

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA

DANIELA OLIVEIRA COMIM

EXPRESSÕES DO TEMPO NO CINEMA:
uma análise comparativa entre os filmes *Solaris* (1972 e 2002)

Porto Alegre

2018

DANIELA OLIVEIRA COMIM

EXPRESSÕES DO TEMPO NO CINEMA:
uma análise comparativa entre os filmes *Solaris* (1972 e 2002)

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Sociologia.

Orientador: Enio Passiani

Porto Alegre

2018

CIP - Catalogação na Publicação

Comim, Daniela Oliveira

Expressões do tempo no cinema: uma análise comparativa entre os filmes Solaris (1972 e 2002) / Daniela Oliveira Comim. -- 2018.

242 f.

Orientador: Enio Passiani.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Sociologia, Porto Alegre, BR-RS, 2018.

1. Temporalidade. 2. Hegemonia. 3. Contemporaneidade. 4. Capitalismo. 5. Sociologia do Cinema. I. Passiani, Enio, orient. II. Título.

DANIELA OLIVEIRA COMIM

EXPRESSÕES DO TEMPO NO CINEMA:
uma análise comparativa entre os filmes *Solaris* (1972 e 2002)

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Sociologia.

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Enio Passiani (orientador)
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Alex Niche Teixeira
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof^a. Dr^a. Cristiane Freitas Gutfreind
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Edmar Tetsuo Yuta
Faculdades de Campinas

À minha mãe, brava lutadora que por meio da sua força de caráter, ternura e determinação se tornou o exemplo que orienta minhas ações.

AGRADECIMENTOS

À Universidade Federal do Rio Grande do Sul, instituição que me acolheu em duas graduações, uma especialização e, agora, neste curso de mestrado. Não fosse seu caráter público e gratuito, muito provavelmente não teria a oportunidade de acessar a formação superior.

Ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia por me oportunizar, sem quaisquer reservas, o desenvolvimento desta pesquisa que, além do valor acadêmico e social que possa ter, é a materialização de um estudo que me proporcionou não apenas a ampliação de conhecimentos como o prazer de ter satisfeita minha curiosidade intelectual.

Aos professores e aos colegas com quem cruzei durante minha trajetória, pela troca de conhecimentos e experiências acadêmicas valiosas que daí se forjaram.

Ao meu orientador, professor Enio Passiani, em razão das sugestões e críticas enriquecedoras, da disposição constante em ajudar e das indicações bibliográficas incrivelmente pertinentes que tantas vezes me desviaram de aparentes “becos sem saída”, mas especialmente pela confiança depositada no meu trabalho. Agradeço pela liberdade que tive para produzir uma pesquisa plenamente afinada com as demandas dirigidas pelos meus interesses intelectuais.

À minha família pela compreensão e conforto, em especial, à minha mãe, Vera, pelos árduos esforços que precisou empreender a fim de transformar a educação de seus filhos em prioridade.

Finalmente, meu mais profundo agradecimento ao meu grande amigo e companheiro, Jarbas, que me incentivou ardorosamente a buscar este mestrado. Obrigada pela admirável parceria e compreensão, teu transbordante carinho anima meu espírito e me estimula ao crescimento constante. Nossa afinidade singular me motiva e fortalece.

O cinema entrelaça a dimensão no tempo com a dimensão no espaço, ele demonstra também que todas estas relações nada têm de absoluto, nem de fixo e que são, de modo oposto, natural e experimentalmente variáveis até ao infinito.

Jean Epstein

RESUMO

Esta pesquisa tem como material privilegiado de análise os filmes *Solaris* (1972 e 2002), realizados por Andrei Tarkóvski e Steven Soderbergh, e objetiva demonstrar como os recursos técnicos são manejados e articulados nos filmes de modo a produzir lógicas figurativas que engendram percepções absolutamente distintas sobre o motivo da temporalidade, uma de natureza emergente e alternativa e a outra de caráter hegemônico, expressando a temporalidade vivenciada no atual estágio de desenvolvimento capitalista. Para tanto, elaborou-se uma abordagem da constituição histórica da temporalidade, apontando os elementos que a caracterizam contemporaneamente e, a seguir, debateu-se a forma como o cinema aborda o real. Finalmente, procurou-se examinar uma série de aspectos extradiegéticos e diegéticos (imagéticos, narratológicos e sonoros) a fim de elucidar como tais recursos são manipulados de modo a construir experiências específicas sobre a temporalidade, o que permitiu identificar que as obras estudadas postulam experiências temporais divergentes, uma consoante com o modo hegemônico como o tempo é vivenciado na contemporaneidade e outra alternativa aos padrões dominantes na vida social.

Palavras-chaves: Temporalidade. Hegemonia. Contemporaneidade. Capitalismo. Sociologia do Cinema.

ABSTRACT

This research uses as a main examination material the movies *Solaris* (1972 and 2002), directed by Andrei Tarkovsky and Steven Soderbergh, and aims to demonstrate how the technical resources are managed and articulated in the movies in order to produce figurative logics that generate absolutely distinct perceptions about the topic of temporality, one of emergent and alternative nature and the other of hegemonic character, expressing the temporality experienced in the current stage of capitalist development. To do so, it was elaborated an approach to the historical constitution of the temporality, pointing out the elements that characterize it contemporaneously, and then it was discussed how the cinema deals with the real. Finally, it was sought to examine a series of extradiegetic and diegetic aspects (imagetic, narratological and sonorous) aiming to elucidate how such resources are manipulated in order to build specific experiences about the temporality, which allowed us to identify that the studied works postulate divergent temporal experiences, one consonant with the hegemonic mode as time is experienced in contemporaneity and another alternative to the dominant patterns in social life.

Keywords: Temporality. Hegemony. Contemporaneity. Capitalism. Sociology of Cinema.

SUMÁRIO

1 APRESENTAÇÃO	13
2 INTRODUÇÃO	16
3 A CONCEPÇÃO SOCIAL DO TEMPO	30
3.1 O ADVENTO DA MODERNIDADE: do tempo cíclico ao linear.....	32
3.2 A PASSAGEM DO CAPITALISMO CONCORRENCIAL AO MONOPOLISTA: primeira rodada de compressão temporal da modernidade	39
3.3 A PASSAGEM DO CAPITALISMO MONOPOLISTA PARA O REGIME DE ACUMULAÇÃO FLEXÍVEL: segunda rodada de compressão temporal da modernidade	50
4 TEMPORALIDADE, REPRESENTAÇÃO E FIGURAÇÃO	76
4.1 CINEMA COMO IMPRESSÃO DE REALIDADE.....	86
4.2 REPRESENTAÇÃO: cinema como imitação do real.....	95
4.3 FIGURAÇÃO: cinema como reflexividade	112
4.4 TEMPORALIDADE NO CINEMA: entre a representação e a figuração	127
5 AS TEMPORALIDADES POSTULADAS PELOS FILMES SOLARIS (1972 E 2002)	140
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	214
REFERÊNCIAS.....	225
APÊNDICE A – MATRIZ DE ANÁLISE	230
ANEXO A – GLOSSÁRIO DE TERMOS TÉCNICOS	237
ANEXO B – SINOPSES E FICHAS TÉCNICAS.....	241

LISTA DE FIGURAS

- Figuras 1, 2 e 3. Sequência de imagens da viagem de retorno de Berton para a cidade..... 144
- Figura 4. Plano de abertura: câmera enquadra o suave balançar de algas sob as águas de um córrego, a seguir, uma folha entra no campo da direita para esquerda 145
- Figura 5. Vegetação imóvel é retratada por vários segundos enquanto são ouvidos sons de insetos e pássaros não visíveis 145
- Figura 6. Kris Kelvin, que segura uma caixa metálica, lança um olhar absorto sobre a vegetação ao redor. Uma densa neblina encobre o plano de fundo da cena..... 145
- Figura 7. Inadvertidamente, um cavalo entra num plano, tendo seu movimento acompanhado pela câmera 146
- Figura 8. Kris se dirige para fora do campo. Na sequência, a câmera se mantém fixa enquadrando a paisagem sem que nenhuma ação aconteça... 146
- Figura 9. ...A seguir, a câmera executa uma panorâmica vertical (para cima) e um chalé surge ao fundo sob a neblina, permanecendo retratado por mais alguns segundos..... 146
- Figura 10. Plano inicia apresentando por vários segundos líquens à beira de um lago 146
- Figura 11. Primeira aparição de Chris Kelvin no filme: o personagem está sentado na cama de seu quarto, aparentando remoer reminiscências. Destaque para a baixa profundidade de campo..... 148
- Figura 12. Chris conduz uma sessão de terapia em grupo. Os figurantes, que relatam suas mazelas, são desfocados durante toda a cena, de modo que apenas o protagonista (mesmo de costas) é retratado com nitidez 149
- Figura 13. Mesmo as cenas externas são marcadas pela baixa profundidade de campo, realçando a ausência de vínculos de Chris com o mundo ao seu redor 149
- Figura 14. A baixíssima profundidade de campo e o foco seletivo destacam e descolam o protagonista de um fundo abstrato 149
- Figura 15. Quadro em diversos níveis constrói a impressão de um campo formado por múltiplas camadas, priorizando os aspectos plásticos da cena 151
- Figura 16. Crianças brincam ao fundo enquanto cena de diálogo acontece no primeiro plano, conferindo dinamismo e profundidade ao campo. A iluminação ressalta a construção poética do quadro 152
- Figura 17. Deslocamentos coreografados e *mise-en-scène* marcada pelo acompanhamento da trajetória dos personagens contribui para a construção de um espaço composto 152
- Figura 18. Plano aberto e iluminado, conferindo um campo amplo para a interação performática dos atores 152
- Figuras 19 e 20. Repetição: vasos de porcelana vistos na casa do pai de Kris (acima) e na estação (abaixo) 153
- Figuras 21 e 22. Repetição: coleção de borboletas vista na casa do pai de Kris (acima) e na estação (abaixo) 153

Figuras 23 e 24. Repetição: livro <i>Dom Quixote</i> visto na casa do pai de Kris (acima) e na estação (abaixo)	153
Figuras 25, 26 e 27. Objetos espelhados no interior da estação	154
Figura 28. A primeira réplica de Hari olha alternadamente para a reprodução fotográfica da personagem original e para seu reflexo no espelho sem que consiga, contudo, se reconhecer	154
Figura 29. A segunda réplica de Hari mira a si própria no espelho enquanto questiona Kris sobre o fato de não possuir memórias	154
Figura 30. Snaut entra na biblioteca da estação, enquanto Kris e a segunda réplica de Hari aparecem retratados no espelho à direita	154
Figura 31. Plano detalhe de Kris portando uma caixa metálica início no do filme	155
Figura 32. Kris deixa a caixa sobre o peitoril de uma janela, no dia anterior à sua partida para Solaris	155
Figura 33. Caixa com moedas e uma planta durante o delírio de Kris	155
Figura 34. <i>Zoom in</i> sobre o objeto fechado, após Kris acordar do seu estado febril	155
Figura 35. <i>Zoom in</i> sobre a caixa, antes da sequência final da obra	155
Figura 36. Final: caixa sobre o peitoril na réplica da <i>dacha</i> do pai de Kris	155
Figura 37. <i>Dacha</i> : rolo de plantas arquitetônicas, busto de Sócrates, gravuras de balões e vasos de porcelana	156
Figura 38. <i>Dacha</i> : modelo anatômico de torso humano, gravura de catedral e coleção de livros	156
Figura 39. Quarto de Gibarian: vaso, gravuras arquitetônicas e busto em estilo greco-romano	156
Figuras 40, 41 e 42. Objetos de civilização povoam a biblioteca da estação	157
Figura 43. Estação Solaris: composta por uma profusão de elementos circulares. Esta é única sequência em que a estação é vista	158
Figura 44. Chegada de Kris à estação: série de elementos tubulares, curvos e redondos, reforçando a ideia de circularidade	158
Figura 45. Corredor tubular da estação, contendo vários elementos reflexivos e espelhados	159
Figura 46. Quarto de Kris na estação: janelas circulares e paredes curvas (impressão reforçadas pelo uso de lentes grande angulares)	159
Figura 47. Vórtices e ondulações típicas do oceano de Solaris	159
Figura 48. Fusão durante o delírio de Kris sobrepõe um círculo de luz ao personagem e à réplica de Hari	159
Figura 49. Fusão sobrepõe dois corredores da estação, ressaltando a presença de elementos circulares	159
Figura 50. Aparição da 1ª réplica de Hari: <i>Travelling in</i> enquadra o rosto de Kris em primeiro plano	160
Figura 51. Aparição da 1ª réplica de Hari: a cena evolui de um plano detalhe para um corte que apresenta a personagem em plano médio	160
Figura 52. Aparição da 2ª réplica de Hari: <i>Travelling in</i> enquadra o rosto de Kris em primeiro plano	160
Figura 53. Aparição da 2ª réplica de Hari: após um corte do rosto de Kris, a câmera apresenta a personagem já em plano médio. Roupas e posição se repetem	160
Figura 54. 1º <i>flashback</i> : Chris adormece em sua primeira noite em Solaris e, na sequência, sonha com o dia em que conheceu Rheyra. Note-se os filtros	

azulados e as cores neutras, denotando que a cena se passa no presente, na estação	165
Figura 55. 1º <i>flashback</i> : Chris encontra Rheyta em um trem. Note-se os filtros amarelos e o uso de tons ocres, marrons, verdes e vermelhos, identificando que se trata de uma reminiscência transcorrida na Terra	165
Figura 56. O 2º <i>flashback</i> do filme inicia com uma fusão entre o planeta Solaris e a lembrança em forma de sonho	166
Figura 57. 2º <i>flashback</i> : articulação entre planos por meio de <i>fade out</i> acompanhada de ponte sonora	166
Figura 58. 2º <i>flashback</i> : articulação entre planos por meio de <i>fade in</i> acompanhado de ponte sonora	166
Figura 59. 2º <i>flashback</i> : uma nova fusão entre o casal e o planeta Solaris põe fim à lembrança	166
Figuras 60, 61 e 62. Primeiros planos e planos médios dão a tônica do filme mesmo em cenas em que há interação. O foco seletivo e a baixa profundidade de campo destacam os personagens em relação ao fundo	167
Figuras 63 e 64. Assim como o restante do filme, nos <i>flashbacks</i> os primeiros planos e primeiríssimos planos são recorrentes, acentuando aspectos emocionais e emotivos	167
Figura 65. Delírio de Chris: primeiro plano e estilo de iluminação, enfatizam a dramaticidade da cena	167
Figuras 66 e 67. Baixa profundidade de campo produz imagem achatada, refletindo falta de perspectiva temporal e carência de vínculos sociais	168
Figuras 68, 69 e 70. Sequência da acoplagem da espaçonave de Chris à estação emula tomadas inteiras de <i>2001: uma odisseia no espaço</i> , de Stanley Kubrick	170
Figuras 71 e 72. <i>Solaris</i> (2002) remete ao filme de 1972: primeiro plano da tentativa de suicídio das réplicas de Hari (acima) e Rheyta (abaixo)	172
Figura 73 e 74. Assim como no filme de 1972 (acima), um vídeo deixado por Gibarian na obra de 2002 (abaixo) explica ao protagonista a ocorrência de fatos extraordinários na estação	172
Figuras 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81. Profusão de dispositivos de vídeo e mídia em <i>Solaris</i> (2002)	174
Figura 82. Ambientes escuros e sem janelas aliados a enquadramentos fechados reforçam a sensação de claustrofobia e confinamento ...	175
Figura 83. Câmera em <i>plongée</i> acentua a atmosfera de opressão presente no filme	175
Figuras 84, 85 e 86. Imagens construídas por meio de computação gráfica em <i>Solaris</i> (2002)	176
Figura 87 e 88. Em diversos momentos dispositivos de mediação substituem o contato presencial no filme de Soderbergh	176
Figuras 89 e 90. Imagens quase idênticas utilizadas nas sequências inicial (acima) e final (abaixo) de <i>Solaris</i> (1972)	181
Figuras 91 e 92. Embora o notável paralelismo entre as cenas da sequência inicial (acima) e final (abaixo), percebe-se uma estranha imobilidade da natureza retratada na sequência final	181

Figura 93. Kris cai de joelhos ante a versão solariana de seu pai, o uso da lente grande angular leva a uma distorção perspectiva que acentua a curvatura das bordas da imagem	182
Figura 94. A câmera inicia um movimento vertical de afastamento do motivo retratado, a seguir, uma névoa intensa encobre o cenário	182
Figura 95. Após a névoa se dissipar, percebe-se que, na verdade, a sequência toda se passou numa das ilhas formadas na superfície de Solaris	182
Figuras 96 e 97. O filme de 2002 (abaixo) repete enquadramento utilizado na sequência final da obra de 1972 (acima)	184
Figuras 98 e 99. Paralelismo entre as sequências inicial (acima) e final (abaixo): Chris corta o dedo ao preparar refeição, porém, na segunda ocasião, a ferida cicatriza imediatamente	185
Figura 100. Chris estende a mão para a réplica do garoto criada por Solaris	186
Figuras 101 e 102. Diálogo em campo e contracampo entre Chris e Rheya	186
Figura 103. Fusão entre o casal e o planeta Solaris no desfecho do filme ...	186
Figura 104. Iluminação contrastante, baixa profundidade de campo e primeiros planos, presentes ao longo do filme, são também abundantes na sequência final	187
Figura 105. Reencontro dos protagonistas, sob a forma de réplicas <i>solarianas</i> , dá ao filme de 2002 um encerramento em estilo <i>happy end</i> suavizado	196
Figuras 106 e 107. Berton do presente (acima) interage consigo quando jovem (abaixo) ao assistir a um antigo vídeo	199
Figuras 108 e 109. Notável paralelismo entre o início (acima) e o fim (abaixo) do plano-sequência que retrata a segunda conversa entre Kris e Snaut	203
Figuras 110 e 111. Objetos são alterados sobre equipamento sem explicação e sem que os personagens que dialogam esbocem qualquer estranheza acerca do fato	204
Figura 112. Hari e Kris dançam um suave balé em sua levitação pela biblioteca. Note-se, em primeiro plano, o livro <i>Dom Quixote</i>	206
Figura 113. Ainda durante a cena de levitação, o casal gira pelo ambiente tendo as réplicas da série <i>Os Meses</i> , de Bruegel, ao fundo	206

1 APRESENTAÇÃO

A pesquisa apresentada nesta dissertação tem como tema o tratamento conferido à temporalidade em duas obras cinematográficas: os filmes *Solaris*, lançados em 1972¹ e em 2002 e realizados, respectivamente, por Andrei Tarkóvski e Steven Soderbergh, cujo argumento comum é o romance homônimo de Stanislaw Lem, publicado pela primeira vez em 1961. O problema que se buscou responder é de que forma os filmes *Solaris* (1972 e 2002) postulam a experiência da temporalidade e como as experiências formuladas por um e outro se relacionam, cada uma à sua maneira, à conformação hegemônica do tempo na sociedade capitalista contemporânea.

Como espera-se que fique evidente ao leitor, este trabalho defende o argumento de que os objetos fílmicos produzidos sob a égide da indústria cultural tendem a refletir a homogeneização e a padronização características da produção em geral, endossando as formas de pensar, sentir e agir hegemônicas na sociedade que lhes abarca. Contudo, o fato de que a hegemonia precisa ser constantemente negociada torna as posições dominantes vulneráveis ao surgimento da inovação, abrindo espaço para a crítica e a reflexão no âmbito da esfera cultural. É neste contexto que obras que veiculam significados, sentidos e experiências contestatórios aos preceitos assumidos como verdadeiros são entendidas como alternativas ou opositoras ao cenário dominante, problematizando-o ou, até mesmo, negando-o.

Partindo de tal perspectiva, a discussão ora engendrada norteia-se por três objetivos fundamentais. Primeiramente, analisar a natureza emergente e alternativa da temporalidade elaborada por Tarkóvski no filme *Solaris* (1972), bem como o caráter hegemônico da experiência temporal produzida por Soderbergh na obra *Solaris* (2002). Em segundo lugar, investigar como as economias figurativas que presidem as obras analisadas são construídas,

¹ Nesta pesquisa, utiliza-se o ano de 1972 como o de lançamento do filme realizado por Tarkóvski, em consonância não apenas com a informação constante no encarte do DVD que serviu de base para a análise empreendida como com as referências trazidas pelas obras teóricas consultadas (BIRD, 2008; CAMPANA, 2003; DILLON, 2006; MARTIN, 2005; OSORIO, 2013; TARKÓVSKI, 1998, 2012). Cumpre salientar, contudo, que embora o referido ano seja normalmente aceito como o de estreia da obra, o amplamente conhecido portal *Internet Movie Database* – IMDb diverge da data em questão, apontando 1971 como o ano de lançamento da produção.

almejando compreender de que modo as diferenças encontradas redundam em formas contrapostas de tratamento do real: o filme de 2002, da ordem da representação imitativa, e o de 1972, da ordem da figuração. Finalmente, investigar como os recursos técnicos são manejados e articulados nos filmes de modo a produzir lógicas figurativas que engendram percepções absolutamente distintas sobre o motivo da temporalidade.

O trabalho está estruturado em três capítulos, além da introdução e das considerações finais. Na introdução, buscou-se justificar a importância do tema para a Sociologia e a escolha dos objetos estudados. No primeiro capítulo, discute-se a conformação histórica da temporalidade hegemônica no atual estágio de desenvolvimento capitalista, assim como os elementos que a caracterizam. A fim de se indicar o que faz da experiência temporal moderna um fenômeno singular e notável, empreende-se uma recomposição socio-histórica da evolução da percepção do tempo desde a transição do mercantilismo para o capitalismo.

No segundo capítulo, debate-se a forma como o cinema aborda o real. De um lado, expõe-se a poderosa influência exercida pela noção de impressão de realidade no cinema até os dias atuais e sua complexa articulação com a ideia de representação. De outro, aponta-se para as insuficiências desse conceito para a abordagem de obras que operem um desvio em relação ao seu referente, para as quais argumenta-se que a figuração – uma representação de segundo grau – apresenta-se como o recurso de tratamento do mundo capaz de suscitar a reflexão sobre os condicionamentos sociais de nossa percepção sobre categorias aparentemente naturais, como o tempo. Este entendimento nos permite demonstrar as razões pelas quais os mecanismos contidos num dos filmes analisados atuam no sentido de replicar a coisa real e com isso reproduzir a experiência hegemônica reinante sobre o tempo; ao passo que, no outro, tais mecanismos são articulados de modo a executar um movimento de translação referencial e, com isso, criar uma temporalidade ressignificada. Ao final, expõe-se a metodologia utilizada nesta investigação, a análise figurativa.

O terceiro capítulo analisa os recursos técnicos (apresentados de modo sistemático no Apêndice A) utilizados pelos realizadores em cada um dos filmes examinados, segundo parâmetros e diretrizes definidos a partir da teoria sobre análise fílmica e de imagens retirada dos estudos de cinema. Busca-se, com

isso, elucidar como tais recursos são manipulados de modo a construir experiências específicas sobre a temporalidade. A metodologia de investigação adotada, a análise figurativa, possibilitou identificar em que medida as obras estudadas reproduzem a lógica temporal dominante na sociedade capitalista em seu atual estágio de desenvolvimento ou a rejeitam, apresentando-se como obras de caráter emergente assentadas em concepções alternativas acerca do tempo.

Nas considerações finais são reiteradas as principais constatações encontradas pela investigação ora apresentada. Momento em que não só se conclui pela validade da tese principal desta dissertação como são sistematizados os argumentos que sustentam tal conclusão, quais sejam: de que os filmes *Solaris* (1972 e 2002) postulam experiências temporais divergentes, uma consoante com o modo hegemônico como o tempo é vivenciado na contemporaneidade e outra alternativa aos padrões dominantes na vida social, bem como que a formulação de tais experiências está diretamente relacionada ao modo como cada uma das obras aborda o real.

2 INTRODUÇÃO

A produção de um filme se conforma como processo social e histórico, uma vez que expõe, constitui e é constituída pelas condições gerais – econômicas, culturais, políticas etc. – das sociedades e épocas em que tal realização ocorreu. Com isso, o estudo dos recursos técnicos manejados e articulados para dar forma a um filme é tão necessário para o desenvolvimento da Sociologia da Cultura como o estudo das mensagens e das representações possivelmente veiculadas por essas mesmas obras. O entendimento subjacente a esta concepção é o de que o arranjo dos elementos que constituem a linguagem cinematográfica possui caráter sócio histórico, razão pela qual é uma fonte abalizada para a compreensão do sistema de pensamento característico de um período – no caso desta análise, do ordenamento social sob a égide do capitalismo flexível.

Os artefatos culturais constituem formas de acesso privilegiadas à realidade experienciada e, neste sentido, prestam-se enormemente ao exame de fenômenos simbólicos a partir dos quais uma dada sociedade se dá a compreender. Mais do que isso, apresentam-se como meio efetivo para o conhecimento acerca dos padrões de composição e das lógicas relacionais que presidem a reprodução da vida social. Essa compreensão nos revela que os artefatos culturais – no caso específico aqui tratado, o cinema – não se conformam como peças neutras cujo substrato se embebe de caráter meramente recreativo ou estético, mas se constituem em peças audiovisuais capazes de oferecer narrativas que atuam sobre o imaginário social impactando a construção de subjetividades.

Ao falarmos, portanto, das representações transportadas via comunicação simbólica estamos falando de uma forma de conhecimento reveladora das práticas sociais próprias do tempo histórico em que transcorrem. Sem recair na ideia ingênua de que os filmes “refletem” a verdade sobre a sociedade de uma época, afirma-se aqui que o grande valor do estudo dos artefatos fílmicos reside no seu potencial para revelar os problemas que afligem o ordenamento social do qual são parte. Aí assenta-se seu mérito como

dispositivo que possibilita uma aproximação à realidade social: o de se apresentar como um indicador acerca de práticas sociais efetivas.

O cinema, dada a disseminação e a capilaridade que alcança atualmente, surge como uma forma de arte portadora de grande poder de comunicar significados, valores e práticas, o que o torna fonte abundante de indicadores acerca da sociedade que lhe provê os meios de desenvolvimento. Além disso, visto que se trata de uma forma de manifestação artística surgida no seio da modernidade, constitui-se em meio contundente de acesso ao tempo histórico em que se insere. Tendo em vista que os bens culturais comportam em suas formulações valores e ideias que engendram posições capazes de endossar formas habituais de compreender os fenômenos, torna-se fundamental lê-los politicamente e, com isso, desvendar o contexto sociopolítico e econômico que os influencia, e também demonstrar como seus componentes técnicos e formais são codificados de forma a refletir visões de mundo. Todos esses aspectos concorrem para que o cinema se constitua em objeto de particular interesse para a Sociologia.

Neste cenário, é importante desnudar como o cinema se utiliza da técnica e da forma, isto é, de conteúdos estéticos-expressivos, que não são absolutamente neutros, para reproduzir e legitimar ou mesmo questionar e transfigurar a ordem social dominante. É o que se buscou alcançar por meio desta análise, isto é, demonstrar como a linguagem fílmica é capaz de endossar padrões de pensamento dominantes ou reelaborar determinadas categorias sociais, recriando-as imagetivamente. A opção pela análise da temporalidade e das implicações que carrega para a modernidade funda-se na grande relevância que este aspecto empresta à compreensão da experiência da vida na contemporaneidade, seguindo o entendimento de que esse fenômeno se constitui como um dos marcadores mais fundamentais que orientam a ação humana.

Seguindo essa lógica, a análise apresentada parte de uma abordagem histórica da constituição da noção de temporalidade como categoria social desde fins da Idade Média até sua versão contemporânea, para, em seguida, refletir sobre seu tratamento pelo campo do cinema. Os objetos analisados no âmbito desta pesquisa, o filme *Solaris* (1972) e a versão homônima, lançada em 2002, foram tomados como foco de investigação por entender-se que a linguagem

utilizada pelo primeiro representa um terreno fértil à observação de uma obra de caráter emergente, nos termos propostos por Williams (2011) e, nesse sentido, especialmente apropriada para a demonstração das possibilidades da inventividade e inovação no campo do cinema, ao passo que o segundo se apresenta como uma obra inscrita dentro dos parâmetros da linguagem convencional típica do cinema hegemônico. A escolha do filme de Soderbergh está intimamente associada à opção prévia pela análise da obra de Tarkóvski.

O fato de que as duas versões cinematográficas do romance de Lem, assim como o próprio livro, tematizam subsidiariamente questões como duplicidade, cópia e reprodução se mostrou fundamental para a seleção dessas obras, uma vez que tais ideias são exploradas na discussão sobre representação desenvolvida ao longo da dissertação. Nesse sentido, toma-se como ponto crítico determinante das diferenças apresentadas pelas obras a questão de que as opções expressivas e soluções técnicas adotadas pelos realizadores implicam uma escolha de fundo significativa: o intento de reproduzir com fidelidade o mundo tangível ou de abstraí-lo e, com isso, recriar um mundo sob pressupostos outros que não as normas convencionais e os automatismos que parecem governar a realidade em si. Os motivos pelos quais a obra de 1972 é tomada como de caráter emergente e alternativo, enquanto a película de 2002 é entendida como uma peça da indústria cinematográfica convencional são expostos a seguir.

Andrei Tarkóvski nasceu em 1932 na União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS), onde viveu até 1982, quando então partiu para seu autoexílio na Europa Ocidental, morrendo quatro anos mais tarde. Em seus vinte e cinco anos de atuação como cineasta profissional, realizou apenas sete filmes de longa-metragem, os cinco primeiros na URSS, o sexto e o sétimo na Itália e na Suécia, respectivamente. Apesar da diminuta produção, é reconhecido por muitos como o maior cineasta russo desde Sergei Eisenstein (1898–1948) (BIRD, 2008; MARTIN, 2005). Segundo Martin (2005), sua genialidade foi reconhecida ainda em vida por Jean-Paul Sartre, que promoveu seu primeiro filme – *A infância de Ivan* – fora da URSS, e por Ingmar Bergman, para quem o diretor russo poderia ser considerado como o maior entre todos os cineastas. O reconhecimento de sua obra se fez acompanhar de inúmeras premiações: o Leão de Ouro em Veneza, por *A Infância de Ivan* (1962), bem

como os prêmios da crítica e do júri em Cannes por *Solaris* (1972), *Nostalgia* (1983) e *O Sacrifício* (1986) – Tarkóvski é o cineasta que mais vezes foi agraciado com o prêmio do Júri Ecumênico de Cannes –, este último também vencedor do BAFTA (prêmio da Academia Britânica de Cinema e Televisão) de melhor filme estrangeiro. Além disso, seu trabalho influenciou inúmeros diretores ao redor do mundo, entre eles Terry Gilliam, Peter Greenaway, Krzysztof Kieślowski, Lars von Trier e Ingmar Bergman (MARTIN, 2005).

Segundo estudiosos da obra de Tarkóvski, a pequena produção do cineasta é resultado, entre outras coisas, da complexa relação estabelecida entre o realizador e o sistema soviético de cinema. Conforme assevera Robert Bird (2016), a despeito de suas fortes relações com as convenções próprias do cinema soviético, Tarkóvski se via enredado em “[...] um sistema estatal, conservador, e bastante ideologizado, contra o qual ele lutou, mas do qual ele dependia bastante” (BIRD, p. 39, 2016). Há que se salientar o fato de que a produção cinematográfica na URSS era exercida de forma monopolística pelo Estado por meio do Goskino (Comitê de Estado para a Cinematografia), órgão encarregado de tratar da classificação, distribuição e indicação das salas em que os filmes seriam projetados. Adicionalmente, previamente à apresentação ao Goskino, o projeto de filmagem deveria ser submetido e aprovado por um dos estúdios estatais espalhados pelo território nacional. Após todos os trâmites, as filmagens seriam, ainda, acompanhadas por um diretor artístico indicado pelo estúdio (MARTIN, 2005). Esse cenário dá alguns indícios sobre as dificuldades de produção enfrentadas por cineastas que, sob algum aspecto, fugissem ao padrão admitido pelo sistema estatal, que estava fortemente assentado sobre a tradição do realismo soviético.

Conforme Bird (2016), as convenções soviéticas obedeciam à estrutura estabelecida na década de 1920 pela indústria nacional de cinema, esta formalizada por Sergei Eisenstein no currículo do Instituto Estatal de Cinema. Tarkóvski, como não poderia deixar de ser, graduou-se nessa escola, entretanto, divergia explicitamente dos parâmetros *eisensteinianos*, conforme faz questão de esclarecer em seus textos:

Oponho-me radicalmente ao modo como Eisenstein utilizava o fotograma para codificar fórmulas intelectuais. Meu modo pessoal de comunicar experiências ao espectador é muito diferente. Sem dúvida,

é preciso dizer que Eisenstein não tencionava comunicar sua própria experiência a ninguém, o que ele queria era apresentar ideias, pura e simplesmente; entretanto, para mim, esse tipo de cinema é totalmente estranho. Além disso, as regras de montagem de Eisenstein, a meu ver, contradizem os próprios fundamentos do processo único através do qual um filme atinge o espectador (TARKÓVSKI, p. 220, 1998).

E mais adiante:

Eisenstein transforma o pensamento em um déspota: não deixa nada "no ar", nada daquela intangibilidade silenciosa que talvez seja a qualidade mais fascinante de qualquer arte, e que permite que um indivíduo se relacione com um filme. Meu desejo é realizar filmes que não tragam peças de oratória e propaganda, mas que ofereçam a oportunidade de uma experiência profundamente íntima. Trabalhando com esse objetivo, tenho consciência da minha responsabilidade para com o público de cinema, e acho que posso oferecer-lhe a experiência necessária e única que o leva a entrar voluntariamente no escuro de uma sala de projeção (TARKÓVSKI, p. 221, 1998).

Como se observa, Tarkóvski propõe-se a realizar um cinema cuja linguagem escapa ao padrão estabelecido e, portanto, hegemônico, no sistema de produção onde se encontrava imerso, o sistema soviético. Tal situação inseriu um ingrediente de constante tensão entre o cineasta e as autoridades responsáveis pela indústria cinematográfica local. Essa dinâmica colocava em frequente rota de colisão o cineasta, que almejava liberdade criativa, e um sistema estatal amplamente controlado. Em que pese o fato de Tarkóvski ter gozado de um ambiente de relativo abrandamento das tensões próprio do período imediato pós-Stálin, suas obras não deixaram de sofrer cortes, censura, restrição de recursos e uma série de obstáculos à sua distribuição. Exemplares nesse sentido foram os casos do segundo e do quarto longas-metragens produzidos pelo cineasta, *Andrei Rublev* (1966) e *O Espelho* (1975). Conforme Martin (2005), *Andrei Rublev* foi concluído em 1966, porém, não foi liberado até 1971 – antes disso, chegou a ser exibido em Cannes, em 1969, onde recebeu o prêmio FIPRESCI (Federação Internacional de Críticos de Cinema) – sob o argumento de que era demasiadamente antipatriótico, naturalista e místico. Já *O Espelho* recebeu uma condenação oficial por ser considerado obscuro e elitista.

Solaris (1972) também enfrentou uma série de embaraços durante sua produção, como uma autorização tardia para que a equipe de filmagem

viajasse ao Japão para a gravação de cenas que transcorrem na Terra, e recorrentes solicitações de diversas instâncias institucionais, desde o departamento de cultura do Comitê Central até o Goskino, para que fossem implementados cortes e alterações. Segundo relata Tarkóvski (2012) no livro *Diários 1970–1986*, o cumprimento de tais apontamentos terminaria por arruinar completamente a ideia que orientava o filme, de modo que o cineasta decidiu por manter uma defesa obstinada da obra com o fito de preservar sua integridade artística. De forma até certo ponto surpreendente, as autoridades cinematográficas soviéticas aprovaram a película, muito embora Tarkóvski tivesse empreendido apenas algumas poucas mudanças superficiais. O êxito em liberar a obra, no entanto, deu-se às custas de grandes aborrecimentos, como o realizador referiu em seus *Diários*:

Não consigo entender o que eles queriam dizer, ou seja, o que tinham em mente dando-me essa lista de alterações. É impossível realizá-las, isso vai arruinar o filme. Não fazer? Tudo isso tem um caráter de provocação, cujo sentido não consigo entender. Decidi fazer alterações que entrem nos meus próprios planos e que não destruam a trama do filme. Se não ficarem satisfeitos, não posso ajudar-lhes.

Estive em uma recepção na casa de Ermash. Não disse nenhuma palavra sobre *Solaris* e as alterações. Perguntei a ele se eu era um cineasta clandestino, quando vai acabar essa perseguição, se poderei filmar dois filmes por ano. Eu mesmo não tive a coragem de escrever a verdade: dois filmes em dez anos!!! [...]

Eles terão que liberar *Solaris*. Se eles não quiserem um escândalo bem sério, porque não pretendo ficar sentado em silêncio e observar a violação da constituição (TARKÓVSKI, p. 66-67, 2012).

Sobre as acusações constantemente dirigidas a si, Tarkóvski assim se manifestou:

Ao longo da minha carreira na União Soviética, fui muitas vezes acusado (uma acusação feita com muita frequência) de "ter-me distanciado da realidade", como se eu houvesse me isolado conscientemente dos interesses cotidianos do povo. Devo admitir, com toda sinceridade, que nunca entendi o significado dessas acusações. Não será idealismo imaginar que um artista, ou qualquer outra pessoa, seja capaz de se marginalizar da sua sociedade e do seu tempo, de se "libertar" do tempo e do espaço em que nasceu? Sempre pensei que qualquer pessoa, e qualquer artista (por mais distantes que possam ser as posições estéticas e teóricas dos artistas contemporâneos) deve ser necessariamente um produto da realidade que o cerca. Um artista pode ser acusado de interpretar a realidade a partir de um ponto de vista inaceitável, mas isso não é o mesmo que isolar-se dela (TARKÓVSKI, p. 221, 1998).

Tarkóvski experimentava um clima de tensão na URSS, bem como relatava sentir-se perseguido pelas autoridades cinematográficas do país – seus filmes usualmente eram classificados na Categoria 2, isto é, exibição limitada a pequenos cinemas –, fato que o levou ao autoexílio na Itália após a conclusão das filmagens de *Nostalgia*, seu sexto longa-metragem (TARKÓVSKI, 2012). Em que pese esses fatos, conforme aponta Bird (2016), o cineasta compartilhava de boa parte das convenções cinematográficas soviéticas, tais como o privilégio do roteiro e uma relação muito próxima entre a equipe de produção e diretores, bem como a colaboração estreita entre diretor, roteirista, diretor de fotografia, cenografia, compositor e atores. Além disso, importa salientar que, se por um lado Tarkóvski não se alinhava totalmente à tradição *eisensteiniana* ou ao realismo soviético, tampouco se alinhava com o cinema hegemônico produzido no Ocidente. Deste, aliás, era crítico contumaz. Em verdade, o realizador russo observava um insidioso paralelismo entre o cinema de massa ocidental e aquele produzido sob os auspícios da altamente controlada indústria estatal soviética:

Na verdade, o sucesso de massa sugere aquilo que é conhecido como cultura de massa, e não arte. Os teóricos do cinema soviético sustentam que a cultura de massa vive e floresce no Ocidente, ao passo que os artistas soviéticos são chamados a criar a "verdadeira arte para o povo"; na realidade, estão interessados em fazer filmes que agradem às massas, e enquanto falam com grandiloquência sobre o avanço das "verdadeiras tradições realistas" do cinema soviético, o que querem mesmo é encorajar, em surdina, a produção de filmes muito distantes da vida real e dos problemas com os quais as pessoas realmente se defrontam (TARKÓVSKI, p. 98, 1998).

Ainda, segundo Tarkóvski: “nada poderia ser mais nocivo do que o nivelamento por baixo que caracteriza o cinema comercial ou as produções padronizadas da televisão: eles corrompem o público de forma imperdoável, negando-lhe a experiência da verdadeira arte” (TARKÓVSKI, p. 201, 1998). Como se vê, o cineasta se contrapõe frontalmente ao cinema hegemônico, tendo em vista as limitações que a indústria cinematográfica impõe tanto ao artista como ao público. O realizador se coloca ao mesmo tempo em uma posição contraditória com relação ao sistema a que estava submetido em seu país e em desacordo com aquele ao qual o sistema soviético supostamente se opunha. No Ocidente, seus filmes também sofriam com cortes, muitas vezes não

autorizados; nesses casos, porém, as razões não eram de caráter propriamente ideológico, mas comerciais:

De todos modos, sus filmes también sufrieron mutilaciones en Occidente, esta vez no por motivos ideológicos sino por razones comerciales. A la versión de *La infancia de Iván* que se exhibió en los Estados Unidos se le habían cortado algunas tomas, sin contar con los cuarenta minutos eliminados de *Andrei Rublev*, los quince de *Solaris* y la escena de la inmolación de Domenico em *Nostalghia*. Em Italia, *Solaris* se exhibió con cuarenta minutos menos, corte realizado sin autorización del autor [...] ² (CAPANNA, 2003, 52).

Nesses termos, Tarkóvski surge como um *outsider*, isso porque se, por um lado, não é visto como legítimo representante da tradição cinematográfica soviética, por outro, está longe de se alinhar à tradição mais poderosa do cinema ocidental, isto é, aos paradigmas hollywoodianos. Tal peculiaridade, associada à representatividade de sua obra, coloca-o como objeto de particular interesse para uma investigação fundada nas intenções declaradas por esta pesquisa. É, portanto, o caráter duplamente contra-hegemônico do cinema de Andrei Tarkóvski que o transforma no objeto ideal desta análise.

Por seu turno, a escolha do filme *Solaris* dentre os sete longas-metragens produzidos por Tarkóvski se dá em função de razões metodológicas. Embora o amplo reconhecimento obtido pelo cineasta no circuito do cinema Ocidental, *Solaris* foi sua única obra refilmada. Trata-se da adaptação de mesmo nome, lançada em 2002, dirigida pelo cineasta estadunidense Steven Soderbergh. A escolha de *Solaris* (1972) e de sua versão lançada em 2002 agrega a vantagem única de colocar à disposição desta investigação duas obras que retratam uma mesma história, de forma que as diferenças entre uma e outra situam-se, especialmente, no campo da linguagem utilizada pelos cineastas que as conceberam.

A versão mais recente de *Solaris* foi produzida e distribuída pelo estúdio 20th Century Fox, um dos maiores dos Estados Unidos, com orçamento

² “De qualquer forma, seus filmes também sofreram mutilações no Ocidente, desta vez não por razões ideológicas, mas comerciais. Para a versão da *Infância de Ivan* que foi exibido nos Estados Unidos foram cortadas algumas tomadas, sem contar os quarenta minutos eliminados de *Andrei Rublev*, os quinze de *Solaris* e a cena da imolação de Domenico em *Nostalghia*. Na Itália, *Solaris* foi exibido com quarenta minutos a menos, corte feito sem autorização do autor [...]” (CAPANNA, 2003, p. 52, tradução nossa).

estimado em US\$ 47.000.000 (deWAARD, TAIT, 2013). Dentro da vasta obra de Soderbergh, que inclui de grandes produções a filmes independentes, *Solaris* (2002) é classificado por deWAARD e TAIT (2013), pelo modo como foi produzido e distribuído (grande estúdio, alto orçamento, escolha de um astro de Hollywood como protagonista – George Clooney – e produção de James Cameron por meio da Lightstorm Entertainment) como um *blockbuster*. O filme de Soderbergh é, portanto, fruto da indústria cinematográfica, sendo concebido como um produto do cinema hegemônico.

Soderbergh dirigiu, numa carreira de quase três décadas, cerca de trinta filmes, tendo realizado, em algumas oportunidades, mais de um filme por ano, o que demonstra uma vigorosa produtividade. Seu filme de estreia, *Sexo, mentiras e videotape* (1989) rendeu-lhe a Palma de Ouro no Festival de Cannes. Tendo sido o mais jovem diretor agraciado com a honraria (tinha então vinte e seis anos), Soderbergh foi rapidamente comparado por muitos a Orson Welles, que tinha a mesma idade quando realizou seu filme de estreia, *Cidadão Kane* (1942), o qual recebeu o Oscar de melhor roteiro original em 1942 (PALMER, SANDERS, 2011). A comparação logo se mostrou equivocada, uma vez que, diferentemente de *Cidadão Kane*, o filme de Soderbergh não suscitou polêmicas dentro da indústria cinematográfica estadunidense, dado que “[...] its politics were interpersonal, not national, and its stylizations were subtle, not ostentatious, suiting a limited budget form of cinema more dependent on talk than spectacle”³ (PALMER, SANDERS, 2011, p. 1). Complementarmente:

The film’s critical and commercial success, moreover, meant that Soderbergh was not an *enfant terrible* who would bear watching and close handling. He was instead established as a major player in the expanding commercial/independent sector of American filmmaking (*slv* [*Sex, lies and videotape*] was not, as is commonly thought, a true independent film since it received preproduction financing from Point 406, the home video and independent production unit of Columbia Pictures)⁴ (PALMER, SANDERS, 2011, p. 2).

³ “[...] suas políticas eram interpessoais, não nacionais, e suas estilizações eram sutis, não ostentosas, adequando-se a uma forma de orçamento limitada de cinema, mais dependente da fala do que do espetáculo” (PALMER, SANDERS, 2011, p. 1, tradução nossa).

⁴ “O sucesso crítico e comercial do filme, além disso, significava que Soderbergh não era um *enfant terrible* que requisitaria ser assistido e manejado de perto. Ele, ao contrário, estabeleceu-se como um importante participante no crescente setor comercial/independente do cinema americano (*slv* [*Sexo, mentiras e videotape*] não foi, como comumente se pensa, um verdadeiro filme independente, visto que recebera financiamento de pré-produção da Point 406, uma vídeo

Embora não tenha cumprido imediatamente as expectativas depositadas sobre si, Soderbergh não demorou a transitar com desenvoltura entre os grandes estúdios, assim como entre suas unidades voltadas para a produção de filmes de baixo orçamento, os filmes independentes. Durante o início dos anos 2000 o cineasta se consolidou como um dos nomes mais proeminentes de Hollywood, graças ao sucesso comercial e de crítica obtido por dois filmes realizados consecutivamente: *Erin Brockovich – uma mulher de talento* (2000) e *Traffic* (2000), ambos ganhadores e nominados a várias categorias do Oscar de 2001. O grande sucesso comercial obtido pela franquia *Ocean's – Onze homens e um segredo* (2001), *Doze homens e outro segredo* (2004) e *Treze homens e um novo segredo* (2007) – permitiu ao diretor garantir financiamento, controle criativo e licença artística para produções mais autorais (deWAARD, TAIT, 2013).

Palmer e Sanders (2011) chamam atenção para o fato de que Soderbergh, assim como outros diretores de mentalidade mais independente da sua geração – como Quentin Tarantino, Paul Thomas Anderson e Spike Jonze –, embora inclinado a eventuais incursões a projetos de caráter artístico e autoral, não encetou uma batalha contra o sistema de estúdios; ao contrário, buscou conciliar tais projetos com trabalhos alinhados aos interesses da indústria cinematográfica. Como se observa, diferentemente de Tarkóvski, Soderbergh não encontrou barreiras à aceitação de seu trabalho pelo sistema de produção cinematográfica de seu país. E se pôde realizar projetos mais pessoais, relativamente independentes dos limites impostos pelo cinema hegemônico, foi em grande medida porque o sucesso de bilheteria de muitas de suas obras lhe deu certo poder de negociação junto ao sistema de estúdios. Além disso, em última instância, porque a ousadia demonstrada em seus filmes mais autorais nunca chegou a ser interpretada pela indústria cinematográfica hollywoodiana como sediciosa ou um risco aos interesses comerciais dessas corporações.

Tanto é que Soderbergh possui uma vasta obra, logrando realizar, em média, um filme por ano, ao passo que Tarkóvski, em seus cerca de vinte e cinco anos de carreira, não pôde realizar mais do que sete filmes de longa-metragem,

locadora e unidade de produção independente da Columbia Pictures)" (PALMER, SANDERS, 2011, p. 2, tradução nossa).

em que pese ter tentado arduamente produzir uma série de outros projetos, os quais tiveram de ser abandonados ao longo do caminho em razão dos inúmeros obstáculos interpostos pelas autoridades cinematográficas soviéticas (TARKÓVSKI, 2012). O desembaraço com que Soderbergh se move pela indústria cinematográfica hollywoodiana e o fato de ter-se consolidado como um ator central desta, denotam sua condição inequívoca de partícipe privilegiado deste sistema de produção. O contraste entre as posições ocupadas pelos dois cineastas em questão torna especialmente interessante para esta investigação a escolha dos filmes *Solaris* (1972 e 2002).

Neste sentido, a opção pelos filmes aqui examinados abre a possibilidade de uma comparação entre obras que partem de um termo comum, mas que, no entanto, alcançam resultados notoriamente distintos. É precisamente por conta disso que a seleção dessas obras se mostra extremamente funcional para a análise em questão. Assim, a escolha dos diretores Andrei Tarkóvski e Steven Soderbergh e, mais precisamente, dos filmes *Solaris* (1972 e 2002) como objetos de análise responde a uma exigência lógica que leva em conta o aspecto metodológico, isto é, a comparação entre uma obra representativa de o que aqui se entende por cinema contra-hegemônico e uma obra forjada sob a égide da industrial cinematográfica convencional.

Por sua vez, a tomada da elaboração do tempo por parte do cinema como categoria de análise se assenta na concepção de que a dimensão temporal se articula dialeticamente com as transformações socioeconômicas implicadas pelo estágio de desenvolvimento de uma dada sociedade, de modo que examinar tal fenômeno se constitui num exercício de compreensão desta mesma sociedade. Além disso, uma vez que a temporalidade contemporânea é altamente condicionada pelas demandas reclamadas pelo sistema produtivo, os artefatos culturais se mostram como peças fundamentais no processo de estabelecimento de determinadas práticas e percepções sobre tal dimensão como hegemônicas. Considerando que obras fílmicas exprimem conceitos de tempo, a análise de como o arranjo de recursos técnicos e expressivos por um filme contribui para moldar certa experiência temporal auxilia no entendimento de como o cinema se coloca como uma variável importante na construção de categorias fundamentais para a conformação do ordenamento social.

Como ressalta Norbert Elias (1998), o tempo, para além da discussão sobre sua existência como categoria física, exerce uma dupla função social: de orientação e regulação. Isso implica que tal categoria atua coercitivamente sobre os sujeitos, constituindo-se como importante fator de ordenamento e disciplina social. A forma como o tempo é percebido e experimentado varia segundo a época e a sociedade, sendo, portanto, uma instituição socio-histórica tanto quanto uma função do processo civilizador, pelos quais os *habitus* sociais dos indivíduos são modelados. Como categoria orientadora da ação, o tempo impõe-se como o mecanismo responsável por ditar e organizar a distribuição e execução das ocupações cotidianas, desde as mais íntimas até aquelas requeridas para o funcionamento regular do sistema produtivo em geral. Neste sentido, mesmo que um sujeito deseje escapar das amarras impostas pela temporalidade, não é capaz de fazê-lo por completo, uma vez que tal categoria exerce sobre ele um constrangimento vigoroso e exterior.

Tendo em vista que o tempo se impõe fortemente sobre os indivíduos e a sociedade, a forma como o representamos não apenas importa como atua no sentido de reforçar ou problematizar percepções hegemônicas a seu respeito. E como tais percepções orientam a forma de agirmos no mundo, é preciso que sejam escrutinados e compreendidos os modos como são reproduzidas, bem como os processos que possibilitam sua transformação. Dado que o cinema tem por matéria-prima a manipulação do tempo, compreender a forma como se dá tal manipulação é especialmente relevante para a apreensão desses fenômenos sob a ótica dos mecanismos de anuência operados pela esfera cultural. Assim sendo, a análise das diferentes temporalidades permitidas pelo cinema se constitui como verdadeiro campo de interesse para a investigação social, afinal, como ensina Harvey (2009):

A história da mudança social é em parte apreendida pela história das concepções de espaço e de tempo, bem como dos usos ideológicos que podem ser dados a essas concepções. Além disso, todo projeto de transformação da sociedade deve apreender a complexa estrutura da transformação das concepções e práticas espaciais e temporais (HARVEY, 2009, p. 201).

Não há neutralidade no tratamento dado à temporalidade pela esfera cultural, esteja o artista imbuído ou não de uma intencionalidade expressa acerca

da representação dessa categoria. Os artefatos culturais permitem que a natureza e a experiência do tempo sejam exploradas, de modo que certas obras podem ressignificar percepções, ao desviar-se do mundo referencial, ou simplesmente endossá-las, por meio de uma tentativa de recriar o mundo à sua imagem e semelhança. O cinema é uma arte particularmente capaz de moldar nossa experiência acerca do tempo, comprimindo-o, dilatando, fazendo-o acelerar ou retroceder. O processo de montagem é capaz de ditar o ritmo, veloz ou moroso, de um filme, causando impactos sobre a percepção do espectador. Além disso, a forma como passado, presente e futuro são tratados pode seguir um padrão que torne as convenções temporais facilmente legíveis ou embaralhar a lógica cronológica habitual, chamando a audiência à reflexão. Enfim, o manejo desses aspectos pode resultar, portanto, em uma obra que reproduza a experiência cotidiana sobre o tempo ou insurgir-se contra esses padrões, concedendo aos espectadores uma experiência temporal singular e alternativa. Esta última, de qualquer modo, põe em questão a validade da primeira como único modelo válido.

