to pixel. Berna: Peter Lang Publishing, 2007.

MISEK, Richard. **Chromatic Cinema – a history of screen color**. Londres: Wiley-Blackwell, 2010

MITCHELL, W. J. T. **What do pictures want?** The lives and loves of images. Chicago: The University of Chicago Press, 2005.

_____. Visual Literacy or Literary Visualcy? In: ELKINS, James (org). **Visual Literacy**. Nova Iorque: Routledge, 2009.

MOURA, Edgar. **50 Anos Luz, Câmera e Ação**. São Paulo: SENAC, 2001.

MURCH, Walter. **In The Blink of an Eye**. Los Angeles: Simon-James Press, 2001.

OTTEN, Marte; et al. The Uniformity Illusion: Central Stimuli Can Determine Peripheral Perception. In: **Psychological Science**. Publicado em 2016. Disponível em < goo.gl/E1ZLw5 >. Acesso em 01.01.17.

PACETE, Luiz Gustavo. *Stranger Things* e o uso de algoritmos. Publicado em 2016. Disponível em < goo.gl/GbLoHD >. Acesso em 10.12.2016.

PASTOUREAU, Michel. **Black: the history of a color**. Princeton/Oxford: Princeton University Press, 2009.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. Rio de Janeiro: SENAC, 2009.

_____. **O Universo da Cor**. Rio de Janeiro: SENAC, 2012.

PLATINGA, Carl. **Moving Viewers: American Film and the Spectator's Experience**. Berkeley: University of California Press, 2009.

PRINCE, Stephen. The Discourse of Pictures: Iconicity and Film Studies. In: BRAUDY, Leo; COHEN, Marshall (org). **Film Theory and Criticism – introductory readings**. Oxford: Oxford University Press, 2009.

RASKIN, Richard. "If There Is Such a Thing as Real Angels", An Interview with Henri Alekan, Director of Photography. In: **P.O.V.**, nº 8. Publicado em 1999. Disponível em < goo.gl/ttUdio >. Acesso em 20.11.16.

RIZZO, Michael. **The art direction handbook for film**. Oxford: Focal Press, 2005.

ROGERS, Adam. Wrinkles in spacetime – the warped astrophysics of *Interstellar*. Publicado em 2014. Disponível em < goo.gl/uQbTYd >. Acesso em 04.01.17.

SINNERBRINK, Robert. Stimmung: exploring the aesthetics of mood. In: *Screen*, 53:2. Publicado em 2012. Disponível em < goo.gl/POhzaY >. Acesso em 24.02.16.

SOARES, Natália de Castro. Técnicas de colorização de filmes silenciosos, seus usos e o emprego da cor em três filmes silenciosos brasileiros. In: **III Jornada Discente PPGMPA USP**. Publicado em 2012. Disponível em < goo.gl/Y479RP >. Acesso em 20.01.14.

_____. **A cor no cinema silencioso do Brasil (1913-1931): produção e linguagem**. Dissertação de Mestrado, USP, 2014. Disponível em < goo.gl/bz7UJN >. Acesso em 11.01.15.

STOLLER, Bryan Michael. **Filmmaking for dummies**. Indianápolis: Wiley, 2009.

TAUSSIG, Michael. **What Color Is The Sacred?**. Chicago: University of Chicago Press, 2009.

THOMPSON, Anne. Spielberg and 'Schindler's List': How it came together. Publicado em 1994. Disponível em < goo.gl/VrmlrR >. Acesso em 01.01.17.

THOMPSON, Kristin. The Concept of Cinematic Excess. IN: **Ciné-tracts**, vol I, no 2. Publicado em 1977. Disponível em < goo.gl/VOYay6 >. Acesso em 20.11.16.

_____. The formulation of the classical style, 1909-28. In: BORDWELL, D.; STAIGER, J.; THOMPSON, K. **The Classical Hollywood Cinema: film style & mode of production to 1960**. Londres: Routledge, 2005.

_____; BORDWELL, David. Espaço e narrativa nos filmes de Ozu. In: NAGIB, Lúcia; PARENTE, André. **Ozu – o extraordinário cineasta do cotidiano**. São Paulo: Marco Zero, 1990.

USAI, Paolo Cherchi. The Color of Nitrate. Some Factual Observations on Tinting and Toning Manuals for Silent Films. In: ABEL, Richard (org.). **Silent Film**. Nova Brunswick: Rutgers University Press, 1996.

_____. **Silent Cinema**. Londres: BFI, 2000.

VOLLI, UGO. **Manual de Semiótica**. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.