O cinema, a despeito de se apresentar como uma forma de arte iminentemente associada a um estilo de produção industrial e, em razão disso, contemplar a reprodução de certos padrões e convenções, necessita constantemente produzir experiências renovadas a fim de seduzir de modo recorrente uma audiência ávida por novidades. Assim, como argumenta Morin (2014):

[...] o cinema, como a cultura de massa, vive no paradoxo de que a produção (industrial, capitalista, estatal) tem necessidade ao mesmo tempo de excluir a criação (que é desvio, marginalidade, anomia, despadronização), mas também de incluí-la (porque ela é invenção, inovação, originalidade, e toda obra precisa de um mínimo de singularidade), e tudo se faz de forma humana, aleatória, estatística e cultural no jogo da criação/produção. O problema não é decretar que não pode haver criação original no sistema capitalista de tipo hollywoodiano [...]; mas sim de se perguntar como é possível que uma produção padronizada, tão submetida à ideia de produto, tenha podido produzir sem descontinuidade uma minoria de filmes admiráveis (MORIN, 2014, p. 16).

O exercício analítico que segue busca auxiliar na elucidação do enigma formulado por Morin, isto é, elege o motivo da temporalidade e, a partir

dele, propõe-se a entender como duas obras que são produzidas a partir de um dado sistema (seja estatal ou industrial), em uma determinada época (contemporaneidade) e que compartilham de um argumento comum formulam experiências temporais distintas. Para tanto, parte, por um lado, da consideração fundamental proposta por Pierre Francastel (2011) de que a análise de qualquer artefato cultural requer um conhecimento direto das obras. Portanto, a abordagem fílmica ora apresentada se ampara no caráter próprio do filme, na sua totalidade constitutiva, que envolve, numa perspectiva dialética, os elementos audiovisuais mobilizados pelos realizadores para alcançar o resultado final, para além do seu conteúdo verbalizável. Esta concepção assenta-se na compreensão aqui sustentada de que, não obstante a existência de práticas culturais hegemônicas associadas à lógica do pensamento reinante numa dada época e sociedade, formas contestadoras são paralelamente engendradas, abrindo caminho para produções culturalmente inovadoras.

O foco desta investigação assenta-se sobre o polo da produção e não da recepção, portanto, sobre como os procedimentos de produção fílmica se convertem em experiências acerca de categorias sociais fundamentais, como o tempo. Assim, esta investigação ocupa-se não com o enunciado das obras em particular – análise de conteúdo –, mas com os meios utilizados para dizer, isto é, com a enunciação. O que implica não apenas uma análise imagética de ordem semiótica, mas também uma análise dos parâmetros constituintes da imagem.

3 A CONCEPÇÃO SOCIAL DO TEMPO

Na obra intitulada *Sobre o tempo* (1998), Norbert Elias destaca que o tempo apresenta duas funções primordiais, de orientação e de regulação social. Segundo o autor, as dificuldades que obscurecem o debate acerca da natureza do tempo passam pela incapacidade de compreensão dessa dupla função. Do seu ponto de vista, o cerne da controvérsia em torno de tal debate funda-se na persistência de duas posições antagônicas. A concepção tributária ao pensamento newtoniano que vê o tempo como um dado objetivo, o qual se distingue dos demais objetos da natureza pelo fato de não ser perceptível. E outra que encontra refúgio, em especial, nas abordagens sustentadas por Descartes e Kant, e que pressupõe um caráter apriorístico do tempo, algo como uma categoria inata da consciência humana.

Embora assentadas em pressupostos fundantes opostos, tais concepções partilhariam uma hipótese comum, a compreensão do tempo como um dado natural. De um lado, como um fato objetivo, externo ao universo humano; de outro, como fato subjetivo, inerente à espécie humana. Do mesmo modo que Elias, a presente análise rejeita ambas noções em favor da hipótese de que o tempo, assim como o conhecimento humano em geral, é fruto de um processo de aprendizagem, isto é, conforma-se a partir de sucessivos acúmulos para os quais cada nova descoberta acrescenta contribuições. De qualquer maneira, convém indicar que aqui não se entende o tempo como mera ideia humana sem qualquer lastro com o mundo concreto, tampouco que sua existência seja uma realidade externa esperando por instrumentos capazes de aprendê-lo. Como bem aponta Elias, o tempo “é também uma instituição cujo caráter varia conforme o estágio de desenvolvimento atingido pelas sociedades” (ELIAS, 1998, p. 15).

Dizer que o tempo exerce a função de regulação social é reconhecê-lo como uma instituição social e, conseqüentemente, como portador de um caráter coercitivo que age de fora para dentro sobre os indivíduos. Esta compreensão coaduna-se com a noção sustentada por Elias de que o processo civilizador atua de forma a tornar a instituição social do tempo um sistema de autodisciplina capaz de moldar os *habitus* sociais que participam da estrutura de personalidade

de qualquer indivíduo. Assim, para que seja exitosa a integração social de um adulto em uma dada sociedade é necessário que este crie um sistema de autodisciplina congruente com a instituição social do tempo vigente e, portanto, desenvolva uma sensibilidade em função desta tanto quanto aprenda a se portar segundo seus ditames (ELIAS, 1998).

A par disso, o tempo funciona como mecanismo de orientação imprescindível para a realização de um sem-número de tarefas impostas pelo cotidiano. Para que possa orientar de forma socialmente adequada sua conduta, um indivíduo precisa aprender a interpretar os sinais temporais que são próprios da sociedade em que vive. Assim, conforme Elias:

A imagem mnêmica e a representação do tempo num dado indivíduo dependem, pois, do nível de desenvolvimento das instituições sociais que representam o tempo e difundem seu conhecimento, assim como das experiências que o indivíduo tem delas desde a mais tenra idade (ELIAS, 1998, p. 15).

Ademais:

Em seu atual estágio de desenvolvimento, a noção de tempo representa uma síntese de nível altíssimo, uma vez que relaciona posições que se situam, respectivamente, na sucessão dos eventos físicos, no movimento da sociedade e no curso de uma vida individual (ELIAS, 1998, 17).

Como se vê, o que concebemos e experimentamos como sendo o tempo é algo suscetível de transformação, uma percepção que se modifica ao longo da história em consonância com as alterações vivenciadas pela própria sociedade. De tal modo que ainda hoje essa percepção continua a se modificar. Além disso, entende-se aqui – tal como sustenta Elias – que as mudanças na vivência e experiência humana sobre o tempo não são contingentes, mas estruturadas, e, desse modo, passíveis de serem explicadas. A necessidade de apreendermos o tempo de forma cada vez mais precisa e exata, tal como ocorre na contemporaneidade, associa-se aos imperativos de uma sociedade complexa cujo desenvolvimento econômico repousa numa racionalidade baseada em aspectos tais como contabilidade, calculabilidade e rentabilidade. Mas se recuarmos na história, veremos que essa experiência não é válida para a existência humana como um todo, uma vez que a percepção e a vivência do tempo variam segundo a sociedade que as encerra. Interessa-nos aqui compreender a experiência contemporânea do tempo. Para isso, é preciso

entendermos as transformações na concepção da temporalidade ocorridas em função da modernidade, conforme segue.

3.1 O ADVENTO DA MODERNIDADE: do tempo cíclico ao linear

Ao identificar as características que compõem o quadro da modernidade, exploradas na obra *Tudo que é sólido desmancha no ar: a aventura da modernidade* (1986), Marshall Berman elenca a experiência do tempo como um dos aspectos distintivos por excelência dessa época. David Harvey, por seu turno, em outra obra capital sobre a experiência contemporânea – *Condição pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural* (2009) –, parte da tese de que as flagrantes mudanças econômicas, políticas e culturais verificadas em meados do século XIX e, posteriormente, a partir da década de 1970, vinculam-se a uma grande alteração da forma dominante como a humanidade experimenta o tempo e o espaço.

Em comum entre os autores, a noção de que a experiência do tempo se caracteriza como um aspecto distintivo da modernidade. Para Berman, uma percepção específica, a um só tempo inquietante e efervescente, da temporalidade teria emergido durante esse período histórico, tornando-se um dos seus aspectos mais característicos. Para Harvey, a experiência muito particular do tempo nascida sobre signo da modernidade teria caracterizado essa época; contudo, o surgimento de uma nova etapa do desenvolvimento capitalista – de acumulação flexível ou globalização – teria dado ensejo a um novo modo de percepção do tempo, tipicamente pós-moderno. Como e por que a experiência temporal contemporânea chegou até os termos atuais? Como ela é vivenciada nos dias de hoje?

Para respondermos a essas questões é necessário recuarmos na História, até a transição do mercantilismo para o capitalismo, a fim de compreendermos o que faz da experiência temporal moderna um fenômeno distinto, jamais observado anteriormente e, principalmente, por que o tempo se tornou um tema tão premente para a sociedade desse período. Assim, a seguir

é apresentado um esforço de recomposição do trajeto de desenvolvimento da percepção do tempo durante essa transição.

O historiador Moishe Postone (2014) chama a atenção para o fato de que as concepções de tempo variam segundo aspectos culturais e históricos. Conforme Postone, a distinção mais comumente observada se dá entre as noções cíclica e linear do tempo. Em referência ao trabalho de G.J. Whitrow, indica que somente nos últimos séculos se pôde observar a adoção de calendários e da medição linear do tempo por meio do relógio na Europa, situação que veio a substituir noções cíclicas que vigoraram até então. Postone denomina de concepções concretas de tempo aquelas associadas a eventos (ciclos da natureza, períodos da vida humana, cozimento de alimentos etc.) e assevera que tais noções eram dominantes na Europa ocidental no período prévio à emergência e ao desenvolvimento da sociedade capitalista moderna. Segundo este tipo de percepção, o tempo não é concebido como uma categoria abstrata, mas como uma variável dependente de eventos repetitivos e significativos para a comunidade ou como unidades de duração flexível (POSTONE, 2014).

Por sua vez, a noção de tempo abstrato, surgida em articulação com a organização do tempo social, remete a um tempo autônomo em relação aos eventos naturais ou da vida cotidiana, isto é, um “[...] tempo uniforme, contínuo, homogêneo, ‘vazio’ [...]” (2014, posição 5606). Uma concepção temporal assim definida se tornou dominante na Europa ocidental entre os séculos XIV e XVII. Trata-se de um tempo dividido em unidades iguais e constantes. Conforme o autor:

As origens do tempo abstrato devem ser buscadas na pré-história do capitalismo, na alta Idade Média. Elas podem estar relacionadas a um tipo de prática social determinada e estruturada, que implicou a transformação do significado social do tempo em algumas esferas da sociedade europeia no século XIV e, até o final do século XVII, estava prestes a se tornar socialmente hegemônica. Mais especificamente, as origens históricas do conceito de tempo abstrato devem ser vistas à luz da constituição da realidade social com a disseminação das relações sociais baseadas na forma-mercadoria (POSTONE, 2014, posições 5617-5621).

O processo sociocultural então em curso se fez acompanhar do desenvolvimento do relógio mecânico na região da Europa ocidental, que

ocorreu entre fins do século XIII e início do século XIV. Tal mecanismo terminou por reforçar o sistema de horas variáveis e intercambiáveis nascente. Postone (2014) identifica o florescimento dos centros urbanos no fim da Idade Média como gatilho para a emergência do tempo abstrato, em razão de uma necessidade crescente de organização da vida social. A transição entre as concepções de tempo variável e tempo constante repousa, pois, numa nova experiência de dominação social associada à intenção de se controlar o tempo de trabalho de uma população crescente de trabalhadores. Nesses termos, o tempo concreto, definido em função da natureza, passa a dar lugar a um tempo abstrato, constante e uniforme, funcional em relação à regulação da jornada de trabalho.

Embora tenha assomado e adquirido legitimidade social ao fim da Idade Média, o tempo abstrato se tornou dominante apenas mais tarde. Inicialmente, atingiu um círculo diminuto de pessoas que viviam nas cidades – trabalhadores assalariados e mercadores –, cujo trabalho era diretamente afetado pela necessidade de controle temporal. O ritmo da vida dos demais seguia correndo em função dos ciclos ditados pelas estações e eventos locais significativos. De acordo com Postone (2014), a concepção abstrata do tempo só se generaliza quando o capitalismo se dissemina como forma de vida. Isso se dá com a propagação da forma mercadoria como fator estruturador das relações sociais. Ao generalizar-se, portanto, o tempo abstrato deixa de atuar unicamente como categoria padrão para a produção, passando a determinar a vida em toda a sua extensão. Assim:

[...] como resultado da mediação social geral, o dispêndio de tempo de trabalho é transformado em uma norma temporal que não apenas é abstraída de, mas também se sobrepõe à ação individual e a determina. Tal como o trabalho é transformado da ação de indivíduos em princípio geral alienado da totalidade a qual estes estão submetidos, o dispêndio de tempo é transformado de um resultado *da* atividade em uma medida normativa *para* a atividade. [...] Esse processo, por meio do qual uma variável concreta e dependente da atividade humana se torna uma variável abstrata e independente que rege essa atividade, é real e não ilusório. Ele é intrínseco ao processo de constituição social alienada efetuado pelo trabalho (POSTONE, 2014, posições 5895-5901, grifo do autor).

Thompson (1998) é outro historiador que põe em relevo as alterações ocorridas na Europa ocidental entre os séculos XIV e XVII, indicando-as como fundamentais para a modificação da percepção do tempo por parte das populações que habitavam aquela região. O autor assinala que enquanto a manufatura estava restrita à escala doméstica ou às pequenas oficinas, sem uma complexa divisão do trabalho, prevalecia a orientação do tempo por tarefas. Nesse sistema, nomeado como pré-industrial, o padrão de trabalho alternava momentos de ociosidade e de atividade intensa. Tratava-se do modelo típico de uma época em que as pessoas conservavam o controle sobre suas vidas produtivas. Situação alterada a partir da industrialização. Esta, por sua vez, trouxe uma nova realidade marcada pela exigência de maior sincronização do trabalho e precisão na medição e regulação do tempo. Mudança que, segundo Thompson, não se fez sem que provocasse uma série de conflitos.

O autor relata a criação de uma vasta gama de artifícios com vistas a disciplinar os trabalhadores, isto é, a levá-los a inculcar uma noção de uso econômico do tempo e, em última instância, a ideia de que “tempo é dinheiro”. Conforme Thompson:

Por meio de tudo isso – pela divisão de trabalho, supervisão do trabalho, multas, sinos e relógios, incentivos em dinheiro, pregações e ensino, supressão das feiras e dos esportes – formaram-se novos hábitos de trabalho e impôs-se uma nova disciplina de tempo. A mudança levou às vezes várias gerações para se concretizar [...] (THOMPSON, 1998, p. 297-298).

Concretizada, essa mudança proporcionou a internalização da ideia de que “na sociedade capitalista madura, todo o tempo deve ser consumido, negociado, *utilizado*; é uma ofensa que a força de trabalho meramente ‘passe o tempo’” (THOMPSON, 1998, p. 298, grifo do autor). Assim, tem-se que a transição da sociedade mercantil para a capitalista promoveu uma mudança poderosa na percepção social do tempo, sendo que esta passa a ser pautada pela noção de tempo administrado e da rigorosa separação entre trabalho e vida. A nova avaliação do tempo conduz à percepção deste como mercadoria e, por conta disso, passível de ser vendido. Tal avaliação, por sua vez, dirige-nos a um novo estágio na relação entre sociedade e tempo. Momento em que, sendo o tempo entendido como dinheiro, convém que dele seja extraído o máximo de

proveito possível. A compreensão de que o tempo deve ser empregado de forma eficiente leva a uma densidade temporal cada vez maior – cada unidade de tempo deve ser preenchida ao máximo, sem desperdício –, a ponto de este entendimento se transformar em um cânone para a sociedade industrial.

Embora tenha se tornado obsoleta, a noção de tempo cíclico sobrevive ainda hoje sob a forma das festas típicas das culturas populares, é o que sustenta Martín-Barbero:

O tempo cíclico é um tempo cujo eixo está na festa. As festas, com sua repetição, ou melhor, com seu retorno, balizam a temporalidade social nas culturas populares. Cada estação, cada ano, possui a organização de um ciclo em torno do *tempo denso* das festas, denso enquanto carregado pelo máximo de participação, de vida coletiva. A festa não se constitui, contudo, por oposição à cotidianidade; é, antes, aquilo que renova seu sentido, como se a cotidianidade o desgastasse e periodicamente a festa viesse a recarregá-lo novamente no sentido de pertencimento à comunidade. [...] O tempo balizado pelas festas, o tempo dos ciclos, é por outra parte o *tempo vivido* não só pela coletividade e sua memória recorrente, mas também pelos indivíduos enquanto "tempo da vida" balizado pelos ritos de iniciação e das idades, e enquanto duração-medida, isto é, "definição ocupacional" de uma tarefa pelo tempo empregado na feitura do pão ou numa reza (MARTÍN-BARBERO, 2015, p. 136-137, grifo do autor).

Embora tal dimensão da temporalidade sobreviva até hoje, o sentido que essa noção comportava não só perdeu totalmente sua condição hegemônica como também foi deslocado, convertendo-se, então, em espetáculo:

O sentido do tempo nas culturas populares será bloqueado por dois dispositivos convergentes: o que deforma as festas e o que as desloca, situando na produção o novo eixo de organização da temporalidade social. A *deformação* opera pela transformação da festa em *espetáculo*: algo que já não é para ser vivido, mas visto e admirado. Convertida em espetáculo, a festa, que no mundo popular constituía o tempo e o espaço de máxima fusão do sagrado e do profano, passará a ser o tempo e o espaço em que se fará especialmente visível o alcance de sua separação: a demarcação nítida entre religião e produção agora sim opondo festa e vida cotidiana como tempos do ócio e do trabalho (MARTÍN-BARBERO, 2015, p.137, grifo do autor).

De acordo com Harvey (2009), a percepção sobre o tempo na Europa ocidental sofreu novas mudanças em decorrência do advento do Renascimento. Este foi responsável por dissociar o sentido de tempo científico das noções mais frouxas de tempo vinculadas à experiência cotidiana. O perspectivismo, surgido naquela época, erigia-se a partir do ponto de vista do indivíduo, assim como

fundamentava-se na ciência da óptica, impulsionando-a em contrapartida. Nas palavras do autor:

A ligação entre o individualismo e o perspectivismo é relevante; ela forneceu o fundamento material eficaz aos princípios cartesianos de racionalidade que foram integrados ao projeto do Iluminismo. Ela assinalou uma ruptura na prática artística e arquitetônica, tendo substituído as tradições artesanais e nacionais pela atividade intelectual e pela "aura" do artista, do cientista ou do empreendedor como indivíduo criativo (HARVEY, 2009, p. 223).

Tais noções são fundamentais para a compreensão da emergência e assimilação de práticas racionalizadoras, vinculadas a princípios matemáticos, em diversas esferas da vida. Tratava-se de uma forma de pensamento organizada com base em planos unitários que tomava tempo e espaço como categorias infinitas, mas apreensíveis por meio de métodos científicos, o que as tornava totalidades passíveis de manejo por meio do planejamento humano. Esse foi o cenário em que iria se desenvolver o que Harvey (2009) denomina de "revolução da filosofia natural", a qual teve como expoentes pensadores como Copérnico, Galileu e Newton. Harvey ainda identifica a expressão desses princípios na cultura em geral, com especial destaque para arquitetura, música e literatura:

A arquitetura barroca e as fugas de Bach exprimem os conceitos de espaço e de tempo infinitos que a ciência pós-renascentista desenvolveu com tanto zelo. A extraordinária força das imagens espaciais e temporais da literatura inglesa da Renascença também testemunha o impacto desse novo sentido de espaço e de tempo sobre as modalidades literárias de representação. A linguagem de Shakespeare, ou de poetas como John Donne e Andrew Marvell, está repleta dessas imagens (HARVEY, 2009, p. 225).

A gênese conceitual do pensamento iluminista encontra suas raízes no empreendimento renascentista, momento em que inovadoras concepções de tempo e espaço emergiram. O desenvolvimento dos princípios então nutridos levou à crença de que o domínio da natureza propiciaria a emancipação humana. O racionalismo que emanava desta concepção se impregnava da noção de que o controle do tempo e do espaço não estava mais a serviço da glória divina, mas da liberdade humana. Eivados de tal ideário,

Os pensadores iluministas também queriam dominar o futuro por meio de poderes de previsão científica, da engenharia social e do planejamento racional e da institucionalização de sistemas racionais de regulação e controle social. Eles na verdade se apropriaram das concepções renascentistas de espaço e de tempo, levando-as ao seu limite, na busca da construção de uma sociedade nova, mais democrática, mais saudável e mais afluente. Na visão iluminista de como o mundo deveria ser organizado, mapas e cronômetros precisos constituíram instrumentos essenciais (HARVEY, 2009, p. 227)

À visão totalizante sobre o tempo, imperante nesse período, seguia-se a concepção que o tomava a partir de uma perspectiva linear, que aceitava tanto sua leitura sob o ponto de vista regressivo como progressivo. Os conceitos de passado e futuro alinhados a essa proposição davam ensejo a percepções de cunho histórico. Segundo Harvey, “em semelhante esquema temporal, era possível ver a retrovisão e a previsão como proposições simétricas, assim como formular um forte sentido de potencialidade de controle do futuro” (HARVEY, 2009, p. 228-229). O autor ainda aponta que tal concepção do tempo como categoria simultaneamente universal e homogênea também fornecia as bases para a elaboração de conceitos extremamente funcionais ao capitalismo, tais como os de taxa de lucro e salário-hora. Dessa forma, a racionalização do tempo impactava sobremaneira sobre a atividade econômica, num movimento profícuo de retroalimentação. Um fato fundamental, contudo, irá determinar os limites dessa forma de pensamento: o peso da racionalização sobre as experiências cotidianas, que redundaria na asfixia destas últimas, mostrando, assim, seu viés amplamente controlador e impositivo. Esse seria o mote, inclusive, que daria vazão à crítica pós-moderna do modelo iluminista, tomado, aliás, como alicerce do projeto moderno.

Harvey assinala o momento crucial que pôs em questão as concepções temporais que afloraram durante esse período: aquela que ficou conhecida como a primeira crise de superacumulação capitalista, a crise de 1847-1848. Tal processo levou ao que o autor denomina de crise de representação, fenômeno que, por sua vez, promoveria “um reajuste radical do sentido de tempo e espaço na vida econômica, política e cultural” (HARVEY, 2009, p. 237). Os eventos em questão precipitaram o primeiro episódio de compressão do tempo-espaço da era moderna – fato que, segundo Harvey, marca a emergência do modernismo como potência cultural. A forma como se deu esse processo será discutida a seguir.

3.2 A PASSAGEM DO CAPITALISMO CONCORRENCIAL AO MONOPOLISTA: primeira rodada de compressão temporal da modernidade

Dois aspectos teriam sido fundamentais para a crise do sentido de tempo iluminista e o desencadeamento da fase de compressão temporal que ocorreu entre o fim do século XIX e o início do século XX, segundo a perspectiva de Harvey. Primeiramente, a já mencionada crise de 1847-1848, que levou à irrupção de uma série de revoluções políticas e incertezas associadas às conturbações derivadas do cenário movediço em questão. Num segundo momento, as inovações técnicas (transportes, comunicações etc.) e organizacionais (especialização, divisão do trabalho progressiva etc.) que tiveram lugar na esfera da produção e levaram tanto a uma aceleração da circulação do capital como dos bens e pessoas em geral. Esses dois aspectos associadamente puseram em cheque a recém-formulada noção temporal iluminista fundamentada na ideia de uma marcha linear rumo ao progresso, cuja formulação se dera em contraposição ao sentido de tempo natural e cíclico imperante na sociedade feudal.

Os eventos que se sucediam na Europa, em especial a partir da segunda metade do século XIX, abalaram em grande medida certas noções arraigadas na sociedade de então. Os problemas econômicos verificados desde os primórdios do século, que culminaram com a crise de 1847-1848, e o processo de crescimento verificado logo após essas intercorrências introduziram a ideia de ciclos econômicos, bem como a de que estes seriam um componente inerente ao sistema capitalista. A ocorrência de eventos classificados como cíclicos solapava em alguma medida a noção de linearidade temporal, tanto quanto a do progresso como um processo contínuo. Com isso, a noção de tempo se descola de uma percepção mais coesa em torno da ideia da marcha rumo ao progresso, promovida pela racionalidade científica, para adquirir um caráter mais fluido.

A crise de 1847-1848 atuou sobre a mudança dessa percepção pelo menos de duas maneiras. Por um lado, demonstrava que a Europa havia alcançado tal grau de integração econômica e geográfica que eventos manifestados em um determinado lugar rapidamente se disseminavam para o restante do continente, alastrando seus efeitos para áreas outrora imunes. Com

isso, a ideia-força até então indiscutível do local como fonte determinante das experiências humanas sobre a realidade perde sua potência. As agitações sociais associadas aos problemas econômicos vividos no período também têm poder de catalisar tais sensações:

As revoluções políticas que tinham irrompido ao mesmo tempo em todo o continente acentuaram as dimensões sincrônicas e diacrônicas do desenvolvimento capitalista. A certeza do espaço e do lugar absolutos foi substituída pelas inseguranças de um espaço relativo em mudança, em que os eventos de um lugar podiam ter efeitos imediatos e ramificadores sobre vários outros (HARVEY, p. 238, 2009).

Além disso, a crise de 1847-1848 também se manifestou sob a forma de crise monetária, o que estremeceu a confiança acerca do significado social do dinheiro. Harvey assinala que a tensão pré-existente entre a moeda como equivalente e representação do valor e como facilitadora das trocas e investimentos atinge, então, o seu ápice, pondo em franca oposição o sistema financeiro e seu lastro monetário. O crédito se tornou escasso, levando a uma carência de dinheiro em espécie, de modo que, nos anos subsequentes à crise, houve uma escalada da tensão entre ambas as formas do dinheiro. A resolução desse antagonismo não foi rápida nem simples e culminou com a formação do chamado capital fictício. Este, aliado ao sistema de crédito, tornou-se elemento basilar do sistema bancário daí em diante. De fato, a metade do século XIX assinala o momento em que “os mercados de ações e de capital (mercados de ‘capital fictício’) foram sistematicamente organizados e abertos à participação geral sob regras legais de incorporação e de contratos do mercado” (HARVEY, 2009, p. 239).

As transformações em questão limitam seus efeitos aos aspectos econômicos, mas tingem todas as esferas da vida, com ressonâncias, portanto, inclusive sobre a esfera cultural. Logo, estaria em curso uma crise de representação:

Nem a literatura nem a arte podiam evitar a questão do internacionalismo, da sincronia, da temporalidade insegura e da tensão, no âmbito da medida dominante de valor, entre o sistema financeiro e sua base monetária ou tangível. [...] Não é por acaso que o primeiro grande impulso cultural modernista ocorreu em Paris depois de 1848. As pinceladas de Manet, que começou a decompor o espaço tradicional da pintura e a alterar seu enquadramento, bem como a explorar as fragmentações da luz e da cor; os poemas e reflexões de

Baudelaire, que buscava transcender a efemeridade e a estreita política do lugar à procura de significados eternos; os romances de Flaubert, com suas estruturas narrativas peculiares no espaço e no tempo, associadas a uma linguagem de frio distanciamento – tudo sinais de uma radical ruptura do sentimento cultural que refletia um profundo questionamento do sentido do espaço e do lugar, do presente, do passado e do futuro, num mundo de insegurança e de horizontes espaciais em rápida expansão (HARVEY, 2009, p. 239).

Berman (1986), ao investigar as dimensões de sentido do que seria o empreendimento moderno, toma como matéria-prima de análise o *Manifesto do Partido Comunista*, escrito em 1848 por Karl Marx e Friedrich Engels. A obra evoca a partir de uma imagética poderosa o retrato vívido do espírito transformador que dominava o período em que foi escrita, época de convulsões políticas, econômicas e sociais:

O revolucionamento permanente da produção, o abalo contínuo das categorias sociais, a insegurança e a agitação sempiternas distinguem a época burguesa de todas as precedentes. Todas as relações imutáveis e esclerosadas, com seu cortejo de representações e concepções vetustas e veneráveis dissolvem-se; as recém-construídas corrompem-se antes de tomarem consistência. Tudo o que era estável e sólido desmancha no ar; tudo que era sagrado é profanado, e os homens são obrigados a encarar com olhos desiludidos seu lugar no mundo e suas relações recíprocas (MARX; ENGELS, 2002, p. 28-29).

As inovações técnicas ocorridas na segunda metade daquele século contribuíram sobremaneira para a intensificação dessa experiência temporal cambiante vivida sob a dialética dos pares antitéticos homogeneidade (dinheiro e mercado) x heterogeneidade (socioespacial) e sincronismo (integração econômico-financeira) x diacronismo (reverberação subsequente das crises em outros lugares). A simbiose entre o novo sistema de crédito formado no cenário pós-crise e as inovações organizacionais e técnicas observadas, especialmente no âmbito dos transportes e da comunicação, confluíam no sentido de facilitar a circulação do capital e a massificação dos mercados por meio da integração internacional. Em razão disso, o capitalismo entrou em uma fase de expressivo crescimento em termos de investimento destinados a ampliar a conquista de novos horizontes, um processo que alçou as nações capitalistas mais avançadas ao globalismo ao mesmo tempo em que fomentou a concorrência interimperialista (HARVEY, 2009). Assim:

A expansão da rede de estradas de ferro, acompanhada do advento do telégrafo, do desenvolvimento da navegação a vapor, da construção do Canal de Suez, dos primórdios da comunicação pelo rádio e da viagem com bicicletas e automóveis no final do século, mudou o sentido do tempo e do espaço de maneiras radicais. Esse período viu também a chegada sequencial de toda uma série de inovações técnicas. Novos modos de ver o espaço e o movimento (derivados da fotografia e da exploração dos limites do perspectivismo) começaram a ser concebidos e aplicados à produção de espaço urbano (ver Lefebvre, 1986). A viagem em balões e a fotografia aérea mudaram percepções da superfície da terra, ao mesmo tempo em que novas tecnologias de impressão e de reprodução mecânica permitiam a disseminação de notícias, informações e artefatos culturais em camadas cada vez mais amplas da população (HARVEY, 2009, p. 240).

O início do século XX se fez acompanhar de importantes inovações do ponto de vista organizacional. Para tanto, foram decisivas as contribuições trazidas por Henry Ford, com a implementação da linha de montagem e da produção em série; e Frederick Taylor, com a introdução de técnicas de racionalização e especialização do trabalho na fábrica. Ambas as iniciativas tiveram tremendo impacto não apenas sobre a esfera produtiva, ao aumentar a produtividade e baratear os custos, mas também sobre a circulação, uma vez que propiciaram um aumento no tempo de giro do capital produtivo. Além disso, a divisão de tarefas aliada à especialização dos trabalhadores introduziu um profundo controle do tempo – e um conseqüente aumento da densidade temporal, na medida que cada unidade de tempo passava a comportar um maior número de ações por parte dos trabalhadores, assim como de peças produzidas – e uma maior fragmentação espacial da produção – por meio de sua distribuição no espaço. Esses aspectos imprimiam velocidade aos campos da produção e circulação de capitais e mercadorias, com amplos impactos sobre a vida dos trabalhadores, enfatizando fortemente o sentido de aceleração temporal experimentado por todos.

Não bastassem os eventos citados acima, outro fenômeno de grandes reverberações ocorreu no mundo: a Primeira Guerra Mundial, evento cuja raiz pode ser encontrada no contexto de fermentação das rivalidades suscitadas a partir da corrida por novos mercados e das práticas imperialistas que acompanharam a passagem do capitalismo concorrencial à sua fase monopolista. A Primeira Guerra se caracterizou como a primeira guerra global, tendo sido travada simultaneamente em diversas frentes de batalha. A dinâmica

do seu transcurso e seu potencial destrutivo levaram a um novo e profundo abalo na crença iluminista acerca da evolução e do progresso. A própria noção da História como um desenrolar linear rumo à emancipação humana era posta em dúvida.

Por outro lado, “o advento da Revolução Russa permitiu que ao menos alguns vissem a ruptura como oportunidade de progresso e nova criação” (HARVEY, 2009, p. 253). Tal crença, contudo, não se consolidou, na medida em que o movimento socialista foi cindido por duas noções conflitantes representadas pelas teses internacionalista, alimentada pela noção de revolução permanente, e nacional, consubstanciada na ideia do socialismo em um só país. Todos esses eventos, segundo Harvey, encontravam eco também no campo estético:

[...] o modernismo ‘heroico’ pós-1920 pode ser interpretado como um combate obstinado entre a sensibilidade universalista e a localista na arena da produção cultural. O ‘heroísmo’ derivava da extraordinária tentativa intelectual e artística de chegar a um acordo com a crise da experiência do espaço e do tempo – que surgira antes da Primeira Guerra –, dominando-a, bem como de combater os sentimentos nacionalistas e geopolíticos expressos pela guerra. Os modernistas heroicos buscavam mostrar que as acelerações, fragmentações e a centralização implosiva (em particular na vida urbana) podiam ser representadas e, portanto, contidas numa imagem singular. Eles queriam mostrar que o localismo e o nacionalismo podiam ser superados e que algum sentido de um projeto global de aperfeiçoamento do bem-estar humano poderia ser restaurado. Isso envolvia uma mudança definida de perspectiva diante do espaço e do tempo (HARVEY, 2009, p. 253).

A desterritorialização e a reterritorialização do mundo segundo novas coordenadas, a diminuição das distâncias e o avanço do transporte de cargas e passageiros por meio da expansão das estradas de ferro e da navegação a vapor, e, posteriormente, do surgimento do automóvel e do avião, assim como a crescente e cada vez mais rápida propagação de notícias e informações levada a cabo pelo aprimoramento e a invenção de novas tecnologias de comunicação, tais como o telefone, a linotipia e estereotipia e o rádio, responderam por uma fase de compressão espaço-temporal jamais observada. O fim do século XIX também presenciou o nascimento de uma outra inovação que iria marcar fortemente a cultura de massas do século seguinte – o cinema. Não deixa de ser significativo o fato de que este trazia agregada a si uma nova forma de se

experimentar o espaço, o tempo e o movimento. Enfim, tamanhas mudanças haviam de se refletir sobre a percepção do tempo para aqueles que as vivenciavam. No campo estético-artístico tal processo se fez acompanhar do surgimento de um novo movimento, o modernismo.

Os elementos aqui analisados articularam-se de forma a tornar a experiência sobre o tempo um fato capital para a modernidade. O peso da compressão temporal verificada no transcorrer do século XIX para o XX elevou o tempo a uma categoria incontornável para a compreensão da sociedade moderna. A forma como inúmeros escritores – Baudelaire, Marcel Proust, Virginia Woolf, James Joyce, T.S. Eliot etc. – e pintores – Paul Klee, Giorgio de Chirico, Salvador Dalí, Pablo Picasso etc. – retornam a esse tema revela, por si só, o poder dessa experiência sobre a vida cotidiana. A experiência estética do período expressa de forma acentuada a aceleração e a fragmentação da vida cotidiana. Os modernistas, conforme demonstra Harvey (2009), buscaram em várias ocasiões enfrentar os dilemas resultantes dessa contradição, contudo, não se mostraram suficientemente capazes de superar algo que, no fim das contas, constituía um aspecto inerente às ideias que lhe davam forma: “[...] a sujeição do espaço a propósitos humanos, a ordenação e o controle racionais do espaço como parte integrante de uma cultura moderna fundada na racionalidade e na técnica [...]” (HARVEY, 2009, p. 254). Assim:

O resultado foi um sistema social demasiado propenso a gerar a destruição criativa do tipo que se manifestou impiedosamente depois do colapso capitalista de 1929. Na qualidade de espacializações, os artefatos produzidos pelos modernos (é verdade que com exceções, como os dadaístas) transmitiam um sentido permanente, senão monumental, de valores humanos supostamente universais. Mas mesmo Le Corbusier reconhecia que tal ato tinha de invocar o poder do mito. E aqui começa a real tragédia do modernismo, porque não foram os mitos preferidos de Le Corbusier, Otto Wagner ou Walter Gropius que dominaram as coisas. Foram ou o culto a Mamom ou, pior ainda, os mitos incitados por uma política estetizada que dava o ritmo. [...]

No final, as estetizações da política e o poder do capital-dinheiro triunfaram sobre um movimento estético que mostrara como é possível controlar e reagir racionalmente à compreensão do tempo-espaço. Suas percepções, tragicamente, foram absorvidas para propósitos que de modo algum eram os seus (HARVEY, 2009, p. 255-256).

Ao tratar da narrativa, no ensaio *O narrador*, datado de 1936, Walter Benjamin identifica o romance como a forma literária que, emergindo

paralelamente à ascensão burguesa, teria encontrado no período moderno a conjuntura ideal para o seu desenvolvimento. O romance se diferenciaria de todas as demais formas de prosa e, em especial, da narrativa, uma vez que estas têm como matéria-prima a tradição oral, a narração de uma história que se vale da experiência. Enquanto a narrativa envolve uma experiência que se coletiviza mais e mais a cada vez que é recontada e recebe novos matizes dados por seu narrador, o romance parte da descrição da vida de um indivíduo atomizado, e só pode refletir o sentido da vida do personagem que o alimenta.

Benjamin identifica a narrativa com a produção artesanal, afinal uma e outra seriam tecidas a partir da experiência transmitida de uma pessoa para outra, ao mesmo tempo em que são afetadas por quem as modela, alguém dotado de uma experiência única. Portanto, por um lado, trata-se de um processo coletivo, resultante de um saber passado adiante geração após geração; por outro, de um ofício derivado das habilidades de quem entalha conselhos sob a forma de histórias. Além disso, a narrativa se associaria ao trabalho manual na medida em que sua disseminação estaria vinculada à tradição de contar histórias durante o desempenho do trabalho. Desse modo, conforme o autor:

Contar histórias sempre foi a arte de contá-las de novo, e ela se perde quando as histórias não são mais conservadas. Ela se perde porque ninguém mais fia ou tece enquanto ouve a história. Quanto mais o ouvinte se esquece de si mesmo, mais profundamente se grava nele o que é ouvido. Quando o ritmo do trabalho se apodera dele, ele escuta as histórias de tal maneira que adquire espontaneamente o dom de narrá-las. Assim se teceu a rede em que está guardado o dom narrativo. E assim essa rede se desfaz hoje por todos os lados, depois de ter sido tecida, há milênios, em tomo das mais antigas formas de trabalho manual (BENJAMIN, 1987, p. 205).

Portanto, a narração expressava uma forma de contar histórias típica de um período em que predominava a produção manual, época de temporalidade frouxa em que o tempo aparenta ser eterno, posto que contínuo e cíclico. Um tempo, como sustenta Thompson (1998), em que trabalho e vida se confundem entre si, como fios enredados. Um tempo vivenciado com lassidão, alheio à necessidade de mensuração e, por conseguinte, de divisão em unidades iguais, próprio de uma época em que os produtores detinham o controle sobre suas atividades. Tratava-se também de um período de predomínio da oralidade e da transmissão de ofícios por meio da experiência prática, situação alterada com o

advento da modernidade. Nesta, a invenção da imprensa dará primazia ao conhecimento transmitido a partir dos livros e nos estabelecimentos escolares.

O surgimento do romance associa-se estreitamente à emergência do livro impresso, sendo este o principal responsável pela difusão daquele. Segundo Benjamin, não é apenas da narrativa que o romance se afasta, mas das outras formas de prosa. Isso porque a gênese do romance se encontra no indivíduo, ao passo que a origem das demais formas de prosa se assenta na tradição oral:

O que distingue o romance de todas as outras formas de prosa – contos de fada, lendas e mesmo novelas – é que ele nem procede da tradição oral nem a alimenta. Ele se distingue, especialmente, da narrativa. O narrador retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relatada pelos outros. E incorpora as coisas narradas à experiência dos seus ouvintes. O romancista segrega-se. A origem do romance é o indivíduo isolado, que não pode mais falar exemplarmente sobre suas preocupações mais importantes e que não recebe conselhos nem sabe dá-los (BENJAMIN, 1987, p. 201).

A imprensa foi outro elemento que contribuiu para a transformação da narrativa. Tendo introduzido uma forma inovadora de comunicação, favoreceu a percepção de aceleração temporal ao imprimir uma dinâmica ágil de circulação da informação. Nesse contexto, a informação vinda de longe, transmitida pela experiência de um sábio para outro desde tempos imemoriais e fundamentada na tradição, perde sua autoridade em face da informação verificável. Esta, tal como a narrativa, não encontra sua legitimidade na exatidão, mas, diferentemente daquela, encontra respaldo na plausibilidade. A amplitude da disseminação da notícia alcançada a partir do surgimento da imprensa enseja nova velocidade à divulgação da informação e aproxima lugares. Com rapidez nunca verificada anteriormente, eventos ocorridos em diferentes partes do globo chegam aos mais diversos locais do planeta. Tamanho volume de informação nos conduz à era da primazia do momento, fase em que apenas a novidade tem valor. A narrativa, diferentemente, “conserva suas forças e depois de muito tempo ainda é capaz de se desenvolver” (BENJAMIN, 1987, p. 204).

Tais fatores não só coincidem como contribuem para a consolidação da hegemonia burguesa. A industrialização que acompanha a modernidade, como demonstram Postone, Thompson e Harvey, promove a formação de uma nova experiência temporal. O tempo administrado e, a seguir, a percepção de uma compressão do espaço-tempo tornam-se dois dos fatores mais marcantes da

modernidade. Benjamin encontrou em Paul Valéry a melhor expressão desse processo ao tratar do gradativo desaparecimento da narrativa: “já passou o tempo em que o tempo não contava. O homem de hoje não cultiva o que não pode ser abreviado” (VALÉRY *apud* BENJAMIN, 1987, p. 206). O processo de trabalho da era industrial madura não comporta mais a experiência do tempo extensivo próprio das produções de caráter artesanal. Ao contrário, a produção em massa exige o rigoroso controle do tempo e a otimização das tarefas a fim de se criar o máximo possível dentro do menor espaço de tempo disponível. Associado a essa nova experiência temporal está o romance, de acordo com a ideia recuperada por Benjamin na obra de Lukács:

[o tempo] só pode ser constitutivo quando cessa a ligação com a pátria transcendental... Somente o romance... separa o sentido e a vida, e, portanto, o essencial e o temporal; podemos quase dizer que toda a ação interna do romance não é senão a luta contra o poder do tempo... Desse combate,... emergem as experiências temporais autenticamente épicas: a esperança e a reminiscência... Somente no romance... ocorre uma reminiscência criadora, que atinge seu objeto e o transforma... (LUKÁCS *apud* BENJAMIN, 1987, p. 212).

Benjamin identifica a epopeia como a matriz da qual emergiram tanto a narrativa épica como o romance. Ela seria o registro escrito mais antigo da reminiscência. Esta, por sua vez, apareceria sob uma forma diferente no romance. A reminiscência estaria associada à transmissão, por meio da tradição, dos eventos passados de uma geração a outra. Todas as variações da forma épica remeteriam a ela, todavia, a narrativa seria a sua forma por excelência. Da reminiscência derivariam, segundo o autor, a memória, musa da narrativa, e a rememoração, musa do romance. A memória armazena o saber coletivo em sucessivas camadas sedimentadas de experiência e o transmite sob a forma de conselho. O fluxo narrativo é, portanto, como algo vivo, o fruto de uma agregação contínua de experiências vividas tanto pelo narrador como pelo ouvinte, aparecendo como uma história aberta, tecida colaborativamente ao longo dos tempos, como se o tempo fosse um eterno recontar em contínuos ciclos de acumulação.

Quando essa forma de temporalidade é rompida para dar lugar a um tempo segmentado, controlado, calculado monetariamente, a tradição comum esboroa e cede espaço para o indivíduo atomizado, que executa um trabalho

parcelado e apartado do restante da sua existência. Tal cenário encontra homologia, na literatura, com o herói solitário cuja história é contada no romance. Lukács assinala que o herói do romance surge

[...] quando o mundo das ações se desprende dos homens e, por essa independência, torna-se oco e incapaz de assimilar em si o verdadeiro sentido das ações, incapaz de tornar-se um símbolo através delas e dissolvê-las em símbolos; quando a interioridade e a aventura estão para sempre divorciadas uma da outra (LUKÁCS, 2007, p. 67).

Conforme Lukács (2007), o herói do romance é um herói problemático, cuja tragédia repousa na impotência em conciliar o mundo ideal à realidade capitalista em sua concretude, visto que as recompensas oferecidas pelo sistema são sempre fugazes: a satisfação de um desejo é e deve ser seguida – em nome da própria reprodução do sistema – pela formação de um novo anseio. Assim, tendo em vista que as ações exteriores lhe escapam, não resta ao indivíduo outra alternativa senão perseguir aquilo que está ao seu alcance: o desenvolvimento interior em forma de autoconhecimento. O romance, nesse sentido, assim como a arte em geral, constitui uma denúncia das contradições que organizam a sociedade capitalista.

Por seu turno, a esse ser que perdeu o contato com uma experiência coletiva, cuja existência fragmentou-se em inúmeros retalhos de tempo e que já não recebe os ensinamentos amalgamados pela tradição, resta a rememoração. Esta é a condição típica de uma era em que o tempo eterno dá lugar ao tempo abstrato, subdivido em unidades qualitativamente iguais. Diferentemente do artesão, o trabalhador fabril transforma-se num especialista que executa tarefas parceladas e que desenvolve suas ações como parte de uma engrenagem. Em face da perda de um sentido coletivamente partilhado, válido para todos, o escritor do romance é alguém que conta uma história pessoal (rememora) ou persegue um objetivo particular, enfim, alguém que busca um sentido para sua vida. Como tal sentido não encontra vazão no mundo exterior, trata-se de uma busca que resulta fracassada. De modo que, ao narrar a história do “herói problemático”, o escritor narra a história de todos aqueles que vivem sob a égide da sociedade capitalista moderna.

Essencialmente solitário é também o leitor do romance. Afinal, enquanto a narrativa pressupõe a interação entre pelo menos dois sujeitos – aquele que

conta e aquele que ouve a história –, o leitor do romance é um indivíduo que se apodera da história escrita em silêncio, o que quer que sinta – diversão, tédio, angústia, terror, aflição – não passa de uma experiência intimamente vivida. A essência do romance não reside na transmissão de um conselho ou orientação – ele não comporta o ensinamento de uma moral a todos direcionada, tal como ocorre com a narrativa –, mas no convite à reflexão sobre o sem sentido da vida:

Com efeito, "o sentido da vida" é o centro em torno do qual se movimenta o romance. Mas essa questão não é outra coisa que a expressão da perplexidade do leitor quando mergulha na descrição dessa vida. Num caso, "o sentido da vida", e no outro, "a moral da história" – essas duas palavras de ordem distinguem entre si o romance e a narrativa, permitindo-nos compreender o estatuto histórico completamente diferente de uma e outra forma (BENJAMIN, 1987, p. 212).

Conforme viu-se em Benjamin, a primazia que o romance assume em detrimento da narração expressa uma mudança na percepção da temporalidade. A era do primado da narrativa caracterizava-se pela produção manual, pelo conhecimento baseado nas acumulações das experiências individuais que resultavam em um saber coletivo, pela transmissão oral do conhecimento, por um tempo eterno cuja marcação se dá por meio dos ciclos naturais, portanto, de eventos experimentados na prática cotidiana e que se repetem regularmente. A passagem para modernidade será afetada por uma profunda alteração da percepção temporal. A era industrial e de ascensão da burguesia clama pelo controle do tempo. Trata-se, agora, de um tempo convencionado, abstrato, fragmentado, subdividido em unidades idênticas. É também uma era em que a temporalidade ganha densidade na medida em que cada instante deve comportar o máximo de ações possíveis, afinal, se tempo é dinheiro, perder tempo equivale a jogar dinheiro fora ou deixar de ganhá-lo. Ademais, vivencia-se uma aceleração temporal com a diminuição das distâncias propiciada pelo desenvolvimento de meios de transporte mais eficientes e pela rápida circulação de informações ao redor do mundo.

Martín-Barbero expressa com precisão esse processo:

Do tempo do mercador ao do capitalismo industrial se conserva a primazia alcançada pelo tempo-medida e pelo tempo-valor frente ao tempo-vivido, mas se produz uma mudança profunda: o tempo valorizado, ou melhor, a fonte do valor, já não é o da *circulação* do

dinheiro e das mercadorias, mas o da *produção*, o do trabalho enquanto tempo irreversível e homogêneo. [...] *Abstrato*, o tempo da produção desvaloriza socialmente os tempos dos sujeitos – individuais ou coletivos – e institui um tempo único e homogêneo – o dos objetos – fragmentável mecanicamente, tempo puro. É irreversível, pois se *produz* como "tempo geral da sociedade" e da história, uma história cujo "segredo" está na dinâmica da acumulação indefinida e cuja razão suprime toda alteridade ou a torna anacrônica (MARTÍN-BARBERO, 2015, p. 137-138, grifo do autor).

Como se viu, as transformações vivenciadas ao longo do século XIX, em especial a partir da sua segunda metade, tiveram imensos impactos sobre o mundo, com reverberações sobre a experiência humana em geral. A dinâmica então estabelecida teve profundas consequências sobre percepção acerca do tempo, levando a uma experiência vertiginosa de compressão temporal. A reflexão sobre o tempo atinge, então, um novo patamar, tornando-se obsessão para o homem moderno, especialmente para o artista, que tenta obstinadamente controlar o processo em curso. Um novo sentido de tempo é estabelecido, um tempo administrado, controlado, homogêneo, abstrato, densificado, acelerado e passível de planejamento. Sob essas condições, novas experiências passam a ser vivenciadas pelos indivíduos, que paulatinamente se adaptam a elas. Porém, uma nova fase do regime de acumulação capitalista, ocorrida no último terço do século XX, irá provocar uma nova rodada de compressão temporal, mais uma vez com profundos impactos sobre a experiência humana como um todo. Esse processo será examinado a seguir.

3.3 A PASSAGEM DO CAPITALISMO MONOPOLISTA PARA O REGIME DE ACUMULAÇÃO FLEXÍVEL: segunda rodada de compressão temporal da modernidade

Assumindo a perspectiva proposta por Harvey de que as ondas de acumulação do capital se manifestam sob a forma de fases de compressão espaço-temporais, tem-se a década de 1960 como um momento paradigmático. De fato, esse período histórico marca a transição decisiva do fordismo para a acumulação flexível, o que virá a se manifestar a seguir, especialmente a partir dos anos 1970, como um período de profundas transformações político-econômicas e socioculturais. A virada para a acumulação flexível se deu em

grande medida a partir de mudanças organizacionais e tecnológicas suscitadas fundamentalmente pela busca de superação da rigidez que o fordismo-keynesianismo passara a representar para a acumulação do capital, situação que se tornou patente com a eclosão da crise de 1973.

O que se verificou a seguir foi um período de centralização financeira combinado com mudanças organizacionais no sentido da dissolução da estrutura fordista verticalizada em benefício de formações concentradas, mas descentralizadas, que redundam tanto em terceirizações como no desenraizamento geográfico das empresas e de suas filiais. Essas mudanças se fazem acompanhar da disseminação do toyotismo, que se caracteriza, entre outras coisas, pela adoção do sistema *just-in-time*, da grande dependência em relação às tecnologias de controle eletrônico e das inovações constantes, bem como do emprego do trabalhador multifuncional. Esse novo cenário resultou na diminuição dos tempos de giro da produção paralelamente à intensificação do trabalho e a conseqüente redução do número de trabalhadores no setor secundário.

A par da diminuição do tempo de giro da produção ocorreram acelerações nos tempos de giro da troca e do consumo:

Sistemas aperfeiçoados de comunicação e de fluxo de informações, associados com racionalizações nas técnicas de distribuição (empacotamento, controle de estoques, containerização, retorno do mercado etc.), possibilitaram a circulação de mercadorias no mercado a uma velocidade maior. Os bancos eletrônicos e o dinheiro de plástico foram algumas das inovações que aumentaram a rapidez do fluxo de dinheiro inverso. Serviços e mercados financeiros (auxiliados pelo comércio computadorizado) também foram acelerados, de modo a fazer, como diz o ditado, "vinte e quatro horas ser um tempo bem longo" nos mercados globais de ações (HARVEY, 2009, p. 257-258).

O autor identifica, ainda, dois outros fatores que teriam contribuído mais intensamente para as transformações verificadas no campo do consumo: o estímulo à moda direcionado aos mercados de massa (em lugar do mercado de elite) e o deslocamento da tendência do consumo de bens para o de serviços. O primeiro aspecto levou a uma intensificação no consumo não apenas de artigos decorativos e de vestuário, como de estilos de vida e entretenimento (música, shows, jogos, lazer, viagens, gastronomia, cinema etc.), com atenção às especificidades dos mais diversos grupos etários. O segundo aspecto criou um

novo e amplo mercado que inclui “não apenas serviços pessoais, comerciais, educacionais e de saúde, como também de diversão, de espetáculos, eventos e distrações” (HARVEY, 2009, p. 258). Não é difícil imaginar que a durabilidade dessas mercadorias, ainda que de complexa mensuração, é consideravelmente mais curta do que a de bens físicos. O acúmulo de tais serviços, contrariamente ao de bens tangíveis, não encontra limites; além disso, o fato de serem efêmeros faz com que o seu giro seja muito acelerado.

No campo tecnológico, inovações em termos de transporte e comunicações também se mostraram decisivas para o processo de compressão temporal então em curso. A drástica redução dos custos de transporte – aéreo, marítimo e rodoviário – não só facilitou enormemente a circulação de mercadorias ao redor do globo, como também possibilitou que grandes corporações espalhassem suas subsidiárias pelo mundo, bem como descentralizassem sua produção para diferentes localidades, a depender das vantagens competitivas oferecidas por elas (custo e qualificação da mão de obra, infraestrutura, subsídios, incentivos fiscais, legislação etc.). O barateamento dos custos de comunicação alcançado a partir do uso de satélites, a popularização da televisão e, posteriormente, da internet, assim como a telefonia móvel levaram a uma dramática transformação em termos de comunicação e de circulação de dados e informações. As implicações associadas a esse fenômeno vão desde o encurtamento real das distâncias (tempo de traslado de pessoas e mercadorias) e virtual (disseminação de imagens, notícias e dados) até a simultaneidade na transmissão de informações (um mesmo evento pode ser acompanhado em tempo real nas mais distintas regiões do planeta) e a realização de transações financeiras instantâneas.

Finalmente, a quebra do Acordo de Bretton Woods (que perdurava desde o fim da Segunda Guerra Mundial), no início dos anos 1970, estabeleceu um novo paradigma financeiro mundial – com fortes impactos sobre a representação do dinheiro como unidade de valor –, bem como prenunciou a derrocada do sistema fordista-keynesiano. O aprofundamento da competitividade entre as grandes economias capitalistas, na medida em que se recuperavam do pós-guerra, paralelamente ao recrudescimento do endividamento das nações (em especial dos Estados Unidos), em um cenário de progressiva acumulação do capital, levaram a nação norte-americana a adotar a estratégia unilateral de pôr

fim à conversibilidade em ouro do dólar. Tal medida promoveu um redirecionamento do sistema monetário mundial de um modelo de relativa estabilidade para um sistema de taxas de câmbio flutuantes associado à manutenção da hegemonia do dólar estadunidense.

As consequências desse processo foram inúmeras, como demonstra Harvey:

A partir de 1973, a moeda se "desmaterializou", isto é, ela já não tem um vínculo formal ou tangível com metais preciosos (embora estes tenham continuado a desempenhar um papel de forma potencial de dinheiro entre muitas outras) ou, quanto a isso, com qualquer outra mercadoria tangível. Do mesmo modo, ela não se apoia exclusivamente na atividade produtiva dentro de um espaço particular. Pela primeira vez na história, o mundo passou a se apoiar em formas imateriais de dinheiro – isto é, dinheiro registrado avaliado quantitativamente em números de alguma unidade monetária designada (dólares, ienes, marcos alemães, libras esterlinas etc.). As taxas de câmbio entre as diferentes unidades monetárias do mundo também têm sido extremamente voláteis. [...] A desvinculação entre o sistema financeiro e a produção ativa e a base monetária material põe em questão a confiabilidade do mecanismo básico mediante o qual se supõe que o valor seja representado (HARVEY, 2009, p. 268).

A crise de representação do valor como moeda se intensifica na medida em que as taxas de inflação anteriormente balanceadas apresentam forte aceleração e instabilidade a partir da década de 1970. Tendo em vista a incerteza na determinação do valor do dinheiro e do seu poder de compra, a moeda se torna um meio completamente temerário de entesouramento mesmo em curto prazo. Em função disso, investidores se lançam em uma busca por formas alternativas de reserva de valor. Assim, nesse período observa-se “a vasta inflação de certos tipos de ativos reais – contas a receber, objetos de arte, antiguidades, imóveis etc.” (HARVEY, 2009, p. 268). Em virtude desses eventos, a inflação, mesmo que contida em muitos países de capitalismo avançado durante a década de 1980, transformou-se em uma fonte constante de preocupação. A dinâmica em curso leva a um novo panorama mundial:

A rapidez com que os mercados de moedas flutuam nos espaços do mundo, o extraordinário poder do fluxo de capital-dinheiro no que é agora um mercado financeiro e de ações global e a volatilidade daquilo que o poder de compra do dinheiro poderia representar definem, por assim dizer, um ponto alto da intersecção extremamente problemática do dinheiro, do tempo e do espaço como elementos entrelaçados de poder social na economia política da pós-modernidade (HARVEY, 2009, p. 269).

A articulação de todos os fatores tratados até aqui engendra não apenas um novo modelo de conformação das relações entre trabalho e capital como também produz efeitos sobre os mais variados aspectos: sociais, políticos, ideológicos, econômicos, comportamentais, culturais. Uma das principais consequências provocadas pela emergência da lógica da acumulação flexível é a adoção de formas de pensar, sentir e agir condicionadas por valores tais como descartabilidade, efemeridade, instantaneidade, volatilidade, transitoriedade, presentismo, inovação constante e resiliência. Essas características são aplicáveis tanto a coisas quanto a pessoas. Num universo de mutações contínuas, em que inovações (tecnológicas, corporativas etc.) surgem a todo momento, torna-se um predicado a capacidade de se desfazer com rapidez de objetos, modas, ideias e valores considerados ultrapassados. O mesmo vale para relacionamentos e lugares que se tornam um peso restritivo às reorientações e reprogramações tão caras à necessidade de adaptação e resiliência cobrada pela valorização da flexibilidade. A efemeridade está sempre à espreita.

Na medida em que tudo transcorre com incrível velocidade, a instantaneidade se torna um padrão a ser seguido, seja na interação, na troca de informações ou na conveniência propiciada pelo consumo de alimentos rápidos. Além disso, sendo o futuro incerto, planejamentos de longo prazo tornam-se inapropriados. A intensidade dos acontecimentos presentes leva à valorização do instante e ao imediatismo – este, por sua vez, assenhora-se das experiências individuais e coletivas, promovendo mudanças profundas tanto em termos psicológicos como de valores. Todos estes elementos se coadunam para formular uma nova experiência de temporalidade. Colabora para isso também a formação de uma indústria especializada na produção de imagens. Esta se vale da volatilidade para moldar gostos e pontos de vista. Para tanto, muito contribuem a publicidade e a mídia. Conforme assinala Harvey, elas “passaram a ter um papel muito mais integrador nas práticas culturais, tendo assumido agora uma importância muito maior na dinâmica de crescimento do capitalismo” (HARVEY, 2009, p. 259). De fato, imagens e signos tornam-se produtos a ser mercantilizados, contando com a vantagem de, em virtude da sua efemeridade, promoverem uma aceleração no tempo de giro do capital.

Como se vê, muitos elementos concorrem para uma nova e intensa rodada de aceleração dos tempos de giro tanto da produção como da troca e do consumo. A cultura de massas, moldada segundo um padrão de serialização, repetitividade e efemeridade, contribui em grande medida para este fenômeno na medida em que dissemina modas e comportamentos funcionais a um tal sistema. Os valores da volatilidade, efemeridade e transitoriedade são, assim, constantemente reatualizados. Como resultado temos:

[...] a perda de um sentido do futuro, exceto e na medida em que o futuro possa ser descontado do presente. A volatilidade e a efemeridade também tornam difícil manter qualquer sentido firme de continuidade. A experiência passada é comprimida em algum presente avassalador (HARVEY, 2009, p. 263).

De fato, como demonstra o antropólogo norueguês Thomas Eriksen, a aceleração tem sido uma das marcas mais características da sociedade contemporânea, fato visível em algumas mudanças concretas observadas ao longo do último século:

I have no way of knowing whether performances of Beethoven's sixth symphony, the idyllic *Pastoral* symphony, are much faster today than the performances of 200 years ago. But as already mentioned, plays have accelerated very noticeably during the twentieth century. A political scientist recently studied the development of the annual financial debate in the Norwegian parliament, comparing the speed of speech in selected years from 1945 to 1995. He shows that the members of parliament spoke at an average velocity of 584 phonemes per minute in 1945. In 1980, the number of sounds had risen to 772, and in 1995 it had reached 863. In other words, the average politician spoke 50 per cent faster in 1995 than his or her predecessors did in the mid-1940s⁵ (ERIKSEN, 2001, p. 71).

A experiência de quem vivencia a insegurança permanente das formas de agir, pensar e sentir voláteis é a da vertigem. Percepção de que tudo se move com indizível velocidade e de que nada é suficientemente consistente de modo

⁵ “Não tenho como saber se as execuções da Sexta Sinfonia de Beethoven, a idílica *Pastoral*, são muito mais rápidas hoje do que as execuções de 200 anos atrás. Mas, como já foi mencionado, as interpretações aceleraram visivelmente durante o século XX. Um cientista político recentemente estudou o desenvolvimento do debate financeiro anual no Parlamento norueguês, comparando a velocidade de discursos em anos selecionados de 1945 a 1995. Ele mostra que os parlamentares falaram a uma velocidade média de 584 fonemas por minuto em 1945. Em 1980, o número de sons aumentou para 772 e, em 1995, chegou a 863. Em outras palavras, o político médio falava 50% mais rápido em 1995 do que seus predecessores em meados da década de 1940” (ERIKSEN, 2001, p. 71, tradução nossa).

que possa ser retido entre as mãos por mais do que um curto espaço de tempo. E se o passado deve ser deixado para trás como um fardo a ser descartado e o futuro é incerto e fugidivo, somente o presente aparece como opção tangível. Portanto, torna-se norma tirar a máxima vantagem do momento, única forma de fruição temporal possível. Este é o cenário da fragmentação da vida em todas as suas esferas e do presentismo que toma conta não só do domínio econômico, mas também do político, do cultural e do social.

Refletindo sobre a modernidade, Zygmunt Bauman chega a conclusões similares às encontradas por Harvey. Na sociedade dos consumidores, típica do capitalismo flexível, tanto o sujeito como sua subjetividade são manipulados de forma a tornar os indivíduos cidadãos pela via do consumo. Mas estes não devem apenas consumir mercadorias, o grande êxito desse sistema é lograr que o próprio sujeito se torne uma mercadoria vendável. Assim, aos indivíduos cabe investir na sua própria formação e qualificação, bem como na sua comodificação. Na era do império da comunicação e da imagem, a glória almejada por muitos é a visibilidade, isto é, tornar-se famoso. Ser desejável indica que se alcançou exitosamente o objetivo de se transformar em uma mercadoria. Bauman (2008) trata o cenário atual como o período em que haveria se processado uma revolução acerca do consumo, momento em que este se transforma no cerne da vida de grande parte das pessoas, convertendo-se em consumismo.

No cenário de desregulamentação e privatização que caracteriza o capitalismo flexível, o consumismo se diferencia do consumo por comportar um novo parâmetro de impacto sobre a sociedade:

De maneira distinta do *consumo*, que é basicamente uma característica e uma ocupação dos seres humanos como indivíduos, o *consumismo* é um atributo da *sociedade*. Para que uma sociedade adquira esse atributo, a capacidade profundamente individual de querer, desejar e almejar deve ser, tal como a capacidade de trabalho na sociedade de produtores, destacada ("alienada") dos indivíduos e reciclada/reificada numa força externa que coloca a "sociedade de consumidores" em movimento e a mantém em curso como uma forma específica de convívio humano, enquanto ao mesmo tempo estabelece parâmetros específicos para as estratégias individuais de vida que são eficazes e manipula as probabilidades de escolha e conduta individuais (BAUMAN, 2008, p. 41).

Bauman caracteriza a sociedade dos produtores como um paradigma típico daquela que ele considera a fase "sólida" da modernidade. O período em

questão seria o do predomínio da padronização, da ordenação, da segurança e da estabilidade. O exercício do poder era realizado por meio de estruturas burocráticas rígidas mediante o uso da disciplina e da subordinação e o comportamento requerido dos produtores padronizado e rotinizado. Nesses termos, “[...] a satisfação parecia de fato residir, acima de tudo, na promessa de segurança a longo prazo, não no desfrute imediato de prazeres” (BAUMAN, 2008, p. 43). Tratava-se, pois, de uma sociedade sustentada em valores tais como previdência, segurança e estabilidade. Os investimentos que atendiam a esses requisitos se baseavam em bens duráveis, os únicos capazes de garantir a almejada segurança futura.

O consumo de massas era uma realidade familiar à sociedade dos produtores, contudo, dava-se em parâmetros muito distintos do atual. As demonstrações públicas e ostentatórias de riqueza privilegiavam a posse de bens sólidos, resistentes e longevos, dignos de garantir a respeitabilidade do seu detentor. Diferentemente, a sociedade do consumo valoriza a manifestação pernóstica da fruição imediata dos benefícios da riqueza. Nas palavras de Bauman:

Tudo isso fazia sentido na sociedade sólido-moderna de *produtores* – uma sociedade, permitam-me repetir, que apostava na prudência e na circunspeção a longo prazo, na durabilidade e na segurança, e sobretudo na segurança durável de longo prazo. Mas o desejo humano de segurança e os sonhos de um “Estado estável” definitivo não se ajustam a uma sociedade de *consumidores*. No caminho que conduz a esta, o desejo humano de estabilidade deve se transformar, e de fato se transforma, de principal ativo do sistema em seu maior risco, quem sabe até potencialmente fatal, uma causa de disrupção ou mau funcionamento. Dificilmente poderia ser de outro jeito, já que o consumismo, em aguda oposição às formas de vida precedentes, associa a felicidade não tanto à *satisfação* de necessidades (como suas “versões oficiais” tendem a deixar implícito), mas a *um volume e uma intensidade de desejos sempre crescentes*, o que por sua vez implica o uso imediato e a rápida substituição dos objetos destinados a satisfazê-la (BAUMAN, 2008, p. 44, grifos do autor).

O autor chama a atenção para o tipo de sociedade forjada sob a égide da obsolescência dos desejos que se dissipam tão logo sejam alcançados e da insaciabilidade associada à contínua busca pela fruição imediata. Nessas condições, a tendência geral é a de promover uma organização de vida pensada para o curto prazo e capaz de ser rapidamente reordenada no caso de uma mudança brusca de cenário. Afinal, “um ambiente líquido moderno é inóspito ao

planejamento, investimento e armazenamento de longo prazo” (BAUMAN, 2008, p. 45). Trata-se de uma cultura definida pela velocidade e pelo imediatismo, em que um instante comporta em si uma série de possibilidades e acontecimentos. Conforme Bauman, o fenômeno do consumismo líquido-moderno se expressa, mais do que por qualquer outro elemento, por meio do que denomina uma “renegociação do significado do tempo”.

Bauman faz referência a uma nova experiência de temporalidade, adequada às formas de agir, pensar e sentir funcionais à sociedade líquida moderna. Dado que o planejamento de longo prazo e a busca pela durabilidade e pela estabilidade são como ações em descrédito – ou mais provavelmente um esforço objetivamente estéril –, o tempo não é percebido nem como cíclico nem como linear, mas concebido de forma fragmentada e descontínua, algo como uma miríade de instantes dispersos, cada um deles prenhe de possibilidades (a maioria jamais realizada). Ou como nas suas próprias palavras:

Tal como experimentado por seus membros, o tempo na sociedade líquida-moderna de consumidores não é cíclico nem linear, como costumava ser para os membros de outras sociedades. Em vez disso, para usar a metáfora de Michel Maffesoli, ele é *pontilhista* – ou, para empregar o termo quase sinônimo de Nicole Aubert, um tempo *pontuado*, marcado tanto (se não mais) pela profusão de *rupturas* e *descontinuidades*, por intervalos que separam pontos sucessivos e rompem os vínculos entre eles, quanto pelo conteúdo específico desses pontos. O tempo pontilhista é mais proeminente por sua inconsistência e falta de coesão do que por seus elementos de continuidade e constância; nessa espécie de tempo, qualquer continuidade ou lógica causal capaz de conectar pontos sucessivos tende a ser inferida e/ou construída na extremidade final da busca retrospectiva por inteligibilidade e ordem, estando em geral conspicuamente ausente entre os motivos que estimulam o movimento dos atores entre os pontos. O tempo pontilhista é fragmentado, ou mesmo pulverizado, numa multiplicidade de “instantes eternos” – eventos, incidentes, acidentes, aventuras, episódios –, mônadas contidas em si mesmas, parcelas distintas, cada qual reduzida a um ponto cada vez mais próximo de seu ideal geométrico de não-dimensionalidade (BAUMAN, 2008, p. 45-46).

Nesse sentido, a concepção benjaminiana sobre a história, de acordo com interpretação dada por Michael Löwy, surge como forma de leitura da realidade especialmente adequada. Ela se pauta na ideia de uma história aberta centrada em um tempo qualitativo – em oposição ao determinismo ou à visão de progresso contínuo (baseado na noção de acúmulos sucessivos) dos historicistas – repleto de possibilidades, sejam elas pessimistas ou auspiciosas. A noção de Benjamin

assim revista comporta tanto perspectivas revolucionárias e emancipatórias como a oportunidade de novas formas de barbárie e desastres. Em todo caso, rompe com qualquer visão teleológica acerca da marcha da humanidade. Não obstante, conforme assinala Löwy, o discurso dominante da atualidade aparece revestido de uma compreensão fechada de história, baseado na ideia de que “[...] após a queda do ‘socialismo realmente existente’ e o triunfo do sistema atlântico/ocidental, pode-se afirmar, de uma vez por todas, o fim das utopias, o fim de toda possibilidade de mudança de paradigma civilizacional” (LÖWY, 2005, p. 154).

Voltando ao que propõe Bauman, a noção de precaução vigente na modernidade-líquida é “agorista”. Isto é, parte da compreensão de que se cada momento contém uma infinidade de possibilidades, a demora ou o imobilismo podem levar à perda de oportunidades (chances que provavelmente jamais voltarão a se apresentar), dessa forma, não há velocidade suficiente que garanta a colheita de todas as promessas de satisfação ainda por se explorar. Precavido é aquele que jamais perde a oportunidade quando esta se apresenta, sob pena de desperdício existencial. Dessa forma, o sentido de urgência se torna um valor supremo e a capacidade de descartar coisas, pessoas ou ideias um atributo a se desenvolver, visto que “estar sobrecarregado com uma bagagem pesada, em particular o tipo de bagagem pesada que se hesita em abandonar por apego sentimental ou um imprudente juramento de lealdade, reduziria a zero as chances de sucesso” (BAUMAN, 2008, p. 50).

Além disso, uma economia consumista não pode de forma alguma, sob a hipótese de sucumbir, dispor de sujeitos plenamente satisfeitos. O desejo de explorar e desfrutar deve ser, portanto, alimentado, assim como o ímpeto para o descarte. O furor para a inovação responde com louvor a essa lógica. Tanto que, conforme assinala Bauman, “na economia consumista, a regra é que primeiro os produtos apareçam (sendo inventados, descobertos por acaso ou planejados pelas agências de pesquisa e de desenvolvimento), para só depois encontrar suas aplicações” (BAUMAN, 2008, p. 53-54). Porém, para dar conta desse contexto, o tempo de giro da mercadoria (produção – circulação – consumo) deve ser acelerado, assim, tão logo consigam encontrar ou invocar uma necessidade, os produtos tornam-se obsoletos. A obsolescência tanto pode

ocorrer pela entrada no mercado de um produto mais avançado ou aprimorado que o substitua como porque este deixou de ser visto como fonte de prestígio.

Particularmente interessante nesse sentido é o caso dos smartphones, em especial do iPhone. O aparelho em questão não só é promovido pela empresa fabricante, a Apple, como o exemplar mais avançado tecnologicamente da categoria mas também como ícone de modernidade, sofisticação e exclusivismo. A posse de um produto do gênero empresta “distinção” aos seus portadores, não apenas por conta dos predicados publicitários associados a ele e à marca fabricante ou por suas qualidades supostamente únicas, mas também em virtude do seu alto custo comparativamente a dispositivos similares produzidos por outras empresas. Para a formação da imagem associada ao equipamento, contribui, além dos altos investimentos em *marketing*, o ritmo com que novas versões dele são introduzidas no mercado. Desde que o primeiro iPhone chegou às lojas, em 2007, uma nova geração do produto é lançada anualmente. Os valores vinculados ao produto estimulam usuários, mesmo aqueles que já possuam versões anteriores do aparelho, a adquirir o mais novo dispositivo da marca, ainda que as mudanças observadas sejam, por vezes, limitadas e pontuais. Afinal, não ser um possuidor da última geração do aparelho é, de certa forma, ficar para trás, como alguém que não acompanha, por defasagem ou impossibilidade financeira, as inovações do seu tempo.

O exemplo acima faz emergir um outro aspecto discutido por Bauman acerca da sociedade de consumidores – a necessidade de desejos permanentemente insatisfeitos. O autor pondera que para que a economia de uma sociedade assim organizada não entre em colapso, é necessário investir no convencimento geral de que a felicidade será alcançada mediante a posse e o imediato desfrute de produtos:

A sociedade de consumo prospera enquanto consegue tornar *perpétua* a *não-satisfação* de seus membros (e assim, em seus próprios termos, a infelicidade deles). O método explícito de atingir tal efeito é depreciar e desvalorizar os produtos de consumo logo depois de terem sido promovidos no universo dos desejos dos consumidores. Mas outra forma de fazer o mesmo, e com maior eficácia, permanece quase à sombra e dificilmente é trazida às luzes da ribalta, a não ser por jornalistas investigativos perspicazes: satisfazendo cada necessidade/desejo/vontade de tal maneira que eles só podem dar origem a necessidades/desejos/vontades ainda mais novos. O que começa como um esforço para satisfazer uma necessidade deve se

transformar em compulsão ou vício (BAUMAN, 2008, p. 64, grifo do autor).

Nada impede, inclusive, que o convencimento requerido seja obtido mediante o engano. Aliás, essa parece ser a via naturalmente utilizada para alcançá-lo:

Além de ser um excesso e um desperdício econômico, o consumismo também é, por essa razão, uma *economia do engano*. Ele aposta na *irracionalidade* dos consumidores, e não em suas estimativas sóbrias e bem informadas; estimula *emoções consumistas* e não cultiva a *razão*. Tal como ocorre com o excesso e o desperdício, o engano não é um sinal de problema na economia de consumo. Pelo contrário, é sintoma de sua boa saúde e de que está firme sobre os trilhos, é a marca distintiva do único regime sob o qual a sociedade de consumidores é capaz de assegurar sua sobrevivência (BAUMAN, 2008, p. 65, grifo do autor).

Para que um dado ordenamento social se torne duradouro, ou seja, para que se reproduza de forma eficaz ao longo do tempo, é necessário que os atributos funcionais à sua perpetuação sejam aceitos como padrões de comportamento desejáveis pelos atores sociais. E a sociedade de consumidores da modernidade líquida delineada por Bauman é extremamente eficaz nesse sentido. Para a consecução desses propósitos estão previstas recompensas (aceitação, prestígio) e punições (exclusão, descarte) exemplares. Dessa forma, “os lugares obtidos ou alocados no eixo da excelência/inépcia do desempenho consumista se transformam no principal fator de estratificação e no maior critério de inclusão e exclusão, assim como orientam a distribuição do apreço e do estigma sociais [...]” (BAUMAN, 2008, p. 71).

As habilidades cobradas de um consumidor devem ser adquiridas individualmente, assim como o ato do consumo é sumamente individual. Desta forma, para obter um desempenho satisfatório no trabalho, por exemplo, um indivíduo deve investir no seu autodesenvolvimento. Se o empregado não desenvolver por si próprio atributos como resiliência e capacidade de reorientação, tão caros à empresa líquido-moderna – sempre aberta à possibilidade de remodelação de suas tarefas, de acordo com as exigências do mercado –, é muito provável que seja preciso renová-lo, substituí-lo por quem o faça. Diferentemente do que ocorria na fase sólida da modernidade, em que companhias investiam no recrutamento e na qualificação dos seus funcionários,

na fase líquida processos desse tipo, longos e custosos, são vistos como dissipação de tempo e dinheiro. As tarefas referentes à qualificação e ao aprimoramento são, assim, transferidas para a esfera individual, como incumbências daqueles que desejam se tornar vendáveis. Uma vez que a empresa moderna trabalha segundo a lógica da flexibilidade, a qualificação com foco na adaptabilidade para as novas tarefas é uma busca contínua, mas deve ser feita pelo próprio empregado.

Ficar para trás, seja do ponto de vista do desenvolvimento das habilidades profissionais desejáveis ou das modas e emblemas portados pelos grupos de pertença com os quais há identificação pode levar à rejeição e ao sentimento de inadequação social. Bauman chama a atenção para o fato de que, às vezes, é a lentidão em acompanhar o ritmo vertiginoso das mudanças e, portanto, a estagnação, que leva ao desajuste e ao conseqüente abandono. No tempo líquido-moderno a adaptação não só deve ser constante, posto que o cenário é altamente mutável, como a velocidade em se adaptar deve ser alta. Cada instante se torna especialmente intenso, uma vez que deve portar um sem número de possibilidades, eventos e ações. Assim, o autor detecta que a grande ruptura cultural entre as fases sólida e líquida da modernidade está na mudança verificada no campo da temporalidade:

O desvio seminal que separa de forma mais drástica a síndrome cultural consumista de sua predecessora *produtivista*, o que congrega o conjunto de diferentes impulsos, intuições e propensões e eleva esse agregado à condição de um plano de vida coerente, parece ser a *revogação dos valores vinculados respectivamente à duração e à efemeridade* (BAUMAN, 2008, p. 111, grifo do autor).

Nestes termos, a procrastinação, o adiamento da satisfação dos desejos, é alçada à categoria do demérito, sendo considerada um comportamento de inaptidão a ser banido. Do mesmo modo, a durabilidade, aceita anteriormente como uma virtude, sofre uma desqualificação e é relegada ao ostracismo em favor das virtudes do efêmero:

Na hierarquia herdada de valores reconhecidos, a síndrome consumista degradou a duração e elevou a efemeridade. Ela ergue o valor da novidade acima do valor da permanência. Reduziu drasticamente o espaço de tempo que separa não apenas a vontade de sua realização (como muitos observadores, inspirados ou enganados por agências de crédito, já sugeriram), mas o momento de

nascimento da vontade do momento de sua morte, assim como a percepção da utilidade e vantagem das posses de sua compreensão como inúteis e precisando de rejeição. Entre os objetos do desejo humano, ela colocou o ato da apropriação, a ser seguido com rapidez pela remoção do lixo, no lugar que já foi atribuído à aquisição de posses destinadas a serem duráveis e a terem um aproveitamento duradouro (BAUMAN, 2008, p. 111).

A velocidade emerge, então, como um insumo básico da sociedade do consumo. A celeridade, seja na adoção de valores e comportamentos ou no descarte dos que se tornaram obsoletos, seja na consumação de produtos e modas ou na emergência do desejo e no seu imediato ocaso, revela-se a lógica dominante do seu funcionamento. Dessa forma, a percepção acerca do tempo passa por uma reconfiguração pautada pela efemeridade, instantaneidade, perecimento, densificação, desperdício, descontinuidade e inconsistência. Trata-se de uma sociedade em que, se o aprendizado deve se concretizar com a maior rapidez possível, o esquecimento, como seu complemento perfeito, precisa também se dar de forma acelerada. Por conta disso, o poder do passado em responder como parcela privilegiada responsável pelas consequências do que vem pela frente é relativizado, a tal ponto que as ações presentes são desconectadas das escolhas pretéritas. Cada momento assume a forma de um novo nascimento, e as experiências de vida deixam de ser vistas em sua coesão para dar espaço ao tempo entendido como agrupamento de instantes pontuais, um tempo pontilhista. Nas palavras de Bauman:

Quando submetida ao tratamento da “pontilhização”, a experiência do tempo é cortada dos dois lados. Suas interfaces com o passado e com o futuro se transformam em lacunas – sem pontes e, espera-se, intransponíveis. Ironicamente, na era da conexão instantânea e sem esforço, e da promessa de estar a todo tempo “em contato”, existe um desejo de suspender a comunicação entre a experiência do momento e qualquer coisa que possa precedê-la ou se seguir a ela, ou, melhor ainda, de interrompê-la de maneira irreparável. A brecha de trás deve garantir que o passado nunca tenha permissão de alcançar o eu em movimento. A brecha à frente é condição para se viver o momento em sua plenitude, para se abandonar por completo e sem reservas ao seu charme e poder de sedução (reconhecidamente fugazes): um ato que dificilmente seria viável, se é que chegaria a sê-lo, se o momento vivido na atualidade fosse contaminado pela preocupação de hipotecar o futuro (BAUMAN, 2008, p. 135).

Em decorrência deste estado de coisas, as vivências se desrotinizam e passam a ser motivo das mais altas expectativas, como se cada momento

devesse carregar em si, virtual ou concretamente, o espetacular. Assim como trazer consigo algo de novo e prazeroso. Por conta disso, a sociedade de consumidores é também uma sociedade de indivíduos hedonistas extremamente suscetíveis à frustração. Por outro lado, na medida em que cada instante carrega um sem número de situações em potencial, estabelece-se um paradoxo: “quanto mais o momento se torna volumoso e espaçoso, menor (mais breve) ele é; à medida que seus conteúdos potenciais se expandem, suas dimensões encolhem” (BAUMAN, 2008, p. 134). Em razão disso, os sujeitos contemporâneos estão permanentemente submetidos à pressão da urgência. Um tempo de urgência é também um tempo que não contém o vagar necessário à meditação, sendo, por isso, impróprio para a reflexão profunda.

Thomas Eriksen remete ao tema no livro sugestivamente intitulado *Tyranny of the moment* (2001). Ao tratar do uso do tempo na sociedade contemporânea, a qual denomina sociedade da informação, o autor pondera que, embora a evolução tecnológica verificada nessa era carregue a possibilidade de liberar a humanidade da pressão do tempo, há sérios indícios de que produza também o resultado inverso, isto é, de que uma maior flexibilidade em termos de produção leve a uma redução da liberdade no uso do tempo. Com efeito, o autor aponta que cada vez mais informações, consumo, movimento e atividade estão sendo estocados nas frações do tempo disponível. Porém, sendo este relativamente constante, a sensação subjacente é a de que o tempo se pulveriza e de que não se dispõe de tempo suficiente para executar todas as tarefas que nos são exigidas cotidianamente.

No mesmo sentido que Harvey, Eriksen considera que a sociedade dos fins do século XIX compartilhava em grande medida uma série de características com a sociedade contemporânea. Ambas se caracterizam pela aceleração, complexidade crescente, sensação de desenraizamento e rápida mudança tecnológica. Contudo, a aceleração sentida a partir da segunda metade do século XIX teria sido fruto da Revolução Industrial e das demandas de produtividade na produção de *commodities* associadas ao desenvolvimento das tecnologias de informação. Já no caso da aceleração observada no transcurso do século XX para o XXI, as tecnologias de informação se mostram simultaneamente fonte e vetor de bens desejáveis e de poder econômico. A fragmentação é uma percepção comum aos dois cenários. No entanto, há

algumas características novas próprias do panorama atual. A hegemonia – ou quase universalização – alcançada pela modernidade no mundo permitiu uma coordenação de pensamentos e movimentos impensáveis em sociedades não modernas, mas também tornou os indivíduos de certo modo supérfluos ao externalizar o tempo, a linguagem, a economia, a memória, a moral e o conhecimento.

O autor opõe o momento explosivo contemporâneo ao seu predecessor baseado no desenvolvimento linear. Segundo Eriksen, a inundação de fragmentos de informação que caracteriza a contemporaneidade estimula um tipo de pensamento que se parece menos com a forma de pensar rigorosa, lógica e linear típica da sociedade industrial do que com o pensamento poético e metafórico baseado em livres associações que identifica boa parte das sociedades não modernas. A sociedade da informação não arranja o conhecimento de maneira organizada, mas oferece uma cascata de sinais descontextualizados mais ou menos conectados aleatoriamente entre si. A televisão e a internet disponibilizam uma avalanche de informações, porém, o tempo de que se dispõe hoje para digerir tais informações não se alterou. No entanto, é necessário dispor-se de tempo para refletir sobre essas informações e de mais tempo ainda para formular relações e elaborar uma reflexão precisa e matizada sobre determinado fenômeno.

O autor entende que, quando quantidades crescentes de informações são distribuídas a uma velocidade também crescente, torna-se cada vez mais difícil criar narrativas, ordená-las e estabelecer sequências de desenvolvimento. Os fragmentos ameaçam tornar-se hegemônicos. Isso tem consequências para as formas como nos relacionamos com o conhecimento, o trabalho e o estilo de vida em um sentido amplo. As lacunas no tempo são cada vez mais preenchidas por novas tarefas e eventos, aumentando sua intensidade:

The moment, or instant, is ephemeral, superficial and intense. [...] Swift changes and unlimited flexibility are main assets. In the last instance, everything that is left is a single, overfilled, compressed, eternal moment. Supposing this point is reached some time in the future, and both past and future are fully erased, we would definitely have reached an absolute limit (recall Virilio: 'There are no delays any more'). It is difficult to imagine this happening – there are many universal human experiences that only make sense as duration. However, in several fields, the tendency towards extreme compression of time is evident;

some of them perhaps unexpected, such as consumption, work and the very formation of personal identity ⁶ (ERIKSEN, 2001, p. 119-120).

Eriksen identifica, então, a conformação de um paradoxo: “*when time is chopped up into sufficiently small units, it ceases to exist. That is to say, it ceases to exist as duration (which presupposes that events take a certain time), but continues to exist as moments about to be overtaken by the next moment*” ⁷ (ERIKSEN, 2001, p. 123). Esse entendimento está em concordância com o que Bauman afirma acerca do “presentismo” ou “agorismo” que passa a governar as relações na sociedade contemporânea. De fato, a “tirania do momento” torna-se dominante a ponto de provocar uma desconexão do presente com o passado, que deixa de fazer sentido enquanto lugar de eventos cujas implicações carregam o potencial de influenciar situações futuras, e de pulverizar o futuro, uma vez que o longo prazo perde totalmente a relevância em face de um cenário altamente mutável.

Não por acaso, a juventude tende a se tornar um valor que se busca de todos os modos cultivar e, por outro lado, a maturidade e a velhice, que no passado, assim como em muitas sociedades não modernas, constituiu-se em símbolo de sabedoria e respeitabilidade, passa a ser depreciada. Algo como se o presente pudesse ter existência eterna. Atento ao fenômeno, Edgar Morin assinala que “numa sociedade em rápida evolução, e, sobretudo, numa civilização em transformação acelerada como a nossa, o essencial não é mais a experiência acumulada, mas a *adesão ao movimento*” (MORIN, 2011, p. 143). À ascensão dos jovens e dos valores da juventude na escala social corresponde uma desvalorização da velhice e uma desconexão entre tempo de vida e saber.

⁶ “O momento, ou instante, é efêmero, superficial e intenso. Mudanças velozes e flexibilidade ilimitada são os ativos principais. Em última instância, tudo o que resta é um momento único, repleto, comprimido e eterno. Supondo que este ponto seja alcançado em algum momento no futuro, e tanto o passado quanto o futuro sejam totalmente apagados, definitivamente teríamos atingido um limite absoluto (lembre-se de Virílio: “Não há mais atrasos”). É difícil imaginar esse acontecimento – há muitas experiências humanas universais que só fazem sentido como duração. No entanto, em vários campos, a tendência para uma compressão extrema do tempo é evidente; alguns deles talvez inesperados, como o consumo, o trabalho e a própria formação de identidade pessoal” (ERIKSEN, 2001, p. 119-120, tradução nossa).

⁷ “Quando o tempo é cortado em unidades suficientemente pequenas, ele deixa de existir. Ou seja, deixa de existir como duração (o que pressupõe que os eventos tomem um certo tempo), mas continua a existir como momentos a serem ultrapassados no próximo momento” (ERIKSEN, 2001, p. 123, tradução nossa).

Numa sociedade em que o novo, o último lançamento e a juventude se tornam valores centrais, o ancião não é mais o conselheiro privilegiado, mas ícone de anacronismo e do que é visto como antiquado. Nesse sistema, a busca pela preservação da mocidade se torna um objetivo a ser alcançado seja por meio da tentativa de frear o envelhecimento – mediante a adesão à indústria do rejuvenescimento –, seja pela adoção de posturas e comportamentos tipicamente jovens. Verifica-se, então, o fenômeno de uma juventude que se alarga, enquanto a idade adulta como um todo rejuvenesce. Afinal, conforme pontua Richard Sennett (2009), enquanto a ideia de juventude é associada à de flexibilidade, a de velhice é associada à de rigidez. Espera-se daqueles que mantêm a jovialidade um comportamento alheio ao comodismo e aos velhos hábitos, portanto, o cultivo dos valores do desapego, do pensamento imediatista, do destemor em correr risco e da recusa ao comodismo.

Interessante, ainda, atentarmos para o fato apontado por André Gorz (2003) de que o tempo, na escala da sociedade, liberado pela introdução de tecnologias que tornam mais eficiente a produção não se reverte em tempo disponível para o desfrute por parte dos agentes individuais, mas deve ser reinvestido na produção de riquezas. E, para que um tal sistema seja mantido, de acordo com a concepção *baumaniana*, é necessário que esse tempo seja reaplicado também no consumo (mesmo que sob a forma de entretenimento ou lazer). Do ponto de vista da racionalidade econômica, esse procedimento recebe o estatuto de exigência. Além disso, Gorz percebe que a quantidade de postos de trabalho extintos em função da economia de tempo e do consequente aumento da eficácia num setor econômico clássico não é simplesmente transferida em igual proporção para os novos campos abertos em outras áreas da esfera econômica. Segundo o autor:

A cisão da sociedade entre, de um lado, classes hiperativas na esfera econômica e, de outro, uma massa excluída ou marginalizada desta esfera, é o que permite o desenvolvimento de um subsistema, no qual a elite econômica, fazendo com que outros trabalhem em seu lugar, compra lazer a baixo preço em benefício próprio. O trabalho dos prestadores de serviços e das empresas de serviços pessoais libera tempo e ameniza a vida dessa elite; o lazer das elites econômicas fornece empregos, em geral precários e de valor depreciado, a uma parte das massas expulsas da esfera da economia (GORZ, 2001, p. 17-18).

O pensador sustenta, adicionalmente, que a simbiose entre a racionalidade econômica e o capitalismo industrial levou tanto ao desenvolvimento deste último como à autonomização daquela em relação aos princípios da racionalidade em geral, a qual restou submetida ao seu controle. A permeabilidade do mundo do trabalho pela racionalidade econômica gerou o sujeito alienado não apenas do seu trabalho, como do consumo e das suas necessidades. Uma vez que não há limitações às quantidades de dinheiro passíveis de serem auferidas e gastas, também não se observam limites para as necessidades por ele criadas ou para o seu acúmulo. O enraizamento da racionalidade econômica na esfera do trabalho ajudou a promover uma crescente divisão de tarefas – em outras palavras, uma intensificação da especialização. Ao passo que a especialização permitiu a formação de um estoque de conhecimento social imenso, os saberes tornaram-se fragmentados, isto é, cada indivíduo só dispõe de uma parcela diminuta do conhecimento em geral (GORZ, 2001).

Portanto, o enorme crescimento do estoque geral de saberes, em vez de levar à ampliação da totalidade das capacidades humanas, promoveu o estilhaçamento do conhecimento, assim como a perda do sentido, com implicações sobre a temporalidade:

Os saberes profissionais não fornecem nem as balizas, nem os critérios que permitiriam aos indivíduos imprimir um sentido, orientar o curso do mundo, nele orientar-se. Descentrados de si mesmos pelo caráter unidimensional de suas tarefas e de seus saberes, violentados em sua existência corporal, devem viver em um ambiente em vias de dispersão e de fragmentação contínuas, entregues à agressão megatecnológica. Esse mundo, impossível de ser unificado pela experiência vivida, não é mais que uma dolorosa ausência do mundo vivido. A vida cotidiana estilhaçou-se em paragens de tempos e espaços isolados uns dos outros, uma sucessão de solicitações agressivas e excessivas, tempos mortos e atividades rotineiras. A esta fragmentação renitente à integração do vivido corresponde uma (não) cultura do cotidiano, feita de sensações fortes, modas efêmeras, divertimentos espetaculares e informações também fragmentárias (GORZ, 2001, p. 94).

Um dos componentes mais significativos da racionalidade econômica é a calculabilidade. O desenvolvimento deste aspecto se disseminou por todas as esferas da vida, de modo que no mundo contemporâneo quase tudo pode ser submetido ao cálculo contábil. “Ele mede *em si mesma a quantidade de trabalho*

por unidade de produto, ignorando o vivido: o prazer ou o desprazer que esse trabalho me proporciona, o tipo de esforço que ele demanda, minha relação afetiva, estética com a coisa produzida” (GORZ, 2001, p. 109, grifo do autor). Pode-se dizer, portanto, que o cálculo passou a reger todas as facetas da vida social, inclusive a percepção temporal. Com isso, o tempo se desliga dos ritmos naturais, atingindo grau máximo de abstração.

Sob a nova dinâmica do regime de acumulação flexível, a organização do tempo adquire formato inteiramente novo, gerando impactos sobre a percepção temporal. Sennett entende que “é a dimensão do tempo do novo capitalismo, e não a transmissão de dados *high-tech*, os mercados de ação globais ou o livre comércio, que mais diretamente afeta a vida emocional das pessoas fora do local de trabalho” (SENNETT, 2009, p. 25). A divisa “não há longo prazo”, tão cara ao capitalismo flexível, ultrapassa as fronteiras da economia política, açambarcando as demais esferas da vida. No âmbito pessoal, por exemplo, significa a adesão utilitária e pragmática a uma postura calcada na mudança, bem como na ausência de um senso de comprometimento, lealdade e cooperação.

O sistema de funcionamento das corporações pós-fordistas tornou as hierarquias verticais, as estruturas rígidas e os contratos trabalhistas duradouros disfuncionais. A crença nos supostos benefícios da mudança se converteu na tônica tanto das relações profissionais como interpessoais. Na esfera institucional, as organizações passaram a adotar modelos de “[...] trabalho a curto prazo, por contrato ou episódico. [...] Em vez das organizações tipo pirâmide, a administração quer agora pensar nas organizações como redes” (SENNETT, 2009, p. 23). No plano interpessoal observou-se um correspondente afrouxamento dos laços sociais, por meio de associações fortuitas – cujo exemplo ilustrativo são os grupos formados para trabalhar em um determinado projeto, que se organizam e desfazem de uma tarefa para outra –, da cooperação superficial e da indiferença. O impacto provocado por esses aspectos sobre a personalidade dos indivíduos foi designado por Sennett como “corrosão do caráter”:

O que é singular na incerteza hoje é que ela existe sem qualquer desastre histórico iminente; ao contrário, está entremeada nas práticas cotidianas de um vigoroso capitalismo. A instabilidade pretende ser normal, o empresário de Schumpeter aparecendo como o Homem Comum ideal. Talvez a corrosão de caracteres seja uma consequência

inevitável. "Não há mais longo prazo" desorienta a ação a longo prazo, afrouxa os laços de confiança e compromisso e divorcia a vontade do comportamento (SENNETT, 2009, p. 33).

Nesse cenário, a incerteza e o risco passam da categoria de fatores negativos para a de desafios profissionais. O contrário se dá com a estabilidade, que se torna sinônimo de estagnação e anacronismo – um valor almejado apenas por ineptos ou acomodados. Tudo isso se esboça, em termos de vivências, numa sensação de se estar à deriva. Nas palavras de Sennett, “as condições de tempo no novo capitalismo criaram um conflito entre caráter e experiência, a experiência do tempo desconjuntado ameaçando a capacidade das pessoas transformar seus caracteres em narrativas sustentadas” (SENNETT, 2009, p. 32). E essa se converteu na experiência comum dos indivíduos de nossa época.

O sistema flexível estabelece uma forma de dominação de novo tipo, distinta da dominação burocrática reinante no período fordista. Hoje em dia, ela está amparada nas novas estruturas de controle e poder criadas em nome da flexibilidade e, segundo Sennett (2009), envolve três aspectos: reinvenção descontínua de instituições; especialização flexível de produção; e concentração de poder sem centralização. O primeiro aspecto envolve um tipo de mudança com sentido bastante específico; trata-se de uma mudança que promove a ruptura com aquilo que a precede, isso em razão das profundas alterações que introduz na vida de quem as experimenta. No âmbito corporativo, a reengenharia é o seu exemplo paradigmático. A especialização flexível, por seu turno, trata da busca pela introdução acelerada de produtos diversificados no mercado. Tendo em vista a volatilidade dos desejos e a rápida obsolescência dos bens produzidos, esse aspecto usa da flexibilidade institucional para obter uma alta responsividade. Por fim, a concentração sem centralização abrange a desagregação vertical para dar lugar a uma cadeia de comando em rede. Este elemento não democratiza o poder, apenas se apresenta como uma estrutura de controle diferente, neste caso, a estrutura piramidal típica do fordismo dá lugar a uma espécie de continente que estabelece regras e metas impostas às ilhas sob sua jurisdição.

A atuação conjunta desses três mecanismos permite que se estabeleça uma organização específica do tempo de trabalho, denominada por Sennett de

“flexitempo”: “em vez de turnos fixos, que não mudam de mês para mês, o dia de trabalho é um mosaico de pessoas trabalhando em horários diferentes, mais individualizados [...]” (SENNETT, 2009, p. 66). Embora se pareça com um ataque à rotina padronizada de trabalho, este instrumento representa uma nova forma de controle igualmente estabelecida de cima para baixo. O trabalhador até dispõe de um maior controle sobre seu local de trabalho, mas de forma alguma sobre o processo de trabalho enquanto tal:

Os trabalhadores, assim, trocam uma forma de submissão ao poder – cara a cara – por outra, eletrônica [...]. A microadministração do tempo avança rapidamente, mesmo quando o tempo parece desregulado em comparação com os males da fábrica de alfinetes de Smith ou o fordismo. A “lógica métrica” do tempo de Daniel Bell passou do relógio de ponto para a tela do computador. O trabalho é fisicamente descentralizado, o poder sobre o trabalhador mais direto. Trabalhar em casa é a ilha última do novo regime (SENNETT, 2009, p. 68).

Evidentemente o “flexitempo” não é estendido a todos os empregados, mas entregue sob a forma de privilégio para alguns deles, em caráter de recompensa. Sennett afirma que nos Estados Unidos este benefício é concedido de modo muito racionado a empregados majoritariamente brancos e de classe média, enquanto os demais, executores de trabalhos manuais e operários, permanecem atrelados à lógica do relógio-ponto. Em se tratando daqueles que ocupam o topo das redes de comando, os líderes das grandes corporações, no entanto, o autor ressalta ainda uma diferença, um desapego temporal de outro tipo, ligado à capacidade de deixar para trás qualquer elemento que possa representar um fardo. No caso desses personagens, o autor observa uma associação entre desapego temporal e flexibilidade de caráter, como resultante de uma ampla aceitação da fragmentação. Estes não lutam contra a fragmentação cotidiana, mas buscam aproveitar as oportunidades abertas pela elasticidade e frouxidão das redes institucionais atuais para potencializar seus ganhos.

Uma outra característica do panorama atual é a onipresença do risco. A contínua cobrança pela adaptação e conseqüente necessidade de aprendizado de novas habilidades, o deixar as bagagens anteriores pelo caminho para reorientar-se com a agilidade que a realidade movediça pede, a organização de curto prazo e os contratos de curta duração provocam a sensação de um eterno

recomeçar. Esta é uma das dimensões mais penosas da exposição constante ao risco imposta pela flexibilidade. De acordo com Sennett, uma tal experiência associa-se à ideia da incerteza que ocupa o cerne da desregulamentação contemporânea do tempo e do espaço. Na sua ótica, o novo regime flexível está amplamente imbricado com o aumento da ansiedade em escala pessoal em relação ao tempo, manifestada sob a forma da apreensão. Esta “[...] é uma ansiedade sobre o que pode acontecer; é criada num clima que enfatiza o risco constante, e aumenta quando as experiências passadas parecem não servir de guia para o presente (SENNETT, 2009, p. 115).

As implicações consequentes das tendências apontadas até aqui tingem também a esfera cultural. Neste âmbito, o favorecimento ao consumo, típico do regime flexível de acumulação, mostra um ímpeto avassalador. Edgar Morin registra que, na cultura de massa, o lazer contemporâneo é o principal canal por onde o consumismo é desaguado. No regime de acumulação flexível, a cisão entre o tempo dedicado ao trabalho e o chamado tempo livre, assim como a liberação de tempo promovida pelo desenvolvimento da automação, devem ser canalizadas de forma a se tornarem úteis à reprodução do sistema. Neste sentido, a conversão do tempo livre em consumo sob a forma de lazer apresenta-se como uma saída altamente eficiente.

Com efeito, como enfatiza Morin, o lazer representa um tempo ganho em relação ao trabalho – uma conquista dos trabalhadores sobre algo que sempre fora um privilégio das elites –, entretanto, o tempo assim constituído se distingue do “tempo das festas”, típico da era pré-moderna, estabelecendo um novo padrão de fruição, mais individualizado e rotineiro:

As festas, distribuídas ao longo do ano, eram simultaneamente o tempo das comunhões coletivas, dos ritos sagrados, das cerimônias, da retirada dos tabus, das pândegas e dos festins. O tempo das festas foi corroído pela organização moderna e a nova repartição das zonas de tempo livre: fim de semana, férias. Ao mesmo tempo, o folclore das festas se enfraqueceu em benefício do novo emprego do tempo livre. A ampliação, a estabilização, a quotidianização do novo tempo livre se efetuam simultaneamente em detrimento do trabalho e da festa. Essa zona de tempo livre não foi recuperada pela vida familiar tradicional nem pelas relações sociais costumeiras. [...] *E a cultura de massa se estende à zona abandonada pelo trabalho, pela festa e pela família* (MORIN, 2011, p. 58-59, grifo do autor).

Desde que o trabalho na contemporaneidade não é, na grande maioria das vezes, fonte de satisfação e desenvolvimento pessoal, o lazer traveste-se de compensação para o sem sentido da vida. Assim, o tempo livre volta-se para atividades que despertam o interesse pessoal do indivíduo, tais como *hobbies*, práticas amadoras e colecionismo. Mas com o florescimento da cultura de massa, cada vez mais estas práticas são realizadas nos limites estabelecidos pela indústria cultural, como um lazer direcionado ao consumo. O lazer passa a ocupar parte significativa do tempo antes dedicado ao convívio familiar, ao trabalho, às festas populares tradicionais e cada vez mais se transforma em consumo da própria existência. É nesse sentido que Morin fala na conversão da cultura de massa em uma imensa “ética do lazer”. Em suas palavras: “[...] a ética do lazer, que desabrocha em detrimento da ética do trabalho e ao lado de outras éticas vacilantes, toma corpo e se estrutura na cultura de massa” (MORIN, 2011, p. 60).

Enquanto isso, o sentido existencial passa a privilegiar a busca pelo bem-estar e pelo alcance de metas individuais. A ética do lazer corresponde à funcional busca pela realização e pelo deleite momentâneo, algo que favorece o culto ao presente. Nesses termos, os valores transcendentais perdem progressivamente seu significado. O indivíduo moderno passeia numa via circundada, por um lado, pelo desenraizamento em relação ao passado, e, por outro, pelo desinteresse em investir em ações com consequências futuras que não digam respeito a si próprio. Como bem demonstra Morin, uma tal conformação de personalidade encontra ampla correspondência no herói moderno, veiculado especialmente a partir do cinema, isto é, “heróis sem passado, sem futuro além do *happy end*, e que respondem ao apelo de ‘realizem-se’” (MORIN, 2011, p. 172). A indústria cultural torna-se uma fonte interminável de modelos sempre alimentados pela busca de satisfação e felicidade privadas.

Como consequência desse processo, tem-se um individualismo calcado no hedonismo, não em sua forma clássica, mas num modelo que, ao invés de se voltar ao desfrute do momento, remete à participação no presente. A proliferação de recursos e equipamentos de captação de sons, imagens e troca de mensagens, associada à internet, fornece a possibilidade de transmitir em tempo real qualquer fato ou evento, desde a mais banal atividade cotidiana até acontecimentos de impacto local ou mundial. Ferramentas capazes, como se vê,

de registrar e armazenar uma miríade de fatos que, sem dúvida, contribuem para a memória coletiva. Entretanto, como ressalta Morin, “essa função foi atrofiada pelo desenvolvimento prodigioso da função imediata, sob a pressão de uma civilização do presente que, por sua vez, se acha sobredeterminada pela câmara e o microfone” (MORIN, 2011, p. 173).

A cultura de massas tem participação privilegiada na incitação dessa realidade. A necessidade de aceleração do tempo de giro do consumo encontra na indústria cultural e do lazer um parâmetro ideal. Ambas são capazes de promover em um ciclo de rotação acelerado uma sequência de sucessos, modas, músicas, filmes, dietas, modelos dos mais diversos produtos – de refrigerantes a carros, de aparelhos celulares a formas de entretenimento –, cuja rapidez com que ascendem só não é maior que a velocidade com que são esquecidos ou desaparecem. Mesmo a arte, com seu aguçado sentido de eterno, desmaterializa-se e torna-se fugidia, como no caso das intervenções ou instalações produzidas para durar o tempo de uma exposição. Tudo contribui para despertar a experiência de se viver um presente em eterno movimento. Nas palavras de Morin:

A adesão e a aderência ao presente fazem da cultura de massa a cultura de um mundo em transformação sucessiva; mas, cultura no devir, ela não é cultura do devir. Ela permite ao homem aceitar, mas não assumir sua natureza transitória e evolutiva. [...] Contribui para esse novo conformismo chamado ‘contemporaneidade’ por Whyte Jr., que faz do presente o quadro absoluto de referência. Atomiza o tempo assim como o indivíduo [...]. Mas não há mais que cegueira, fuga ou divertimento na adesão ao presente. Os grandes valores transcendentais foram gastos pelo devir acelerado de uma civilização projetada no tempo irreversível. Os valores baseados no consumo da vida presente sucedem-se. O sentimento de que é preciso buscar a verdade e o sentido nas aparências fenomenais torna-se dominante. O *sendo* torna-se a realidade essencial (MORIN, 2011, p. 174-175, grifo do autor).

Morin reconhece nesta experiência o espírito particular de um tempo, o do mundo contemporâneo. Era em que uma dada cultura de massa, “[...] que corresponde ao homem de um certo estado da técnica, da indústria, do capitalismo, da democracia, do consumo, também coloca esse homem em relação com o espaço-tempo do século” (MORIN, 2011, p. 177). Uma época em que temporalidade é marcada pela concepção de tempo útil, seja ele consumido na execução do trabalho ou na forma de tempo livre (distrações, turismo,

entretenimento, *hobbies* etc.). Na contemporaneidade, o tempo é instrumentalmente racionalizado, calculado, parcelado em unidades idênticas e tornado abstrato. Além disso, ele é presentista, isto é, desconecta-se do passado e do futuro, sendo, portanto, vivido como um agora eterno. Em oposição ao tempo homogêneo e linear típico da fase sólida do capitalismo, como diria Bauman, ou da fase fordista-taylorista, como diria Harvey, o tempo no atual regime de acumulação flexível é denso e descontínuo. Denso porque cada unidade de tempo é crescentemente ocupada pelo maior número de atividades possíveis, sejam elas ligadas ao universo profissional ou ao lazer e ao entretenimento. Isto é, cada momento deve ser aproveitado e fruído instantaneamente, dado que as oportunidades perdidas podem não retornar jamais. Descontínuo porque fragmentado em inúmeros instantes separados por intervalos incapazes de conectá-los com algum sentido de causalidade passada ou futura.

Em síntese, cabe aqui utilizar a feliz metáfora que Bauman toma de empréstimo de Maffesoli – trata-se de um tempo pontilhista. Uma forma de temporalidade que se impõe de modo tão incisivo que termina por interditar quaisquer outras formas de temporalidade porventura existentes. A experiência temporal que se tornou dominante em nossa era se articula dialeticamente com as transformações socioeconômicas implicadas pelo atual estágio de desenvolvimento capitalista, sendo funcional à sua reprodução. Cabe ao crítico reconstituir e elucidar de que forma os artefatos culturais atuam, desde a sua produção, para tornar hegemônicas certas formas de sentir, pensar e agir – como as expressas contemporaneamente em relação ao tempo. Em consonância com esse entendimento, o capítulo seguinte irá explorar as relações entre cinema, representação do real e temporalidade, bem como discutirá como o cinema é utilizado para endossar padrões de pensamento e de ação dominantes em relação ao tempo ou reelaborar tal categoria social.

4 TEMPORALIDADE, REPRESENTAÇÃO E FIGURAÇÃO

No capítulo precedente analisou-se o processo sócio-histórico de conformação das maneiras de pensar, sentir e agir associadas à experiência temporal contemporânea, bem como suas implicações sobre o modo de vida na sociedade líquida moderna; cabe agora explorarmos, em consonância com os objetivos desta pesquisa, de que modo a forma como os artefatos fílmicos são concebidos e articulados – suas lógicas e economias figurativas – atua no sentido de propagar e legitimar tal experiência ou, por outra via, de promover uma reconfiguração desta categoria fornecendo aos espectadores um modo de percepção distinto e dissonante sobre o tema. A trama e a delimitação dos personagens são seguramente os aspectos que apresentam de forma mais explícita o tratamento dado por um filme a uma questão, pois, por meio deles, ideias são transmitidas de forma quase direta. Entretanto, ater-se unicamente a esses parâmetros significa perder de vista o que há de mais singular e característico no cinema, a forma audiovisual, e, com isso, ignorar o fato de que noções e valores podem estar incutidos de modo furtivo – deliberadamente ou não – na própria tessitura da obra. Afinal, como bem assinala Stam (2015), “O cinema traduz as correlações do poder social em registros de primeiro plano e fundo, de espaço *on-screen* e *off-screen*, de fala e silêncio” (STAM, 2015, p. 304).

Max Horkheimer e Theodor Adorno (2002), no texto clássico *O iluminismo como mistificação das massas*, denunciam a absorção do mundo da cultura pela racionalidade técnica. Segundo os autores, tal fenômeno daria ensejo a um universo em que a inovação é tolhida e os artefatos culturais são transformados crescentemente em produtos padronizados fabricados em série. O cinema não escaparia a essa lógica, caracterizando-se pelo poder de produzir manipulação, reificação e dominação. Todavia, é importante que seja considerado o contexto em que Horkheimer e Adorno estavam inseridos e o cenário que vislumbravam quando elaboraram sua teoria sobre o cinema a fim de se avaliar com clareza o alvo de suas críticas. Tais teses foram publicadas no período posterior ao final da Segunda Guerra Mundial e sob o seu impacto, após o mundo assistir aos desastres provocados pelo nazifascismo, enquanto os autores se encontravam

emigrados nos Estados Unidos, país que representa como nenhum outro o modelo da sociedade capitalista moderna.

Nesse cenário, seus textos se nutriam de referências à ascensão dos totalitarismos, à eclosão de uma guerra de dimensões planetárias com imenso potencial destrutivo e à sociedade baseada no consumo. Não é de estranhar, portanto, que as obras elaboradas no período em questão manifestassem a preocupação com a desumanização, a dominação e a manipulação das massas. Assim, suas fontes de análise voltam-se para a utilização do cinema como peça de propaganda pelo regime nazista, bem como para a conformação de uma indústria cultural baseada na mercantilização dos artefatos culturais, representada em especial pelo cinema hollywoodiano. Em que pese o fato de que a contextualização de seus escritos indique a necessidade de sopesar melhor o pessimismo com que trataram o cinema daquela época, é importante reter o substrato crítico de suas considerações.

De fato, os autores bem identificaram o fenômeno da formação de monopólios que ocorria aceleradamente na época: a concentração no âmbito da cultura de massas em paralelo com processos no mesmo sentido verificados no sistema econômico. Mais que isso, a crescente captura da esfera cultural pela financeira, com a conseqüente mercantilização da primeira. Tal processo, segundo Horkheimer e Adorno, levou à conformação de uma indústria cultural cujos produtos seriam elaborados nos mesmos termos da produção em geral: serialização, padronização e massividade. Além disso, os autores observam uma tendência à criação de obras em consonância com os ideais e valores dos chefes executivos das corporações envolvidas, bem como com o conceito de consumidor por eles formulado:

A dependência da mais poderosa sociedade radiofônica em relação à indústria elétrica, ou a do cinema aos bancos, define a esfera toda, cujos setores singulares são ainda, por sua vez, cointeressados e economicamente interdependentes. Tudo está tão estreitamente ligado que a concentração do espírito alcança um volume tal que lhe permite ultrapassar as fronteiras das várias firmas comerciais e setores técnicos. A unidade sem preconceitos da indústria cultural atesta a unidade em formação da política. Distinções enfáticas, como entre filmes de classe A e B, ou entre histórias em revistas de diferentes preços, não são tão fundadas na realidade, quanto, antes, servem para classificar e organizar os consumidores a fim de padronizá-los (HORKHEIMER; ADORNO, 2002, p. 6).

Os autores também constatavam um padrão crescente de criação de filmes assentados na noção de mimese, de *reprodução* do mundo em sua aparência imediata, recurso que funcionaria como uma forma de exercitar os espectadores na ideia de identificação dos filmes com suas próprias vidas. O cinema assim elaborado serviria aos propósitos da uniformização de valores e percepções em torno dos ideais hegemônicos funcionais à dominação, com a capacitação dos consumidores culturais nas “virtudes” da contemplação e do conformismo. Trabalhados segundo esse formato, os filmes seriam obras destinadas ao entretenimento e divertimento sob tons evasivos, em nada convidativos à reflexão. A sucessão acelerada de fatos na tela, aliás, refletiria à perfeição o ideal de privar os espectadores de tempo suficiente para a reflexão:

A velha experiência do espectador cinematográfico, para quem a rua lá de fora parece a continuação do espetáculo que acabou de ver — pois este quer precisamente reproduzir de modo exato o mundo percebido cotidianamente — tornou-se o critério da produção. Quanto mais densa e integral a duplicação dos objetos empíricos por parte de suas técnicas, tanto mais fácil fazer crer que o mundo de fora é o simples prolongamento daquele que se acaba de ver no cinema. Desde a brusca introdução da trilha sonora o processo de reprodução mecânica passou inteiramente ao serviço desse desígnio. A vida não deve mais, tendencialmente, poder se distinguir do filme sonoro. Superando de longe o teatro ilusionista, o filme não deixa à fantasia e ao pensamento dos espectadores qualquer dimensão na qual possam — sempre no âmbito da obra cinematográfica, mas desvinculados de seus dados puros — se mover e se ampliar por conta própria sem que percam o fio. Ao mesmo tempo, o filme exercita as próprias vítimas em identificá-lo com a realidade. [...] Os próprios produtos, desde o mais típico, o filme sonoro, paralisam aquelas capacidades pela sua própria constituição objetiva. Eles são feitos de modo que a sua apreensão adequada exige, por um lado, rapidez de percepção, capacidade de observação e competência específica, e por outro é feita de modo a vetar, de fato, a atividade mental do espectador, se ele não quiser perder os fatos que rapidamente se desenrolam à sua frente (HORKHEIMER; ADORNO, 2002, p. 10).

Gabriel Cohn (1973) ressalta que em trabalhos elaborados posteriormente, próximos à sua morte, Adorno desenvolve de forma mais precisa as implicações entre a sociedade industrial capitalista e o plano cultural. Seus últimos escritos revelam uma mudança de orientação da ideia weberiana de “expansão da racionalização” para um engajamento mais direto às noções marxistas de fetichismo da mercadoria, “falsa consciência” e “ideologia” (COHN, 1973). Desde esses pontos de vista, Adorno concebe a teoria de que o trabalho industrial se transforma em paradigma para todos os domínios da vida, de modo

que os ideais e regramentos que o conformam se tornam a medida para os demais campos sociais, passando a organizar inclusive a esfera cultural. Por outro lado, as relações capitalistas de produção invadem as relações sociais em geral, impondo-lhe sua lógica produtiva, baseada no valor de troca, de forma que o fetichismo da mercadoria, em sua visão, torna-se o próprio produtor da consciência:

Por essa via, a ótica da análise tende a se deslocar para o nível dos produtos da indústria cultural. Estes são tomados como mercadorias que, enquanto articuladas num sistema, conforme uma lógica específica – precisamente a da indústria cultural – engendra modalidades também específicas de ideologia (COHN, 1973, p. 128).

Como se vê, a mercadoria se torna o centro da análise adorniana, nomeadamente os produtos culturais, que devem ser analisados a partir das mensagens que articulam. O mesmo raciocínio pode ser estendido para o cinema, de modo que os filmes, como mercadorias produzidas em razão de interesses econômicos, em geral se prestam à disseminação das relações (de produção) que os engendram. Nesse mesmo sentido, Fredric Jameson (2000), ao analisar a lógica cultural que preside o capitalismo tardio, postula que o “[...] que ocorreu é que a produção estética hoje está integrada à produção das mercadorias em geral [...]” (JAMESON, 2000, p. 30). Daí que a clássica oposição entre cultura de massas e alta cultura se torna obsoleta, na medida em que o estético foi incorporado aos mecanismos do modo de produção e assumiu a função de fator legitimador da dominação. Para Jameson, esses dois polos até então vistos como distintos devem ser encarados como dialeticamente interdependentes, como elementos típicos da produção estética no âmbito do capitalismo (JAMESON, 1995). As bases teóricas fundamentais dessa concepção remontam à teoria da dominação concebida por Adorno.

Ao identificar que a lógica mercantil foi introduzida tanto na forma como no conteúdo dos artefatos culturais, Jameson reconhece “[...] o triunfo da instrumentalização sobre essa ‘finalidade sem um fim’ que é a própria arte, a constante conquista e colonização do definitivo reino da não-praticalidade, do puro jogo e antiuso, pela lógica do mundo dos meios e fins” (JAMESON, p. 12, 1995). Em suas análises, o autor dá destaque para a compreensão sociológica da cultura de massa, percebendo-a para além da mera manipulação ou

entretenimento inócuo. Para Jameson, em face da saturação da sociedade contemporânea por signos e mensagens, a cultura teria se tornado elemento fundamental para a compreensão da própria sociedade de consumo (JAMESON, 1995).

Raymond Williams é outro teórico a trabalhar as relações entre capitalismo, ideologia e produção cultural. Segundo o autor, a noção de “hegemonia supõe a existência de algo verdadeiramente total, não apenas secundário ou superestrutural [...]” (WILLIAMS, 2011, p. 51), porém, diferentemente da noção de totalidade, a de hegemonia avança no sentido de sublinhar um outro aspecto fundamental, qual seja, o da dominação. O autor propõe um modelo que permita pensar a hegemonia não como forma única, mas levando-se em conta suas variações e contradições, isto é, como elemento complexo cujas estruturas podem ser desafiadas e, até certo ponto, modificadas. Além disso, entende que:

[...] a hegemonia não pode ser entendida no plano da mera opinião ou manipulação. Trata-se de todo um conjunto de práticas e expectativas; o investimento de nossas energias, a nossa compreensão corriqueira da natureza do homem e do seu mundo. Falo de um conjunto de significados e valores que, do modo como são experimentados enquanto práticas, aparecem confirmando-se mutuamente. A hegemonia constitui, então, um sentido de realidade para a maioria das pessoas em uma sociedade, um sentido absoluto por se tratar de uma realidade vivida além da qual se torna muito difícil para a maioria dos membros da sociedade mover-se, e que abrange muitas áreas de suas vidas (WILLIAMS, 2011, p. 53).

Nesse sentido, de forma deliberada ou não, os artefatos culturais podem comportar em suas próprias formulações valores e ideias que engendram percepções capazes de endossar formas habituais de compreender os fenômenos e suas relações, isto é, formas de pensar, sentir e agir em consonância com modelos dominantes. Todavia, a noção de hegemonia, cujas raízes remontam a Gramsci, também comporta a ideia de que os agentes sociais, munidos de visões alternativas ou mesmo antagônicas, travam verdadeiros embates no interior dos sistemas sociais com o fito de tornarem suas concepções dominantes. Se o enfrentamento em torno da hegemonia é engendrado por meio de ideias e visões de mundo, resta evidente que os artefatos culturais são estratégicos para os termos dessa disputa.

Williams pontua que cada sociedade e período histórico específicos possuem um sistema central de práticas, significados e valores que podem ser adequadamente chamados de dominantes. Para compreendermos uma cultura assim definida, faz-se necessário entendermos o processo ao qual ela está vinculada, isto é, o processo de incorporação. Para o autor, a transmissão de uma cultura nesses termos se dá, especialmente, por meio das instituições educacionais, mas também ocorre a partir de um processo por ele denominado de “tradição seletiva”:

[...] o que, nos termos de uma cultura dominante efetiva, é sempre assumido como ‘a tradição’, ‘o passado significativo’. Mas sempre o ponto-chave é a seleção – forma pela qual, a partir de toda uma área possível do passado e do presente, certos significados e práticas são escolhidos e enfatizados, enquanto outros significados e práticas são negligenciados e excluídos. De modo ainda mais importante, alguns desses significados e práticas são reinterpretados, diluídos ou colocados em formas que dão suporte ou, ao menos, não contradizem os outros elementos dentro da cultura dominante eficaz (WILLIAMS, 2011, p. 54).

Assim, se por um lado encontramos uma cultura dominante, por outro, subsistem significados e valores alternativos. Tratando-se da complexidade que envolve uma sociedade, não é possível pensarmos somente em termos de imposição e manipulação – daí decorre, como consequência lógica, que outros sentidos e práticas não só existem como são tolerados e acomodados dentro de uma dada cultura dominante, bem como outros modos que, embora incorporados por ela, apresentam-se como oposições efetivas. Nesses termos, há que se pensar em dois modos de operação, um alternativo e outro opositor à cultura dominante. A possibilidade de existência de uma oposição verdadeira e de formas alternativas está em correlação direta com os condicionantes históricos do período e da sociedade analisados (WILLIAMS, 2011).

Além do desenvolvimento teórico do conceito de hegemonia aplicado aos estudos culturais, o qual tem o vigor de deslocar “[...] a ideia de cultura do âmbito da ideologia como único âmbito próprio, isto é, da reprodução, até o campo dos processos *constitutivos*, e portanto transformadores do social” (MARTÍN-BARBERO, 2015, P. 117, grifo do autor), Williams oferece outra valiosa contribuição a esta investigação, esta de caráter metodológico, uma tipologia das formações culturais forjada segundo três categorias: arcaico, residual e

emergente. Tal ferramental metodológico permite não só a identificação do processo de mudança cultural, como também a explicitação de sua dinâmica de funcionamento. Por *arcaico* entende-se o que teve origem no passado, mas que se conserva na atualidade apenas sob a forma de rememoração. Isto é, uma formação cuja existência não está mais associada à função social que cumpria quando da sua constituição, visto que se tornou anacrônica, mas que adquire nova funcionalidade, a de promover o conforto das ligações afetivas com um passado remoto, tornando-se em razão disso passível apenas de contemplação ou estudo.

Da mesma forma que o arcaico, o *residual* implica algo que emergiu no passado, mas, diferentemente daquele, é vivido em sua plenitude na atualidade. As práticas e concepções residuais não podem ser integralmente assimiladas pela cultura dominante, dado que não se expressam segundo seus marcos, mas precisam ser parcialmente integradas ou toleradas sob pena de se tornarem ameaças ao sistema reinante (WILLIAMS, 2011). Já o *emergente* implica a inovação e resulta do fato de que “[...] novos significados e valores, novas práticas, novos sentidos e experiências estão sendo continuamente criados” (WILLIAMS, 2011, p. 57). Tão logo o novo comece a aflorar como prática cultural, serão envidados amplos esforços no sentido da sua incorporação, visto que a efetividade dos ordenamentos dominantes passa por não permitir que formações diversas cresçam fora dos seus limites ou paralelamente a eles. Cabe ressaltar, ainda, que tanto o residual como o emergente podem apresentar-se como elementos que participam de culturas alternativas e opositoras; estas, por sua vez, diferenciam-se entre si em função do seguinte:

Há uma distinção teórica simples entre o alternativo e o opositor, isto é, entre alguém que meramente encontra um jeito diferente de viver e quer ser deixado só e alguém que encontra uma maneira diferente de viver e quer mudar a sociedade. Essa é geralmente a diferença entre as soluções individuais e de pequenos grupos para a crise social e as soluções que pertencem à prática política e, sobretudo, revolucionária. Frequentemente, contudo, a linha entre o alternativo e o opositor é, na realidade, muito estreita. Um significado ou uma prática pode ser tolerado como um desvio e, ainda assim, ser visto apenas como mais um modo particular de viver. Mas à medida que a área necessária de dominação efetiva se estende, esse mesmo significado ou prática pode ser visto pela cultura dominante não apenas como desrespeitando-a ou desprezando-a, mas como um modo de contestá-la” (WILLIAMS, 2011, p. 58).

Uma vez que no interior das formações sociais e culturais nunca há plena homogeneidade em relação a valores, significações e percepções, há que se tomar em conta a possibilidade sempre presente de visões e práticas divergentes ao hegemônico emergirem, como nos fez ver Williams. As formações dominantes tentarão, então, incorporá-las, de modo a evitar que o que surge como alternativo possa em algum momento se conformar como autêntica oposição aos parâmetros prevalentes. Subsiste, portanto, uma tensão constante entre as formas alternativas, opositoras e dominantes, cuja correlação de forças está sujeita às variações históricas. Tão logo identifiquem o nascimento do novo, os modos dominantes atuarão buscando neutralizá-lo, o que a depender do grau de abertura conquistado pelas forças de resistência pode resultar na sua despolitização e conseqüente incorporação aos interesses reinantes ou, ao contrário, na precipitação de episódios verdadeiramente revolucionários. Ao tratar do fenômeno da cultura da mídia, Douglas Kellner (2001) assinala que esta normalmente atua no sentido de promover a hegemonia de projetos políticos e grupos de interesse:

A cultura da mídia, assim como os discursos políticos, ajuda a estabelecer a hegemonia de determinados grupos e projetos políticos. Produz representações que tentam induzir anuência a certas posições políticas, levando os membros da sociedade a verem certas ideologias como “o modo como as coisas são” [...]. Os textos culturais populares naturalizam essas posições e, assim, ajudam a mobilizar o consentimento às posições políticas hegemônicas (KELLNER, 2001, p. 81).

Todavia, o autor, assim como Williams, tem uma visão mais complexa acerca do fenômeno, identificando a existência não só de forças hegemônicas de dominação, mas também forças de resistência, afinal: “A hegemonia é negociada e renegociada, é vulnerável a ataques e à subversão (KELLNER, 2001, p. 132). Assim, mesmo a cultura da mídia se apresenta como terreno para a disputa travada em torno das práticas sociais e visões de mundo. No campo do cinema, por exemplo, filmes imbuídos de percepções que contribuam para a conservação dos valores dominantes convivem com obras que convidam o espectador a questionar um ou vários aspectos do ordenamento social vigente. De tal modo que:

[...] os textos da cultura da mídia propiciam uma boa compreensão da constituição psicológica, sociopolítica e ideológica de determinada sociedade em dado momento da história. Sua leitura diagnóstica também permite detectar as soluções ideológicas que estão sendo oferecidas aos vários problemas, sendo então possível prever certas tendências, entender problemas e conflitos sociais e aquilatar as ideologias dominantes e as forças contestadoras emergentes (KELLNER, 2001, p. 153).

Para o autor, as representações sociais veiculadas pelos produtos culturais seriam as grandes responsáveis por conformar pontos de vista e posições políticas ao apresentar as ideologias retratadas como aquilo que as coisas são. Conforme Kellner (2001), na medida em que a cultura da mídia é orientada segundo uma lógica industrial e, portanto, voltada para o lucro, seus produtos tendem a ser perpassados por percepções em consonância com as práticas, valores e significados dominantes. É em virtude deste entendimento que o teórico se propõe a investigar os textos culturais populares e, a partir daí, explicitar como atuam no sentido de naturalizar posições e, com isso, promover o consentimento em torno de posições hegemônicas. As análises engendradas por Kellner (2001) seguem a via do multiculturalismo crítico, tomando as tramas narradas e, especialmente, a constituição dos personagens para, numa perspectiva histórica, apontar formas de opressão e dominação presentes nos filmes estudados. Em razão disso, o peso de suas análises recai sobre as representações de classe, raça, sexo e etnia, negligenciando aspectos propriamente cinematográficos das obras em questão. Para o autor, o centro da análise deve se amparar no modo “[...] como as representações desses fenômenos produzem um processo de identificação nas sociedades contemporâneas e como as representações alternativas produzem processos novos e diferentes de identificação” (KELLNER, 2001, p. 124).

Embora o esforço despendido por Kellner de identificar e explicitar representações que endossam ou contestam papéis e estereótipos de minorias sociais no cinema se constitua em importante ação no sentido de interpretar “[...] a cultura e a sociedade em termos de relações de poder, dominação e resistência” (KELLNER, 2001, p. 124), entende-se que esta perspectiva não se mostra suficiente. Fundamentalmente em virtude de dois aspectos: o primeiro, mencionado há pouco, diz respeito à priorização da representação social, o que leva a um descuido em relação a um amplo espectro de elementos fílmicos

(iluminação, som, dinâmica da composição e da imagem em movimento, profundidade de campo, cores, sistema de representação, modalidade narrativa, montagem etc.) – aliás, justamente aqueles que conferem singularidade a uma obra audiovisual –, e que pode resultar na perda de importantes informações e nuances construídas por elementos outros da composição fílmica. É importante salientar, aqui, que os elementos esquecidos por esse tipo de análise podem, de forma sutil, mas eficiente, traduzir correlações de poder que estão aquém da trama e da construção dos personagens.

O segundo aspecto se relaciona ao pressuposto metodológico em que se baseiam as análises formuladas no âmbito do multiculturalismo, a noção de *representação*. Tal abordagem encontra dois grandes limitadores: o primeiro, o apego de muitas dessas análises à estética da verossimilhança que, como salienta Stam (2013), “[...] tende a classificar a questão como sendo simplesmente sobre ‘erros’ e ‘distorções’, como se a ‘verdade’ de uma comunidade fosse não problemática, transparente e facilmente acessível [...]” (STAM, 2013, p. 303). Mesmo que a intenção de representar positivamente grupos humanos que são alvo de estereótipos e preconceitos seja meritória, subjaz a este entendimento a armadilha do essencialismo, afinal a ideia de distorção implica a noção de que algo originalmente puro teve sua verdade ou autenticidade deturpada, adulterada ou falseada. Haveria assim, por princípio, uma substância original que foi objeto de descaracterizações.

A outra limitação decorrente da adesão à tese do cinema como *representação* diz respeito ao estabelecimento de referências externas ao filme, relacionadas ao contexto em que foi produzido ou à sua recepção, o que faz com que a metodologia utilizada para a análise se desloque do filme para aspectos que lhe são exteriores. Não se está postulando aqui que os condicionantes econômicos, políticos ou culturais devam ser esquecidos – até porque reconhece-se que, numa perspectiva dialética, tais aspectos são plasmados esteticamente na forma dos objetos culturais –, mas sim que, dado que o filme é o objeto da investigação, o ponto de partida para tal deve ser a própria obra em sua materialidade, sob pena de que o analista termine por utilizar o filme para ilustrar uma tese prévia e que os recursos e métodos mobilizados para o estudo se mostrem inadequados para a análise pretendida.

Em consonância com o que foi delineado acima, esta pesquisa entende que a noção de *representação* não é suficiente nem adequada para os seus propósitos, de modo que a análise empreendida tomou como fio condutor a noção de *figuração*. Esta, além de recurso heurístico, serviu como base para a abordagem metodológica aplicada na investigação dos filmes *Solaris* (1972 e 2002), a metodologia de análise *figural*. A seguir reconstrói-se o caminho que levou à adoção da concepção de *figuração* em detrimento da noção de *representação*, tanto quanto se demonstra como o conceito e os métodos adotados funcionam como mediações para se compreender de que forma as lógicas audiovisuais que informam cada um dos filmes analisados atuam no sentido não só de exprimir noções distintas sobre a experiência da temporalidade, mas também os mecanismos que levam os artefatos fílmicos a funcionar como elementos, de uma parte, de reafirmação de valores e percepções hegemônicas sobre o tempo e, de outra, de sua rejeição e proposição de uma experiência *reconfigurada* sobre tal categoria da experiência.

4.1 CINEMA COMO IMPRESSÃO DE REALIDADE

Uma das primeiras e mais iminentes questões que permeiam a teoria e a prática cinematográfica é a ideia de impressão de realidade. De fato, desde a sua invenção, o cinema foi confrontado com problematizações derivadas dessa questão. Situação até hoje não resolvida de todo. Em seus primórdios, o cinema foi muitas vezes apresentado pelos produtores ao público como um meio capaz de capturar e aprisionar o real. As crescentes reflexões sobre o tema, no entanto, logo demonstraram que essa assertiva não poderia ser tomada como verdade irrevogável, pelo contrário, deflagraram amplos e férteis debates sobre a verdadeira natureza do cinema e sua relação com a realidade. No campo teórico, estabeleceu-se um debate, hoje clássico, entre formalistas e realistas, os primeiros representados por teóricos do porte de Hugo Münsterberg e Béla Balázs, os últimos por pensadores como André Bazin e Siegfried Kracauer. Tal questão obviamente também se refletiu na produção dos próprios realizadores,

como é o caso do formalismo *eisensteiniano* ou do *cinéma-vérité*, de Michael Roemer.

As primeiras teorizações sobre o cinema são eivadas de críticas ao realismo com o qual os produtores insistiam em associar à arte nascente, como assinala James Dudley Andrew (2002). Esse esforço torna-se compreensível se atentarmos para o fato de que, quando do seu surgimento, o cinema estava fortemente vinculado às formas de divertimento e entretenimento que o acompanhavam nas exibições realizadas juntamente aos populares espetáculos de variedades. Tratava-se, portanto, de buscar separá-lo desses outros fenômenos e, ao mesmo tempo, encontrar sua própria feição ou até mesmo reivindicar para ele um lugar específico no panteão das artes. Segundo Andrew, os primeiros teóricos defendiam a tese de que o cinema “era igual às outras artes porque transformava o caos e a ausência de significado do mundo numa estrutura e num ritmo autossustentados” (ANDREW, 2002, p. 21). O mesmo autor acrescenta que: “Paradoxalmente, a chegada do som parece marcar o declínio da grande era da teoria formativa do cinema” (ANDREW, 2002, p. 23). Isso porque:

Depois de 20 anos de experiência, os cineastas haviam localizado as peculiaridades do veículo e estabelecido uma forma narrativa capaz de unificar os mais variados efeitos. Com a chegada do som, essa forma foi jogada fora. Em vez de um grupo altamente flexível de sistemas de sinais físicos, os diretores proporcionaram às plateias uma aparência de realismo total. Qualquer um ligado à profundidade e à sofisticação da expressão podia ver que o cinema negociara sua pureza. [...] A forma cinematográfica, em vez de unificar um grupo variado de sistemas de sinais (iluminação, interpretação, montagem, composição), tornara-se na década de 1920 uma espécie de saco de lavanderia contendo imitações da realidade (ANDREW, 2002, p. 41).

Não apenas o cinema sonoro, mas o curso evolutivo dos recursos técnicos em geral possibilitou a adição de crescentes doses de realismo ao cinema. Tal ilusão de realidade tornou-se, por fim, uma das características mais marcantes do cinema clássico hollywoodiano. Todavia, a tentativa de invisibilizar os recursos manipulados na construção de um filme foi alvo de fortes contestações por parte dos defensores do antirrealismo. Eisenstein, por exemplo, critica o empenho de grande parcela dos realizadores em produzir obras moldadas pela busca de uma representação fiel da realidade:

A representação de objetos em suas proporções reais (absolutas) é, sem dúvida, apenas um tributo à lógica formal ortodoxa. Uma subordinação a uma ordem inviolável das coisas.

[...]

O realismo absoluto não é de modo algum a forma correta de percepção. É simplesmente a função de uma determinada forma de estrutura social. Como resultado de uma monarquia estatal, uma uniformidade estatal de pensamento é implantada. Uniformidade ideológica de um tipo que pode ser desenvolvido pictoricamente nas categorias de cores e desenhos dos regimentos de guardas... (EISENSTEIN, 2002, p. 40).

O cineasta, por seu turno, defendia a montagem como recurso capaz de, por uma associação de ideias sugeridas conscientemente pelo realizador, apresentar não o real, mas um conceito ao espectador. Isso seria alcançado a partir do que ele denomina de “montagem como uma colisão”, isto é: “Uma visão pela qual, da colisão de dois fatores determinados, nasce um conceito” (EISENSTEIN, 2002, p. 42). O conflito, portanto, seria a base dessa forma de montagem. Segundo esse ponto de vista, a forma desempenharia papel fundamental na transmissão de uma ideia. Daí depreende-se a noção de que ao cinema, assim como às demais manifestações artísticas, não caberia reproduzir a realidade tal como ela é. Diversamente, Eisenstein pretendia “[...] que o cinema ressuscitasse o discurso interior. Queria que o fluxo do discurso interior fosse ativado pela montagem e desenvolvido em direção a um evento emocionalmente significativo através da justaposição visual” (ANDREW, 2002, p. 57). Como se pode perceber, tal ideário é, em grande medida, tributário do pensamento dialético desenvolvido por teóricos como Hegel e Marx.

O antirrealismo *eisensteiniano* repousa na compreensão de que:

O processo através do qual um cineasta chega a se apropriar da verdadeira forma de um evento não é o de apenas registrar a aparência desse evento. Eisenstein sempre defendeu que, para capturar a "realidade", deve-se destruir o "realismo", decompor a aparência de um fenômeno e reconstruí-lo de acordo com um "princípio da realidade". Para o marxista Eisenstein, tanto a natureza quanto a história obedecem a um princípio da forma dialética. O cineasta deve olhar abaixo da superfície do realismo de um evento até que sua forma dialética se torne clara; só então é capaz de "tematizar" seu tema. [...] Por seu lado, o espectador deve recriar o tema do filme a partir do momento em que sua mente energiza as "atrações". As inúmeras interconexões entre essas células irão finalmente dominar completamente o espectador, pois tanto o filme quanto o espectador caminham em direção à imagem final do tema. O filme não é um *produto*, mas um *processo* criativo organicamente desvendado no qual a plateia participa tanto emocional quanto intelectualmente (ANDREW, 2002, p. 64, grifo do autor).

Andrew afirma ainda que, embora não tenha tratado explicitamente do tema, pode-se inferir, a partir das concepções elaboradas por Eisenstein, uma estreita associação entre cinema e propaganda. Nessas circunstâncias, o objetivo principal do cineasta deve ser o de provocar em seus espectadores o maior efeito emocional ou intelectual possível. Passa por aí a ideia de uma montagem que, ao invés de favorecer a ilusão de realismo, esteja assentada sobre a disposição planejada de planos com o objetivo de potencializar um efeito previamente almejado pelo realizador, ou seja, transmitir uma dada mensagem. Mensagem esta distinta do discurso de senso comum e formulada com o intuito de despertar nos seus receptores um senso crítico. O cinema funcionaria, então, como um instrumento de conscientização. Para tanto, seria necessário que o cineasta tivesse o maior controle possível sobre os recursos técnicos à sua disposição e que os manejasse de modo a transmitir de forma eficiente conceitos imaginados de antemão; situação que pressupõe tanto um realizador cognoscente como um espectador ignaro.

Embora cada qual com nuances próprias, os teóricos formativos partiam da crença comum de que o cinema não se resumia a uma mera captura da realidade. Tanto Balázs, Arnheim como Eisenstein partilhavam da noção de que o “assunto fílmico” e não a realidade seria a matéria-prima do cinema (ANDREW, 2002). As manifestações artísticas teriam o pendore de selecionar certos temas da realidade e transformá-los segundo os meios que lhes são específicos. Nesse sentido, esses teóricos também se opunham a qualquer tentativa de um representacionismo completo. Caberia, portanto, ao realizador efetuar um trabalho de distorção da realidade, de modo a, com isso, intensificar a potência das imagens em transmitir a mensagem desejada e permitir que o espectador vislumbre a realidade sob outros moldes.

Embora tenha sido dominante durante a primeira fase da teorização sobre o cinema, a corrente formativa não foi a única. Inicialmente sem despertar grande atenção, a tradição realista prosperou com maior desembaraço após o cinema sonoro. Nas primeiras décadas após a invenção do cinema, esteve associada especialmente àqueles realizadores que declaravam transmitir a realidade tal qual ela é, numa atitude com propósitos muito mais publicitários do que teoricamente engajados. Na União Soviética, a corrente realista foi encabeçada por Dziga Vertov, o qual procurava contrapor-se à vigorosa

influência de formalistas como Eisenstein. Andrew (2002) assinala que, desde o seu florescimento, o realismo em sua vertente teórica vinculou-se à ideia da função social da arte. Conquanto os realizadores de documentários tenham sido propulsores destacados dessas concepções, pouco contribuíram para o desenvolvimento de formulações teóricas sistemáticas e consistentes. Foram Siegfried Kracauer e André Bazin os grandes representantes de uma primeira vertente teórica do realismo no cinema.

Kracauer tomava o cinema como uma ferramenta científica, a qual comportava a capacidade de sondar alguns aspectos da realidade. Na concepção do teórico, a fotografia transmitira boa parte do seu legado ao cinema, de modo que a matéria-prima de ambos seria o mundo visível. Para o pensador, as propriedades fotográficas constituiriam o recurso essencial do cinema, resultando daí sua capacidade singular de registrar a realidade. Ao posicionar-se dessa forma, Kracauer optava por ignorar não só as limitações técnicas da fotografia, mas também o aspecto humano por trás do manejo do equipamento que supostamente registra o mundo em si. Esse ponto de vista, além de colocá-lo em oposição aos teóricos formalistas, legava os demais recursos técnicos a um nível periférico:

Kracauer associa o meio básico da fotografia à matéria-prima do cinema. Rotula todos os outros aspectos do veículo cinema de propriedades "técnicas" suplementares. Esses luxos do veículo incluem a montagem, o primeiro plano, a distorção da lente, os efeitos ópticos e assim por diante. Kracauer torna claro que as propriedades técnicas estão apenas indiretamente relacionadas ao conteúdo. Isso dá prioridade às propriedades básicas, e ele exorta os cineastas a usarem as propriedades técnicas apenas para apoiar a função básica do veículo: o registro e a revelação do mundo visível a nosso redor (ANDREW, 2002, p. 95).

Segundo a visão do autor, ainda, as propriedades técnicas deveriam ser manejadas com moderação, uma vez que sua utilização abusiva poderia desviar o foco do assunto fílmico do seu conteúdo para a forma. Daí decorre a concepção sustentada pelo teórico de que os filmes não-realistas seriam incapazes de se colocar como algo além do que uma forma prosaica de entretenimento, o que se constituiria em verdadeiro desperdício do potencial científico inerente ao cinema.

O cineasta, assim, tem dois objetos em mente: a realidade e o registro cinemático da realidade. Tem dois objetivos: o registro da realidade através das propriedades básicas de seu instrumento e a revelação dessa realidade através do uso judicioso de todas as propriedades disponíveis ao veículo, incluindo as mais extravagantes. Kracauer vê duas possíveis motivações disponíveis a todo cineasta, a do realismo e a do formalismo. A última destrói a abordagem cinemática apenas quando opera desautorizada por conta própria. Quando usada apropriadamente, pode ajudar a realizar o segundo dos dois deveres do cineasta: deixar a realidade aparecer e então penetrar nela (ANDREW, 2002, p. 97-98).

Em que pese essa visão aparentemente rígida acerca dos deveres do cinema para com o registro da realidade, Kracauer assumia que ao cineasta cabia apresentar o real segundo sua ótica particular. A perspectiva do teórico tem pontos de contato com algumas concepções sustentadas pelos primeiros neorrealistas italianos, especialmente no que tange à defesa do cinema como representação das pessoas comuns e da vida cotidiana em oposição a espetáculos grandiosos e artificiais típicos da produção cinematográfica industrial dominante. Contudo, delas se afasta em outros momentos, revelando certa afinidade com a montagem invisível e o sistema de decupagem naturalista convencional, elementos característicos do cinema hollywoodiano clássico:

Dentro desta moldura ideológica de Kracauer, as regras gerais do bom cinema estarão bastante afinadas com o sistema da montagem invisível e da representação natural dos fatos que caracteriza a decupagem clássica. No seu esquema, a montagem não é nada além do que uma "rota de passagem": é preciso dar continuidade ao fluxo de vida projetado na tela. Seus pontos de atrito com Hollywood serão o aparato convencional e a manipulação que caracteriza a produção industrial. Em oposição à realidade fabricada, ele dará preferência a um cinema que caminha de encontro às afinidades essenciais que constata no processo tecnológico de base responsável pela existência dos filmes: a afinidade com os espaços abertos e não compostos, a afinidade com o não encenado, com o fortuito, com o sem fim, com o indeterminado (XAVIER, 2005, p. 71).

Tal posicionamento inscreve Kracauer naquilo que, na falta de melhor expressão, Xavier (2005) denomina de realismo empirista. Este seria caracterizado por uma abertura em direção ao positivismo que reflete a crença de que o progresso técnico seria capaz de impor limites à ideologização do mundo, na medida em que reproduz o visível em sua verdade. Baseado em tais premissas, o teórico considerava adequadas adaptações cinematográficas de obras literárias naturalistas ou realistas, mas descartava aquelas embasadas em

romances de caráter psicológico, uma vez que um romance que retratasse o universo mental do personagem não permitiria um extravasamento do mundo interior destes para suas relações com o mundo em geral. Justamente em relação a esses quesitos, realistas como o crítico francês André Bazin e seus seguidores do círculo da revista *Cahiers du Cinéma* parecem se distanciar de Kracauer.

Bazin teve uma contribuição fundamental para o estudo do cinema, sendo responsável por formular uma série de categorias de análise, prontamente absorvidas pela crítica cinematográfica. Para ele e seus discípulos, a forma do filme em nada oblitera o realismo do seu conteúdo. Além disso, segundo seu ponto de vista, o visível não necessariamente se confunde com o real. Conforme Xavier (2005), o autor toma partido de uma representação pautada na ideia de que a narrativa deve assumir contornos cada vez mais realistas, isso faz com que defenda o uso do som, a objetividade narrativa e a continuidade lógica e visual, bem como a recusa à supremacia da montagem (fortemente vinculada à tradição russa) e à decupagem clássica. Bazin parte da concepção de que, embora o realizador selecione um quadro a ser mostrado, ele está de algum modo oferecendo ao espectador um recorte da realidade.

Diferentemente de Kracauer, Bazin comemora o aperfeiçoamento e o uso dos mais diversos recursos técnicos, pois o progresso técnico traz consigo o potencial de imprimir maior realismo ao cinema, embora entenda que os ganhos de realidade em determinadas áreas possam comportar certas perdas em outras. Como o progresso desses recursos se mostra uma constante, o teórico acredita que o cinema se constitui na mais realista das formas de arte:

Desde o fim da heresia expressionista e principalmente desde o cinema falado, podemos considerar que o cinema tendeu continuamente para o realismo. Entendamos *grosso modo* que ele quer dar ao espectador uma ilusão tão perfeita quanto possível da realidade, compatível com as exigências lógicas da narrativa cinematográfica e com os limites atuais da técnica. Com isso, o cinema opõe-se claramente à poesia, à pintura, ao teatro e se aproxima cada vez mais do romance (BAZIN, 2014, p. 291, grifo do autor).

O crítico se colocou como grande opositor da corrente formativa, além disso, conforme Andrew (2002): “Foi sem dúvida a voz mais importante e inteligente a defender uma teoria e uma tradição cinematográfica baseada na

crença no poder das imagens mecanicamente registradas, e não no poder aprendido do controle artístico sobre tais imagens” (ANDREW, 2002, p. 113). Diversamente do realismo empirista de Kracauer, sua compreensão se apoia em duas teses fundamentais, a saber, a do realismo físico dos objetos, calcada tanto no registro da espacialidade destes como no lugar que ocupam, e a do realismo psicológico, o qual não se basearia na precisão da reprodução em si, mas na convicção despertada pelo fato de que se trata de uma presença mecanicamente registrada (ANDREW, 2002).

Para resumir, Bazin, como Kracauer, achava que a realidade bruta está no cerne do apelo do cinema; mas, diferentemente de Kracauer, tentou de forma desesperada mostrar de que modo funciona. Concluiu que a matéria-prima do cinema não é a própria realidade, mas o desenho deixado pela realidade no celuloide. Esses desenhos têm duas propriedades absolutamente importantes. Primeiro, são geneticamente ligados à realidade que espelham, como um molde está ligado a seu modelo. Segundo, já são compreensíveis. Não têm de ser decifrados como as impressões digitais, ou um eletrocardiograma, ou mesmo os raios x. [...] Não apenas o mundo faz um desenho de si mesmo no cinema, quase nos duplica a sua realidade visual. O cinema então coloca-se ao lado do mundo, parecendo exatamente o mundo. Apesar de ser incorreto falar de "realidade" aparecendo na tela, Bazin providenciou um termo mais exato, emprestado da geometria. O cinema, disse, é uma *assíntota da realidade*, movimentando-se cada vez mais próximo dela, para sempre dependente dela (ANDREW, 2002, p. 117-118).

Para Bazin, a missão ontológica do cinema consiste na reprodução do mundo à imagem do real (XAVIER, 2005). No seu entendimento, ao realizador cabe conter seus ímpetos de subjetivação, de forma a entregar aos espectadores uma produção elaborada a partir da maior objetividade possível. Isso permitiria ao público franca liberdade para significar o que é visto. Há nessa concepção uma recusa à utilização de símbolos, ao uso de coisas que se passem por outras. Segundo o teórico, “o realismo capaz de exprimir ‘a significação concreta e essencial do mundo’ é um ato de fé, onde a transparência mais cristalina se revela através da reprodução do mistério da existência, da duplicação do mundo em sua ambiguidade” (XAVIER, 2005, p. 89).

Em que pese a influência do pensamento dos autores supracitados no âmbito da teoria do cinema, há que se destacar que foram formulados ao largo dos estudos acadêmicos. Seus elaboradores eram, via de regra, cineastas ou críticos. De fato, encarado inicialmente como uma forma de diversão popular, o

cinema não parecia objeto digno de receber a atenção do círculo intelectual. Christian Metz foi um dos pesquisadores que contribuíram de forma decisiva para a consolidação do cinema como tema de estudos científicos. O linguista francês foi, em grande medida, responsável por posicionar o cinema como objeto de análise dos estudos semióticos. Conforme Andrew (2002), Metz liderou o esforço por substituir o existencialismo idealista baziniano pelo estruturalismo materialista.

No artigo que inaugura seu primeiro livro sobre o cinema, Metz aborda diretamente o tema da impressão de realidade:

Mais do que o romance, mais do que a peça de teatro, mais do que o quadro do pintor figurativo, o filme nos dá o sentimento de estarmos assistindo diretamente a um espetáculo quase real [...]. Desencadeia no espectador um processo ao mesmo tempo perceptivo e afetivo de “participação” (não nos entediamos quase nunca com o cinema), conquista de imediato uma espécie de credibilidade – não total, é claro, mas mais forte do que em outras áreas, às vezes muito viva no absoluto –, encontra o meio de se dirigir à gente no tom da evidência, como que usando o convincente “É assim”, alcança sem dificuldade um tipo de enunciado que o linguista qualificaria de plenamente afirmativo e que, além do mais, consegue ser levado em geral a sério. Há um modo fílmico da presença, o qual é amplamente crível. Este “ar de realidade”, este domínio tão direto sobre a percepção tem o poder de deslocar multidões, que são bem menores para assistir à última estreia teatral ou comprar o último romance (METZ, 2014, p. 16-17).

O autor credita a atração exercida pelo cinema sobre o público à impressão de realidade, um fenômeno cujas raízes repousariam sobretudo em aspectos psicológicos. Em razão disso, a credibilidade poderia ser encontrada quer em filmes fantásticos ou realistas. A reprodução da realidade seria, contudo, mais ou menos fiel a depender dos índices de realidade presentes em cada filme. O movimento seria, por seu turno, um elemento a reforçar tal impressão, na medida em que ao mesmo tempo que daria materialidade aos objetos, corresponderia a um índice adicional de realidade (METZ, 2014). Metz conclui seu artigo com a afirmação de que: “O ‘segredo’ do cinema é *também* isto: injetar na irrealidade da imagem a realidade do movimento e, assim, atualizar o imaginário a um grau nunca dantes alcançado” (METZ, 2014, p. 28).

O peso colocado por Metz sobre a impressão de realidade do cinema será, no decorrer de sua obra, suavizado. Segundo Andrew, isso foi feito de duas maneiras – primeiramente, por meio da investigação de como a audiência

percebe as imagens que lhe chegam como reais. Em um segundo momento, ao promover uma crítica da analogia entre imagem realisticamente representada e realidade. Nesse ponto, o autor abandona boa parte das noções contidas em seu ensaio sobre a impressão de realidade no cinema na tentativa de transpor a fixação na imagem e, com isso, ir além do deslumbramento provocado pela semelhança entre o real e o seu duplo. Em seus últimos trabalhos o teórico se dedicou a explorar a análise dos códigos que permitiriam que uma representação comunicasse ao espectador uma mensagem simples, isto é: “Quais os códigos, pergunta, que permitem que um tipo de entidade (uma imagem cinematográfica é apenas luz e sombra) se torne uma mensagem para outro tipo de entidade (algo no mundo real com o qual se parece)?” (ANDREW, 2002, p. 186).

A questão colocada por Metz nos permite dar um passo adiante em direção a uma nova e mais complexa problemática, a do cinema como forma de representação da realidade. Para tanto, é fundamental enfocarmos o debate instaurado em torno do tema.

4.2 REPRESENTAÇÃO: cinema como imitação do real

O rápido crescimento dos estudos sobre o cinema no âmbito acadêmico, especialmente a partir dos anos 1960, trouxe à baila novos temas para discussão, sendo a questão da representação um dos mais fecundos. As primeiras teorias sobre o cinema, ilustradas em parte na seção anterior, já comportavam uma noção do cinema como representação. Tal noção se fundamentava sobretudo na ideia de mímese, isto é, de que algo que não estava presente aqui e agora poderia ser apresentado sob a forma de imagem. Nesse caso, a representação funcionaria como elemento mediador entre a coisa real e o seu registro audiovisual. Contudo, o avanço das investigações nesse campo se fez acompanhar de uma crescente complexificação.

Edgar Morin é um dos autores que contribui para a formulação de novos entendimentos no campo em questão. Em sua obra *O cinema ou o homem imaginário* (2014) apresenta, de forma ensaística, uma análise sobre o processo de projeção e identificação a partir do cinema. O teórico, assim como Kracauer

e Bazin, parte da noção de que o cinema, em virtude de suas características técnicas, é um mecanismo capaz de registrar o real e devolvê-lo enquanto tal, contudo, diferentemente daqueles, busca também analisar a participação da subjetividade do espectador no sucesso desse intento. Compreende, então, que esta participação acontece mediante o estabelecimento de relações de projeção e identificação entre os indivíduos e a imagem. Tal composição introduz um novo elemento à equação, qual seja, o imaginário.

Assim, sob a perspectiva de Morin, se por um lado o cinema enquanto técnica guarda a possibilidade de captar o mundo e devolver à tela o seu duplo, a imagem em movimento, por outro, enquanto constitutiva de um mundo imaginário, transforma-se em local de revelação dos desejos e do onírico, uma vez que comportaria a capacidade de promover um encontro entre suas características imagéticas e certas estruturas mentais humanas (XAVIER, 2005). Neste sentido, o potencial representacional do cinema seria o resultado do amálgama entre o realismo resultante do registro – por meio de uma máquina que opera a captação do real – fiel ao registro do mundo em seu movimento e o irrealismo condensado nas imagens fantasmagóricas projetadas numa tela de grandes proporções, na qual nem mesmo o tamanho real dos objetos e pessoas é preservado (embora o mundo diegético siga mantendo a proporcionalidade entre as coisas). O cinema seria, portanto, a resultante de uma relação dialética entre realismo e irrealismo:

A imagem é o estrito reflexo da realidade, sua objetividade fica em contradição com a extravagância do imaginário. Mas ao mesmo tempo esse reflexo já é um “duplo”. A imagem já está embebida pelas forças subjetivas que irão deslocá-la, deformá-la, projetá-la na fantasia e no sonho. O imaginário encanta a imagem porque esta já é uma encantadora em potencial. E ele prolifera na imagem como seu câncer natural. Ele cristaliza e expande as necessidades humanas, mas sempre em imagens. O imaginário é o lugar comum da imagem e da imaginação.

Assim, é segundo essa mesma continuidade que o mundo dos duplos se expande naquele das metamorfoses, que a imagem se exalta no imaginário e que o cinema desenvolve suas próprias forças em suas próprias técnicas e ficção (MORIN, 2014, p. 100).

A partir desse ponto de vista, o autor expõe uma visão particular do cinema como representação do mundo. Segundo Xavier, a base de sua concepção “é a consciência de que o dado responsável pelo ‘charme’ da imagem

cinematográfica – instância de reprodução que tem valor de *duplo* imortalizado – é a secreção de imaginário a ela inerente” (XAVIER, 1983, p. 23, grifo do autor). Aqui, ainda, o sentido de representação utilizado pelo teórico estaria associado à noção de “restituir uma *presença*” (MORIN, 2014, p. 205). Partindo deste pressuposto, Morin assevera que a imagem é simbólica, uma vez que tanto pode insinuar como transmitir coisas para além de si mesma. Tal potencial simbólico seria, de fato, um atributo inerente à imagem. Sua compreensão assenta-se na concepção de que o cinema constitui um discurso e, portanto, possui uma linguagem.

Adentra-se aqui na noção de representação, mas, antes de avançarmos, convém questionar o significado desse conceito. Observa-se que se trata de uma expressão polissêmica, o que nos impõe a necessidade de explicitar com maior precisão o alcance desse conceito. Para tanto, parte-se da exposição feita por Stuart Hall em seu livro *Cultura e representação* (2016). Nessa obra, o autor procura elucidar e apresentar as conexões entre representação e cultura. Na ótica ali defendida, representar equivale, de modo geral, a dar sentido, por meio de conceitos, emoções ou imagens a coisas que existem no mundo (HALL, 2016). Os objetos em si não possuem um significado evidente ou intrínseco, mas veiculam sentidos na medida em que operam como símbolos que *representam* ideais, noções ou sentimentos. É por meio dos signos representativos de nossas ideias que as pessoas podem interpretar com certa justeza os sentidos que pretendemos transmitir. As línguas, por exemplo, atuam segundo essa dinâmica.

O autor chama a atenção para o fato de que, a partir da virada cultural nas humanidades, o sentido passou a ser entendido como fruto de uma produção, passível de ser construído e não apenas descoberto. Desde então, essa abordagem, conhecida como “social construtivista” toma a representação como algo inerente às coisas e, portanto, “tão fundamental quanto a base econômica ou material para a configuração de sujeitos sociais e acontecimentos históricos – e não uma mera reflexão sobre a realidade depois do acontecimento” (HALL, 2016, p. 26). Conforme o pensador, em períodos mais recentes, a discussão em torno da representação ganhou novos contornos; a preocupação com o sentido deixa de centrar-se no funcionamento da linguagem para direcionar-se ao papel cumprido pelo discurso no âmbito da cultura. A abordagem discursiva se dedicará a explorar como a linguagem e a representação constroem sentidos,

mas também “como o conhecimento elaborado por determinado discurso se relaciona com o poder, regula condutas, inventa ou constrói identidades e subjetividades e define o modo pelo qual certos objetos são representados, concebidos, experimentados e analisados” (HALL, 2016, p. 26-27). Esta concepção injeta na ideia de representação a noção de historicidade, isto é, procura entender como as linguagens e os sentidos são explorados em um determinado contexto local e social.

Hall aponta que a significação somente é possível em razão da conformação de dois sistemas de representação, os quais atuam de forma inter-relacionada:

No cerne do processo de significação na cultura surgem, então, dois “sistemas de representação” relacionados. O primeiro nos permite dar sentido ao mundo por meio da construção de um conjunto de correspondências, ou de uma cadeia de equivalências, entre as coisas – pessoas, objetos, acontecimentos, ideias abstratas etc. – e o nosso sistema de conceitos, os nossos mapas conceituais. O segundo depende da construção de um conjunto de correspondências entre esse nosso mapa conceitual e um conjunto de signos, dispostos ou organizados em diversas linguagens, que indicam ou representam aqueles conceitos. A relação entre “coisas”, conceitos e signos se situa, assim, no cerne da produção do sentido na linguagem, fazendo do processo que liga esses três elementos o que chamamos de “representação” (HALL, 2016, p. 38).

Assim, o sentido é construído graças ao sistema de representação, sendo fixado pelo código. Por sua vez, o código é responsável por promover uma articulação entre o sistema conceitual e a linguagem. Estes, assinala Hall, exercem o papel de regular e organizar práticas e condutas, e deste modo, terminam por auxiliar na fixação das normas e convenções que possibilitam a ordenação e o gerenciamento da vida social. Sendo assim, grupos de interesse procuram estruturar e formalizar os sentidos de modo a obter o ordenamento das condutas. Cumpre salientar, contudo, que os sentidos são modificáveis ao longo da história e, portanto, nunca podem ser fixados em definitivo. Daí também decorre que o processo de captação do sentido envolve um esforço de interpretação. Desta forma, o sentido captado pelo receptor nunca equivale exatamente aquele dado pelo emissor ou mesmo pelos demais espectadores (HALL, 2016).

Francastel, por seu turno, afirma que o estudo da linguagem figurativa não pode fazer uso do mesmo ferramental mobilizado pela linguagem verbal. Isso porque:

Os elementos da linguagem verbal são, com efeito, homogêneos; constituem verdadeiras unidades colocadas entre si, segundo uma relação fixa, correspondendo a um mecanismo constante da actividade fonética do cérebro. É devido ao facto de os elementos que constituem a linguagem figurativa terem um carácter ambíguo que resulta de se desenvolverem no espaço-tempo e de combinarem diferentes elementos de elaboração, que não se pode reduzir o estudo da linguagem figurativa a um caso de aplicação das leis genéricas da linguagem falada (FRANCASTEL, 1983, p. 100).

O teórico entende não ser possível ao artista representar diretamente a realidade, uma vez que para poder fazê-lo é necessário antes que tenha criado uma imagem mental dessa realidade. Segundo seu ponto de vista, entre a representação e o real há necessariamente um intermediário, a imagem que o artista elabora a partir do real para que possa construir sua representação. Daí depreende-se que o referente da representação não seria a realidade em si, mas a imagem mental que o artista faz dessa realidade. A imagem figurativa reside na mente, não provém da natureza, como se poderia supor. Portanto, a imagem já responderia a certa estruturação, na medida em que é formada a partir de uma associação e uma seleção por parte do artista que a compõe, isto é, é fruto de um primeiro nível de ordenação.

Além disso, o autor compreende que a fiel reprodução da realidade não é papel nem objetivo da arte. Na sua visão, a arte carrega uma ambiguidade patente, sendo passível tanto de apreender certos aspectos da realidade como de abandonar outros. “O que o artista fixa, não é o que ele viu ou apreendeu, é o que ele procura e o que ele quer revelar aos outros” (FRANCASTEL, 1983, p. 41). A significação transportada por um signo é mutável, podendo um objeto figurativo ser entendido como mais ou menos representativo do universo ao seu redor a depender do período histórico ou da cultura em que estiver inserido. Reconhece também que as representações sobre determinada obra variam conforme o observador, assim como em função do que o realizador idealizou ao elaborá-la. O teórico entende que “[...] a obra de arte é uma passagem e que, ao fixar-se, o pensamento figurativo estabelece um verdadeiro diálogo, através das

obras, entre participantes, afastados pelo espaço, pelo tempo e pelo saber” (FRANCASTEL, 1983, p. 141).

Ao tratar do cinema, Francastel assegura que a representação plástica presente nesta forma de manifestação artística não é consideravelmente diversa das demais artes em geral. Desse modo, o movimento não dotaria a representação cinematográfica de maior fidelidade. O autor assinala que, em que pese a mobilidade das cenas registradas, a câmera é uma forma de registro tão artificial quanto qualquer dos outros meios já utilizados pela humanidade. Assim:

Os objetos fílmicos não são nem mais nem menos verdadeiros que os objetos desenhados. Uns e outros são signos, na plena acepção do termo, isto é, organização de linhas, cuja finalidade é uma fragmentação alusiva da superfície. Quer seja através de traços, superfícies, sombras ou cores, que as linhas se encadeiam ou mobilizem, a função de reconhecimento e de representação permanece a mesma. O cinema é uma arte, o que não lhe retira nenhuma característica específica, mas só se conseguirá compreendê-lo devidamente, se se integrar este fenômeno particular na série inumerável de signos plásticos, e sem nunca esquecer que o objeto fílmico, tal como todos os objetos artísticos, é uma metáfora e uma criação ilusionista do espírito (FRANCASTEL, 1983, p. 167).

Assim, o cinema, tal como as outras formas de arte, ao invés de representar diretamente a realidade, evoca uma dada realidade – esta, por sua vez, localizada em um determinado tempo histórico. Francastel acrescenta que a arte é capaz de modelar não apenas gestos e ideias, mas também as representações. Para o autor, é a técnica que torna a arte comunicável. Segundo seu entendimento, há que se distinguir entre o objeto figurativo e a imagem, ou seja, entre o meio e a sua representação. O objeto figurativo é o suporte da imagem:

[...] é o suporte material e fixo que serve de referência ao criador de um signo plástico e ao espectador. A imagem, esta, não está numa relação de determinação fixa com o signo. Para o mesmo objeto ela é tão variável quanto o número de espectadores. Ela não é mais estável do que as interpretações. Ela é um dos elementos essenciais da ambiguidade fundamental da obra figurativa. Ela se situa, enfim, não no objeto, o *medium*, mas no espírito daqueles que são usuários do objeto (FRANCASTEL, 2011, pp. 106-107, grifo do autor).

O autor defende que a função figurativa não é meramente suplementar, mas apresenta-se como complementar ao pensamento operatório e ao

pensamento verbal, sendo responsável pela produção de objetos de civilização que, por sua vez, dão testemunhos, de outro modo inacessíveis, sobre as sociedades presentes e passadas. Além disso, diferentemente de Morin, rejeita a ideia de que o objeto figurativo, neste caso, o filme, possa de algum modo operar como uma duplicação do mundo:

O signo figurativo não constitui jamais o duplo, o equivalente de um elemento desligado do real; ele materializa um ponto de vista, quer dizer ele encerra necessariamente um julgamento de valor, o que equivale a estabelecer uma distinção entre o signo e sua significação, ou em outras palavras distinguir do objeto figurativo o objeto pretexto e o signo que o materializam. O que caracteriza absolutamente todo signo figurativo, insistimos, é sua ambiguidade. Ambiguidade porque jamais o signo coincide com aquilo que o espectador vê e compreende, porque o signo é por definição fixo e único e, também por definição, a interpretação é múltipla e móvel (FRANCASTEL, 2011, p. 97).

Gombrich (1995) aponta que, para obter o efeito de representação, uma imagem não precisa ser fiel ao motivo natural, sua potência reside em mostrar-se eficaz dentro de um dado contexto de ação: “Ela pode ser semelhante ao natural se isso for considerado como algo que contribui para a sua força, mas em outros contextos o mais sumário dos esquemas bastará, desde que retenha a natureza eficaz do protótipo” (GOMBRICH, 1995, p. 117). O que permite a eficácia do processo de representação, segundo o autor, é o pertencimento a uma mesma classe de objetos, o que faz com que provoquem reações análogas. É nesse sentido que um objeto pode fazer as vezes do outro, a dizer, representá-lo. Desse entendimento, Gombrich conclui, no mesmo sentido que Francastel, que a eficácia da representação não se associa à mera duplicação ou replicação do real:

[...] a representação nunca é uma réplica. As formas de arte, antigas e modernas, não são duplicatas do que o artista tem em mente – não mais do que as duplicações do que ele vê no mundo exterior. Nos dois casos, são transcrições feitas com um veículo adquirido, um veículo que se desenvolveu através da tradição e da habilidade – do artista e do observador (GOMBRICH, 1995, p. 394-395).

Além disso, o autor assinala que a comunicação artística precisa levar em conta o receptor da obra, e que este deve dispor de repertório adequado para interpretar com um mínimo de acurácia o que lhe é apresentado. De qualquer forma, é inevitável que suas expectativas e percepções particulares entrem

igualmente em jogo na resolução do enigma interpretativo com o qual se defronta. É preciso entender, então, que a ideia de representação coloca em relação no mínimo dois agentes: de um lado, o realizador da obra munido dos valores, conceitos e sentimentos que tinha em mente quando a elaborou; de outro, o receptor, que traz consigo uma determinada bagagem cultural e de vivências, as quais serão mobilizadas, mesmo que involuntariamente, no momento da leitura dessa obra. No mesmo sentido, para que uma obra seja lida, se faz necessário levar em conta as crenças e valores correntes na sociedade em que está inserida. A obra será, assim, simultaneamente testemunho daquele ordenamento social e fragmento da realidade que a produziu.

Aumont e Marie (2003), em seu *Dicionário teórico e crítico do cinema*, ressaltam que o conceito de representação, tomado em sentido amplo, exprime uma “[...] operação pela qual se substitui alguma coisa (em geral ausente) por outra, que faz as vezes dela” (AUMONT; MARIE, 2003, p. 255). Tratando especificamente da representação por meio de imagens, os autores assinalam a existência de duas vertentes concorrentes fundadas especialmente em torno da questão de sua natureza inata e universalista ou cultural e particularista; a primeira visão, defendida pelos convencionalistas, e a última, pelos realistas. Segundo os convencionalistas, toda e qualquer imagem é representativa, uma vez que se estabelece, em qualquer caso, uma representação arbitrária com o seu referente. A representação seria, portanto, um modo de significação entre muitos possíveis. Por outro lado, os realistas percebem distinções entre os tipos de representação, sendo que algumas delas operariam por meio de fundamentos de viés naturalista. Um caso exemplar nesse sentido seria o das representações em perspectiva (AUMONT; MARIE, 2003).

Segundo os autores, a análise da representação no campo do cinema é bastante restrita, sendo tratada especialmente em termos especulativos. Nesta esfera, o debate se dá, por um lado, acerca da representação como artefato cultural e centrada na ideia do realismo como convenção, apropriada a certas organizações sociais, e, por outro, em torno da impressão de realidade, noção que admite a ideia de que a representação conduzida segundo esta lógica seria uma constante a operar em toda e qualquer sociedade. Tomando em questão os aportes trazidos pelo cinema ao campo de estudos sobre a representação, Pierre Sorlin (1985) assinala que estes não se resumem a contribuições

complementares, mas promovem novos enfoques sobre a temática, de tal forma que podem revolver o referido campo de investigações. Um ponto que reforça sua tese é o de que as representações estão fortemente baseadas na percepção visual e estas, por sua vez, são veiculadas por meio de imagens.

Para Sorlin, o cinema não apresenta o mundo em sua concretude, mas desvela fragmentos deste a partir de escolhas que vão desde os enquadramentos e cortes ao som ou ruído que acompanha cada cena. Tais escolhas não deixam de revelar também o modo como o mundo é compreendido em determinada época, pois as tomadas de câmera e os ajustes de foco priorizam dados assuntos em detrimento de outros, conformando assim uma hierarquia temática. Assim, o cinema é capaz de difundir “[...] los estereotipos visuales propios de una formación social”⁸ (SORLIN, 1985, p. 28). Finalmente, o autor aponta que até os dias de hoje o estudo da representação recaiu sobretudo sobre a escrita – o que é óbvio, dado que os textos formaram o tipo de documentação majoritária dos períodos históricos precedentes –, contudo, desde meados do século passado, a imagem torna-se preponderante, logo, havemos de tomá-la em conta, assim como conduzir os estudos de textos a partir de novas perspectivas.

No mesmo sentido que Sorlin, Casetti e Chio (1991) ressaltam a peculiaridade do conceito de representação quando aplicado ao cinema. Segundo os autores, as ideias de substituir alguma coisa por outra ausente e de reprodução, associadas ao conceito de representação, não dão conta das particularidades da imagem fílmica. Há de se atentar, ainda, para a ambiguidade e, até certo ponto, contraditoriedade carregada pelo termo. Afinal, se, por um lado, ele encarna a concepção de reconstrução fiel do mundo, por outro, guarda a ideia de criação de um mundo à parte, cujo intento é justamente distanciar-se do seu referente. Assim, a representação nos coloca uma dupla questão: a de endossar o objeto substituído (o mundo real) ou seu substituto (o universo autônomo do filme).

Em suas análises sobre o cinema, Casetti e Chio assinalam a existência de três grandes regimes de representação: a analogia absoluta, a analogia

⁸ “[...] os estereótipos visuais próprios de uma formação social” (SORLIN, 1985, p. 28, tradução nossa).

construída e a analogia negada. A analogia absoluta busca restringir tanto quanto o possível o emprego de truques e manipulações técnicas, uma vez que age em face da realidade. Esta não é apresentada explicitamente, mas é evocada por meio do uso de objetos de cena com toda a sua materialidade e clareza; enquadramentos e focos que possibilitem o reconhecimento da realidade; e uma forma de montagem alicerçada no uso de quadros longos e complexos, que buscam apreender a realidade em sua duração e pulsação.

O regime da analogia negada procura afastar-se da realidade, seja ocultando ou esquivando-se de remeter a ela. Contrariamente à analogia absoluta, há aqui uma clara rejeição pela descrição da realidade, operada a partir de inúmeros artifícios: os objetos não são postos em cena em sua literalidade, mas em termos conotativos, buscando conferir-lhes qualidades abstratas e simbólicas; o enquadramento buscará assinalar o distanciamento em relação ao referente, utilizando para isso recursos que isolem, seccionem e segmentem aspectos da realidade, de modo a impedir o seu reconhecimento; a junção das seqüências fará uso de pontes originais e cortes inesperados, com o fito de promover uma reestruturação inovadora dos elementos.

Por fim, a analogia construída apresenta-se como intermediária entre os dois regimes anteriores. Neste caso, o afastamento da realidade é contingencial, na medida em que é feito com a intenção de a ela retornar. Para alcançar seu intento, este regime de representação usa da manipulação e de expedientes voltados a promover a dissimulação do real a fim de produzir um sentido próprio de realidade e de apresentá-la sob outra natureza, mais eficaz e interessante. Segundo os autores, uma tal operação está pautada na criação, falsificação e ilusão.

Casetti e Chio apontam que cada um desses regimes de representação está associado a uma forma de montagem, a saber, a analogia absoluta ao plano-sequência móvel, a analogia negada à montagem-rei e a analogia construída à *decóupage*. O plano sequência, em virtude da continuidade espaço-temporal aliada a movimentos de câmera lentos e envolventes, seria capaz de abranger diversos aspectos da realidade, sendo por isso visto pelos autores como um recurso que tenciona abraçar o real em sua dinâmica e diferentes dimensões. Tal artifício seria potencializado no caso do uso conjunto da perspectiva obtida a partir da profundidade de campo, uma vez que esta permite

o enquadramento de um vasto espaço onde os atores podem movimentar-se de forma contínua e compassada. Assim, tanto a analogia absoluta como o plano-sequência móvel tencionariam uma aproximação com o real por similitude.

A montagem-rei, por sua vez, propõe que se execute a ruptura com a homogeneidade da dimensão espaço-temporal sem ocultar os cortes, para, com isso, desvelar artificialidade e irrealidade do que é posto em cena. Essa modalidade de montagem intenta romper os laços com a realidade ao mesmo tempo em que delinea uma junção organizada para a produção de sentidos abstratos e alegóricos. Em razão dessas características, a montagem-rei foi por vezes utilizada por cineastas que ambicionavam imprimir uma estética baseada na rejeição das ideias de transparência e invisibilização na urdidura das sequências e na articulação dos recursos cinematográficos, buscando expor de forma consciente o caráter ilusionista do cinema. Por fim, a *decóupage* apresenta-se como a montagem típica do cinema clássico hollywoodiano, pois mostra-se funcional a elaboração de um universo ficcional verossímil destinado a produzir uma impressão de realidade. Em que pese o uso em profusão de técnicas de seleção e manipulação da imagem, este recurso procura ocultar tais operações por meio de outras técnicas que criem pontes entre as sequências e deem fluidez à montagem, tornando-a transparente. O método em questão segmenta e reorganiza a realidade, dando-lhe uma nova feição, fidedigna, mas simplificada e, por isso mesmo, mais eficaz e interessante em termos narrativos.

Evidentemente, não basta a utilização de um dos métodos de montagem acima para se alcançar com precisão as formas de representação às quais estes se vinculam, do mesmo modo que nem sempre o uso desses recursos pretende chegar a tais fins. O resultado final alcançado só poderá ser devidamente analisado à luz do cotejamento desta técnica com as demais empregadas ao longo do filme, bem como a partir da investigação acerca do modo como todas elas são articuladas. A complexidade de uma obra fílmica requer uma análise que revise os recursos particulares empregados, a forma como interagem e o produto final, resultando assim em uma visão da obra em sua totalidade. Tais cuidados são fundamentais para se evitar reducionismos ou conclusões apressadas, de modo que as análises nesse campo precisam ser empreendidas caso a caso, conforme ressaltam Casetti e Chio (1991):

Pero también es cierto que cada una de estas praxis – atrapadas en la ideología del régimen de referencia – son objeto de utilizaciones distintas. Hitchcock utiliza el plano móvil en *La sogá*, no porque esté interesado en captar íntegramente lo real, sino para trazar con la cámara un recorrido completamente personal de la realidad, para exhibir su propia habilidad a la hora de filmar con cualquier instrumento una trama de ficción. Welles utiliza la profundidad para que la impresión de realidad que produce pueda entrar en relación dialéctica con lo que más le interesa: la manipulación, la deformación de las figuras, la construcción de laberintos, la falsificación de las indicaciones y de las apariencias. El montaje-rey, en cuanto práctica de la ficción por excelencia, también puede utilizarse para romper el velo de la verosimilitud y exhibir, con una ejemplaridad desnuda, la propia naturaleza de la representación. El *découpage* mismo, que parece actuar por elecciones, fragmentaciones y manipulaciones, debe forzosamente introducir de algún modo la continuidad, si quiere dar lugar a un mundo verosímil y natural⁹ (CASSETTI; CHIO, 1991, p. 170, grifos dos autores).

O crítico e realizador francês Jean-Louis Comolli apresenta uma perspectiva original sobre a representação no cinema. O autor parte da compreensão da representação como fenômeno cultural, variável, portanto, segundo cada sociedade. Contudo, a singularidade de sua contribuição não reside nesse ponto, está além, no seu entendimento do cinema como a mais política das artes: “justamente porque, arte da *mise-en-scène*, sabe desentocar as *mise-en-scènes* dos poderes dominantes, assinalá-las, sublinhá-las, esvaziá-las ou desmontá-las, se necessário rir delas, fazer transbordar seu excesso na perda [...]” (COMOLLI, 2008, p. 63).

Comolli (2008) ressalta que o cinema e a representação não registram o mundo de fora para dentro, mas são, isso sim, fragmentos do mundo. Na sociedade contemporânea, aliás, cada vez mais nossas relações com o mundo se dão a partir de objetos audiovisuais. Na ótica do autor: “O audiovisual conduz o mundo. Pior, ele o substitui, o fabrica à sua medida” (COMOLLI, 2008, p. 83).

⁹ “Mas também é verdade que cada uma dessas práxis – presas na ideologia do regime de referência – são objeto de utilizações distintas. Hitchcock usa o plano móvel em *Festim diabólico*, não porque ele esteja interessado em captar totalmente o real, mas para traçar com a câmera uma jornada completamente pessoal da realidade, para exibir sua própria habilidade na hora de filmar com qualquer instrumento uma trama de ficção. Welles usa a profundidade para que a impressão de realidade que ela produz possa entrar em uma relação dialéctica com o que mais lhe interessa: a manipulação, a deformação das figuras, a construção de labirintos, a falsificação das indicações e das aparências. A montagem-reinha, enquanto prática de ficção por excelência, também pode ser usada para romper o véu de verossimilhança e exibir, com uma exemplaridade nua, a própria natureza da representação. A própria *découpage*, que parece agir por eleições, fragmentações e manipulações, deve forçosamente introduzir de algum modo a continuidade, se quiser dar lugar a um mundo verosímil e natural” (CASSETTI; CHIO, 1991, p. 170, grifos dos autores, tradução nossa).

A relação entre o espectador e o audiovisual seria a de uma dialética da negação:

O olhar é cego para aquilo que, dele mesmo, volta a ele como sua consciência, como sua forma. O desejo do espectador é de ser enganado, cegado sobre seu próprio estatuto, sobre o funcionamento daquilo que o faz gozar. Quando ocupo o lugar do espectador, abre-se em mim uma mancha cega, um buraco negro, um vácuo sobre o qual eu nada quero saber, pois ele é a condição mesma da minha *crença* no filme. É porque eu não me vejo olhar (olhado) que posso aderir à coisa representada. Sem essa recusa inicial e fundadora, não há crença possível. Eu sei muito bem que estou na sala de cinema e que sou espectador... mas mesmo assim esqueço disso para acreditar na representação, para nela injetar sua carga de realidade, sua intensidade de experiência vivida. Minha profissão de fé, meu desejo de acreditar não seriam, no entanto, tão potentes se não se agarrassem a essa negação inicial. É porque recalco (provisoriamente, durante o tempo da representação) a consciência do lugar que ocupo, meu olhar como consciência, que posso desfrutar da confusão mantida entre o mundo e a obra, entre a coisa e sua imagem (COMOLLI, 2008, p. 83-84, grifo do autor).

Para que o cinema seja aceito como representação crível do mundo, é preciso que aquele que assiste ao filme coloque provisoriamente entre parênteses sua consciência sobre o estatuto ficcional e irreal do que se passa na tela. Essas, aliás, são as regras tacitamente aceitas por aqueles que participam do jogo da *mise-en-scène* cinematográfica. A posição do espectador não é de uma passividade inexorável, como muitos já sustentaram, visto que o ato de “ver” envolve uma relação muito mais complexa que vai do olhar até o objeto e o retorno deste sob a forma de feixes de luz que, sobre a retina, são convertidos numa imagem então interpretada pelo cérebro. Contudo, o observador tem de abdicar da reflexão disparada pelo retorno do seu olhar sobre si mesmo para que a crença na cena que observa seja mantida. O que temos, portanto, é o estabelecimento de uma relação de cumplicidade, visto que: “A crença tem necessidade da consciência que a ameaça, tem necessidade dessa ameaça para se reforçar. Estamos dentro de uma psicologia da cumplicidade dos contrários” (COMOLLI, 2008, p. 84). É nesse sistema que reside toda a potência do cinema.

É a noção de representação que abre brechas para que a *mise-en-scène* cinematográfica seja evidenciada, para que os dispositivos que possibilitam a ilusão que preside o cinema (simultaneamente imposta ao espectador e desejada por ele) sejam revelados. Enfim, ela imprime reflexividade ao cinema:

Na noção de representação, o dispositivo se mostra. É claro que se trata de um artifício, de um sistema, de uma escritura. Uma representação é algo que se fabrica comigo e que eu fabrico com o outro. Na realidade, é toda a relação do visível ao invisível que se articula em torno desse retorno do olhar para si. O mundo se apresenta como visível ao olhar. O que continua invisível é o próprio olhar. Contudo, na representação, esse invisível do olhar para si mesmo pode, por sua vez, tornar-se visível. *Mise-en-abyme*¹⁰: figura da visibilidade da representação como dispositivo do mostrar (COMOLLI, 2008, p. 98).

O autor insiste em que o olho não-humano da câmera dá ao espectador as coordenadas que lhe indicam o que, de onde e como ele observa a cena que transcorre à sua frente. É verdade que a representação exprime um sistema de pensamento (consciente ou não) que suporta um ponto de vista, e o espectador não controla o que é projetado na tela, porém, no cinema, as linhas de força que constituem as representações sociais estão presentes de forma latente. As relações de poder e assujeitamento estão inscritas na tela, de forma que, por mais que invisibilizadas pelo uso de efeitos especiais ou de técnicas de transparência, podem ser desveladas. A parcela do mundo que é mostrada e tudo o mais que não é, quem mostra o quê e o modo como é mostrado são indicadores das relações humanas e de poder contidas na representação veiculada por meio do filme, cabe ao espectador assimilá-la passivamente ou refutá-la no todo ou em parte, mas, para isso, é preciso um olhar crítico sobre o que está sendo projetado.

Comolli defende a ideia de que “[...] o mundo nos é dado por meio de narrativas. O real seria, portanto, aquela parte do mundo que não é apreendida em nenhuma narrativa, que escapa a todas as narrativas já formadas. Que

¹⁰ André Gide derivou o conceito de *mise-en-abyme* da heráldica (arte ou estudo dos emblemas, brasões e escudos) para o campo dos estudos literários e das artes em geral, significando: “[...] processo de reflexividade literária, de duplicação especular. Tal autorrepresentação pode ser total ou parcial, mas também pode ser clara ou simbólica, indireta. Na sua modalidade mais simples, mantém-se a nível do enunciado: uma narrativa vê-se sinteticamente representada num determinado ponto do seu curso. Numa modalidade mais complexa, o nível de enunciação seria projetado no interior dessa representação: a instância enunciativa configura-se, então, no texto em pleno ato enunciatório. Mais complexa ainda é a modalidade que abrange ambos os níveis, o do enunciado e o da enunciação, fenómeno que evoca no texto, quer as suas estruturas, quer a instância narrativa em processo. A *mise-en-abyme* favorece, assim, um fenómeno de encaixe na sintaxe narrativa, ou seja, de inscrição de uma micro-narrativa noutra englobante, a qual, normalmente, arrasta consigo o confronto entre níveis narrativos.

Em qualquer das suas modalidades, a *mise-en-abyme* denuncia uma dimensão reflexiva do discurso, uma consciência estética ativa ponderando a ficção, em geral, ou um aspecto dela, em particular, e evidenciando-a através de uma redundância textual que reforça a coerência e, com ela, a previsibilidade ficcionais” (MISE EN ABYME, 2010).

demanda uma nova narrativa, ou desafia a narrativa” (COMOLLI, 2008, p. 100). Por seu turno, prossegue o autor, “o que chamamos de ‘realidade’, e que se coloca no plural, concerne às elaborações práticas conduzidas pelas diferentes narrativas dos diferentes polos de poder. Realidade sindical, patronal etc. Cada qual com sua realidade, cada qual com sua narrativa” (COMOLLI, 2008, p. 100). Tais narrativas dizem respeito a um universo de ideias em disputa. O cinema participa ativamente desse processo endossando, contestando ou complementando, por meio das representações que veicula, realidades coexistentes. Daí seu caráter eminentemente político: “Os sistemas de representação nos dão a ver as lutas políticas. Eles constituem sua visibilidade. O poder se expõe, não apenas é visível, mas a câmera o registra tal como ele se mostra” (COMOLLI, 2008, p. 101).

Na visão do autor, a revolução verificada do âmbito da técnica permite que a representação seja substituída pela simulação. A criação de realidades virtuais prescinde não só dos atores, mas até mesmo da câmera. Com isso: “A co-presença de elementos – a que chamamos de cena – não é mais necessária, torna-se obsoleta. A potência do cinema estava em conferir um efeito de real à ilusão, um efeito de presença à ausência, um efeito de atualidade ao passado” (COMOLLI, 2008, p. 102). No campo da ação política, impulsionadas pelas forças do mercado, verifica-se uma crescente renúncia ao sistema de representação em prol de uma forma de participação calcada no livre-arbítrio simulado. Assim:

O combate principal não é, de agora em diante, entre representações antagônicas (capitalismo/comunismo, por exemplo), mas *entre o que continua ligado à representação* (políticas da relação entre cidadãos, por meio da delegação de poder, cujas modalidades são apenas variantes do princípio democrático) e *o que sai da representação* para ir em direção à *mediatização da informação-mercadoria e do sujeito-consumidor* – que, em linhas gerais, é a lógica de uma não-declarada-como-tal *ditadura do mercado* (COMOLLI, 2008, p. 103, grifos do autor).

Esse cenário implica o embargo da experiência como norteadora das formas do sujeito conhecer e se relacionar com os outros e com o mundo. O recuo da presença concreta caminha de forma inversamente proporcional ao afluxo da “participação” virtual, tanto nas relações sociais como no mundo dos negócios, o que, por sua vez, contribui com o esfacelamento das oposições à

aceleração da circulação mercantil e financeira. A mediatização toma, então, espaços do campo da experiência. Comolli ressalta que, em que pese o cinema estabelecer um corte entre o espectador e o que é projetado, o que está em jogo é uma relação, ainda que desigual. O espectador é, de todo modo, juiz da representação que lhe é oferecida. Por sua natureza, o cinema carrega a potencialidade de tornar visíveis as relações existentes e demonstrar que elas podem ser modificadas.

O cinema nos permite pensar o que está politicamente em jogo na passagem à mediatização, no consumo da informação – mercadoria, na elisão da experiência, na abolição da cena, na tentativa de pôr um fim na inscrição verdadeira. O cinema nos mostra que desafios políticos se articulam com essas questões. O sistema das mídias – entre as quais as televisões e os objetos audiovisuais publicitários ocupam lugar principal – provoca um impasse na representação como modo de relação [...].

O cinema impõe ao seu espectador a prova de passar por uma escritura. De sacrificar a transparência, a ilusão, a imediatidade. De tudo aquilo que o virtual torna possível. De não renegar aquilo que chamamos de experiência. (COMOLLI, 2008, p. 107).

Seguindo a lógica proposta por Comolli temos que, no atual estágio de desenvolvimento capitalista, a representação, seja na esfera cultural ou política, passa cada vez mais a dar lugar à virtualidade e à interatividade. Todavia, embora a experiência ceda espaços à fetichização do mundo operada pela mediatização – a substituição da vivência pela simulação –, a representação não saiu de cena; coexiste com outros modos. O cinema persiste como espaço onde estão conjugadas as relações de poder, força e assujeitamento, porém, há de se ressaltar que, como forma de representação, cada filme veicula uma realidade própria, podendo reforçar tais relações ou colocá-las em questão. Uma vez que, mesmo sob a forma de diversão ou entretenimento, o cinema transmite valores e visões de mundo, torna-se evidente que ele também tem impactos práticos sobre a ação dos sujeitos e das instituições sociais, atuando como orientador das suas condutas. Por óbvio que essas representações nem sempre são coincidentes, podendo, inclusive, em muitos casos confrontar-se.

Na medida que as representações cinematográficas apresentam realidades (estas tomadas aqui na acepção de Comolli), fornecendo inúmeras narrativas do real, também atuam sobre ele, orientando comportamentos. Neste sentido, o cinema comporta, tal como a literatura, a potencialidade de operar

como uma representação de segundo grau. Passiani (2016) aduz que a “*mímesis* literária da *mímesis* social” (PASSIANI, 2016, p. 114) elaborada pela literatura “[...] se converte na representação da representação, uma representação de segundo grau que, ao representar a de primeiro grau, o mundo social em si mesmo, transforma-o” (PASSIANI, 2016, p. 114). O mesmo processo pode ser verificado no caso do cinema, de modo que, tanto em um caso como no outro, não se trata apenas de retratar uma realidade, mas de participar do próprio universo social, integrando-o ao mesmo tempo que o ordena.

Se, portanto, o cinema não se reduz à reprodução do real, faz-se necessário transcendê-lo, transfigurá-lo, para que a similitude aparente entre imagem audiovisual e real não oblitere ângulos não visíveis deste último, reforçando a naturalização de aspectos do mundo que, em verdade, são fruto de construções sociais. O que Passiani observa no campo da literatura serve igualmente para o cinema: o desvio da representação em relação ao referente – o mundo social – é necessário para que não se recaia no pastiche, dado que a duplicação do real não é factível, bem como para que a reflexividade se torne possível. Logo, “[...] é preciso abandonar a inclinação pela representação mimética; daí a importância de um conceito como *figuração*, ao invés de *representação* [...]” (PASSIANI, 2016, p. 117). O autor assinala, então, a relevância do uso do conceito de *figuração* como recurso heurístico para compreensão de como as artes atuam no sentido de ampliar o entendimento acerca de um fenômeno. Desde esse conceito é possível explicarmos como algumas representações problematizam, ativam reflexões e ampliam o conhecimento sobre um aspecto do real, enquanto outras operam apenas no sentido do reforço e reprodução de noções hegemônicas acerca do mundo social.

Assim, na próxima seção será apresentado o conceito de *figuração* e seu uso como ferramenta de análise própria para o estudo do cinema, bem como sua condição de recurso capaz de explicar como os filmes trabalham a questão do tempo na sociedade capitalista contemporânea, reproduzindo a concepção vigente acerca do tema ou problematizando-a.

4.3 FIGURAÇÃO: cinema como reflexividade

A noção de figuração aplicada aos estudos culturais ganha destaque na obra de Erich Auerbach. O pesquisador alemão conduziu suas investigações sobre o tema a partir da análise de obras literárias e é reportando-se a elas que traça a longa trajetória do uso da palavra *figura*, bem como de sua etimologia, identificando os múltiplos sentidos que lhe são atribuídos ao longo da história. Auerbach se detém especialmente na acepção dada por Tertuliano ao termo, para o qual a expressão indica a representação de algo que se concretizará no futuro, mas não se limita a esse ponto de vista, complexifica-o ao agregar-lhe novos significados. Assim, sua concepção sobre o conceito carrega um tom profético, pois prenuncia um evento que irá se materializar no futuro e que, ao se concretizar, reafirmará o primeiro, realizando-o integralmente, de modo que o primeiro evento é a prefiguração do segundo, e este a figuração do anterior. No prefácio do livro *Figura* de Auerbach, Modesto Carone afirma que:

No desenho ágil e complexo traçado por Auerbach o conceito se desdobra e adensa a cada passo, à medida que absorve novos conteúdos. Por exemplo, estabelecendo vínculos tanto com a *verdade* (*veritas*), da qual seria uma mimese ou imitação (*imitatio*), como também com *historia* ou *littera*. Vista por este ângulo, "figura" é o sentido literal ou o acontecimento que se refere a uma realização que está encerrada no seu próprio bojo. Essa realização, por seu turno, tendo, como se disse, afinidade com a ideia de *veritas*, faz com que "figura" possa ser captada como meio-termo entre história e verdade (CARONE, 1997, p.8-9, grifos do autor).

Assim, Auerbach apresenta o conceito de figura como visão estetizada da realidade. Segundo sua perspectiva, a noção de figura guarda o potencial de representar o vir a ser de um evento concreto e real, mas ao mesmo tempo como sua imitação, algo entre o histórico e a sua mimese. Se pensarmos as noções de prefiguração e figuração em termos de eventos históricos ou estéticos, a prefiguração seria identificada com um acontecimento anterior, e a similaridade o aproximaria do evento posterior, este um preenchimento do primeiro, conformando-se como figuração. Não se trataria de uma relação de causa e efeito, mas de uma aproximação por semelhança a partir de categorias estéticas, isto é, de conteúdo e forma. A relação que se estabelece entre dois eventos,

sendo o último preenchimento do primeiro, dá-se não segundo uma lógica teleológica, mas a partir da escolha dos agentes que reconhecem esta ligação, na medida em que o segundo evento é tido pelos seus agentes como complementação do anterior. A propósito da interpretação figural, cujas origens remeteriam aos apóstolos e sacerdotes da Igreja Católica, o autor elucida:

Como na interpretação figural uma coisa está no lugar de outra, já que uma coisa representa e significa a outra, a interpretação figural é "alegórica" no sentido mais amplo. Mas difere da maior parte das formas alegóricas conhecidas tanto pela historicidade do signo quanto pelo que significa. A maior parte das alegorias que encontramos na literatura ou na arte representa uma virtude (por exemplo, sabedoria), uma paixão (ciúme), uma instituição (justiça) ou, no máximo, uma síntese muito geral de um fenómeno histórico (a paz, a pátria) – nunca um acontecimento definido em sua plena historicidade (AUERBACH, 1997, p. 46).

Embora reconheça que a interpretação figural tenha sido utilizada em profusão na análise não apenas de obras teológicas, mas também da história da arte e da literatura, principalmente com enfoque nas obras medievais, Auerbach critica tais estudos por não delimitarem com rigor a estrutura figural, incorrendo no erro de misturá-la às formas alegóricas e simbólicas. Para o autor: “A estrutura figural preserva o acontecimento histórico ao interpretá-lo como revelação; e deve preservá-lo para poder interpretá-lo” (AUERBACH, 1997, p. 58). A propósito de sua análise da *Divina Comédia*, de Dante Alighieri, o autor proclama:

[...] *la Comedia* se funda, por lo general, en intuiciones figurales; he tratado de demostrar en tres de sus más importantes personajes, en Catón de Útica, Virgilio y Beatriz, que su aparición en el más allá es una consumación de su aparición terrestre, y esta, por el contrario, una figura de la del más allá, y he hecho resaltar que la estructura figural de sus dos polos, figura y consumación, subrayan el carácter concreto e histórico de la realidad, y diferenciándose en esto de las formas simbólicas o alegóricas; de modo que figura y consumación cobran significado en reciprocidad, sin que su contenido significativo excluya, empero, su realidad. Un acontecimiento que haya de interpretarse en sentido figural conserva su sentido textual e histórico, no se convierte en un simple signo, sino que sigue siendo acontecimiento ¹¹ (AUERBACH, 2016, posição 268).

¹¹ “[...] A *Divina Comédia* se funda, em geral, em intuições figurais; tratei de demonstrar em três de seus mais importantes personagens, Catão de Útica, Virgílio e Beatriz, que sua aparição na vida após a morte é uma consumação de sua aparição terrestre, e esta, ao contrário, uma figura da vida após a morte, e fiz ressaltar que a estrutura figural de seus dois polos, figura e consumação, enfatiza o caráter concreto e histórico da realidade, e diferencia-se nisso das formas simbólicas ou alegóricas; de modo que figura e consumação assumem significado na

A figuração, conforme conceituação proposta por Auerbach, resulta em uma representação de segunda ordem. Em consonância com este entendimento, Passiani assinala que, embora as figurações correspondam a uma espécie de representação, “[...] nem toda figuração é simples representação” (PASSIANI, 2016, p. 117). Trazendo esta afirmação para o campo do cinema, depreende-se que algumas representações se fundam basicamente na busca por mimetizar o real, por apresentar ao espectador uma tentativa de duplicação do mundo, de modo que a identificação de determinadas categorias elaboradas pela trama com categorias homólogas dominantes da vida social a tornam atrativa, posto que familiar. Porém, tal abordagem não tem o condão de compor uma crítica do universo social que apresenta; ao contrário, pode produzir efeitos inversos como a reafirmação de valores, ideias e comportamentos hegemônicos, bem como se revelar como simulacro – mero arremedo do mundo que promete duplicar. Apenas uma representação que se afaste da realidade referenciada permite o distanciamento necessário para o seu estranhamento e, por conseguinte, espaço para a reflexividade, possibilitando, assim, o questionamento de alguns aspectos do mundo, bem como sua ressignificação, mesmo que limitada (PASSIANI, 2016).

A aplicação do conceito de figuração ao cinema é recente e bastante restrita, mas encontra destaque na obra de Nicole Brenez, cuja produção teórica é ainda pouco conhecida no Brasil. De todo modo, a importância das suas contribuições vem sendo reconhecida por diversos estudos (ROUTT, 2000; MARTIN, 2015; DUARTE, 2015; PENAFRIA *et al*, 2016). Segundo Adrian Martin (2015), a autora foi precursora na utilização do conceito de figura no âmbito dos estudos fílmicos europeus, sendo a obra de Auerbach sua fonte principal. Evidentemente, o termo já havia sido empregado antes, todavia, com sentido distinto. Dudley Andrew (1984) traça um panorama do seu uso, indicando a existência de, basicamente, duas concepções acerca da noção, uma vinda do campo da semiótica e a outra da psicanálise. Do ponto de vista dos adeptos da perspectiva psicanalítica, *figura* é uma espécie de representação visual de um

reciprocidade, sem que seu conteúdo significativo exclua, contudo, sua realidade. Um acontecimento que deve ser interpretado em sentido figural conserva seu sentido textual e histórico, não se converte em um simples signo, mas segue sendo um acontecimento” (AUERBACH, 2016, posição 268, tradução nossa).

significado. Assim, para se desvelar o significado profundo do discurso fílmico, faz-se necessário um esforço de interpretação psicanalítica das figuras que o integram.

Do ponto de vista da semiótica, haveria um certo paralelismo entre a linguagem escrita e o discurso fílmico, isto é, este funcionaria também como uma linguagem, de modo que as *figuras* (metáforas, metonímia, elipse etc.) se comportariam como recursos estilísticos utilizados pelo realizador para transgredir ou manipular as convenções cinematográficas e, com isso, ampliar os significados do seu discurso ou torná-lo mais expressivo. De todo modo, seja a partir da perspectiva psicanalítica ou semiótica, “[...] the term ‘figure’ implies either a conscious or unconscious work against the ordinary language of filmic discourse in the service of something that presses to be expressed ¹²” (ANDREW, 1984, p. 158). Tal entendimento dá vazão a uma categorização das obras segundo sua densidade significativa, assim como delega à análise fílmica o papel de interpretar os significados carregados pelas figuras.

Conforme demonstra Andrew, o modelo de análise psicanalítico se colocou em oposição aos estudos das estruturas fílmicas, embora o autor reconheça que essa oposição se assenta mais em fundamentos históricos do que lógicos. Christian Metz se apresenta como um bom exemplo de que transitar por um ou outro campo não comportaria em si nenhuma contradição verdadeira, seu foco se modificou sem maiores problemas de continuidade da análise das leis da sintaxe para as figuras cinematográficas. Metz utilizou-se dos arcabouços conceituais da semiótica, da retórica e da psicanálise – o que requereu um grande esforço no sentido de promover uma articulação coerente desse corpo teórico – não para criar um novo paradigma analítico, mas para aprimorar sua análise estrutural:

Altogether, the master concepts of selection and ordering (similarity and sequence) permit the structuralist scholar to move from semiotics to rhetorical analyses and even to psychoanalysis. This holds true when the subject is a single film like *Young Mr. Lincoln* or a general problem in the cinema. Metz, as usual interested in general problems, takes great pains to discriminate among the related but not fully synonymous vocabularies of semiotics, rhetoric, and psychoanalysis. Yet his

¹² “[...] o termo ‘figura’ implica um trabalho consciente ou inconsciente contra a linguagem comum do discurso fílmico a serviço de algo que pressiona para se expressar” (ANDREW, 1984, p. 158, tradução nossa).

discriminations serve not to promote some new approach to the cinema but to refine its structural description. The obtuse presence of figures in cinematic discourse forced such a refinement in structuralism¹³ (ANDREW, 1984, p. 160).

O poder de atração exercido pelas abordagens estruturalista e semiótica relaciona-se, segundo Andrew, à promessa de sistematização do qual estas disciplinas se revestem para lidar com um objeto até então resistente a qualquer esforço ordenador. Tais abordagens se mostraram especialmente eficientes ao se dedicarem aos estudos de obras clássicas do cinema de gênero estadunidense (1935-1955), em face da consistência permitida por um corpo de obras altamente homogêneo em razão do uso das convenções padronizadas. Ambas compartilhavam um objetivo comum: “[...] to ‘crack’ this hermetic system, expose its workings, and provide social critics with the evidence they needed to perform a symptomatic reading of American culture through a study of the elements and rules structuring its movie reality¹⁴” (ANDREW, 1984, p. 161). Contudo, essa aparente consistência se mostrou muito mais como uma coleção de estratégias eficientes (visto que angariava a atenção do espectador) do que como um sistema ordenado capaz de estruturar filmes em geral ou mesmo os produzidos por Hollywood naquele período em particular.

A identificação desses limites acabou por conduzir as investigações sobre o cinema para o campo da retórica, como de fato fizeram os estudos culturais. De acordo com Andrew, essa reorientação implicou o uso combinado de elementos tanto da semiótica e da psicanálise como da teoria do discurso e da retórica:

¹³ “De modo geral, os conceitos mestres de seleção e ordenação (similaridade e sequência) permitem que o acadêmico estruturalista se mova da semiótica para as análises retóricas e até mesmo para a psicanálise. Isso é verdadeiro quando o assunto é um único filme, como *Young Mr. Lincoln*, ou um problema geral no cinema. Metz, como sempre interessado em problemas gerais, esforça-se para discriminar entre os vocabulários relacionados, mas não totalmente sinônimos, da semiótica, da retórica e da psicanálise. No entanto, suas discriminações servem não para promover uma nova abordagem para o cinema, mas para refinar sua descrição estrutural. A presença obtusa de figuras no discurso cinematográfico forçou tal refinamento no estruturalismo” (ANDREW, 1984, p. 160, tradução nossa).

¹⁴ “[...] ‘quebrar’ esse sistema hermético, expor seu funcionamento e proporcionar críticas sociais com a evidência que elas precisavam para realizar uma leitura sintomática da cultura americana por meio de um estudo dos elementos e regras que estruturam a realidade do filme (ANDREW, 1984, p. 161, tradução nossa).

In practice this shift to rhetoric has meant supplementing categories of semiotics (codes) and of discourse theory (syntagms, paradigms, aspects of narration) by introducing the terminology of rhetoric (tropes of metaphor, metonymy, irony, and so forth) and of psychoanalysis (condensation, displacement, representability, secondary elaboration, and so forth) ¹⁵ (ANDREW, 1984, p. 161-162).

A exposição feita por Andrew demonstra que a noção de *figura*, conforme o entendimento das vertentes teóricas analisadas, foi compreendida, por um lado, como recurso discursivo do realizador e, por outro, como um nexo entre pensamentos latentes, na medida que não diretamente visíveis, e imagens. Em todo o caso, ambas as abordagens previam a necessidade de um esforço interpretativo do analista, seja buscando desvendar os códigos por trás das figuras linguísticas utilizadas, seja fazendo emergir significados ocultos; como se vê, não se trata aqui, em nenhum dos casos, da formulação de uma teoria propriamente figuracional. Esta última somente será sistematizada a partir de meados dos anos 1980, especialmente com o trabalho de Nicole Brenez. A ideia elaborada pela teórica comporta tanto a noção de *figurar* como moldar ou traçar, como também as noções de virtualidade e preenchimento. Brenez (1998) se propõe a analisar a relação entre dois elementos buscando sua significância, para além da representação ou imitação.

Na obra *De la figure en général et du corps en particulier: l'invention figurative au cinéma* (1998), a autora elenca quatro princípios basilares da análise figurativa. O primeiro deles informa que cada obra em particular deve, ao menos em um primeiro momento, ser considerada em si, o que implica não o descarte das tarefas de caracterização semiológica, contextualização ampla da obra e dos seus determinantes, indagação intertextual e estabelecimento dos seus referenciais no campo histórico, mas que a análise não se restrinja a isso, como ocorre recorrentemente; trata-se do que Brenez denomina de “primazia do filme sobre seu contexto”. Segundo esse entendimento, o próprio filme deve ser tomado como determinante hermenêutico mais fundamental da investigação. A autora propõe que as análises sejam operacionalizadas, então, segundo os

¹⁵ “Na prática, essa mudança para a retórica significou categorias suplementares da semiótica (códigos) e da teoria do discurso (sintagmas, paradigmas, aspectos da narração), por meio da introdução da terminologia da retórica (tropos de metáfora, metonímia, ironia e assim por diante) e da psicanálise (condensação, deslocamento, representabilidade, elaboração secundária etc.)” (ANDREW, 1984, p. 161-162, tradução nossa).

pressupostos que conduzem a obra, a partir do questionamento inicial “Como um filme postula o que é uma coisa?” (BRENEZ, 2014). De acordo com seu ponto de vista:

Sans pour autant rien oublier ni négliger des discours déterministes, c'est ici que l'analyse esthétique, dans ce qui la singularise, commence: elle ne ramène pas l'œuvre à ses déterminants ni ne rabat le travail artistique sur l'idée d'efficace historique, qui hante secrètement les procédures d'enquête qu'on peut dire «objectivantes». Il s'agit, tout autrement, de considérer les images comme acte critique et ainsi, de chercher à en déployer les puissances propres. Est-ce là les soustraire à un contexte, à une histoire, au monde tel qu'avant elles nous croyons qu'il est? Nullement. Au cœur de ce type de questionnement travaille l'affirmation d'Adorno : «Les formes de l'art enregistrent l'histoire de l'humanité avec plus d'exactitude que les documents.» C'est bien pourquoi il importe de les analyser vraiment, pour elles-mêmes et surtout, du point de vue des questions qu'elles posent, du point de vue des questions qu'elles créent¹⁶ (BRENEZ, 1998, p.11).

A autora crítica os estudos geralmente levados a cabo em áreas como História e Sociologia em razão do reducionismo e superficialidade de suas abordagens, que tendem a situar suas análises exclusivamente sobre as “histórias”, o conteúdo narrado. No seu entendimento, cada filme deve ser encarado como um laboratório, portanto, há de se considerar não apenas a trama, mas a proposta visual e sonora da obra como um todo. Em termos metodológicos, sustenta que, em face da singularidade comportada por uma obra, cada filme merece uma análise *ad hoc* (BERNEZ, 2014).

O segundo princípio postulado por Brenez (1998) diz respeito à economia figurativa, isto é, à ideia de que “os componentes de um filme não formam entidades, mas elementos”. Tal proposição ressalta a importância de se considerar os componentes fílmicos em articulação uns com os outros, na medida que um filme é um todo orgânico e não uma coleção de peças e artifícios

¹⁶ “Sem esquecer de nada nem negligenciar os discursos deterministas, é aqui que a análise estética, no que a torna singular, começa: ela não reconduz a obra aos seus determinantes, nem reduz o trabalho artístico à ideia de eficácia histórica, o que assombra secretamente os procedimentos de investigação que se dizem ‘objetivantes’. É mais uma questão de considerar as imagens como um ato crítico e, assim, buscar o desenvolvimento de suas próprias potências. É para tirá-los de um contexto, de uma história, do mundo tal qual eles acreditam que ele é? Nem um pouco. No cerne deste tipo de questionamento opera a afirmação de Adorno: ‘As formas de arte registram a história da humanidade com mais precisão do que os documentos’. É por isso que é importante analisá-las verdadeiramente, por elas mesmas e, acima de tudo, do ponto de vista das questões que elas colocam, do ponto de vista das questões que criam” (BRENEZ, 1998, p.11, tradução nossa).

justapostos. A noção aqui defendida não é novidade em termos de análise fílmica, mas convém sempre ser realçada a fim de se evitar o risco de que a análise dos parâmetros não se torne um fim em si mesma, tornando-se formalista em sentido estrito. Em resumo, a análise figurativa requer que a decomposição dos elementos seja acompanhada de um movimento de análise das partes entre si e destas com o conjunto, de modo a não se perder de vista a ideia do filme como um todo padronizado. “Donc, un film s'organise nécessairement – et ceci ne signifie pas délibérément – en une économie figurative qui régit l'ensemble de ces relations (la morphologie de l'image, ses propriétés formelles, le traitement des motifs) et que l'analyse a pour tâche de dégager¹⁷” (BRENEZ, 1998, p. 13).

O terceiro ponto elencado pela teórica diz respeito à lógica figurativa, princípio que coloca ao investigador a tarefa de tratar os elementos fílmicos como perguntas. A busca nesse caso consiste em identificar como um filme inventa sua lógica figurativa. Segundo Routt (2000), o que distingue a empreitada de Brenez das análises de filmes sociopolíticas ou filosóficas correntes é a maneira pela qual ela se move sem esforço em direção à abstração. O autor exemplifica esta noção recorrendo à análise do desenvolvimento da figura do antagonista na obra de John Carpenter, que, segundo Brenez identifica, apresenta-se como uma sombra anônima em *Assault on Precinct 13* (1976), posteriormente como a neblina em *Fog* (1979) e, finalmente, como a plasticidade geral que assume a forma de tudo que devora em *The Thing* (1982). A questão posta aqui é, então, buscar os elementos que compõem o filme a partir da elaboração de uma série de perguntas norteadoras. Assim:

Il faut envisager ensuite la logique figurative, non pas seulement comme traitement d'un motif, d'un thème ou d'une forme singulière, mais aussi en termes de groupement de figures, au sens tour à tour plastique (le contour corporel, l'effigie) et rhétorique (enchaînements et déchaînements, syntaxe et parataxe des liens eux-mêmes). On peut commencer par l'aspect le plus simple, l'étude d'un répertoire ou d'une population filmique. La représentation d'une collection d'individus renvoie elle-même à une ou plusieurs unités compositionnelles: scénographie des ensembles (groupe, foule, horde...), type de corps mobilisés par la description (emplois, masques, maquettes...), liens homogènes ou hétérogènes des figures entre elles et des figures avec

¹⁷ “Portanto, um filme organiza necessariamente – e isso não significa deliberadamente – uma economia figurativa que governa o conjunto dessas relações (a morfologia da imagem, suas propriedades formais, o tratamento dos motivos) e que a análise tem a tarefa de discernir” (BRENEZ, 1998, p. 13, tradução nossa).

ce à quoi elles renvoient et avec ce qu'elles projettent¹⁸ (BRENEZ, 1998, p. 16).

Finalmente, o quarto princípio consiste em identificar como o cinema problematiza o que trata. Para tanto, a autora sugere que se distinga os elementos analíticos do próprio filme ou que se eleja um motivo ou uma forma como objeto hermenêutico. Um dos motivos fundamentais a se observar, do seu ponto de vista, é o tratamento legado à figura humana, neste caso, o corpo. A proeminência que este aspecto deve receber na análise fílmica é motivada por três razões principais: o fato de que o cinema foi em parte inventado para captar o movimento; em virtude de que contemporaneamente o corpo é objeto tanto de iniciativas científicas quanto industriais; e uma vez que, dada a insuficiência de ferramentas analíticas para sua observação, o corpo representa uma alavanca metodológica privilegiada. Nesse sentido, a abordagem *breneziana* propõe a análise das pessoas no filme como figurações de ideias, isto é, como elementos de um argumento intelectual (ROUTT, 2000).

A proposta de Brenez de análise figural renova o significado do conceito *auerbachiano* de *figura*, acrescentando-lhe novos sentidos. A autora não faz uma simples transposição do conceito e de suas derivações para os estudos fílmicos, mas os atualiza de modo a torná-los operativos e coerentes com as análises apropriadas a este campo de investigação. Assim, a ideia de realização histórica da figura, do cumprimento de uma espécie de profecia anunciada, assume, no trabalho de Brenez, a noção de uma relação de algo em direção ao seu outro, ou seja, o movimento de translação da imagem em direção ao seu referente, o que implica a possibilidade de se captar o fecundo movimento de *transfiguração* que uma obra pode operar em relação ao mundo concreto. A pertinência da teoria breneziana para esta investigação, somada às contribuições de Auerbach, repousa primordialmente no entendimento de que o caráter maleável e relacional do conceito de *figura* o torna especialmente adequado para a análise de um

¹⁸ “A lógica figurativa deve ser considerada não só como tratamento de um motivo, tema ou forma particular, mas também em termos de agrupamento de figuras, sucessivamente no sentido plástico (contorno corporal, efígie) e retórico (ligação e desencadeamento, sintaxe e parataxe dos próprios vínculos). Podemos começar com o aspecto mais simples, o estudo de um repertório ou uma população fílmica. A representação de uma coleção de indivíduos refere-se a uma ou mais unidades composicionais: cenografia de conjuntos (grupo, multidão, horda...), tipo de corpo mobilizado pela descrição (trabalhos, máscaras, modelos...), vínculos homogêneos ou heterogêneos das figuras entre eles e das figuras com o que eles se referem e com o que eles projetam” (BRENEZ, 1998, p. 16, tradução nossa).

objeto que, do mesmo modo, mostra-se móvel e dinâmico, como é o caso dos artefatos fílmicos. Nesse sentido, a análise figurativa apresenta consideráveis vantagens sobre as demais abordagens:

Um dos pressupostos centrais da autora consiste em assumir que o cinema não está obrigado a reproduzir padrões de composição, identidades, lógicas relacionais presentes na vida social. Para Brenez, “elementos tais como a silhueta, o personagem, a efígie, o corpo, a relação entre figura e fundo” se colocam a circular no cinema, e um filme é capaz de produzir deslocamentos em relação ao modo hegemônico de percepção e compreensão dos fenômenos (GUIMARÃES; VERAS, 2016, p. 18, grifo dos autores).

São os desvios e deslocamentos em relação a um referente concreto, o que caracteriza sua potência inventiva, que revestem o cinema e as obras de arte em geral da capacidade para refletir sobre a ordem social estabelecida; a imitação, isto é, a reprodução pura e simples, ou se coloca a serviço da validação de modelos hegemônicos ou se revela como um mero simulacro. Neste sentido, alguns filmes se colocam o problema de *refigurar*, *transfigurar*, *desfigurar* dadas categorias da experiência – afinal, o caráter performático é uma das grandes potencialidades do cinema –, ultrapassando a superfície de sua aparência imediata, enquanto outros limitam-se a mimetizá-las e, com isso, reafirmá-las. Em nome da reflexividade, é necessário compreender que a noção de duplicação ou a imitação fiel não constituem atributos técnicos incontornáveis do cinema, mas são a resultante de uma adesão normativa a determinados parâmetros convencionais. O figural introduz, portanto, a noção de ruptura com a representação imitativa, assumindo o caráter de uma reelaboração que pode incluir um ou vários elementos (motivos, lógica figurativa, horizonte estético, as funções mesmas da representação):

L’initiative figurale ne consiste pas seulement et pas fondamentalement à substituer un modèle à un autre (par exemple, passer du vitalisme au constructivisme), il ne s’agit là que d’une modalité historique possible. Le figural apparaît à la faveur d’une rupture ou d’une reconfiguration qui met en cause les réflexes acquis en matière d’organisation symbolique. Une telle reconfiguration peut intervenir en plusieurs sites: le traitement des motifs, la logique figurative, l’horizon esthétique, les fonctions mêmes de la représentation¹⁹ (BRENEZ, 2010, p. 9).

¹⁹ “A iniciativa figurativa não consiste única e fundamentalmente em substituir um modelo por outro (por exemplo, passar do vitalismo ao construtivismo), esta não é mais que uma modalidade histórica possível. O figural aparece em favor de uma ruptura ou de uma reconfiguração que coloca em causa os reflexos adquiridos em termos de organização simbólica. Uma tal

A propósito da discussão acerca do que qualifica uma obra como crítica, Brenez assinala que seria o trabalho de rejeitar a tentativa de reprodução do mundo tal qual ele é, assumindo um esforço inventivo de recriá-lo, isto é, de elaborar uma nova *configuração* simbólica de tal modo que a antiga não se reconheça nela e “[...] de sorte que ce qui travaille en elle d’irrecevable nous indique à la fois les limites de l’organisation antécédente, et la déchirure ou le déplacement qu’elle y exerce²⁰” (BRENEZ, 2010, p. 9). Portanto, o *figural* carregaria em seu bojo um sentido eminentemente crítico na medida em que produz estranhamento e desconforto frente a um referente até então incomunicável e irreconhecível, visto que naturalizado. Por meio da desconstrução das regras da visibilidade correntes, o *figural* promove uma ruptura com o sistema tradicional de representação, propondo em vez disso um mundo *reconfigurado*. No cinema, isso é possível graças à *figurabilidade* possibilitada pela forma audiovisual, isto é, pelo modo como um filme cria e organiza imagens e sons, bem como sua economia e lógica figurativas.

Uma das questões fundamentais levantadas por Brenez é a forma cômoda como as abordagens correntes do cinema nas Ciências Humanas estão assentadas na noção de *representação*, o que implica a aceitação, em algum grau, de que o cinema reflete, exprime, revela ou traduz o mundo exterior e as experiências fenomênicas a ele vinculadas. No seu entendimento, contudo, caso um filme se restrinja a uma tentativa de representação, não poderá entregar mais do que uma cópia simplificada do seu referente – sempre mais complexo e matizado –, de modo que as análises tradicionais, baseadas na representação, se mostram insuficientes, pois que limitadas pelo que seu próprio objeto é capaz de lhes devolver.

Dado que: “Em um filme, qualquer que seja seu projeto (descrever, distrair, criticar, denunciar, militar), a sociedade não é propriamente *mostrada*, é encenada” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2006, p. 52, grifo dos autores) e, portanto, um “[...] filme constitui um *ponto de vista* sobre este ou aquele aspecto do mundo

reconfiguração pode intervir em vários sítios: o tratamento dos motivos, a lógica figurativa, o horizonte estético, as próprias funções da representação” (BRENEZ, 2010, p. 9, tradução nossa).

²⁰ “[...] de sorte que o modo com que trabalha o inadmissível nos indique tanto os limites da organização antecedente quanto a ruptura ou o deslocamento que ela exerce” (BRENEZ, 2010, p. 9, tradução nossa).

que lhe é contemporâneo (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2006, p. 52, grifo dos autores), cabe investigá-lo em sua materialidade e não como ferramenta de acesso direto ou indireto ao real. Daí decorre a importância de analisar os artefatos fílmicos com o intuito de identificar a singularidade com que cada obra organiza suas imagens e articula os elementos que a compõem para conformar uma certa percepção reconfigurada de experiências sensíveis ou aspectos da realidade. Ao tomar as noções de *figura*, e suas derivações, como recurso heurístico, o que Brenez propõe adicionalmente é uma metodologia de análise de caráter *figural*. Esta se coloca em oposição às análises praticadas a partir da ideia de *representação*, que, de acordo com Robert Stam (2015), serve de inspiração para múltiplas investigações, seja no campo dos Estudos Culturais ou no do Multiculturalismo.

Conforme Turner (1997), a compreensão do cinema como prática social foi influenciada, em grande medida, pela utilização de métodos próprios de outras disciplinas (psicanálise, linguística, semiótica etc.) para a investigação desse campo. O autor assinala, contudo, que os estudos em questão não tinham de fato o cinema como motivo final de análise, mas passaram a utilizá-lo como fonte para investigações mais amplas acerca da representação. À diferença da semiótica, que se dedicava mais especificamente à investigação dos códigos cinematográficos, os Estudos Culturais, surgidos na década de 1960, tomaram o cinema, assim como outros meios, como fonte para a compreensão de como os artefatos culturais elaboram ou disseminam significados sociais. Conforme aponta Stam, estes últimos: “Representam uma mudança de interesse pelos textos *per se* para um interesse pelos processos de interação entre textos, espectadores, instituições e o ambiente cultural” (STAM, 2015, p. 250). Entre os temas de seu interesse, destacam-se a resistência de grupos subjugados e a ideia de cultura como “[...] campo de conflito e negociação no interior de formações sociais dominadas pelo poder e atravessadas por tensões relativas a classe, gênero, raça e sexualidade” (STAM, 2015, p. 253). Para tanto, fazem uso de conceitos retirados da teoria gramsciana, tais como dominação e hegemonia.

O Multiculturalismo, por sua vez, ascendeu no decorrer dos anos 1980 e, no campo dos estudos fílmicos demonstra um interesse preferencial sobre as representações sociais veiculadas por meio do cinema, sobretudo sobre os estereótipos. Desta forma, suas pesquisas costumam focar o estudo dos

personagens, enfatizando o modo como representantes de minorias sociais são apresentados de forma distorcida. Embora reconheça a importância e os avanços trazidos por esta vertente teórica, Stam assinala que a abordagem em questão se baseia demasiadamente no que denomina de “estética da verossimilhança”, de modo que: “A obsessão pelo realismo tende a classificar a questão como sendo simplesmente sobre ‘erros’ e ‘distorções’, como se a ‘verdade’ de uma comunidade fosse não problemática” (STAM, 2015, p. 303). O autor pontua, ainda, que a centralidade na análise da construção dos personagens leva a três riscos principais: a queda no essencialismo, a orientação pelo individualismo e o uso de padrões de referência moralistas (a “visão” certa e a errada em face de um mundo ideal pressuposto).

Uma outra limitação relacionada à abordagem multiculturalista diz respeito ao fato de que a centralidade assumida pela representação dos personagens e pelo enredo termina por negligenciar os aspectos propriamente cinematográficos do filme (STAM, 2015). Os apontamentos críticos formulados por Robert Stam nos indicam a intercorrência de dois grandes problemas associados a um viés teórico-metodológico assentado na noção de representação. Em primeiro lugar, a propensão a tomar o filme como uma cópia fidedigna da realidade, como se o mundo concreto em si se desse a analisar direta ou indiretamente pela via do estudo da sua representação cinematográfica. O segundo problema corresponde à submissão a aspectos como temática, trama e traços dos personagens, bem como ao deslocamento da atenção para aspectos externos ao filme; em qualquer dos casos, perde-se a riqueza que o meio audiovisual pode apresentar em termos de variações sonoras e plásticas menos óbvias.

A fim de contornar os maiores problemas em que recaem recorrentemente análises que buscam conciliar o estudo dos elementos internos ao filme com informações externas e, com isso, evitar a armadilha que “[...] consiste em ‘ler’ num filme toda a sociedade e a história do tempo, presentes, passadas e principalmente futuras” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2006, p. 55), Brenez propõe que, ao menos, provisoriamente, um filme deve ter prioridade sobre o contexto em que se encerra. A ideia aqui não é abdicar da investigação das relações que uma obra mantém com possíveis condicionantes externos (políticos, econômicos, históricos, culturais), mas criar um mecanismo com vistas a

neutralizar tanto a tentação de promover interpretações retroativas como de tomar o filme como mera ilustração de relações esposadas de antemão, em consonância com os pressupostos trazidos por uma filiação teórica prévia.

As críticas formuladas por Stam acerca das análises baseadas na noção de *representação* assemelham-se ao entendimento expresso por Brenez. Assim como ele, a teórica reconhece, por outro lado, que esse campo foi capaz de apresentar, por vezes, uma fértil produção teórico-analítica. Ambos atuam no sentido de apontar as limitações decorrentes dessas abordagens, Brenez, contudo, dedicou-se a elaborar uma perspectiva metodológica inovadora para os estudos fílmicos, a análise figural, que encontra seu cerne na noção de *figuração*. A perspectiva em tela não investe somente contra as análises contextualistas e representacionais, predominantes nas Ciências Humanas, mas também contra aquelas concentradas na estilística, que promovem uma genealogia de estilos ou a comparação entre os estilos particulares de diferentes autores. Isso porque tais estudos negligenciam uma das mais valiosas contribuições possibilitadas pela atenção à figuratividade, a identificação das “relações entre as elaborações fílmicas singulares e as categorias da experiência, pois só assim é possível perceber como um filme é capaz de intervir – singularmente – sobre a percepção e a compreensão de um fenômeno” (GUIMARÃES; VERAS, 2016, p. 27). Assim:

O estudo da figuratividade fílmica coloca em primeiro plano as variações formais ou estilísticas entre os filmes, mas as faz conviver fundamentalmente com algo que as excede: o caráter de forma pensante do cinema, a capacidade presente em uma obra fílmica de refletir – em seus próprios meios, imagéticos e sonoros – sobre problemas diversos (GUIMARÃES; VERAS, 2016, p. 28)

Tal capacidade de refletir está ligada à abertura para a inventividade figurativa possibilitada pelo cinema. Por meio do estabelecimento de relações inesperadas que esboroam a visão hegemônica acerca de um fenômeno – seja em função de efeitos singulares de montagem, encenação, banda sonora etc. – , um filme pode reelaborar percepções ou concepções acerca de categorias da experiência entendidas comumente de forma unívoca e não problemática. A partir de uma análise comparativa entre um filme de John Woo e outro de John Cassavetes, Brenez desenvolve uma importante característica da inventividade fílmica, nomeadamente, da montagem de ordem figural:

Il instaure d'autres regroupements, d'autres significations, d'autres causations au sein d'une logique de l'identité, à laquelle pourtant nous aurions voulu croire. Non pas un désordre, mais la contestation intime du découpage univoque des phénomènes, à commencer par le corps, sans cesse réélaboré symboliquement par le cinéma ²¹ (BRENEZ, 1998, p. 55).

Segundo a autora, ainda, o método comparativo constitui uma maneira eficaz para se alcançar profundidade analítica na abordagem fílmica. Para a teórica, o contraste entre dois filmes permite ressaltar, tornar evidente, o que existe de mais significativo nessas obras – a saber, as dessemelhanças entre as imagens. Independentemente de sua autoria ou da época em que foram realizadas as obras, o ponto crucial dessa análise reside na “comparação entre os valores ou o tratamento dos motivos – a figuração – inventados por um filme, e que poderiam se dar em tempos, nações, contextos culturais muito diferentes” (BRENEZ, 2014). Para a autora, o distanciamento temporal entre os filmes pode contribuir para tornar a comparação ainda mais elucidativa. O que deve direcionar a investigação é a busca por desvelar o processo elaborado pelo filme para criar o seu próprio modo de *figuração*. Assim, o que está em jogo na proposta de análise figurativa *brenезiana* diverge consideravelmente da habitual análise narrativa, uma vez que seu enfoque principal são as figuras e as relações estruturantes que estas operam.

Em razão do sentido que lhe é conferido por Auerbach e Brenez, a noção de *figura* se torna o recurso heurístico ideal para a apreensão do tratamento dado a um motivo (a temporalidade) em uma obra fílmica, no caso os filmes *Solaris* (1972, 2002), de modo a apreender a singularidade com que tal categoria da experiência é elaborada e problematizada plasticamente nas obras em questão. Tal intento permite que se distinga nos filmes analisados como eles atuam no sentido de (res)significar um fenômeno, reafirmando o sentido que lhe é conferido hegemonicamente ou subvertendo-o e, com isso, ampliando as visadas com que pode ser examinado. Assim, a análise figurativa permite capturar os matizes do tratamento figurativo recebido por um motivo em

²¹ “Ela instaura outros reagrupamentos, outras significações, outras causalidades no seio de uma lógica de identidade na qual, entretanto, gostaríamos de crer. Não é uma desordem, mas uma contestação íntima da decupagem unívoca dos fenômenos, a começar pelos corpos, constantemente reelaborados simbolicamente pelo cinema” (BRENEZ, 1998, p. 55, tradução nossa).

determinada obra, fato potencializado pelo contraste propiciado pelo método comparativo.

Conforme Duarte (2015), “[...] Nicole Brenez desenvolve uma teoria da figuração e do figural no cinema em ruptura epistemológica com uma ideia de cinema assente na mimésis ou semelhança em relação ao real” (DUARTE, 2015, p. 87-88). Portanto, a teoria *breneziana* se mostra como a mais adequada para abordar as questões postas por esta investigação, visto que a pretensão aqui traçada é a de identificar as invenções figurativas presentes nos filmes analisados ao invés de buscar enquadrá-los em categorias formadas a partir de conceitos pré-determinados. Assim, a análise será conduzida tendo como referencial o par teórico representação/figuração. A figuração dá conta da inventividade fílmica, daquilo que faz com que uma obra se liberte de pressupostos rigorosamente imitativos; funciona, pois, como uma representação para além da reprodução fiel do mundo, da duplicação ou imitação do real, em outras palavras, como uma transgressão ou reelaboração do seu referente.

Tratar-se-á de identificar sob que registro representativo os filmes *Solaris* (1972 e 2002) atuam – representação de primeiro grau (imitativa) ou representação de segundo grau (figuração) –, para a seguir explicar como seus elementos são articulados de modo a reproduzir o registro da temporalidade hegemônica na sociedade capitalista contemporânea ou subvertê-lo, por meio da elaboração de uma experiência temporal disruptiva.

4.4 TEMPORALIDADE NO CINEMA: entre a representação e a figuração

Como se viu neste capítulo, os filmes, assim como os demais artefatos culturais, são portadores de visões de mundo, valores e formas de percepção sobre categorias da experiência e, por isso mesmo, têm o potencial de influenciar formas de pensar, sentir e agir. Tais influências podem vir a corroborar práticas e percepções hegemônicas ou, contrariamente, apresentar posições divergentes destas, de forma a contestar os modos dominantes como são apresentadas. Muitos são os autores que reconhecem o cinema como peça ideológica, uma vez que participa dos embates entre visões de mundo diversas travadas no

âmbito da esfera cultural – contudo, a noção de que não só as histórias e a construção dos personagens, mas também os recursos técnicos em geral aplicados na elaboração de um filme atuam ativamente nesse jogo ainda hoje permanece nublada. Convém, então, explicitar de que forma isso ocorre e, tendo em vista os propósitos desta pesquisa, como tais recursos são mobilizados de modo a criarem percepções acerca da experiência da temporalidade.

Em uma série de artigos dedicados à discussão sobre o tema “técnica e ideologia” nos *Cahiers du cinema*, publicados inicialmente entre 1971 e 1972, e posteriormente transformados em livro, Jean-Louis Comolli (2016) condena a insistência com que técnicos, cineastas e críticos rejeitam as implicações ideológicas das técnicas cinematográficas. O autor assinala que:

[...] hay un punto de bloqueo en el que se manifiestan las más fuertes resistencias al análisis crítico de la inscripción ideológica del cine, y ese punto, curiosamente, no es el de una reivindicación de autonomía de los procesos estéticos: es la reivindicación insistente de esa autonomía para los procesos técnicos. [...] Se acepta (hasta cierto punto) que el filme mantenga alguna relación con la ideología en el nivel de sus temas, su producción (su economía), su difusión (sus lecturas), e incluso en el de su realización (el sujeto que lo dirige), pero ninguna, nunca, por el lado de las prácticas técnicas, los aparatos que, empero, lo fabrican de cabo a rabo. Para la técnica cinematográfica se exige un lugar aparte, al abrigo de las ideologías, fuera de la historia, de los procesos sociales y de los procesos de significación ²² (COMOLLI, 2016, p. 139).

Tal concepção, segundo Comolli, foi constituída e se legitimou a partir de uma construção discursiva prévia alicerçada na noção mítica de que a técnica cinematográfica seria herdeira da ciência e, por isso mesmo, portadora das mesmas qualidades daquela: exatidão e neutralidade. Os argumentos utilizados para endossar essa ideia se apoiam quase sempre no uso da câmera e no sistema de perspectiva monocular – base do código representativo que domina a pintura ocidental desde o Renascimento –, para daí derivar que as técnicas

²² “[...] há um ponto de bloqueio no qual se manifestam as mais fortes resistências à análise crítica da inscrição ideológica do cinema, e este ponto, curiosamente, não é o de uma reivindicação de autonomia dos processos estéticos: é a reivindicação insistente dessa autonomia para os processos técnicos. [...] Aceita-se (até certo ponto) que o filme mantenha alguma relação com a ideologia no nível de seus temas, sua produção (sua economia), sua difusão (suas leituras) e inclusive no de sua realização (o sujeito que o dirige), mas nenhuma, nunca, pelo lado das práticas técnicas, os aparatos que, no entanto, o fabricam de ponta a ponta. Para a técnica cinematográfica se exige um lugar à parte, ao abrigo das ideologias, fora da história, dos processos sociais e dos processos de significação” (COMOLLI, 2016, p. 139, tradução nossa).

utilizadas pelo cinema se resumem apenas a práticas destinadas a registrar o real. O que revela ao menos dois grandes problemas: por um lado a redução de todo aparato técnico cinematográfico à câmera, por outro, a eleição de um sistema representativo específico como único possível e do olho humano como base de todo sistema de representação. Mesmo que essas afirmações fossem pontos pacíficos, restaria uma importante questão a ser apontada: o fato de que tais aparatos ainda assim não estariam imunes às heranças ideológicas de seus próprios referentes, tanto aqueles relacionados à ciência quanto ao sistema representativo.

A redução das técnicas cinematográficas à câmera, segundo Comolli, torna manifesta a vigência da ideologia do visível como dominante. A submissão ao visível se faz sentir fortemente na quase ausência de pesquisas sobre a banda sonora e outros processos técnicos, o que, de acordo com o autor, aponta, ainda, que tal dominação não ocorre apenas no campo da prática, mas também na esfera da reflexão sobre o cinema. Além disso, a própria evolução das técnicas cinematográficas está relacionada, para além das condições tecnológicas do período em que surgiram, com demandas econômicas e sociais, afinal, a conjuntura apropriada para o nascimento de uma série de invenções, como o fenaquistiscopio ²³ ou o cinema falado, já estavam dadas desde muito antes do seu desenvolvimento, sem que, contudo, houvesse interesse em investigá-las. Somente quando demandas sociais tornam as aplicações derivadas desses inventos economicamente relevantes há um empenho no desenvolvimento de produtos.

As noções de transparência, seja por meio da montagem ou da banda sonora, por exemplo, indicam um interesse em tornar fluidos cortes ou rupturas e, com isso, invisibilizá-los. A aplicação de técnicas desse tipo, muito comuns ao cinema clássico hollywoodiano, ajustam-se à ideia de promoção de efeitos de impressão de realidade; uma visão do cinema, portanto, como imitação, cópia ou representação fiel da vida. Independentemente da aprovação ou desaprovação de uns e outros a estes mecanismos, importa salientar que estão

²³ Dispositivo óptico criado por Joseph Plateau, em 1831, que funcionava com base no fenômeno da persistência retiniana (ilusão provocada pela permanência de um objeto na retina por uma fração de segundo após ser percebido), um dos mecanismos essenciais para o desenvolvimento do cinema.

alicerçados na noção de realismo. Comolli (2008) também ressalta que: “O cinema é antes de tudo maquínico: ele fragmenta, ele conjuga os fragmentos que fabrica. Neste sentido, nenhuma representação cinematográfica pode ser o reflexo dos quadros do mundo que se apresentam aos nossos olhos” (COMOLLI, 2008, p. 181). Assim, os recursos técnicos aplicados em um filme e o seu arranjo expressam a adesão a uma lógica figurativa. Ademais, ao trabalhar com porções do espaço e fragmentos do tempo, a câmera transforma “[...] os ritmos da vida natural ou da vida social em outro registro rítmico, em outra cadência, aquela, sempre, da máquina câmera, fazendo desfilarem a fita de película em certa velocidade e segmentando-a em porções descontínuas” (COMOLLI, 2008, p. 181). Temos, então, que o filme tem como base de funcionamento a manipulação das relações espaciais e temporais.

A referência ao tempo no cinema não é gratuita, ao contrário, vincula-se ao seu caráter estruturante e determinante em relação à totalidade do filme. Avaliar as implicações que o tratamento da temporalidade recebe no cinema é, portanto, contribuir para a compreensão não só de como certos filmes abrigam ou contestam percepções dominantes sobre o tempo, mas também como a construção dessas percepções é elaborada por meio do manejo das técnicas e processos cinematográficos. De todo modo, qualquer filme, independentemente dos possíveis significados e objetivos que comporte, transporta uma noção de tempo. A expressão dessa temporalidade dependerá, em grande medida, para utilizar uma concepção cunhada por Marcel Martin (2005), da “tonalidade dramática da ação”: “Mas é indispensável precisar que a tonalidade dramática de uma ação é menos uma questão de quantidade (número de acontecimentos) do que de qualidade (densidade e intensidade dos factos representados) [...]” (MARTIN, 2005, p. 288).

O cinema trabalha diretamente e de forma singular, com duas dimensões fundamentais da realidade: o espaço e o tempo. A propósito da discussão acerca da relação dialética que se estabelece entre estas, Martin conclui pela primazia da última:

O espaço fílmico não é essencialmente diferente do espaço real, mesmo permitindo-nos o cinema uma *ubiquidade* que somos incapazes de realizar na vida normal. Por outro lado, o domínio absoluto que o cinema exerce no tempo é um fenômeno totalmente específico. Não somente o *valoriza* como também o *modifica*:

transforma a corrente irresistível e irreversível que é o tempo numa realidade totalmente livre de qualquer espécie de coação exterior, que é a *duração*. Encontra-se aí, sem dúvida, um dos segredos essenciais do fascínio e do arrebatamento (no sentido etimológico desta palavra) que exerce: porque na realidade nós só nos apercebemos da duração quando a vida consciente toma em nós a dianteira em relação à vida subconsciente e automática. É este o motivo porque a duração cinematográfica, cortada, decantada, reestruturada, se encontra tão próxima da nossa intuição pessoal da duração real.

[...]

Parece totalmente impossível definir o cinema como uma arte do espaço, apesar de ser, de todas as artes, a mais capaz de fornecer uma representação do espaço simultaneamente rigorosa e livre. Mas, como qualquer filme se encontra em primeiro lugar submetido ao tempo, a planificação-tempo prevalece sempre em relação à planificação-espaço e a representação do espaço é sempre secundária e contingente. O espaço implica sempre o tempo, enquanto a recíproca não é, evidentemente, verdadeira (MARTIN, 2005, p. 246-247, grifos do autor).

O autor sustenta, ainda, referindo-se a observações formuladas por Bela Bàlàz, que o cinema nos fornece três concepções distintas do tempo, a saber: “o tempo da *projeção* (a duração do filme), o tempo da *ação* (a duração diegética da história contada) e o tempo da *percepção* (a impressão de duração intuitivamente sentida pelo espectador, eminentemente arbitrária e subjectiva [...])” (MARTIN, 2005 p. 261, grifos do autor). E é justamente mediante o manejo de técnicas e recursos propriamente cinematográficos que um filme permite a manipulação da temporalidade, de modo a alcançar efeitos impossíveis na realidade, tais como aceleração, pausa, desaceleração ou inversão. Mais ainda, permite-nos vivenciar a temporalidade de formas variadas e até mesmo absolutamente insólitas. Martin (2005) identifica quatro formas principais de tratamento da temporalidade em um filme: o *tempo condensado* (o tempo transcorrido na história é maior do que a duração real do filme); o *tempo respeitado* (a duração da ação no filme é idêntica à duração do filme em si); o *tempo abolido* (polivalência ou mistura de tempos, como se a temporalidade fosse vivenciada à semelhança de um fluxo de consciência); o *tempo desordenado* (passado, presente e futuro são vividos alternadamente, sem respeito a uma cronologia linear, sendo o uso de recursos como o *flashback* e o *flashforward* muito utilizados para alcançar tais efeitos).

A linguagem cinematográfica dispõe de um repertório de recursos que, por força de sua utilização com a intenção de se alcançar determinados fins, termina por alfabetizar o público habitual em suas convenções. O espectador

torna-se de tal modo familiar a essas “regras tácitas” que passa a lê-las com desenvoltura e a captar a história sem que lhe seja necessário realizar o mínimo esforço. Por outro lado, também é importante reter que tais convenções podem ser violadas pelo realizador e manipuladas no sentido de abandonar os efeitos costumeiros para então transmitir ideias novas. Muitos realizadores atuam nesse sentido e com isso provocam um efeito de estranhamento em seus espectadores, que assim são retirados temporariamente do mundo ficcional para realizarem um esforço de recomposição da narrativa e de reorientação em relação ao filme como um todo. Evidentemente que, no que tange aos efeitos relativos à duração e à percepção sobre o tempo, também acontece dessa forma. De todo modo, Martin indica que alguns recursos são especialmente eficientes em expressar as relações temporais, sendo o plano-sequência e a montagem os principais.

A utilização de técnicas com o objetivo de romper com as expectativas do público e de provocar transgressões em termos de continuidade introduzem ambiguidades e incertezas na ordem da narrativa que, por sua vez, acionam o espectador a tomar parte ativa na organização da história ou a experimentar sensações atípicas. Trata-se, portanto, de um convite à reflexividade. Ao tratar da insistência de Eisenstein em provocar descontinuidades deliberadas em seus filmes, Bordwell e Thompson (2013) afirmam:

Eisenstein opunha-se deliberadamente à montagem em continuidade, buscando e explorando o que Hollywood consideraria descontinuidades. Ele frequentemente encenava, filmava e cortava suas sequências para obter *colisão* máxima de plano para plano e sequência para sequência. Ele acreditava que, ao ser obrigado a sintetizar tais conflitos, o espectador participaria ativamente na compreensão do filme.

Não mais limitados pela dramaturgia convencional, os filmes de Eisenstein vagam livremente pelo tempo e pelo espaço. Eles constroem padrões intrincados de imagens, calculados para estimular os sentidos, as emoções e o pensamento do espectador (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 400, grifo dos autores).

Se, no entanto, por um lado realizadores buscam contestar regras convencionais e romper com o padrão de expectativas do público, por outro, as formas dominantes de produção cinematográficas atuam no sentido de assimilar as inovações introduzidas, de modo que, com o passar do tempo e em razão do seu uso recorrente, elas se tornem parte de um repertório mais amplo de

convenções, ou seja, de forma a incorporá-las. Observa-se, nesse caso, o funcionamento padrão de assimilação utilizado pelas formas culturais dominantes para retirar das práticas *emergentes* seu sentido contestatório e questionador: o controle por meio da incorporação. Uma vez tornados triviais, os recursos fílmicos se convertem para o espectador – que agora já os lê em um sentido unívoco – mais em uma questão de estilística do que em fonte de reflexão. Nos termos propostos por Raymond Williams (2011), pode-se dizer que processos fílmicos inovadores são constantemente criados no âmbito do cinema, porém, assim que encontrem ampla ressonância, as práticas dominantes nessa esfera atuarão no sentido da sua incorporação a fim de que sua hegemonia não seja posta em risco e de modo a dotar o que inicialmente foi visto como dissonante de um sentido de homogeneidade e predeterminação.

No entanto, conforme assinala Morin (2011), tal tendência insere um ponto de tensão no seio da indústria cultural, afinal se, por um lado, esse cenário leva à homogeneização e à despersonalização das produções culturais, com a proeminência da organização técnica racional sobre a invenção, por outro, “[...] essa tendência exigida pelo sistema industrial se choca com uma exigência radicalmente contrária, nascida da natureza própria do consumo cultural, que sempre reclama um produto *individualizado*, e sempre *novo*” (MORIN, 2011, p. 15, grifos do autor). Assim, por mais que um filme seja produzido segundo forma, estilo e conteúdo padronizados, isto é, em consonância com uma espécie de fórmula com poucas margens para a inovação, ele também precisa de alguma dose de originalidade, caso contrário, parecerá ao espectador uma mera repetição de obras anteriores, o que levará à perda de interesse – situação, sem dúvida, amplamente indesejada, uma vez que os filmes produzidos segundo a lógica da indústria cultural são, antes de tudo, mercadorias destinadas a gerar lucro. A resolução da tensão então instaurada não se dá sem certos riscos para o modelo hegemônico, como bem aponta Morin:

Existem técnicas-padrão de individualização que consistem em modificar o conjunto dos diferentes elementos, do mesmo modo que se podem obter os mais variados objetos a partir de peças-padrão de *meccano*.

Em determinado momento precisa-se de mais, precisa-se da *invenção*. É aqui que a produção não chega a abafar a criação, que a burocracia é obrigada a procurar a invenção, que o padrão se detém para ser aperfeiçoado pela originalidade.

Donde esse princípio fundamental: a criação cultural não pode ser totalmente integrada em um sistema de produção industrial. Daí um certo número de consequências: por um lado, contratendência à descentralização e à concorrência; por outro, tendência à autonomia relativa da criação no seio da produção (MORIN, 2011, p. 16-17, grifos do autor).

Vê-se, portanto, que a tendência à assimilação de técnicas inovadoras se faz acompanhar de uma relativa autonomia no campo da criação; portanto, a inovação e a criatividade não podem ser tolhidas de todo. Tal *modus operandi* permite que obras alternativas e de oposição às práticas e valores hegemônicos floresçam mesmo no seio de um meio tão dominado pela esfera econômica (devido aos normalmente altos custos de produção e distribuição), como é o caso do cinema. Permite, por conseguinte, que certas categorias da experiência sejam constantemente postas à prova; situação que ocorre com especial intensidade no caso da temporalidade, visto que:

O domínio da escala do tempo é um dos procedimentos mais notáveis do cinema: na tela, a duração de um fenômeno pode ser, à vontade, interrompida, alongada, encurtada e até mesmo invertida. "Assim como a pedra filosofal" – dizia Epstein – "o cinema tem o poder de transmutações universais. Mas esse segredo é extraordinariamente simples: toda essa magia reduz-se à capacidade de fazer com que a dimensão e a orientação temporais variem". Descontinuidade, câmera lenta, aceleração, inversão da escala do tempo, todas essas trucagens – que só o cinema permite – têm um inestimável valor educativo, científico, filosófico, humorístico e artístico (BETTON, 1987, p. 17).

Pode-se acrescentar aos valores identificados por Betton (1987), ainda, o sociológico. Na medida em que os filmes também proporcionam aos espectadores novas perspectivas e percepções acerca do tempo – que é também uma categoria de experiência social –, o modelo dominante como tal experiência é organizada na sociedade passa a conviver com formas alternativas. Abre-se, então, um espaço para a reflexão e o questionamento daquilo que, na experiência corrente, surge como um dado da realidade, mas que, no entanto, ao ser reconfigurado por meio do cinema, mostra-se como *uma* possibilidade frente a outras. No limite, em face da anestesia e do conformismo cultivados por filmes que se restringem a representar a experiência dominante da temporalidade na era do capitalismo flexível, coloca-se a possibilidade do embate pela hegemonia em torno da organização social do tempo tornada

possível graças à apresentação de temporalidades alternativas por obras de caráter emergente.

Cumprido salientar que, como acontece em outras dimensões da vida social, os filmes em geral atuam como legitimadores das práticas e valores funcionais à reprodução do sistema capitalista em seu atual estágio de desenvolvimento, ou seja, fornecem uma experiência da temporalidade em tudo similar àquela preponderante no dia a dia dos atores sociais, seja na forma com que interagem na vida profissional ou na esfera íntima. Isso quer dizer que, contemporaneamente, os filmes ditos convencionais transcorrem de modo a apresentar, mesmo que de forma velada ou atenuada, a reprodução de uma temporalidade do tipo pontilhistas: fragmentada, presentista, acelerada, densificada, descontínua. De fato, a prática cinematográfica, por meio de inúmeros indícios, vem corroborar essa conclusão. A observação feita por Eriksen (2001), citada no capítulo anterior, acerca da aceleração como uma das características mais típicas da sociedade contemporânea encontra evidências no mesmo sentido quando se toma como exemplo o campo do cinema. Ao encontro dessas ideias, Bordwell e Thompson afirmam:

De maneira evidente, os filmes *mainstream* hoje são cortados muito mais rapidamente do que no período entre 1930 e 1960. Nessa época, um filme geralmente era composto de 300-500 planos, mas, após 1960, o ritmo de cortes aumentou. Hoje, um filme de duas horas pode ter mais de dois mil planos e os filmes de ação rotineiramente contêm três mil ou mais. Em média, um plano em *O ultimato Bourne* (*The Bourne ultimatum*) dura cerca de dois segundos. Em parte por causa da montagem mais rápida, as cenas são construídas a partir de imagens relativamente próximas de personagens individuais em vez de enquadramentos de longa distância. Os *stablishings shots* tendem a ser menos comuns, surgindo às vezes apenas no fim da cena. Teleobjetivas, que ampliam rostos, ajudam na obtenção de enquadramentos fechados, e os modernos formatos de *widescreen* permitem que dois ou mais rostos ocupem a tela em primeiro plano. Além disso, a câmera muito frequentemente tende a se mover, destacando um detalhe após outro (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 384, grifos nossos).

Como a citação revela, não só o número de cortes e a duração média dos planos em si, mas a própria construção resultante dos enquadramentos fechados e do formato de tela implicam um registro rítmico pautado no alto dinamismo e na velocidade, dando aos filmes um sentido de fragmentação (a câmera salta de um enquadramento para outro sem cessar e sem transições) e

urgência. A eliminação de *establishing shots* (planos de estabelecimento), por exemplo, busca reduzir e eliminar os tempos ditos mortos ou fracos, e, desse modo, contribui igualmente com a impressão de um ritmo acelerado. A esses elementos vem se somar, por vezes, uma banda sonora impactante, de modo que tudo caminhe em direção a uma temporalidade estilizada conformada pela intercalação de planos curtíssimos. Ao focar o mesmo tema, o tratamento do tempo no cinema, Jean-Claude Carrière refere uma conversa entabulada com um montador de filmes de Hollywood já aposentado, em que o experiente profissional expressou o seu assombro relativamente à aceleração da narrativa e do ritmo dos filmes ao longo do último século:

Em 1972, um montador de filmes aposentado de Los Angeles me levou a uma sala de montagem para me falar de seu trabalho, que ele amava acima de qualquer coisa. Foi um dia inesquecível. Este homem havia trabalhado em Hollywood desde os anos 1920, desde os últimos tempos do cinema mudo. Tinha estado intimamente envolvido com toda a evolução da montagem, com o ritmo interno do cinema – e com o fluxo da narrativa, que ele acreditava estar se movendo sempre com maior rapidez, como se o tempo se acelerasse junto com o século, como se o cinema, cada vez mais sem fôlego, estivesse acometido de um crescente e inexplicável senso de urgência.

– Como os carros e os aviões – ele me disse..., eles têm que ficar cada vez mais rápidos. Contudo, nosso coração e nossa maneira de respirar não mudaram, nem nossa digestão. Nem o ritmo dos dias e das noites, das marés, das estações. Por que os filmes se movem cada vez mais rápido?

Ele demonstrou a aceleração do processo de montagem através de filmes de diferentes épocas. [...] Inclusive, diretores e produtores o haviam procurado para que trabalhasse em cima de velhas montagens, enxugando-as, dando-lhes um aspecto "moderno". Ele tentara de todas as formas entender por que todos consideravam inevitável essa aceleração (CARRIÈRE, 2006, p. 95-96).

Os dois excertos acima nos mostram que o cinema acompanha uma tendência à aceleração e à urgência também verificadas nas outras esferas da vida social – como apontam Harvey, Bauman e Eriksen. Contudo, há uma particularidade importante em se tratando do caso do cinema, o fato de que, como artefato cultural, ele não se constitui apenas como parte do mundo social, um produto deste meio, mas também incide neste mundo, podendo inclusive influenciá-lo. Assim, a conformação de uma temporalidade do tipo pontilhista (Bauman) ou explosiva (Eriksen) não só é transferida para a produção cinematográfica – com filmes cujo ritmo interno, a narrativa e montagem se tornam cada vez mais rápidos e nos quais os ditos tempos mortos ou tempos

fracos são elididos –, como também é legitimada por ela a partir da sua reprodução pela própria lógica e dinâmica dos filmes. Os espectadores habituais de cinema, expostos recorrentemente a esse processo, são assim “treinados”, “familiarizados”, “acostumados” a esse novo ritmo. De fato, o cinema como representação, que atua como imitação do mundo social, leva às telas a temporalidade vivida pelo público em seu ambiente de trabalho ou mesmo em suas horas de lazer, tornando-se uma extensão da vida tal qual ela parece ser.

Carrière percebe, ainda, uma outra tendência associada a esse processo: “[...] uma louca proliferação de quadros e de ação impaciente que parece o resultado do pula-pula entre canais de tevê. Parecem destinados a nos impedir de pensar, de compreender ou até de ver, por medo talvez, de revelar um imenso vácuo” (CARRIÈRE, 2006, p. 111). Tal imagem parece dar concretude às críticas formuladas por Horkheimer e Adorno quando afirmam que a velocidade com que as imagens transitam nas telas não dá ao espectador o tempo necessário para processá-las e apreendê-las criticamente. Além disso, o uso de técnicas “ilusionistas”, isto é, destinadas a intensificar a impressão de realidade dos filmes, dando-lhes o caráter de duplicação da vida social em sua aparência imediata, seria outro importante elemento a nublar a imaginação e o pensamento do espectador, na medida em que este recebe uma obra que se apresenta como o próprio espelho da realidade. Um cinema constituído como uma cascata de imagens e sons fragmentados dá poucas margens para que o espectador elabore por sua própria conta uma narrativa consciente acerca do que vê, ao contrário, se apresenta sob a forma de obra hermética, cujo ponto de vista será transmitido de modo velado.

Contudo, como já se viu anteriormente, numa organização social complexa, como a contemporânea, não há que se falar em homogeneidade de visões de mundo, uma vez que a eliminação por completo de pontos de vista concorrentes é impraticável. Tendo em vista a coexistência entre perspectivas, o embate se dá em torno da hegemonia, sendo a busca pela legitimação de ideias uma forma eficaz de torná-las dominantes. A esfera cultural é um dos espaços paradigmáticos de disputa pela hegemonia em sociedades desse tipo. Assim, em que pese a tendência de que os filmes em geral atuem como legitimadores dos ideais e práticas dominantes – não se pode esquecer que a concentração econômica se faz acompanhar de uma tendência à unidade

cultural, visto que os artefatos culturais são em grande medida produzidos sob a lógica industrial –, a inovação surge constantemente, e até certo ponto é tolerada pela formação dominante (em atenção ao interesse dos consumidores por peças únicas e originais), de modo que filmes que expressem posições alternativas e opositoras acabem por ser produzidos no seio deste mesmo sistema.

Diante da experiência acerca do tempo, categoria tão fugidia e etérea, a humanidade dispõe, com o surgimento da câmera e o desenvolvimento dos processos fílmicos, de mecanismos capazes de apreender e controlar o tempo. Com isso, o velho desejo humano de domínio do tempo é exercido, mesmo que apenas no interior da realidade fílmica. Efeitos cinematográficos permitem que o desenrolar da ação num filme, mesmo que a sua duração não varie, possa provocar percepções distintas, de alongamento ou abreviação, em relação ao tempo realmente transcorrido. As percepções provocadas pelo cinema tanto podem endossar a forma comum como a temporalidade é sentida – contemporaneamente cada vez mais fragmentada, acelerada e densificada – como apresentarem formas alternativas de senti-la e vivenciá-la. Sendo a organização temporal sob o regime contemporâneo de acumulação flexível, aquela que mais impacta emocionalmente os indivíduos levando-os a agir em sociedade segundo novos parâmetros (BAUMAN, 2008; ERIKSEN, 2001; SENNETT, 2009), o cinema, como poderoso veículo disseminador de práticas e valores, e, portanto, capaz de moldar a ação e as percepções dos indivíduos, apresenta-se como uma importante variável na disputa pela hegemonia sobre a experiência da temporalidade.

Conquanto se observe uma tendência à reprodução da temporalidade dominante nos filmes *mainstream*, o cinema também se produz como espaço de criação e contestação, de refiguração e transfiguração da realidade. Assim, percepções distintas acerca da temporalidade são forjadas por obras cinematográficas inovadoras, algumas fornecendo ao espectador experiências temporais alternativas, outras efetivamente opostas à temporalidade dominante. Investigar como a experiência acerca de temporalidade é transmitida por meio do cinema e explicitar os processos cinematográficos utilizados para modelá-la significa desvelar a ideologia subterrânea ao filme, inscrita no manejo do seu aparato técnico, bem como contribuir para o entendimento de como um artefato cultural atua, de forma deliberada ou não, para a consolidação de

comportamentos e valores como formas dominantes ou, diferentemente, contesta tais modelos, apresentando formas alternativas de vivenciar categorias da experiência fundamentais à organização da sociedade, tais como a temporalidade. Assim, no próximo capítulo são analisados, de forma comparativa, os filmes *Solaris* (1972 e 2002), de modo a desvelar as distintas expressões da temporalidade inscritas em suas lógicas figurativas.

5 AS TEMPORALIDADES POSTULADAS PELOS FILMES SOLARIS (1972 E 2002)

A seleção dos recursos técnicos que irão compor um filme, mesmo que sob a aparência de um procedimento puramente estético ou formal, não está alijada de uma inscrição de contornos socio-históricos. Mesmo que de forma não explicitamente consciente, a escolha e a organização de determinados recursos técnicos em detrimento de outros resultará numa linguagem cinematográfica que – ainda que mera reprodutora de um padrão convencional –, ao mesmo tempo em que reproduz, responde a uma demanda ideológica cuja raiz vincula-se à inscrição do cinema num panorama socioeconômico específico. Nesse sentido, compete analisar em que termos se dá a relação entre técnica, linguagem cinematográfica e veiculação de percepções e visões de mundo. Pretende-se, com isso, demonstrar que a seleção dos aparatos técnicos não é indiferente ao plano ideológico, posto que a técnica cinematográfica não é neutra, mas endossa ou denega cosmovisões. Não se trata aqui de emitir juízos relativamente aos valores, práticas e percepções veiculados, mas constatar como parâmetros técnicos pretensamente neutros respondem a demandas socioeconômicas historicamente determinadas.

Todavia, investir os recursos técnicos de significações intrínsecas mostra-se inadequado, uma vez que tais significações só fazem sentido dentro do contexto mais amplo de relações que é o próprio filme. A profundidade de campo ou angulação com que a câmera enfoca um motivo, por exemplo, só adquirem sentido quando estabelecidas e observadas as relações desses recursos com os demais, isto é, a partir da identificação da lógica figurativa que perpassa a obra. Em razão disso, a investigação aqui apresentada foi dirigida pela metodologia de análise figurativa, conforme os preceitos elaborados por Nicole Brenez. A partir dela, buscou-se identificar em que medida as obras estudadas reproduzem a lógica temporal dominante na sociedade de consumidores (BAUMAN, 2008) típica da fase atual do capitalismo de acumulação flexível (HARVEY, 2009) ou a refutam, apresentando-se como obras de caráter emergente (WILLIAMS, 2011) capazes de expressar concepções alternativas acerca do tempo.

A análise apresentada a seguir foi conduzida pela observação das técnicas e recursos utilizados em cada filme segundo dimensões e parâmetros previamente definidos, estes, por sua vez, retirados da literatura sobre análise fílmica e de imagens a partir das propostas de Bordwell e Thompson (2013), Gardies (2015) e Jullier e Marie (2012). Os elementos fílmicos observados foram subdivididos em aspectos extradiegéticos e diegéticos. Os aspectos extradiegéticos são compostos pelos parâmetros duração, gênero e número de planos, ao passo que os aspectos diegéticos são constituído por três grandes dimensões de análise: aspectos imagéticos (plano, dinâmica de composição da imagem, dinâmica da imagem em movimento, técnica de profundidade de campo, enquadramentos, cortes, sistemas de representação, cores e iluminação), narratológicos (modalidade de narrativa, montagem, método de interpretação dos atores, personagens principais e temas abordados) e sonoros (música e ruídos/efeitos sonoros e falas/diálogos). A partir desses elementos elaborou-se uma matriz de análise (apresentada no Apêndice A), a qual contém o resultado sintético do estudo dos filmes que são objeto desta investigação.

A classificação referida acima teve finalidades puramente operacionais, sendo que a análise em si foi realizada de forma holística, contemplando a visão das obras em sua totalidade e a inter-relação entre as variáveis investigadas. Assim, após a apresentação dos dados coletados foi realizada sua leitura analítica, buscando-se demonstrar que tipo de experiência acerca da temporalidade cada um dos filmes constrói, bem como de que modo tal experiência é erigida por meio dos processos técnicos empregados em cada obra em particular.

Em consonância com a abordagem metodológica adotada, a análise figural, as considerações sobre os filmes investigados têm como objetivo discutir a relação entre a experiência do tempo expressa pelos filmes *Solaris* (1972 e 2002) e o modo como o tempo é experimentado no âmbito das relações sociais correntes. A partir do momento em que se reconstrói como se dá a abordagem sobre o tempo em cada um dos filmes, está-se apto a responder ao questionamento: as experiências de temporalidade inscritas nos filmes em questão endossam a percepção dominante sobre o tempo na sociedade contemporânea ou a refiguram, apresentado formas alternativas de se lidar com tal categoria da experiência? Uma vez que a presente investigação elegeu a

temporalidade como motivo a ser analisado, buscou-se entender como cada um dos filmes problematiza esta questão, bem como cuidou-se de identificar o tratamento que é conferido ao tema e sua integração à economia e à lógica figurativa que governam as obras.

Um primeiro ponto digno de ser ressaltado é a diferença de duração entre um filme e outro. O interessante aqui não é apenas o fato de que a obra de 1972 cobre 2h e 46min, 1h e 8min a mais do que a versão de 2002, mas que esta última observa um padrão há muito estabelecido no cinema hegemônico, a limitação temporal de duração dos filmes de longa-metragem a cerca de 1h e 30min. Tal delimitação, conforme Morin (2011), relaciona-se à racionalização que, por sua vez, reflete a presença do sistema industrial na produção dos artefatos culturais: “A padronização impõe ao produto cultural verdadeiros moldes espaço temporais: o filme deve ter, aproximadamente, 2.500m de película, isto é, cobrir uma hora e meia [...]” (MORIN, 2011, p. 21). Uma vez que grande parte dos filmes segue este padrão, a restrição temporal estabelecida acaba por ser absorvida pelos espectadores, que a ela se habituem. Deste modo, um filme que supere em demasiado este modelo pode ser classificado como cansativo ou enfadonho, especialmente se, além disso, for organizado segundo um ritmo considerado lento.

Se os dois filmes partem de uma mesma obra literária – o livro *Solaris*, de Stanislaw Lem –, que lhes empresta o argumento, porém a duração total de um deles corresponde a apenas 59% do outro, há que se considerar que ou a intensidade com que a narrativa transcorre é muito distinta entre ambos ou há uma grande diferença na quantidade de temas que são abordados em cada uma das obras ou, ainda, as duas situações concomitantemente. Pode-se dizer que esta última ocorrência é a que se observa no caso em questão. *Solaris* (2002) apresenta tanto um ritmo mais intenso de narrativa como uma variedade temática menor. De fato, esta obra se caracteriza por focar a narração da história, um romance de ficção científica, segundo um ordenamento de causa e efeito bastante evidente. De tal modo que, para explicar as razões que levaram o protagonista à situação presente, o realizador faz uso recorrente ao recurso do *flashback*, de sorte a manter o mistério que envolve a trama até o final, visto que não a entrega integralmente de imediato ao público, ao mesmo tempo em que administra a tensão dramática, granjeando com isso controlar o interesse do

espectador ao longo de todo o filme. Por sua vez, o filme lançado em 1972, ainda que não se desprenda por completo do estilo narrativo, desloca a narração para um segundo plano, priorizando a lógica poética em seu lugar, assim como a discussão de questões filosóficas e existenciais.

Observa-se que a obra de 2002 tem sua economia figurativa ditada pelo emprego pragmático do tempo, isto é, cada cena tem por finalidade entregar ao espectador uma peça para a composição da história ou para a paulatina resolução dos enigmas apresentados. Nesse contexto, tempos mortos ou fracos são suprimidos em favor de tempos densos – visto que carregados de pistas e informações objetivas – destinados a contribuir para a compreensão dos estados emocionais e atos dos personagens, bem como para a elucidação da trama. A duração de pouco mais de noventa minutos, consoante com as dimensões ditadas pelo padrão comercial, reduz as possibilidades de complexificação do enredo, assim como de proliferação de temas, uma vez que, dentro dos limites estabelecidos, não haveria tempo hábil para a resolução de histórias e questões paralelas. Desse modo, o filme se desenvolve em torno de uma linha de ação muito clara: o romance entre Chris e Rheyta, as razões que levaram ao seu fracasso passado e a possibilidade de reparação propiciada pelas incompreensíveis potencialidades guardadas pelo planeta Solaris.

O tempo compacto empregado no filme não dá margem para a inclusão de cenas que não respeitem esse princípio organizador, de modo que tudo o que é mostrado cumpre uma função clara para o desenvolvimento da história. Neste sentido, pode-se dizer que a utilização do tempo é condicionada pela lógica causal. Trata-se, portanto, de um tempo calculado e administrado em nome de uma “produtividade” narrativa. De tal forma que o filme de 2002 é conduzido pela eficiência temporal, isto é, cada unidade de tempo é destinada a apresentar ações ou pistas que auxiliem na elucidação da trama, sem espaços para a inclusão de cenas destinadas à contemplação estética, a explorar temas paralelos ou abertas à livre reflexão do espectador.

A organização do filme realizado por Tarkóvski, por sua vez, não é regida pelos mesmos parâmetros. Aqui a temporalidade densa e eficiente dá lugar a um tempo distendido, marcado pelo uso profuso de planos longos e pela fluidez dos movimentos de câmera que costumam acompanhar a trajetória dos personagens, cuja ação é altamente coreografada. A duração do filme não se

ajusta aos requisitos comerciais comuns, mas possibilita que vários assuntos sejam problematizados simultaneamente. O tempo não está a serviço da narração da história, fato que fica muito evidente nos vários momentos em que a câmera registra seqüências irrelevantes para a compreensão e evolução da trama, bem como se demora por longos momentos sobre um mesmo assunto.



Figuras 1, 2 e 3 - Sequência de imagens da viagem de retorno de Berton para a cidade.

Muitas são as cenas exemplares nesse sentido: pode-se ressaltar aquela que ocorre por volta dos 33min de filme e que acompanha o retorno do personagem Berton para a cidade. Trata-se de uma seqüência monocromática de 4min e 53s de duração, constituída de 12 planos, em que não só não há ação dramática como também nenhum diálogo ou música de fundo (apenas alguns ruídos eletrônicos), construída a partir da alternância entre planos (o primeiro deles com 1min e 17s de duração) do personagem e do menino que o acompanha dentro de um automóvel e os veículos que transitam pela autoestrada. Também chamam a atenção inúmeras outras cenas em que a câmera se

detém por dezenas de segundos sobre as algas de um córrego, a superfície do oceano de Solaris, a escuridão noturna vista a partir da janela da estação, um objeto inerte ou um personagem adormecido ou imóvel.

O ritmo de um filme (mais acelerado ou moroso) é em grande medida ditado pela sucessão de acontecimentos, pela montagem, pelo número e duração interna dos planos assim como pelos aspectos sonoros, em especial a música. Uma grande quantidade de eventos transcorrendo numa mesma unidade temporal irá redundar em uma alta densidade de ação, assim como o encadeamento rápido e sem espaços não preenchidos entre vários planos de curta duração provocará a impressão de ritmo acelerado. O uso de uma música agitada funcionará, ainda, como catalizador dessa experiência. Todos esses elementos atuando de modo articulado convergem para a criação de uma sensação de velocidade e açoitamento. Nenhuma das obras aqui analisadas corresponde exatamente a esse padrão de intensidade rítmica, muito embora o filme realizado por Soderbergh seja constituído de forma marcadamente mais

rápida do que a obra de Tarkóvski por meio da sucessão de sequências e diálogos praticamente sem espaços não preenchido pela ação, à exceção de alguns planos do planeta Solaris.

Tal situação é alcançada especialmente em função do número de planos e da duração média de cada plano: enquanto a obra de 1972 possui 358 planos distribuídos ao longo de 166 minutos de duração, o que perfaz uma média de 27,82s por plano (duração muito maior do que se observa corriqueiramente), o filme mais recente, mesmo contando com apenas 98 minutos de duração, possui 480 planos, o que corresponde a uma duração média de 12,25s por plano. Esta última obra expressa notavelmente uma fragmentação em relação à produção anterior, bem como, considerando-se sua duração total e a duração média dos seus planos, a experiência de um tempo efêmero e condensado. A análise das sequências iniciais dos filmes é bastante reveladora desses aspectos.



Figura 4. Plano de abertura: câmera enquadra o suave balançar de algas sob as águas de um córrego, a seguir, uma folha entra no campo da direita para esquerda.

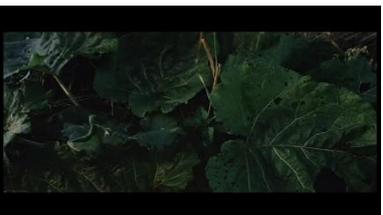


Figura 5. Vegetação imóvel é retratada por vários segundos enquanto são ouvidos sons de insetos e pássaros não visíveis.



Figura 6. Kris Kelvin, que segura uma caixa metálica, lança um olhar absorto sobre a vegetação ao redor. Uma densa neblina encobre o plano de fundo da cena.

A sequência inicial de *Solaris* (1972) tem duração de 3min e 52s e é constituída por dez planos, o que resulta em uma duração média de cerca de 23s por plano (menor que a média geral do filme). Não se pode precisar com certeza, pois não são fornecidos indícios claros, mas a ação, que inclui um passeio do protagonista Kris Kelvin no que parece ser um bosque nos arredores da casa de seu pai, transcorre durante uma ou algumas horas da manhã do dia que antecede sua viagem para a estação espacial Solaris. Tal sequência introduz muito bem o espectador no ritmo e na dinâmica que comandarão o filme. Trata-se de um trecho em que basicamente não há nenhuma ação dramática, que transcorre sem qualquer diálogo e em que a câmera parece deter certa autonomia em relação à trama: em algumas ocasiões surge fixa no início do plano e logo passa a acompanhar o movimento do personagem ou de outro elemento que entra em cena; em outras, adianta-se ao movimento destes

ou detém-se sem aviso enquanto o motivo que acompanhava segue sua



Figura 7. Inadvertidamente, um cavalo entra num plano, tendo seu movimento acompanhado pela câmera.



Figura 8. Kris se dirige para fora do campo. Na sequência, a câmera se mantém fixa enquadrando a paisagem sem que nenhuma ação aconteça...



Figura 9. ...A seguir, a câmera executa uma panorâmica vertical (para cima) e um chalé surge ao fundo sob a neblina, permanecendo retratado por mais alguns segundos.



Figura 10. Plano inicia apresentando por vários segundos líquens à beira de um lago.

trajetória. Tudo se passa numa área rodeada por córregos e natureza abundante, porém, onde não impera uma atmosfera idílica, uma vez que em diversas ocasiões uma neblina encobre o cenário, ruídos de pássaros e insetos não visíveis são ouvidos, um cavalo em trajetória errática entra e sai de cena e o personagem Kris Kelvin mostra-se absorto, além de exibir um olhar melancólico.

Tal dinâmica introduz o espectador numa experiência temporal muito peculiar, os dez planos se passam todos em ambiente externo, numa região incerta, porém onde a natureza parece assumir certo protagonismo, não havendo alterações espaciais nem elipses significativas. Além disso, o espectador é convidado não apenas a contemplar, mas examinar em detalhes certos aspectos dessa natureza: o movimento sutil, quase uma dança, das algas sob a água corrente, uma folha que flutua e segue o curso de um córrego e tem parte de seu movimento acompanhado com interesse pela câmera, os líquens que povoam a beira de um lago, o farfalhar de um arbusto como que a esconder as inúmeras e invisíveis (aos olhos humanos) formas de vida sob ele. Essa dinâmica provoca o espectador a especular sobre a ambiguidade das cenas que lhe são oferecidas. Qual o sentido daquilo que é mostrado? Trata-se de uma

antecipação do tema que será desenvolvido a seguir, a incapacidade humana de perceber e de se comunicar com outras formas de vida e de inteligência diversas de si? Será que é o oceano inteligente de *Solaris* (retratado pela câmera autônoma ou em *travelling* vertical até um enquadramento de *plongée* do personagem) que perscruta as memórias e o inconsciente de Kris Kelvin ou o observa de forma tão distraída quanto o protagonista contempla o vasto, mas despercebido, universo vivo ao seu redor?

Na verdade, respostas não são oferecidas, apenas o convite à reflexão. Neste sentido, um tempo distendido, flácido, rarefeito apresenta-se útil, pois oferece ao espectador um espaço para a contemplação e a reflexão. Trata-se da construção de uma temporalidade que se furta a preencher cada uma de suas unidades com acontecimentos e eventos vibrantes, repleta de tempos mortos e fracos e constituída por meio de ações que não são nem grandiosas nem espetaculares, mas simples e comedidas, embora não óbvias. Conquanto se baseie em uma obra de ficção científica, o que se vê não é uma cidade futurista, sombria ou caótica, nem mesmo um cenário com naves espaciais a cindir os céus ou a presença de artefatos tecnológicos revolucionários – muito pelo contrário, o espectador é apresentado a uma natureza exuberante e a um ambiente fartamente iluminado, embora certos elementos desconcertantes informem que não se trata exatamente de uma paisagem bucólica.

Este complexo é alcançado especialmente graças ao uso de planos longos, dos movimentos fluidos e suaves de câmera, do ritmo interno aos planos ditado pela *mise-en-scène* e pelo acompanhamento da trajetória dos motivos que entram e saem de cena, da ausência de música *over* ou de diálogos, da baixíssima intensidade dramática das ações e da modalidade narrativa de fluxo contínuo, elementos que ajudam a conformar uma morosidade característica que irá marcar toda a obra. Assim, os recursos elencados por Tarkóvski e a forma com que o realizador os maneja a fim de construir a imagem audiovisual convidam “[...] al espectador a adoptar una actitud contemplativa y a vivir la experiencia del tiempo cinematográfico de una manera muy distinta a la que nos tiene acostumbrados el cine comercial”²⁴ (OSORIO, 2013, posição 456-457).

Por seu turno, a sequência inicial do filme realizado por Soderbergh tem 3min e 14s de duração e apresenta 14 planos, o que resulta em uma média de 13,85 segundos por plano (um pouco maior que a média geral do filme). O desenrolar dos fatos indica que se trata de um dia na rotina do protagonista Chris Kelvin: o seu despertar solitário em um quarto, o trajeto para o trabalho, o atendimento dos seus pacientes (ele é psicólogo), o retorno em um trem para a

²⁴ “[...] convida o espectador a adotar uma atitude contemplativa e a viver a experiência do tempo cinematográfico de uma maneira muito distinta da que nos tem acostumado o cinema comercial” (OSORIO, 2013, posição 456-457, tradução nossa).

casa e a ocorrência de um fato que irá abalar o seu cotidiano: a chegada de dois visitantes inesperados. São retratadas ações do personagem em sete locais distintos (quarto/rua/sala de terapia em grupo/escritório/trem/calçada em frente à sua casa/cozinha), o que, juntamente com a condensação de um dia inteiro em pouco mais de três minutos de projeção, indica a descontinuidade espaço-temporal que dará o tom de todo o filme. Os acontecimentos que transcorrem nessa sequência têm pouca carga dramática, funcionando mais como elementos de apresentação do personagem principal da trama ao público, isto é, sua condição solitária e letárgica, bem como seu estado emocional apático e soturno.



Figura 11. Primeira aparição de Chris Kelvin no filme: o personagem está sentado na cama de seu quarto, aparentando remoer reminiscências. Destaque para a baixa profundidade de campo.

Os primeiros planos mostram Chris sentado na cama de solteiro de um quarto despojado e são acompanhados por uma voz feminina *off* – o que parece tratar-se de um pensamento do personagem a dar indícios de uma relação amorosa mal resolvida –, os demais planos são acompanhados pelos

ruídos típicos do ambiente em que transcorrem e por algumas falas que contextualizam a rotina de trabalho do personagem, não há música de fundo. O uso em profusão da câmera fixa faz com que a dinâmica da sequência seja conduzida pelo ritmo dos cortes e da montagem. Aqui, diferentemente do filme de 1972, a câmera não parece dispor de autonomia, está submetida à exibição bruta da cena, assumindo, portanto, objetividade frente à história que é contada – como um elemento que não deve ser notado, mas passar imperceptível aos olhos do espectador.

A descontinuidade espaço-temporal e a dinâmica impostas pelo uso de cortes, que tomam a cena retratada de diferentes ângulos, são representativos do estilo que orienta o filme, uma vez que a recorrência e a força desses elementos tornam-nos dominantes na forma como a trama é conduzida. O ritmo desapressado característico da obra resulta em grande medida do uso da câmera estática acompanhado por reenquadramentos, panorâmicas e *travellings* que se restringem a mostrar a ação dramática que transcorre à sua frente. Outro aspecto muito marcante do filme é a baixíssima profundidade de

campo, já presente nas cenas iniciais, e que, associada ao uso recorrente do foco seletivo, atua no sentido de enfatizar o assunto retratado, descolando-o de um fundo abstrato. Desse modo, as áreas e motivos circundantes à ação central (estejam eles atrás do assunto focalizado ou entre ele e a câmera), mas especialmente as figuras humanas que não correspondem aos personagens principais, aparecem desfocados, indiferenciados.

O fundo indistinguível e os corpos e rostos embaçados irão compor o quadro que emoldura os personagens retratados, ao mesmo tempo em que lhes confere amplo destaque. Por meio desse recurso, associado ao uso profuso de primeiros planos e do estilo dramático de interpretação, o realizador introduz o espectador num universo de proximidade e intimidade com os personagens, promovendo, com isso, uma narrativa com forte apelo ao universo psicológico dos protagonistas. A cena que mostra Chris conduzindo uma sessão de terapia em grupo é especialmente representativa desses aspectos. O plano inicia com uma tomada do teto constituído por elementos geométricos e desce em um movimento de panorâmica vertical até enquadrar os personagens cujas vozes são ouvidas desde o

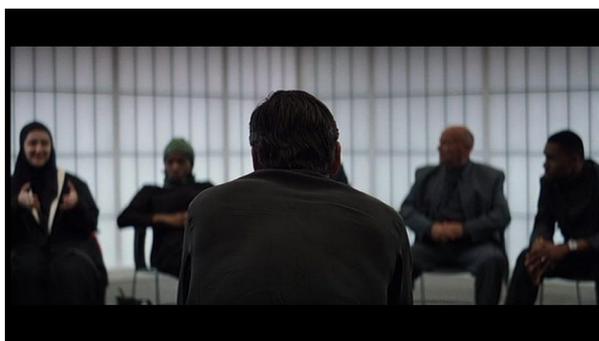


Figura 12. Chris conduz uma sessão de terapia em grupo. Os figurantes, que relatam suas mazelas, são desfocados durante toda a cena, de modo que apenas o protagonista (mesmo de costas) é retratado com nitidez.



Figura 13. Mesmo as cenas externas são marcadas pela baixa profundidade de campo, realçando a ausência de vínculos de Chris com o mundo ao seu redor.



Figura 14. A baixíssima profundidade de campo e o foco seletivo destacam e descolam o protagonista de um fundo abstrato.

início da sequência, os pacientes do protagonista estão de frente, enquanto Chris encontra-se de costas. O ângulo assumido pela câmera, que executa um *zoom in* aproximando-se ainda mais dos motivos retratados, é o mesmo a partir do qual

Chris observa e ouve seus pacientes, porém estes, embora falem e estejam de frente para o espectador, aparecem desfocados, numa demonstração do distanciamento e alheamento do protagonista em relação a eles. O engajamento do personagem parece estar todo voltado às suas lembranças e vozes interiores, numa atitude completamente aut centrada. Os tons neutros e a sala muito clara reforçam ainda mais a percepção de apatia e distanciamento.

A câmera “míope” utilizada por Soderbergh recorta e destaca o sujeito do seu contexto social, ressaltando-o como indivíduo. Este indivíduo autorreferenciado aparece como o início e o fim da narrativa em questão, uma vez que sua corporalidade define os contornos físicos e as bordas da imagem nítida. Nada para além dele, dos seus dramas pessoais e dos reflexos emocionais por eles produzidos, interessa. A baixa profundidade de campo, o foco seletivo e o estilo dramático de *Solaris* (2002) constroem a imagem de um mundo em vias de fragmentação, habitado por indivíduos dispersos. Estes participam do ambiente ao seu redor, mas não o integram de todo, na medida em que a comunicação com o outro, quando existe, mostra-se superficial. Nesse cenário, a interação se reduz a contatos esporádicos entre sujeitos que transitam por um mundo comum, porém “[...] impossível de ser unificado pela experiência vivida [...]” (GORZ, 2003, p. 94). Tudo nesse mundo funciona como se o cotidiano desses personagens houvesse se estilhaçado “[...] em paragens de tempos e espaços isolados uns dos outros [...]”. A esta fragmentação renitente à integração do vivido corresponde uma (não) cultura do cotidiano, feita de sensações fortes, modas efêmeras, divertimentos espetaculares e informações também fragmentárias” (GORZ, 2003, p. 94).

Uma construção da imagem desse tipo também corresponde a uma ideia de tempo desconjuntado (SENNETT, 2009), que impossibilita as pessoas de construir narrativas sustentadas, tal qual a experiência sobre o tempo na atual fase do capitalismo. A falta de profundidade de campo acionada por Soderbergh também guarda paralelo com a condição contemporânea identificada por Harvey (2009) como a privação da profundidade resultante da “[...] perda da temporalidade e da busca do impacto instantâneo [...]” (HARVEY, 2009, p. 59). A baixíssima profundidade de campo associada ao uso recorrente de primeiros planos revela uma fixação nas aparências e nas superfícies e, com isso, a falta de perspectiva de personagens que vivem a experiência da fragmentação e do

colapso dos horizontes temporais. A perda do sentido de futuro, assim como a efemeridade e a volatilidade – marcas da concepção hegemônica contemporânea sobre o tempo, segundo Harvey (2009) – são transmitidas pela experiência audiovisual criada por Soderbergh por meio do achatamento da perspectiva, bem como pelo seu embaçamento.

Embora o filme de Soderbergh seja marcado por tais aspectos, ele não atua como diagnóstico ou tampouco uma crítica a este estado de coisas. É, antes de tudo, o sintoma de uma época em que, como assinala Jameson (2000), observa-se a perda da capacidade dos indivíduos de organizar a experiência temporal e mesmo as narrativas históricas e biográficas de forma coerente. Tanto é assim que nada na obra sugere que a fragmentação, o achatamento (falta de profundidade) e o embaçamento do mundo ao redor de Chris sejam fruto da perda da perspectiva temporal ou da degradação das interações próprias da experiência contemporânea. A solidão enfrentada pelo protagonista está associada a nada mais que uma história de amor malsucedida. São os efeitos emocionais do suicídio da esposa de Chris e a culpa que o personagem carrega pelo ocorrido que o levam a um autocentramento acompanhado pelo distanciamento em relação a tudo que o cerca.

Tarkóvski, por sua vez, dá preferência a profundidades de campo intermediárias, trabalhando em diversas ocasiões com um efeito de fundo desfocado, porém, esta desfocagem não é tão extremada a ponto de provocar o completo ofuscamento do plano posterior da imagem, como ocorre no filme de



Figura 15. Quadro em diversos níveis constrói a impressão de um campo formado por múltiplas camadas, priorizando os aspectos plásticos da cena.

2002. Além disso, os aspectos da *mise-en-scène*, em especial o movimento compassado e performático dos atores ao longo dos vários níveis do campo, estabelecem uma relação dinâmica entre os diferentes planos da imagem e criam a impressão de um espaço composto por diversas camadas. O cineasta normalmente utiliza planos mais abertos e iluminados que os de Soderbergh, o que reduz a sensação de confinamento dos quadros e retira ênfase da ideia de

descolamento do personagem em relação ao fundo. O efeito alcançado a partir da interação desses recursos é o de formação de um quadro com múltiplas dimensões, o que, juntamente com enquadramentos de forte apelo plástico, evoca uma expressividade pictórica.

Tal espaço composto construído pelo cineasta é delineado pela dinâmica do encadeamento dos elementos da *mise-en-scène*, subordinando-se, desse modo, à temporalidade de uma encenação que não se coloca a serviço da trama, da narração da história, mas de aspectos poéticos e filosóficos. O tempo assume, desse modo, protagonismo em *Solaris* (1972), porém, trata-se de um tempo singular, distinto do tempo denso urdido a partir da trama de um sem-número de eventos espetaculares, mas marcado pela performance compassada dos atores e pelos movimentos suaves de uma câmera que ora se detém sobre um motivo ora se decide por acompanhar um novo assunto que entra em seu campo de registro.

Os aspectos estruturais mais marcantes do filme realizado por Tarkóvski e que, portanto, irão caracterizar sua lógica figurativa, são as noções de circularidade e continuidade, as duas, aliás, a se reforçar mutuamente. A continuidade é amplamente explorada pelo uso recorrente da figura da repetição. Esta permeia o filme, estando presente em diversas escalas: de objetos, imagens e sequências à estrutura geral da obra, assim como nos aspectos



Figura 16. Crianças brincam ao fundo enquanto cena de diálogo acontece no primeiro plano, conferindo dinamismo e profundidade ao campo. A iluminação ressalta a construção poética do quadro.



Figura 17. Deslocamentos coreografados e *mise-en-scène* marcada pelo acompanhamento da trajetória dos personagens contribuem para a construção de um espaço composto.



Figura 18. Plano aberto e iluminado, conferindo um campo amplo para a interação performática dos atores.



Figuras 19 e 20. Repetição: vasos de porcelana vistos na casa do pai de Kris (acima) e na estação (abaixo).



Figuras 21 e 22. Repetição: coleção de borboletas vista na casa do pai de Kris (acima) e na estação (abaixo).



Figuras 23 e 24. Repetição: livro *Dom Quixote* visto na casa do pai de Kris (acima) e na estação (abaixo).

sonoros. Interessante notar como o uso reiterado de certos objetos que, ao reaparecerem em lugares onde sua presença à primeira vista não faria sentido, atua de forma a produzir um forte senso de continuidade. Casos exemplares são as peças que em um primeiro momento são mostradas na casa do pai de Kris para depois, inadvertidamente, comporem o cenário de sequências que se passam na estação espacial Solaris, como um busto de Sócrates, um vaso de porcelana, cortes e plantas arquitetônicas de catedrais e edificações e o livro *Dom Quixote* que, além de citado em algumas ocasiões, aparece aberto na mesma página em uma cena em que Kris se prepara para a viagem a Solaris e novamente no encontro dos tripulantes e a réplica de Hari na biblioteca da estação.

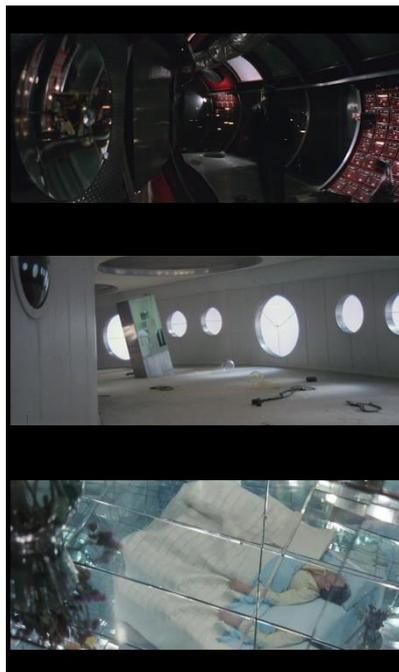
A própria *dacha*, cenário em que se passam vários eventos do prólogo na Terra, é uma cópia da edificação original, que pertencia ao avô do pai do protagonista, o que é indicado por meio de uma cena de diálogo. E não só isso, uma nova cópia da construção é apresentada ao final do filme, assim como reproduções do próprio pai de Kris e do cão de estimação da família, todas resultado das recriações cada vez mais elaboradas produzidas pelo planeta Solaris. Do mesmo modo, a personagem Hari é uma cópia produzida pelo planeta, sendo fruto da materialização das lembranças guardadas por Kris acerca de sua ex-mulher, que se suicidara dez anos antes. No filme,

aliás, além da personagem original, retratada em vários momentos por meio de fotografias e de imagens em vídeo, há mais duas réplicas suas. Kris se desfaz da primeira delas logo após sua aparição, enviando-a para o espaço em uma

nave, momento que marca o início da segunda parte do filme, porém, na noite seguinte, uma nova cópia de Hari aparece novamente no quarto de Kris enquanto o personagem dorme.

Notável também é a presença recorrente de elementos e objetos reflexivos ou espelhados, assim como de reproduções em diferentes meios tais como vídeos (depoimento de Berton junto ao comitê de investigação que o desacredita; gravação deixada por Gibarian para Kris; e vídeo de situações passadas em família por Kris), fotos (especialmente da mãe de Kris e de Hari, que são apresentadas inúmeras vezes em diferentes circunstâncias), gravuras (que podem ser vistas tanto na casa do pai de Kris como em diferentes ambientes da estação) e reproduções de obras de arte, com destaque para vários quadros de Pieter Bruegel – a cópia da obra *Caçadores da neve* recebe atenção especial no filme, bem como aparece em dois momentos e locais distintos, em diversas cenas transcorridas na biblioteca da estação e na *dacha* do pai de Kris (no lugar da televisão) na sequência em que o personagem está em estado delirante.

Finalmente, o elemento que mais se repete ao longo da obra é uma singela, porém enigmática, caixa metálica, a qual aparece em diferentes locais em inúmeras ocasiões distintas. No prólogo, antes da partida para Solaris, o objeto é portado por Kris, quando o personagem surge pela primeira vez em tela, depois, é mostrado em outras ocasiões sobre o peitoril da janela da *dacha*, reaparecendo momentos mais tarde, em uma sequência na qual é mostrada aberta sobre o



Figuras 25, 26 e 27. Objetos espelhados no interior da estação.



Figura 28. A primeira réplica de Hari olha alternadamente para a reprodução fotográfica da personagem original e para seu reflexo no espelho sem que consiga, contudo, se reconhecer.



Figura 29. A segunda réplica de Hari mira a si própria no espelho enquanto questiona Kris sobre o fato de não possuir memórias.



Figura 30. Snaut entra na biblioteca da estação, enquanto Kris e a segunda réplica de Hari aparecem retratados no espelho à direita.



Figura 31. Plano detalhe de Kris portando uma caixa metálica no início do filme.



Figura 32. Kris deixa a caixa sobre o peitoril de uma janela, no dia anterior à sua partida para Solaris.



Figura 33. Caixa com moedas e uma planta durante o delírio de Kris.



Figura 34. Zoom in sobre o objeto fechado, após Kris acordar do seu estado febril.



Figura 35. Zoom in sobre a caixa, antes da sequência final da obra.



Figura 36. Final: caixa sobre o peitoril na réplica da *dacha* do pai de Kris.

livro *Dom Quixote* com um punhado de terra em seu interior. Nessa ocasião, Kris se aproxima dela, fecha-a e a guarda em sua bagagem. A caixa reaparece durante o delírio febril de Kris na estação, na cena em que o personagem conversa com sua mãe na *dacha* paterna, momento em que está aberta e em sua superfície se veem tanto moedas como uma planta a brotar. Ao final do filme, o objeto reaparece em diversas ocasiões logo após Kris acordar de seu sonho delirante: durante uma sequência de conversa com Snaut, e em outro diálogo entre ambos, quando o último sugere que Kris retorne à Terra. Neste momento, a câmera segue de um primeiro plano do rosto de Kris para um zoom in no rosto de Snaut, que se volta em direção à janela, um corte mostra a caixa aberta sobre o peitoril, com a planta que nela brotou. Essa sequência encerra o estágio de Kris na estação e durante boa parte da conversa ouve-se em *over* o *Prelúdio Coral em Fá Menor* de Bach, motivo musical principal do filme, que remete ao planeta Terra. A última aparição do objeto ocorre na sequência final do filme, quando Kris se aproxima da *dacha* paterna reproduzida por Solaris e olha para seu interior através de uma janela, vê-se, então, novamente sobre o parapeito, a cópia da caixa, agora fechada.

As sequências em que a caixa é mostrada são assaz ilustrativas em termos de lógica constitutiva, uma vez que conjugam figurativamente as duas principais noções estruturais de *Solaris* (1972), não só reforçam a ideia de repetição, imbricada à concepção de continuidade, como também a de circularidade. O

objeto parece sintetizar o próprio ciclo da vida: é o portador de terra fértil, da qual brotará uma forma de vida (planta) que, finalmente, será reproduzida sob a ação do planeta Solaris, isto é, será transformada em algo novo apesar da aparente repetição. Além desse elemento, a aparição de determinados objetos, especialmente artefatos culturais, científicos e obras de arte, tanto no prelúdio na Terra quanto em cenas que se passam na estação, dão um forte tom de continuidade ao filme. Esta continuidade não se resume à construção interna da trama, mas a transcende ao indicar a ligação entre passado, presente e futuro propiciada por meio do que podemos chamar de objetos de civilização.

Tais objetos aparecem primeiramente na Terra, na casa do pai de Kris. Ali são encontrados, entre outros, livros, gravuras de balões e plantas arquitetônicas, bustos, vasos de porcelana, um modelo anatômico de torso humano, uma coleção de borboletas emoldurada. Inexplicavelmente, uma vez que não há motivos razoáveis para tanto, objetos do mesmo tipo (e até mesmo idênticos em alguns casos) são vistos na estação espacial, vários deles são encontrados nos quartos de Gibarian e Snaut, mas é na biblioteca onde sua presença é mais intensa e poderosa. Conforme aponta Martin (2005): “The library is a repository of all that’s good on earth: art, literature, culture and nature (in the form of paintings of it). It is a conscious echo of the dacha”²⁵ (MARTIN, 2005, p. 115).

Como a estação só é mostrada por inteiro uma única vez, assim mesmo desde o seu exterior (quando da chegada de Kris), e os planos panorâmicos e gerais são praticamente inexistentes na obra, principalmente na parte do filme que se passa na órbita de Solaris, é muito difícil estabelecer as relações



Figura 37. *Dacha*: rolo de plantas arquitetônicas, busto de Sócrates, gravuras de balões e vasos de porcelana.



Figura 38. *Dacha*: modelo anatômico de torso humano, gravura de catedral e coleção de livros.



Figura 39. Quarto de Gibarian: vaso, gravuras arquitetônicas e busto em estilo greco-romano.

²⁵ “A biblioteca é um repositório de tudo o que é bom na terra: arte, literatura, cultura e natureza (na forma de pinturas). É um eco consciente da dacha” (MARTIN, 2005, p. 115, tradução nossa).



Figuras 40, 41 e 42. Objetos de civilização povoam a biblioteca da estação.

espaciais entre os diferentes locais da estação, porém, a biblioteca parece ocupar um ponto central devido à sua forma circular e ao fato de não ser servida por janelas. A existência de uma biblioteca é citada no romance de Stanislaw Lem (2017), sendo o local onde estão reunidos os inumeráveis livros, relatórios e compêndios sobre a *solarística* (ciência dedicada ao estudo do planeta Solaris), porém, no filme de Tarkóvski ela é apresentada como uma espécie de templo dedicado à alta cultura e ao conhecimento humano. Nela estão dispostos, além de livros, máscaras mortuárias e orientais, estátuas em estilo greco-romano, porcelanas, taças de cristal,

gravuras, bustos, candelabros, instrumentos musicais, um globo terrestre, instrumentos náuticos antigos, um lustre, uma coleção de insetos emoldurada, um vitral e, com amplo destaque, formando uma espécie de pequena galeria, réplicas da série de quadros denominada *Os Meses*, do pintor renascentista Pieter Bruegel. O ambiente como um todo, sua decoração, seu mobiliário em madeira, assim como suas cores (em tons marrons e verdes, semelhantes aos vistos no prelúdio na Terra) em nada reflete o espaço altamente tecnológico e futurista de uma estação espacial, ao contrário, lembra-nos a todo instante das maiores realizações artísticas e científicas de diferentes eras e civilizações humanas.

Em que pese a aparente incongruência de se manter um local como este em plena estação espacial, nenhum dos personagens apresenta qualquer sinal de perplexidade em relação a ele ou mesmo questiona a razão de sua existência. Seria um espaço criado pelos projetistas da estação com o intuito de aplacar a nostalgia dos tripulantes em relação ao seu planeta original, local para onde talvez nunca retornem? Seriam as peças que o decoram recriações produzidas por Solaris, materializações de objetos capturados da memória dos tripulantes, tais como os visitantes que os assombram? Mais uma vez não há respostas, contudo, a referência à Terra, às mais notáveis criações humanas, é evidente. Não só isso, a biblioteca é um apanhado de objetos artísticos e científicos

produzidos em diferentes períodos e por diferentes culturas, de forma que sua presença em local improvável a milhares de anos-luz de distância da Terra funciona como uma grande celebração das criações elaboradas pela humanidade desde a Antiguidade até o presente. Aponta ainda para o futuro, se entendermos a própria estação como um artefato capaz de levar a humanidade a explorar os confins do universo, como o instrumento que lhe permitirá entrar em contato com outras formas de vida e de inteligência. O filme traz aqui o conhecimento intelectual e artístico como amálgama civilizadora, o fio que nos permite traçar uma unidade integradora entre passado, presente e futuro e que possibilita a cada um se perceber como partícipe de uma humanidade comum. Com isso, Tarkóvski afasta-se da ideia de um tempo linear e fragmentado, característico do mundo da produção capitalista.

Com efeito, a biblioteca de Solaris (1972) funciona, tanto do ponto de vista narrativo como conceitual, como um forte fator de continuidade: vincula os personagens às memórias afetivas que mantêm com seu planeta natal, a estação que orbita Solaris e seus tripulantes à Terra, a humanidade como um todo através dos tempos e cada ser humano, sendo os objetos de civilização o veículo de acesso a essas múltiplas relações espaço-temporais. Além da biblioteca, o reforço da ideia de circularidade, fortemente presente não apenas nos aspectos visuais como também nos sonoros, atua no mesmo sentido. Em termos

visuais, pode-se destacar o uso recorrente de figuras circulares, a começar pela própria estação, formada por um anel tubular que circunda um corpo cilíndrico, em cujo topo se localizam quatro cúpulas ao redor de uma estrutura circular central (sobre o espaço que poderia ser o da biblioteca). Várias antenas circulares integram ainda a parte externa da estação. A profusão desse tipo de figura se repete no interior da estação, como é o caso dos corredores tubulares, onde de quando em quando estão posicionados espelhos circulares, e dos corredores situados no corpo da estação, com numerosas janelas nesse mesmo formato e no mesmo padrão daquelas que, embora menores, são igualmente



Figura 43. Estação Solaris: composta por uma profusão de elementos circulares. Esta é a única sequência em que a estação é vista.



Figura 44. Chegada de Kris à estação: série de elementos tubulares, curvos e redondos, reforçando a ideia de circularidade.



Figura 45. Corredor tubular da estação, contendo vários elementos reflexivos e espelhados.



Figura 46. Quarto de Kris na estação: janelas circulares e paredes curvas (impressão reforçada pelo uso de lentes grande angulares).

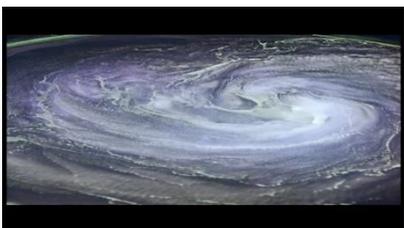


Figura 47. Vórtices e ondulações típicas do oceano de Solaris.

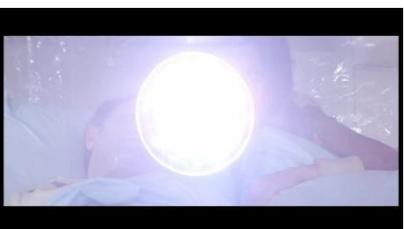


Figura 48. Fusão durante o delírio de Kris sobrepõe um círculo de luz ao personagem e à réplica de Hari.

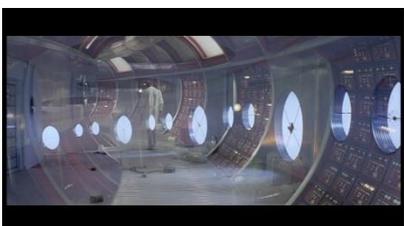


Figura 49. Fusão sobrepõe dois corredores da estação, ressaltando a presença de elementos circulares.

encontradas nos quartos. Estes, por sua vez, chamam a atenção por conta de suas paredes côncavas, um efeito potencializado pelo uso de lentes grande angulares durante a gravação de planos gerais dessas peças.

Interessante notar que a forma circular remete à ideia de um tempo cíclico, cuja indistinção entre início e fim, ou melhor, a ausência dessas marcações, aponta para uma eternidade que condensa passado, presente e futuro. Conjuga, ainda, a noção de um perpétuo recomeço, sendo que o princípio carrega em si, desde sempre, um fim, bem como este último assinala um novo começo. Além disso, a curvatura sem fim do círculo sugere continuidade, ao mesmo tempo que abriga noções como congregação e universalidade. Ao contrário da racionalidade associada à linha reta, a forma circular implica organicidade e natureza. Ao utilizar-se abundantemente de formas e elementos circulares, Tarkóvski reforça sua adesão à concepção de um tempo cíclico, seja visualmente, seja por meio da narrativa circular a partir do qual a trama é contada, claramente observável por meio do paralelismo entre os planos inicial e final do filme, como se verá mais adiante.

Todos esses elementos são enfatizados por paralelismos motivados tanto por movimentos internos como externos aos planos. A noção de circularidade acompanha, por exemplo, os movimentos da câmera durante as principais cenas de diálogo entre os personagens. É comum que nessas sequências a câmera seja posicionada num ponto central do ambiente, de modo que seu movimento seja guiado pelo deslocamento coreografado dos personagens em torno dela. Muitos são também

os paralelismos entre planos, nesse sentido, duas sequências são especialmente emblemáticas: a primeira e a segunda aparições das réplicas de Hari e as cenas inicial e final do filme.

Nos planos iniciais que retratam as aparições de Hari a câmera realiza um movimento de *travelling* desde os pés da cama de Kris até o seu rosto. Tal deslocamento é acompanhado de ruídos eletrônicos, tudo soa como se o personagem estivesse sendo submetido a um escaneamento minucioso enquanto dorme. Pequenas alterações podem ser observadas de uma sequência para outra, como no caso em a câmera corta do rosto de Kris para Hari. Na primeira ocasião, a câmera mostra a réplica da ex-mulher de Kris a partir de um plano detalhe de seu rosto e, a seguir, executa um *zoom out* até seu enquadramento em primeiro plano. O corte do rosto de Kris para o de Hari é marcado por uma mudança de tonalidade, do preto e branco para o sépia, enquanto na segunda aparição de Hari a sequência já se inicia em tons castanhos. Desta feita, a câmera apresenta Hari a partir de um plano médio: ela está sentada do mesmo modo e veste a mesma roupa que usava na cena anterior. As duas sequências estão estruturadas de modo quase idêntico e são imbuídas de um forte caráter onírico.



Figura 50. Aparição da 1ª réplica de Hari: *Travelling in* enquadra o rosto de Kris em primeiro plano.

Figura 51. Aparição da 1ª réplica de Hari: a cena evolui de um plano detalhe para um corte que apresenta a personagem em plano médio.



Figura 52. Aparição da 2ª réplica de Hari: *Travelling in* enquadra o rosto de Kris em primeiro plano.

Figura 53. Aparição da 2ª réplica de Hari: após um corte do rosto de Kris, a câmera apresenta a personagem já em plano médio. Roupas e posição se repetem.

O paralelismo entre a sequência inicial e a final é ainda mais poderoso, de modo que até certo ponto o espectador pode ter dúvidas sobre se o que vê é uma repetição dos planos que abrem o filme. De fato, a sequência se dispõe de modo a corroborar o eixo narrativo que orienta a obra, que, como assinala Osorio (2013, posição 336-337), é construído em torno da tríade Terra – Solaris – “Terra”. Tal como um dos primeiros planos do filme, a sequência final parte de um *zoom in* em direção a uma planta aquática que se move juntamente com o fluxo das águas, as cores e a *mise-en-scène* também seguem o mesmo padrão da sequência inicial. Os planos seguintes, por sua vez, passam-se nas mesmas paisagens das cenas de abertura e os enquadramentos (com desconcertantes planos de nuca e frontais do protagonista) e movimentos de câmera fluidos e lentos (a acompanhar o movimento do personagem que entra e sai do quadro, às vezes com um leve retardo ou se antecipando a ele) guardam uma similaridade notável com os utilizados na abertura do filme. O único elemento destoante é a música que, aliás, é o principal indício de que algo está fora da ordem.

A música em questão é o *Prelúdio Coral em Fá Menor* de Bach. Além de acompanhar os créditos iniciais, ele é repetido outras quatro vezes ao longo da obra em cenas que remetem ao planeta Terra. A música é reproduzida *over* em sequências marcantes, tais como aquela em que Kris apresenta para a segunda réplica de Hari um vídeo familiar caseiro que trouxe consigo da Terra em cujo final a esposa é mostrada, a altamente poética cena de levitação protagonizada por Kris e a segunda réplica de Hari, que transcorre na biblioteca da estação espacial, e o último diálogo entre Kris e Snaut na estação, momento em que este sugere ao colega que retorne à Terra. A música de Bach, que em muitos momentos é alvo de distorções eletrônicas inseridas por Eduard Artemiév, auxilia também na introdução de indeterminações visuais e narrativas, conforme salienta Bird (2008):

The complex role of Bach's music was evident in *Solaris*, in the course of which the music itself is gradually deformed by Eduard Artemiev's electronic elaborations. The play of familiarity and distortion, as well as of venerable age and jarring novelty, augments the indeterminacies of

the narrative and visual representation ²⁶ (BIRD, Robert, 2008, p. 152, grifo do autor).

Chama a atenção o trecho que acompanha a sequência final do filme que, de forma cíclica, reintroduz o tema de Bach, porém, com uma série de intervenções eletrônicas inseridas por Artemiév. A sequência em questão trata do aparente retorno de Kris à Terra, que logo se mostra enganoso, e este engano é em grande medida desmentido pela música em tom crescentemente perturbador devido à inserção das referidas variações eletrônicas. Assim, em uma confluência positiva entre música e imagem, a primeira mostra-se mais que um mero elemento de reforço da segunda, mais que um mero recurso auxiliar da narração, mas elemento coerente com os próprios aspectos da circularidade e da continuidade que estruturam a obra. O retorno a Bach se constitui em uma forma de vincular a construção presente às obras pretéritas e assinalar a presença do passado no presente. A lembrança disparada pela música é também nostalgia e indica uma manifestação ou recuperação afetiva do passado vivido na Terra pelo protagonista, é um resgate não só do personagem em relação à sua memória individual, mas de uma obra artística (a obra imortalizada por Bach) por outra (o próprio filme), que as coloca em relação a um passado universal.

As noções de circularidade, repetição e continuidade, elevadas no filme de 1972 à condição de lógica figurativa, afastam-se de uma expressão utilitária e mecânica do tempo alinhando-se a uma experiência temporal de caráter poético e onírico. A temporalidade construída por Tarkóvski é pontuada pela lentidão, lassidão e reiteração, trata-se de um tempo rarefeito, próximo do ritualístico, do mítico. De fato, revela-se como uma experiência que se eleva do individual ao coletivo, que engaja a humanidade como um todo por meio da transmissão e acúmulo, entre diferentes gerações, do conhecimento intelectual e artístico consubstanciado em objetos de civilização. Tal como ocorre com o rito, o qual, como aduz Maffesoli (2003), “[...] faz passar do pequeno si individual ao Si comunitário, do ser privado a um Ser societal” (MAFFESOLI, 2003, p. 64),

²⁶ “O complexo papel da música de Bach é evidente em *Solaris*, no curso do qual a música em si é gradualmente deformada pelas elaborações eletrônicas de Eduard Artemiév. O jogo da familiaridade e da distorção, bem como da idade venerável e da novidade chocante, aumenta as indeterminações da representação narrativa e visual” (BIRD, Robert, 2008, p. 152, grifo do autor, tradução nossa).

um tempo que não cessa, mas renasce sob nova roupagem a cada celebração plural, fermentando afinidades que se expandem no horizonte temporal:

Repetir faz entrar em um tempo mítico ou, como observou Gilbert Durand, em um “não-tempo” mítico. Acrescentarei que o redobramento é a marca simbólica do plural. Por isso, cada um torna-se um outro. Comunga com o outro e com a alteridade em geral.

[...]

A repetição ritual, a rotina cotidiana são maneiras idênticas de expressar e de viver o retorno do mito e, portanto, de escapar de uma temporalidade muito marcada pela utilidade e linearidade. Em cada um desses casos, há absorção do indivíduo, da história, da funcionalidade, por uma espécie de eternidade vivida dia-a-dia (MAFFESOLI, 2003, p. 65).

Por seu turno, *Solaris* (2002) tem sua lógica figurativa fundada na figura da evocação, seja por meio do uso profuso de *flashbacks*, que dá lugar a uma montagem não-linear, seja por meio da citação e referência a obras e estilos de outros cineastas. O recurso ao *flashback* não apenas é responsável por reconstituir a memória dos personagens (Chris e Rheya), como também por apresentar informações que contribuem para a elucidação da causalidade da trama. Neste sentido, tem implicações tanto imagéticas como na conformação da estrutura narrativa da obra. Dado que o relacionamento amoroso entre os protagonistas é central para a história e que o trauma e a culpa vividos por Chris derivam dessa infausta relação, a apresentação dos motivos que suscitaram tal desenrolar dos fatos é capital para a constituição do nexos causal do filme. Além disso, por meio da exposição paulatina de fatos cruciais, o realizador logra manter o mistério que envolve a trama, assim como ditar o ritmo que irá marcar a obra, dosando a apresentação de informações ao espectador de modo a manter seu interesse ao longo de toda a reprodução do filme.

A montagem não-linear em questão obedece, desse modo, a um padrão convencional, de acordo com o que assinalam Bordwell e Thompson (2013), visto que as remissões ao passado são, na verdade, recursos à memória dos personagens, que apenas implicam um leve reordenamento cronológico da narrativa, sem cobrar maiores esforços de ressituação de quem assiste ao filme:

[...] o espectador espera que a montagem apresente os acontecimentos da história em ordem cronológica, com apenas um reordenamento ocasional por meio de *flashbacks*. O espectador espera que a montagem respeite a frequência dos eventos da história.

E o espectador pressupõe que as ações irrelevantes para a causalidade da história serão omitidas ou pelo menos abreviadas por elipses judiciosas. Todas essas expectativas permitem que o espectador acompanhe a história com o mínimo de esforço (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 392, grifo dos autores).

O uso de *flashbacks* por Soderbergh indica, ainda, um conceito específico de memória e delinea a forma como o realizador lida com a temporalidade em seu filme. Embora o *flashback* corresponda a um ponto de vista subjetivo (de quem lembra), trata-se de uma forma de narração objetiva, na medida em que acontecimentos passados são diretamente apresentados ao espectador, de modo a conduzi-lo a um entendimento quase sem desvios em direção à ideia e às relações que o diretor procura estabelecer. Isto é, como um prisma invertido, em vez de ampliar as possibilidades interpretativas da obra a um feixe de leituras possíveis as reduz a um foco convergente, conforme a orientação do realizador. Resulta disso uma restrição nas possibilidades de leitura e, conseqüentemente, das potencialidades reflexivas suscitadas pela trama, afinal, o diretor opta por conduzir o olhar do espectador para um entendimento unívoco ao estabelecer uma ligação direta entre o comportamento atual do personagem e eventos pretéritos. Nessas condições, o *flashback* funciona como recurso convencional de elucidação da história contada, como define Deleuze (2005):

É sabido, no entanto, que o *flashback* é um procedimento convencional, extrínseco: ele se insinua, em geral, por uma “fusão”, e as imagens que ele introduz são, frequentemente, superexpostas ou tramadas. Como se houvesse um letreiro: “atenção! lembrança”. Ele pode, pois, indicar, por convenção, uma causalidade psicológica, mas ainda análoga a um determinismo sensório-motor, e, apesar de seus circuitos, só assegura a progressão de uma narração linear (DELEUZE, 2005, p. 64, grifo do autor).

No caso de *Solaris* (2002), a indicação de que uma lembrança está sendo evocada e, portanto, de que é o passado que entra em cena, é realizada especialmente por meio da diferença cromática. Assim, os tons neutros e os filtros azulados, por meio dos quais os ambientes da estação espacial são identificados, dão lugar aos filtros amarelos e a cores ocres, marrons, verdes e vermelhas, com os quais são identificadas as cenas que se passam na Terra (local onde transcorrem as ações relembradas). A primeira sequência a envolver um *flashback* ocorre por volta dos 21 min e 30s e dura mais de 7 minutos, quando a rememoração é desencadeada durante o sono de Chris, na noite em que a

réplica de Rheyta aparece pela primeira vez. Essa situação permite deixar claro ao espectador que, já que o personagem dorme, o que se vê é na verdade uma lembrança. Na situação em questão, o planeta Solaris parece perscrutar entre as memórias do protagonista o dia em que ele e Rheyta se conheceram. A sequência inicia com a música tema do planeta Solaris, *First Sleep*, reproduzida *over* e é intercalada com planos de Chris adormecido em sua primeira noite na estação, do planeta Solaris com seus veios coloridos em tons róseos e azuis e da lembrança do encontro. A cena narra a forma como os personagens

se conheceram (em um trem), seu primeiro encontro (em uma festa na casa de Gibarian, amigo íntimo de Chris) e a intensidade que o relacionamento tomou logo em seu início.

A segunda sequência a incluir um *flashback*, de forma muito similar a anterior, ocorre na noite seguinte, novamente durante o sono do protagonista, após Chris ter-se livrado da primeira réplica de Rheyta enviando-a em uma nave para fora da estação. Na ocasião, a canção *First Sleep* é ouvida outra vez *over*, assim como há uma alternância entre planos do protagonista adormecido, do planeta Solaris (que, assim, parece novamente sondar a mente do personagem) e de situações entre Chris e Rheyta na Terra, quando ele tenta convencê-la a se casarem. À diferença da primeira evocação da memória, nesta a transição entre planos não é feita por meio de cortes secos, mas de fusões, *fade outs* e *fade ins*. A ruptura visual decorrente do escurecimento da tela entre *fade outs* e *fade ins* é compensada pelo uso de pontes sonoras, isto é, de diálogos que são ouvidos



Figura 54. 1º *flashback*: Chris adormece em sua primeira noite em Solaris e, na sequência, sonha com o dia em que conheceu Rheyta. Note-se os filtros azulados e as cores neutras, denotando que a cena se passa no presente, na estação.

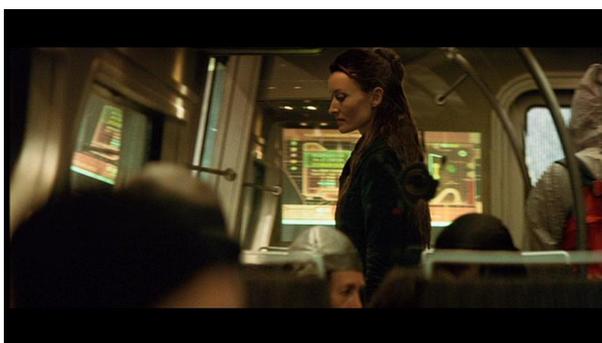


Figura 55. 1º *flashback*: Chris encontra Rheyta em um trem. Note-se os filtros amarelos e o uso de tons ocres, marrons, verdes e vermelhos, identificando que se trata de uma reminiscência transcorrida na Terra.

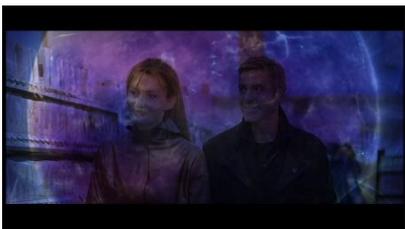


Figura 56. O 2º *flashback* do filme inicia com uma fusão entre o planeta Solaris e a lembrança em forma de sonho.

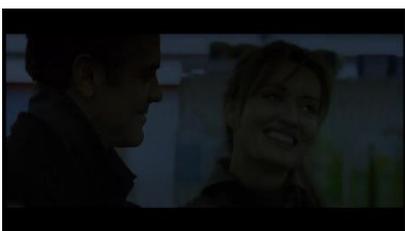


Figura 57. 2º *flashback*: articulação entre planos por meio de *fade out* acompanhada de ponte sonora.

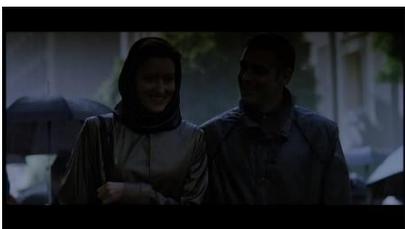


Figura 58. 2º *flashback*: articulação entre planos por meio de *fade in* acompanhada de ponte sonora.



Figura 59. 2º *flashback*: uma nova fusão entre o casal e o planeta Solaris põe fim à lembrança.

apesar da ausência de imagem (tela totalmente escura). Tal recurso atenua as rupturas visuais resultantes da passagem de uma cena para outra – ou mais precisamente, de uma memória para outra –, de modo que a continuidade sonora serve como elemento dissimulador da alternância imagética, bem como de guia para que o espectador não se perca entre os recuos e avanços do enredo não linear. Assim, o filme alia continuidade sonora com descontinuidade imagética, delineando um tempo desconjuntado em que a descontinuidade espaço-temporal é combinada com a ilusão de continuidade. Da mesma forma que o primeiro *flashback* e os posteriores, as cores relacionadas à estação (presente) e à Terra (lembrança) permitem ao espectador discernir entre o que ocorre no momento e o que é lembrança.

À medida que o filme evolui, a segunda réplica de Rheya passa a ter acesso a memórias que seriam da esposa falecida de Chris, embora não tenha vivido os fatos que as ensejaram. Tal fenômeno, assim como os outros aparentemente inexplicáveis que acontecem na estação, parece estar relacionado mais uma vez à ação que o planeta *Solaris* é capaz de exercer sobre os tripulantes em sua órbita. As lembranças são disparadas quando a personagem está completamente desperta, diferentemente do que ocorre com Chris, a observar compenetradamente o planeta. Além desses momentos, *flashbacks* também são usados durante o delírio de Chris – ocasionado pelo esforço do protagonista de manter-se em vigília a fim de impedir a desintegração da segunda réplica de Rheya, tal como a personagem desejava –, evocando memórias traumáticas de quando encontrou sua esposa morta.

Toda a lembrança processada no filme, seja por Chris seja por Rhexa, articula uma relação dos personagens consigo mesmos (reorganização de suas próprias memórias) ou entre personagens individuais restrita à dimensão afetiva, estando ausente qualquer conexão com uma coletividade ou um passado mais amplo. A abundante utilização de primeiros planos e planos médios associada à baixa profundidade de campo, já aludidas anteriormente, reforçam o caráter pessoal e intimista da obra, tornando a trama um drama pessoal. Ademais, as ideias de trauma e culpa, que atormentam o protagonista, infundem à narrativa uma dimensão psicológica intensa, para a qual contribuem o estilo dramático de interpretação dos atores e a iluminação contrastante. Interessante assinalar que esse efeito se opõe claramente ao estilo impassível e inexpressivo de interpretação visto no filme realizado por Tarkóvski, o qual, por sua vez, pontua não as crises particulares, mas os aspectos filosóficos e existenciais implicados pela situação em tela. Neste sentido, enquanto *Solaris* (2002) concentra suas atenções sobre dimensões individuais e psicológicas, seu antecessor busca formular questões universais e existenciais, dentre elas, de forma patente, a própria experiência do tempo, revelando-se também como uma experiência sensorial. Deste modo, pode-se dizer que a amplitude temática é notavelmente maior no filme de 1972.

O uso de *flashbacks* pelo filme de 2002 faz com que os eventos lembrados funcionem como uma sucessão de episódios que são recuperados pelos personagens a fim



Figuras 60, 61 e 62. Primeiros planos e planos médios dão a tônica do filme mesmo em cenas em que há interação. O foco seletivo e a baixa profundidade de campo destacam os personagens em relação ao fundo.



Figuras 63 e 64. Assim como o restante do filme, nos *flashbacks* os primeiros planos e primeiríssimos planos são recorrentes, acentuando aspectos emocionais e emotivos.

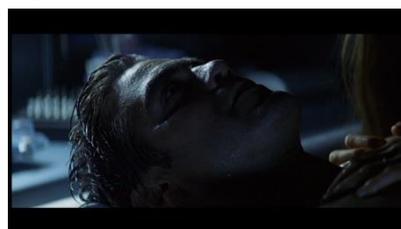


Figura 65. Delírio de Chris: primeiro plano e estilo de iluminação enfatizam a dramaticidade da cena.

de produzirem uma narrativa lógica acerca das suas trajetórias. Trata-se de uma coleção de momentos dispersos que, por meio de um esforço deliberado de quem os vivencia, são conectados de forma a constituir peças de um quebra-cabeças que, ao ser montado, conferirá algum sentido a existências particulares carentes de um senso coletivo. Frente a uma existência atomizada, marcada por laços sociais tíbios, os personagens de *Solaris* (2002) tentam juntar e organizar eventos experimentados com intensidades variadas, pontos sucessivos, conferindo-lhes uma inteligibilidade retrospectiva. Enfim, tais indivíduos estão imersos em um tempo que corresponde ao vivenciado na era identificada por Bauman como modernidade líquida, um tempo pontilhistas, em que:

[...] é tarefa de cada “praticante da vida” organizar os pontos em configurações dotadas de significado. De maneira distinta das obras dos pintores pontilhistas, isso é feito, como regra, com o benefício da visão retrospectiva. As configurações tendem a ser descobertas em retrospecto; dificilmente são desenhadas primeiro [...] (BAUMAN, 2008, p. 49).



Figuras 66 e 67. Baixa profundidade de campo produz imagem achatada, refletindo falta de perspectiva temporal e carência de vínculos sociais.

À falta de profundidade de campo vista na tela equivale uma falta de perspectiva temporal, remetendo à perda de relação dos sujeitos com um passado universal, com a civilização em geral, e com uma noção de futuro como empreendimento coletivamente construído, a dizer, com um tempo transcendental. Aos personagens de Soderbergh cabe apenas um esforço de dotar de sentido, tornar inteligível uma existência autorreferenciada. Chris e Rheya buscam tecer relações significativas entre uma

coleção de eventos pontuais, de forma a aplacarem a angústia causada pelo sem sentido de suas existências. Neste ponto desenha-se com nitidez a diferença com que ambos os cineastas tratam a questão da temporalidade em

seus filmes. Afinal, enquanto Tarkóvski constrói uma temporalidade mítica, calcada na ideia de ciclos, repetições e de nexos que se estendem para além de personagens individuais, buscando estabelecer a partir de sua versão de *Solaris* uma conexão com o tempo universal, Soderbergh reproduz em sua obra uma experiência temporal fragmentada, marcada pela perda de vínculos coletivos em que sujeitos atomizados lutam por organizar e dotar de sentido episódios pontuais; trata-se, assim, de uma temporalidade de caráter pontilhista, típica da contemporaneidade.

Tarkóvski apresenta uma concepção de tempo em perspectiva ampla. Para tanto, utiliza-se da ideia de permanência veiculada a partir de objetos de civilização, e seu próprio filme carrega o potencial de servir a este propósito ao tornar-se ele mesmo um objeto dessa ordem. Tal esforço abre-se em direção a um sentido de eternidade que contrasta com a construção temporal que subjaz à obra de Soderbergh, apoiada em uma coleção de eventos fragmentados apresentados a partir de avanços e recuos, mas que dizem respeito estritamente aos indivíduos confrontados por uma questão em particular. A carência de vínculos sociais é representada visualmente por meio do descolamento dos personagens do fundo em que se passa a ação, do contexto ao seu redor, assim como da desfocagem dos figurantes cuja história particular não é retratada.

Do mesmo modo, o filme de 2002 tematiza as dores, traumas e desastres amorosos de um personagem que se vê confrontado pelo retorno do ser amado, de cuja morte se sente culpado. Aliás, o retorno, mesmo que como simulacro, da mulher do protagonista recebe um tratamento bastante distinto nos dois filmes: na obra de 1972 a aparição de Hari constitui um dos aspectos do acerto de contas de Kris com um passado mais amplo, que também inclui a relação conflituosa com a mãe e a dificuldade de comunicação com o pai, enquanto em *Solaris* (2002) o centro da trama é a reconciliação e superação da culpa que Chris carrega pelo suicídio da esposa, o que dá ao desenlace romântico primazia sobre quaisquer outros aspectos eventualmente suscitados pela história. Nesse sentido, Casadei (2002) aponta:

A construção do envolvimento emocional implicado no relacionamento Chris-Rheya (em Soderbergh) e Chris-Hari (em Tarkovsky) é muito diferente nos dois filmes: enquanto no primeiro par, há uma relação de envolvimento afetivo maior por parte de Chris, bem como o escancaramento da significação traumática do suicídio, no segundo

par, o reaparecimento de Hari se mostra mais como meramente uma presença com a qual se tem que conviver, do que a partir de um envolvimento afetivo mais marcado.

Isso fica explícito, por exemplo, na cena em que Hari pergunta a Chris, no filme de Tarkovsky: “você pensava em mim”. A resposta de Chris é sugestiva: “Só quando eu estava triste”. Com exceção da foto presente na casa de seus pais, a presença de Hari não se mostra importante no filme até o aparecimento de sua cópia. (CASA DEI, 2002, p. 53-54).



Figuras 68, 69 e 70. Sequência da acoplagem da espaçonave de Chris à estação emula tomadas inteiras de *2001: uma odisseia no espaço*, de Stanley Kubrick.

Um outro aspecto ligado à evocação muito notável na obra de 2002 diz respeito ao fato de que o filme não apenas tem como precedente a servir-lhe de referência o livro de Stanislaw Lem, mas também o próprio filme de Tarkóvski, que lhe antecede em trinta anos. Adicionalmente, conforme notaram inúmeros analistas (BIRD, 2008; MOSES, 2011; deWAARD e TAIT, 2013), além de ecoar uma série de aspectos da obra homônima de Tarkóvski, Soderbergh faz várias citações a outras obras cinematográficas, em especial a *2001: uma odisseia no espaço*, de Stanley Kubrick, de quem transcreve quase literalmente a cena de acoplagem da nave de Chris Kelvin à estação Prometheus, por meio de: “[...]

shot lengths, match-on-action cuts, and even the orange reflections of machinery onto Kelvin’s helmet [...]”²⁷ (deWAARD e TAIT, 2013, p. 95). De fato, como apontam Moses (2011) e deWaard e Tait (2013), Soderbergh não só emula sequências inteiras de “2001...” como também toma emprestadas a cenografia, a *mise-en-scène* e a direção de arte dos filmes *Alien: o 8º passageiro* e *Blade Runner: o caçador de androides*, de Ridley Scott (deWAARD e TAIT, 2013, p. 95), assim como absorve e replica ao seu modo detalhes visuais e texturas cinematográficas de diretores como Jean-Luc Godard e James Cameron (MOSES, 2011, p. 283). De tal modo que:

For Soderbergh the remake is not so much a pastiche of earlier film

²⁷ “[...] comprimentos de plano, *raccords* de movimento e até mesmo os reflexos laranja da maquinaria no capacete de Kelvin” (deWAARD e TAIT, 2013, p. 95, tradução nossa).

genres as *the* master genre, one he has made his signature form. Though we tend to think of the remake as a minor or derivative work, one not generally regarded as a proper or canonical film genre, one to which a filmmaker might turn out of desperation, for purely commercial interest, or because of a lack of artistic inspiration and originality, in Soderbergh's hands it has become a uniquely powerful aesthetic form, the exploitation of which allows him to exercise a postmodern mastery over the works of his predecessors. Like a god or *Solaris* itself, Soderbergh might be said to remake the visions of his artistic predecessors in his own image ²⁸ (MOSES, 2011, p. 284, grifo do autor).

Nesse mesmo sentido, deWaard e Tait (2013) afirmam:

Soderbergh's struggle in *Solaris* is less about remaking the Tarkovsky film than coping with the legacy of filmmaking within the Hollywood renaissance and engaging directly with a second (or perhaps even third) wave of American filmmaking. In this way, we should see the references within this film as pointing directly to the 1970s' auteurs and their influences, as well as European art cinema. At the same time, as Michael Valdez Moses argues, Soderbergh does bring something new to the table, by way of his intricately interwoven pastiche of many different canonical films and genres, as well as his utilization of contemporary technologies to do so. Reading the film at this level means analyzing it through the lens of what King calls "second-order nostalgia". In this sense, we can see that Soderbergh is not even trying to grapple with modernist ideas of film, but with the most recent iteration of generational clash ²⁹ (deWAARD e TAIT, 2013, p. 95, grifo dos autores).

²⁸ "Para Soderbergh, a refilmagem não é tanto um pastiche de gêneros cinematográficos anteriores mas o gênero principal, um gênero que ele tornou sua assinatura. Embora tendamos a pensar na refilmagem como um trabalho menor ou derivado, geralmente não considerado um gênero cinematográfico próprio ou canônico, com o qual um cineasta poderia sair do desespero, por interesse puramente comercial, ou por causa de uma falta de inspiração artística e originalidade, nas mãos de Soderbergh tornou-se uma forma estética excepcionalmente poderosa, cuja exploração lhe permite exercer um domínio pós-moderno sobre as obras de seus predecessores. Como um deus ou o próprio *Solaris*, pode-se dizer que Soderbergh refaz as visões de seus antecessores artísticos à sua própria imagem" (MOSES, 2011, p. 284, tradução nossa).

²⁹ "A luta de Soderbergh em *Solaris* é menos sobre refazer o filme de Tarkovsky do que lidar com o legado do cinema no interior do renascimento de Hollywood e se envolver diretamente com uma segunda (ou talvez terceira) onda de filmes americanos. Desta forma, devemos ver as referências dentro deste filme como apontando diretamente para os autores de 1970 e suas influências, bem como para o cinema de arte europeu. Ao mesmo tempo, como Michael Valdez Moses argumenta, Soderbergh traz algo de novo para a mesa, por meio dos seus complexos pastiches inter-relacionados de vários filmes e gêneros canônicos diferentes, bem como da utilização de tecnologias contemporâneas para fazê-lo. Ler o filme neste nível significa analisá-lo através das lentes do que King chama de "nostalgia de segunda ordem". Nesse sentido, podemos ver que Soderbergh sequer está tentando lidar com as ideias modernistas de cinema, mas com a mais recente iteração do confronto geracional" (deWAARD e TAIT, 2013, p. 95, tradução nossa).

Interessa notar aqui a semelhança do comportamento de Soderbergh com uma certa experiência cinematográfica dita pós-moderna, guiada pela percepção de que, dado que todas as inovações e grandes contribuições à arte cinematográfica já foram feitas pelos grandes nomes do cinema do século passado, restaria aos realizadores contemporâneos compor seus trabalhos como uma coleção bem tramada de partes ou estilos de obras consideradas canônicas. A originalidade aqui residiria no quão arguta resulta essa tessitura, bem como na demonstração de erudição por parte de quem referencia. A intertextualidade em questão conjuga fortemente a ideia de que o cineasta distribui “piscadelas” aos espectadores, os quais, como em um jogo, buscam identificar e apontar as referências a clássicos anteriores na obra atual.

Em face do expressivo aumento da circulação e conseqüente popularização dos filmes ao redor do mundo, seja por meio da televisão aberta ou a cabo, DVDs e blu-rays, hospedagem de filmes na internet e, mais recentemente, de serviços de *streaming*, tornou-se “mais fácil do que antes contar com um público competente, com conhecimentos suficientes para decodificar grande número de piscadelas e de alusões à história do cinema (e da televisão, se não dos *videogames*), dos quais se nutre essencialmente a obra pós-moderna” (JULLIER e MARIE, 2012, p. 215, grifo dos autores). Reciclar e recriar, portanto, são facetas de um jogo lúdico que serve para promover o engajamento dos espectadores:

As estratégias de alusão são centrais na cultura popular pós-moderna. [...] A questão é combinar referências às mais diversas fontes possíveis em um jogo lúdico que se estabelece com o espectador, cujo narcisismo é exaltado não por velhas e desusadas identificações secundárias com as personagens, mas pela ostentação de capital cultural possibilitada pelo reconhecimento de referências. [...]



Figuras 71 e 72. *Solaris* (2002) remete ao filme de 1972: primeiro plano da tentativa de suicídio das réplicas de Hari (acima) e Rheya (abaixo).



Figura 73 e 74. Assim como no filme de 1972 (acima), um vídeo deixado por Gibarian na obra de 2002 (abaixo) explica ao protagonista a ocorrência de fatos extraordinários na estação.

Encontramos aqui um cinema recombinante e replicante, no qual o fim da originalidade segue de par com o declínio das utopias. Em uma era de *remakes*, sequências e reciclagens, vivemos no reino do já dito, do já lido e do já visto; já se esteve lá, já se fez isso (STAM, 2015, P. 333, grifo autor).

Jameson (2000), por seu turno, assinala que a tendência à “[...] canibalização aleatória de todos os estilos do passado, o jogo aleatório de alusões estilísticas [...]” (JAMESON, 2000, p. 45) é uma prática disseminada de nossos dias que atinge os produtos culturais em geral. A ideia de pastiche corresponde, a seu ver, a uma época de primazia da imagem do mundo sobre si próprio, um período em que a noção de história em profundidade dá lugar ao historicismo. Trata-se, assim, da lógica cultural de “uma sociedade cujo próprio passado putativo é pouco mais do que um conjunto de espetáculos empoeirados. Em fiel conformidade com a teoria pós-estruturalista, o passado como ‘referente’ é gradualmente colocado entre parênteses e depois desaparece de vez, deixando apenas textos em nossas mãos” (JAMESON, 2000, p. 46).

Não se pode deixar de notar que o recurso empregado por Soderbergh de evocação a várias obras e cineastas, destacados pelo sucesso tanto junto à crítica como comercial, tem um caráter puramente formal, o que desloca sua versão de *Solaris* de uma perspectiva histórica para a remissão imagética. A referência a obras passadas inscreve-se aqui na lógica de uma combinação original de alusões aleatórias, típica do pastiche pós-moderno. A perda da historicidade, noção obstinadamente buscada na versão de Tarkóvski, além de se manifestar como sintoma da incapacidade contemporânea de tomar o tempo em perspectiva ampla, relaciona-se a um aprisionamento ao presente e é expressa por meio da própria superfície das imagens criadas por Soderbergh, carentes de profundidade de campo e de nitidez para além da corporalidade dos personagens retratados. Isso se faz sentir igualmente na construção de personagens sem quaisquer referências familiares e incapazes de estabelecer vínculos com aqueles que os rodeiam.

Outro sintoma desta fixação à superfície e à imagem é a profusão de televisores, telas, videofones, computadores e monitores em *Solaris* (2002). Poucos são os ambientes em que aparatos desse tipo não são vistos, especialmente na estação espacial. Em numerosas sequências que se passam nesta última, os personagens são mostrados manejando algum equipamento do



Figuras 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81. Profusão de dispositivos de vídeo e mídia em *Solaris* (2002).

gênero, o que expõe uma espécie de obsessão de Soderbergh por tais aparelhos, ou melhor, pela mediação realizada por eles. Aliás, como observa Moses (2011), raros são os contatos face a face de Chris com outros seres humanos – menos ainda se pensarmos em contatos significativos –, uma vez que seu amigo Gibarian é visto em *flashbacks*, mensagens de vídeo ou em sonho (ou seria um simulacro criado por Solaris?), enquanto Rheyta, o filho de Gibarian e Snow são, na verdade, réplicas enviadas por Solaris. Não deixa de chamar a atenção o fato de que a interação de Chris com Gordon, a única tripulante humana da estação, seja hostil e conflituosa.

Assim, embora a abundância de mídias futuristas no filme, seus personagens vivem em estado de sufocante isolamento. Além disso, mesmo as cenas iniciais vividas na Terra, exceto por duas breves caminhadas na rua em que a baixíssima profundidade de campo e a câmera fechada pouco deixam ver do ambiente ao redor, passam-se em espaços confinados, quase claustrofóbicos: ambientes sem janelas, imersos na penumbra constante, retratados a partir de enquadramentos fechados, sem deixar muito espaço ao redor do motivo focado. Na medida em que ou não há janelas ou não se pode enxergar através delas, experiência reforçada pelo uso da câmera em *plongée* em alguns casos, a sensação de clausura é reforçada. Não há, ainda, nenhuma menção a espaços naturais e a iluminação

utilizada, seja na Terra ou na estação, é bastante sombria, contrariamente à exuberante natureza e à iluminação dessaturada empregada por Tarkóvski no prólogo terrestre, que contrapõe claramente os dois momentos de seu filme

(Terra – Solaris). Todos esses aspectos comungam da ideia tácita de que a multiplicidade de meios de comunicação se faz acompanhar da atomização dos sujeitos e do tolhimento das formas de convívio, sendo a interação mediada e passível de interrupção.

A evocação de obras e estilos anteriores no filme realizado por Soderbergh, bem como a recorrência com que vemos aparatos de mediação, revela um apego às aparências e superfícies sem profundidade, sintomática da perda de continuidade histórica

contemporânea. Neste sentido, o realizador trata o passado de forma muito peculiar, como um museu de estilos ao seu dispor de onde pode selecionar peças e recombina-las de acordo com seu gosto e vontade. A novidade reside no uso de tecnologias contemporâneas e efeitos especiais que, embora não sejam abundantes, dão ao seu filme uma roupagem extremamente moderna, especialmente se pensarmos na estação Prometheus e no planeta Solaris, ambos formados a partir de sofisticadas imagens geradas por computação. Elementos desse tipo são congruentes com os artefatos artísticos produzidos no âmbito do que Harvey (2009) denomina condição pós-moderna:

Causa pouca surpresa que a relação do artista com a história (o historicismo peculiar para o qual já chamamos a atenção) tenha mudado, que, na era da televisão de massa, tenha surgido um apego antes às superfícies do que às raízes, à colagem em vez do trabalho em profundidade, a imagens citadas superpostas e não às superfícies trabalhadas, a um sentido de tempo e de espaço decaído em lugar do artefato cultural solidamente realizado. E todos esses elementos são aspectos vitais da prática artística na condição pós-moderna (HARVEY, 2009, p. 63).



Figura 82. Ambientes escuros e sem janelas aliados a enquadramentos fechados reforçam a sensação de claustrofobia e confinamento.



Figura 83. Câmera em *plongée* acentua a atmosfera de opressão presente no filme.



Figuras 84, 85 e 86. Imagens construídas por meio de computação gráfica em *Solaris* (2002).

Com efeito, os dispositivos que promovem a interface entre indivíduos colocam em evidência o poder da imagem, que é capaz de mediar o contato entre quaisquer sujeitos (distantes no tempo ou no espaço) ao retirar a necessidade não só da interação face a face, mas também da presença simultânea de ao menos duas pessoas para que tal contato aconteça. Assim, mesmo uma pessoa morta, como Gibarian ou a segunda réplica de Rheya (após submeter-se à aniquilação sugerida por Gordon), pode entrar em contato, por meio de mensagens de vídeo, com alguém vivo (Chris), como retratado no filme. Nestes termos, como bem argumenta Jameson (2000), a diacronia dá lugar à sincronia, na medida em que “[...] nossa vida cotidiana, nossas experiências psíquicas, nossas linguagens culturais são hoje dominadas pelas categorias de espaço e não pelas de tempo, como o eram no período anterior do alto modernismo” (JAMESON, 2000, p. 43).

A profusão de dispositivos de mediação em *Solaris* (2002) revela a reprodução de um mundo onde as relações são crescentemente mediadas. Tal como aponta Comolli (2008), o cenário contemporâneo impõe cada vez mais mudanças nas formas como os sujeitos conhecem e experimentam o mundo. Segundo o autor, estabelece-se uma relação diretamente proporcional entre a afluência da virtualidade e o refluxo da presença concreta, que deságua na perda da vivência e da transmissão de experiências. A película de Soderbergh expressa com justeza o mal-estar de uma época em que a própria representação cede espaço para a simulação, em que a experiência é substituída, cada vez mais, pela virtualidade. Assim, as interações entre personagens ou se dão entre sujeito e fac-símiles ou são



Figura 87 e 88. Dispositivos de mediação substituem o contato presencial no filme de Soderbergh em diversos momentos.

mediatizadas, isto é, substituídas por contatos virtualizados, fracionados, indiretos.

Interessante pontuar que, ao passo que Tarkóvski recorre a uma série de objetos de civilização para estabelecer as relações entre seus personagens e a humanidade, Soderbergh recorre a inúmeros objetos de mediação, demonstrando com isso uma ênfase completamente diversa no que tange ao estabelecimento de interações sociais. Tendo em vista que a mediatização tem como suporte não mais o ser ou o objeto em si, mas a imagem, a obra de Soderbergh está a tratar de relações de outra natureza, identificadas com o que Jameson (2000) classifica como: “[...] esse apetite, historicamente original, dos consumidores por um mundo transformado em mera imagem de si próprio, por pseudo-eventos e por ‘espetáculos’ (o termo utilizado pelos situacionistas)” (JAMESON, 2000, p. 45). Trata-se, pois, da lógica de “[...] uma sociedade em que o valor de troca se generalizou a tal ponto que mesmo a lembrança do valor de uso se apagou [...]” (JAMESON, 2000, p. 45).

Além disso, se pensarmos na proposição formulada por Bauman (2008) de que a sociedade de consumidores coloca a busca pela satisfação individual acima dos interesses coletivos, vemos que *Solaris* (2002) reproduz a dinâmica de uma sociedade que vivencia o esfacelamento das relações comunitárias e dos projetos coletivos em favor de atitudes autocentradas. A conectividade possibilitada pelos meios de comunicação fornece aos sujeitos uma cascata de informações descontextualizadas e fragmentadas, cujo ordenamento e legibilidade são dificultados frente à experiência do estilhaçamento temporal vivenciada contemporaneamente. Por outro lado, a tirania do momento, identificada por Eriksen (2001), faz com que o tempo perca cada vez mais seu sentido de duração e, conseqüentemente, o presente, vivido como um momento a ser imediatamente ultrapassado por outro, desconecta-se tanto do passado como do futuro, dando lugar ao “agorismo”:

O indivíduo privado que quer consumir sua própria vida tende a valorizar o presente. Fica, além disso, cada vez mais privado de passado; este não lhe fornece mais sabedoria e norma de vida; os antigos valores, as grandes transcendências são esmagadas por um devir acelerado.

Esse homem cada vez mais privado de passado está cada vez mais privado de futuro. Aliviado das preocupações acumulativas, não ousa encarar um futuro incrível (MORIN, 2011, p. 175).

A falta de uma perspectiva de passado amplo (construído coletivamente) ou mesmo de ancestralidade (ausência de referências familiares) associada a uma sucessão de momentos que recuam e avançam, por meio do recurso ao *flashback*, bem como a evocação a estilos e filmes anteriores, como vistos em *Solaris* (2002), refletem a experiência de uma temporalidade incapaz de ser vivida como duração. Os efeitos alcançados por Soderbergh exprimem a tendência de uma época em que a historicidade foi embargada, dando lugar ao historicismo. O revisionismo e o pastiche são os produtos típicos dessa era, uma era na qual “estamos condenados a buscar a História através de nossas próprias imagens *pop* e dos simulacros daquela história que continua para sempre fora de nosso alcance” (JAMESON, 2000, p. 52, grifo do autor).

Em face de uma experiência tão potente, visto que hegemônica, poucas são as brechas que possibilitam aos realizadores culturais escaparem aos seus limites. Somente uma obra que busque transfigurar a realidade em que é realizada pode de fato propor visões alternativas ao cenário dominante; do contrário, estará fadada a representar o mundo ao seu redor como simulacro. Tomando-se em conta a experiência contemporânea acerca da temporalidade, uma obra que não se coloque o desafio de transpor os limites da representação terminará por exprimir a perda da capacidade dos sujeitos de reconhecerem suas vidas como narrativas ordenadas, exceto retrospectivamente, bem como uma existência estilhaçada em uma série de fragmentos:

A crise da historicidade agora nos de leva de volta, de um outro modo, à questão da organização da temporalidade em geral no campo de forças do pós-moderno e também ao problema da forma que o tempo, a temporalidade e o sintagmático poderão assumir em uma cultura cada vez mais dominada pelo espaço e pela lógica espacial. Se, de fato, o sujeito perdeu sua capacidade de estender de forma ativa suas protensões e retensões em um complexo temporal e organizar seu passado e seu futuro como uma experiência coerente, fica bastante difícil perceber como a produção cultural de tal sujeito poderia resultar em uma outra coisa que não ‘um amontoado de fragmentos’ e em uma prática de heterogeneidade a esmo do fragmentário, do aleatório (JAMESON, 2000, p.52).

O esmaecimento da perspectiva histórica leva também à incapacidade de muitos realizadores refletirem mundos futuros, nesse caso, mesmo obras de ficção científica se transformam “[...] em mero ‘realismo’ e, em uma representação rematada do presente [...]” (JAMESON, 2000, p. 292). Este é o

caso da temporalidade em *Solaris* (2002), que é expressa pelo realizador como uma representação da experiência contemporânea sobre o tempo, a qual opera uma ruptura do presente simultaneamente com o passado e o futuro. Deste modo, o passado apresentado por Soderbergh não passa de uma coleção de memórias individuais desligadas de qualquer relação mais ampla ou coletiva, trazidas à narrativa com o intuito instrumental de elucidar aspectos da trama, bem como de uma composição arbitrária de estilos e obras cinematográficas anteriores muito distintas entre si. Por seu turno, o futuro é expresso como uma versão do presente em roupagem futurista, a qual é representada por meio de uma estética despojada e pelo uso profuso de objetos de mediação.

Por seu turno, *Solaris* (1972) consubstancia o esforço de recuperar a construção coletiva de saberes por meio da acumulação de objetos de civilização, em que pese a experiência presente seja marcada pelo tempo administrado, fragmentado e denso, que impõe ao indivíduo uma cisão entre as diversas esferas da sua vida. Neste sentido, a obra promove uma refiguração da temporalidade experimentada contemporaneamente, entregando ao espectador uma experiência distinta daquela cotidianamente vivenciada. O tempo elaborado na obra é frouxo, cíclico, contínuo e remete à memória universal transmitida por sucessivos acúmulos de geração em geração.

O filme de 2002, contrariamente, espelha a temporalidade vivida presentemente ao comprimir-se dentro de uma duração convencional, bem como ao apresentar a jornada de um sujeito que, na impossibilidade de conectar-se com o mundo e os demais indivíduos ao seu redor, procura dar sentido a uma existência cindida. Ao protagonista de Soderbergh, que sofre com a fragmentação, perda de vínculos e a ausência de projetos coletivos, resta apenas lembrar eventos passados, ordená-los e, com isso, prover de legibilidade uma história pessoal feita de episódios. Frente à perda de contato com uma vivência coletivamente construída, o tempo eterno dá lugar ao tempo parcelado e abstrato, não há perspectiva para saídas conjuntas, de modo que Chris busca a redenção por meio do amor romântico.

Embora *Solaris* (2002) faça alusão à versão cinematográfica do romance de Lem produzida por Tarkóvski, o faz apenas em termos imagéticos e formais, portanto, de modo divorciado da funcionalidade que estes exercem na obra

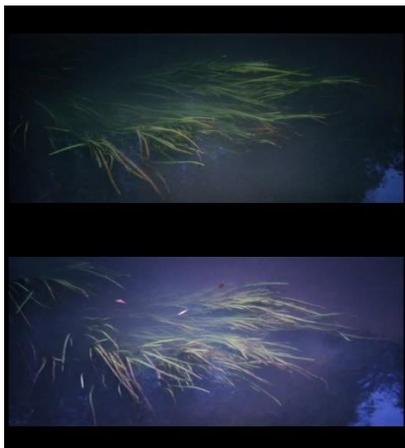
anterior. Neste sentido, a refilmagem produzida por Soderbergh pode ser ela mesma entendida como um simulacro:

Like 'Hari-2' (as Kris dubs her), *Solaris-2* is a derivative product that borrows its intelligence from an 'original' and is subject to the imperfections of the distracted copyist; just as Hari-2's dress apes details of the original design without understanding their functionality, such as the laces with no ends, so do echoes of Tarkovsky's film surface randomly in Soderbergh's remake (but without formal acknowledgement in the credits). Like Kris with Hari, the sympathetic viewer tries to guard Soderbergh's film against the shame of being exposed as an empty flow of neutrinos³⁰ (BIRD, 2008, p. 18).

A análise figurativa aplicada ao cinema solicita que prestemos atenção a aspectos marcantes dos filmes estudados. Neste sentido, não só as sequências iniciais como também as sequências finais se mostram fundamentais para que se coloque a desnudo a lógica figurativa dessas obras. Em geral, o fecho de um filme funciona como síntese das teses construídas pelo realizador ao longo da obra. A assertiva é válida para as duas versões de *Solaris* aqui examinadas, uma vez que as sequências finais de cada um dos filmes expressam de modo notável a forma como a temporalidade é construída em cada um deles. Aliás, os desfechos de ambos os filmes diferem não só entre si, mas também daquele apresentado no romance de Lem, sendo, portanto, inovações produzidas pelos realizadores, o que torna ainda mais relevante a análise de tais trechos.

A sequência final de *Solaris* (1972) é marcada pela ambiguidade e pelo já comentado paralelismo com a sequência de abertura do filme. Ela é precedida pelo longo plano de diálogo entre Snaut e Kris, após este se recuperar do seu delírio – durante o qual a segunda réplica de Hari cometeu suicídio. Ainda durante esta cena inicia-se a composição de Bach e a câmera faz então um *close up* em direção à caixa metálica levada pelo protagonista, pousada sobre a janela da estação, em que brota uma pequena planta. A seguir, é executado um *fade out*, que faz a transição para a sequência final. Esta se inicia com o

³⁰ “Assim como ‘Hari-2’ (como Kris a chama), *Solaris-2* é um produto derivado que toma emprestada sua inteligência de um ‘original’ e está sujeito às imperfeições do copista distraído; assim como o vestido de Hari-2 imita detalhes do design original sem entender a funcionalidade deles, tal como os laços sem extremidades, o mesmo acontece com os ecos aleatórios da superfície do filme de Tarkovsky na refilmagem de Soderbergh (mas sem reconhecimento formal nos créditos). Como Kris com Hari, o espectador simpático tenta proteger o filme de Soderbergh contra a vergonha de ser exposto como um fluxo vazio de neutrinos” (BIRD, 2008, p. 18, tradução nossa).



Figuras 89 e 90. Imagens quase idênticas utilizadas nas sequências inicial (acima) e final (abaixo) de *Solaris* (1972).



Figuras 91 e 92. Embora o notável paralelismo entre as cenas da sequência inicial (acima) e final (abaixo), percebe-se uma estranha imobilidade da natureza retratada na sequência final.

enquadramento de plantas aquáticas que se movem de acordo com o fluxo da água corrente, enquanto o *Prelúdio Coral Em Fá Menor* continua a ser ouvido. O cenário se parece em tudo com o visto no começo do filme, isto é, com a paisagem natural – repleta de plantas e fontes de água – ao redor da casa do pai de Kris, o que parece sugerir que o personagem retornou para a Terra.

Porém, à medida que o protagonista (que veste roupas idênticas às utilizadas na abertura do filme) perambula de modo absorto pelas redondezas, alguns elementos audiovisuais inquietantes são introduzidos na narrativa, como a insinuar que algo de perturbador transcorre. Pouco a pouco são agregados à música de Bach sons eletrônicos cada vez mais audíveis, até que se sobrepõem por completo a ela. O personagem se aproxima do lago que se assemelha àquele situado em frente à *dacha*, porém, sua superfície está estranhamente imóvel, assim como a vegetação ao seu redor. Quando Kris olha em direção à casa, o cão da família corre ao seu

encontro, demonstrando reconhecê-lo; vê-se em frente à residência vestígios da fogueira onde o protagonista queimara papéis e documentos antes de sua partida para Solaris, dela emanam nuvens de fumaça, como se, curiosamente, houvesse se apagado há pouco. Neste momento, a música termina.

Kris segue em direção à casa, a câmera corta para um plano onde se vê a partir do interior da moradia, através da janela, o protagonista se aproximar. Observa-se, então, um insólito fenômeno: chove sobre uma pilha de livros depositados no parapeito da janela. Neste mesmo lugar está posicionada uma caixa metálica igual àquela levada por Kris à estação, porém, diferentemente do que se viu na cena anterior à sequência final, já não carrega nenhuma planta, está fechada. Inicia-se um som em *over* – tratam-se de ruídos eletrônicos em tom inquietante que aumentam na medida em que o protagonista se aproxima

da janela. Kris recosta seu rosto contra o vidro e, ao olhar para o interior da casa, uma expressão de comoção toma conta de si. Tais elementos vão gradualmente aumentando o grau de tensão da cena até que um novo corte apresenta o que se passa dentro da residência. Vê-se, então, o pai de Kris enquanto se move pelo ambiente a olhar pilhas de livros que se encontram na sala, ele se desloca até o centro do quadro e a chuva que cai naquele ponto o molha e, ao tocá-lo, eleva-se um vapor, porém, o personagem não esboça qualquer reação. Ele parece perceber que é observado e, então, volta-se em direção à janela e um plano em contracampo mostra Kris, sobre seu ombro esquerdo enxerga-se, ao fundo, a fogueira que agora voltou a arder.

Após a troca de olhares, o som extradiegético formado por ruídos eletrônicos volta a se intensificar. Ambos os personagens se movem até a porta de entrada da casa, o pai para no umbral e Kris sobe, então, os três degraus que os separam, eis que cai de joelhos aos seus pés e lhe enlaça em um abraço, o qual é prontamente retribuído, todavia com pouco entusiasmo. Embora a cena sinalize uma possível reconciliação entre pai e filho, os elementos que compõem a cena continuam a ser motivo de desassossego. Sem que haja mudança de plano, a câmera inicia um movimento de *travelling* para cima e de afastamento do assunto, enquanto a música eletrônica segue em alta intensidade. Uma densa neblina encobre o cenário e um corte leva para um movimento de câmera aérea, ainda de afastamento. Uma bruma ainda mais densa disfarça um novo corte, este acompanhado de um tom ainda mais alarmante do som *over*, até que a névoa se desfaz revelando-nos o enigma: na verdade, a cena toda se passa em uma ilha no próprio planeta Solaris – possivelmente, num daqueles exemplares surgidos após o envio do encefalograma de Kris ao planeta –, o qual parece ter replicado não apenas o pai do protagonista,



Figura 93. Kris cai de joelhos ante a versão *solariana* de seu pai, o uso da lente grande angular leva a uma distorção perspectiva que acentua a curvatura das bordas da imagem.



Figura 94. A câmera inicia um movimento vertical de afastamento do motivo retratado, a seguir, uma névoa intensa encobre o cenário.



Figura 95. Após a névoa se dissipar, percebe-se que, na verdade, a sequência toda se passou numa das ilhas formadas na superfície de Solaris.

mas sua própria casa, incluindo o ambiente imediatamente ao redor. As nuvens encobrem de vez a paisagem, enquanto a música segue em alta intensidade, até que a tela se torna completamente branca e, então, o som encerra-se de forma abrupta, surgindo os créditos finais.

Como no restante do filme, as figuras proeminentes na sequência final de *Solaris* (1972) são as do paralelismo e da circularidade, em total coerência com o conjunto da obra. A potência da sequência final é construída por meio do tom crescentemente inquietante e perturbador – seja em razão das imagens ou da música –, atingindo seu clímax com a revelação de que o retorno de Kris à Terra se mostra enganoso. Tais efeitos são alcançados em uma sequência de 5min e 42s de duração, com 14 cortes (média de 24,4s por plano), sem qualquer diálogo. Trata-se de um final desconcertante, posto que ambíguo.

Ora, mais uma vez Tarkóvski não se dispõe a dar respostas ao seu espectador. Trata-se de um final em aberto, em consonância com a proposta formal e estrutural do filme, de convidar a própria audiência a refletir sobre o que assistiu. Para isso, o tempo é fundamental, bem como o caráter reflexivo da obra. Também não há diálogos, que quase sempre funcionam como recurso explicativo ou, ao menos, como comentário ao que se passa. Assim como ocorre no decorrer de toda a obra, são utilizados aqui planos longos, e a *mise-en-scène* responde pela dinâmica da montagem interna dos planos. A câmera se move com o vagar e a fluidez usual, bem como por vezes se antecipa e, por outras, atrasa-se, em relação ao deslocamento dos personagens. Além disso, permanece longos segundos a registrar o movimento das algas ou o lago cristalizado e a natureza inerte ao seu redor, sem pressa de mostrar elementos-chave para a cena. Em que pese a grande carga de tensão presente na sequência, a ação é de baixa intensidade, repleta de tempos mortos e fracos.

Com isso, o realizador alcança construir uma temporalidade distendida e rarefeita, repleta de espaços dedicados à contemplação e à reflexão sobre aquilo que se ouve e se vê. Em que pese a morosidade daí resultante, trata-se de um final potente e vigoroso, cujo teor dramático não repousa sobre as atuações em si – que seguem o mesmo padrão de equilíbrio e sobriedade visto ao longo de todo o filme –, nem na ação de alta intensidade, mas nos recursos imagéticos e sonoros inquietantes introduzidos pelo realizador associados às figuras do paralelismo e da circularidade. A similitude entre a sequência inicial e a final é

evidente e contribui para reforçar o senso de continuidade que caracteriza a obra. Tal paralelismo é tecnicamente construído a partir da repetição de certos elementos marcantes, a saber: duração média dos planos (23,2s por plano, na sequência inicial, e 24,4s por plano, na sequência final); uso de planos longos; ritmo interno aos planos ditados pela *mise-en-scène* e pelo acompanhamento da trajetória dos motivos que entram e saem do quadro; dinâmica do movimento da câmera (movimentos fluidos e lentos); enquadramentos; modalidade narrativa de fluxo contínuo (sem elipses aparentes); ausência completa de diálogo; ação de baixa intensidade; ambiguidade narrativa; iluminação dessaturada e cenário.

O encerramento de uma trajetória que retoma seu início ao mesmo tempo que lhe acrescenta algo novo e imprevisível contribui para erigir a noção de ciclo vital, de uma essência que se repete a despeito de variações aparentes. Com isso, o realizador pontua também que não somente os fenômenos biológicos, mas também os sócio-históricos se colocam em relação, vinculando-se e interagindo de modo a formar perspectivas novas. Portanto, abrindo a possibilidade para que o novo se instaure dentro de um determinado ordenamento. Osorio (2013) refere que a cena em que Kris cai de joelhos diante de seu pai remete estéticamente e funcionalmente ao quadro *O retorno do filho pródigo*, de Rembrandt. Assim como na parábola bíblica, Kris retornaria ao lar paterno em busca de guarida e perdão. Mais uma noção de continuidade e memória histórica se faria presente na obra, mediante o estabelecimento de vínculos entre objetos de civilização (o quadro e o próprio filme) que ligariam a todos por meio de fios



Figuras 96 e 97. O filme de 2002 (abaixo) repete enquadramento utilizado na sequência final da obra de 1972 (acima).

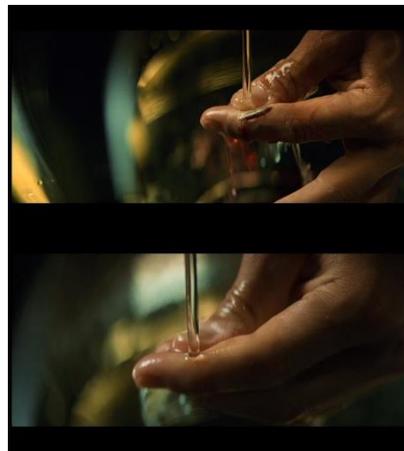
invisíveis – questões e problemas comuns com os quais diferentes gerações de seres humanos são confrontadas –, denotando a veia humanística que percorre a obra.

Por sua vez, a sequência final da obra de 2002 faz alusão ao filme de Tarkóvski, ao instaurar um flagrante paralelismo com a sequência de abertura. Porém, tal referência motiva um encerramento completamente distinto, especialmente no que tange ao seu fundamento. A sequência é aberta com uma fusão entre a cena

em que Chris está à porta da nave que levaria ele e Gordon de volta à Terra,

uma vez que o planeta Solaris se expande rapidamente e ameaça tragar a estação, e a janela do quarto do protagonista pontilhada de respingos de chuva, que abre o filme. Do mesmo modo que em seu início, Chris está sentado à cama e reflete (voz do personagem em *off*) sobre a estranheza de retomar sua vida cotidiana na Terra. Um dos planos abre com enquadramento muito similar a outro usado por Tarkóvski em sua sequência final: o protagonista em um primeiro plano de nuca. A seguir este é mostrado em um trem e, posteriormente, chegando à noite em sua casa. O personagem segue narrando sua rotina em *off*, enquanto uma música eletrônica quase inaudível soa ao fundo. Tudo parece indicar que o personagem de fato embarcou na nave que o levou de volta à Terra.

Porém, em outro plano muito similar ao que se vê na sequência inicial, ao preparar sua refeição, Chris corta o dedo indicador da mão esquerda, ele então abre a torneira e posiciona o dedo ferido sob a água corrente. Ouve-se ao fundo o som diegético da chuva que cai. Um plano detalhe mostra que a ferida cicatriza completamente em poucos instantes, indicando que algo de extraordinário acontece. Um primeiro plano do rosto de Chris mostra sua reação surpresa e intrigada com o ocorrido, ele parece perceber, no mesmo momento que o espectador,



Figuras 98 e 99. Paralelismo entre as sequências inicial (acima) e final (abaixo): Chris corta o dedo ao preparar refeição, porém, na segunda ocasião, a ferida cicatriza imediatamente.

que na verdade não retornou à Terra. Inicia-se novamente uma música eletrônica *over*, que se mistura ao som da chuva. O personagem lança seu olhar em direção ao refrigerador e ali vê uma foto de Rheyra (inexistente na cena inicial), seu assombro parece aumentar. Uma nova fusão remete a um *flashback*, acompanhado da música que aumenta de intensidade: Gordon, no comando da nave, dá instruções para iniciar o processo de partida, enquanto Chris permanece de pé à porta.

Após momentos de hesitação, o protagonista decide não embarcar, deixando-se ficar na estação. As cenas a seguir mostram, sob um ponto de vista externo, mediante o uso de efeitos especiais e imagens construídas por computação gráfica, a estação sendo absorvida pelo planeta. Ouve-se a voz de

Chris chamar por Rheyra e, na sequência, um corte nos leva para o interior da estação onde se vê o personagem a perambular pelos seus corredores sombrios enquanto toda a estação parece entrar em colapso. Atônito, o personagem cai em um corredor, surge então um menino já visto anteriormente e que, ao que tudo indica, parece ser o visitante de Gibarian (a réplica de seu filho), que permaneceu na estação após seu suicídio. O garoto, aparentando muita serenidade, estende a mão a Chris. Como forma de ampliar a tensão dramática, além de aumentar a intensidade da música eletrônica *over*, Soderbergh estende o momento em que ocorrerá o toque das mãos dos personagens, apresentando a mesma cena sob diferentes ângulos. Um plano detalhe mostra as mãos de ambos prestes a se tocarem, uma imagem que faz alusão a um dos pormenores mais conhecidos do afresco *A criação de Adão*, de Michelangelo, as mãos de Deus e de Adão quase a se encontrarem. Interessante notar que, uma vez mais, Soderbergh parece fazer uso de um expediente já utilizado por Tarkóvski: a referência a uma pintura canônica. Soderbergh evoca aqui uma das imagens pictóricas mais reconhecidas mundialmente, enquanto Tarkóvski remete à obra de um pintor consagrado como Rembrandt, porém, não tão popular.

Quando enfim as mãos se tocam, há um novo corte para o momento em que Chris observa a foto de Rheyra no refrigerador, a música então diminui e se ouve uma voz de uma mulher a chamar pelo protagonista. Ele se volta para o local de onde parte a voz e, num misto de surpresa e emoção, caminha naquela direção (ao encontro da câmera). Em contracampo, vê-se Rheyra. Na sequência, estabelece-se um diálogo em campo e contracampo em primeiro plano entre os dois e, após um beijo, há um longo e caloroso abraço entre os personagens. Uma fusão entrelaça o casal com o planeta Solaris até que a imagem deste último surge por completo. O filme encerra-



Figura 100. Chris estende a mão para a réplica do garoto criada por Solaris.



Figuras 101 e 102. Diálogo em campo e contracampo entre Chris e Rheyra.



Figura 103. Fusão entre o casal e o planeta Solaris no desfecho do filme.

se com a imagem do planeta cada vez mais distante até que um *fade out* obscurece por completo a tela.

Assim como o Adão retratado por Michelangelo receberá a centelha da vida ao tocar a mão do Criador, o personagem de Soderbergh, ao estender sua mão ao menino, parece ter sido contemplado pelo planeta-deus Solaris com uma recriação, agora, porém, sob a forma de simulacro. Sua nova condição lhe garante imortalidade ao lado da mulher amada num local onde, como menciona a própria réplica de Rheyra, tudo o que os personagens fizeram anteriormente está perdoado, decretando com isso, o apagamento do passado vivido por ambos na existência anterior. Os personagens adentram então uma nova temporalidade em que o passado perde o significado e só há espaço para um presente eterno.

Do mesmo modo que o realizador russo, Soderbergh não só promove um paralelismo com a sequência de abertura do seu filme como inicialmente sugere que estamos diante do retorno do protagonista à Terra, o que se mostra falso. A revelação de que Chris deixou-se ficar em Solaris é feita quando o dedo ferido do protagonista cicatriza imediatamente, tal como ocorre com as réplicas enviadas pelo planeta. A partir daí, há um *flashback* – que no filme corresponde a uma memória recuperada –, elucidando ao espectador a sequência causal – as ações – que levaram o personagem até aquele desfecho. A sequência toda dura 8min e 42s e conta com 43 cortes, de modo que a duração média dos planos é de 12,14s, a metade da observada no filme de 1972.

Assim como no filme de Tarkóvski, a sequência final de *Solaris* (2002) sintetiza os principais elementos da película como um todo. Em termos audiovisuais, observa-se o seguinte: filtros amarelos que remetem à Terra e azuis que remetem à estação, tanto como os mesmos tons utilizados ao longo de todo filme para indicar o local em que se passam as ações; iluminação em estilo *chiaroscuro*, reforçando a dramaticidade e o realismo das cenas; uso profuso da câmera fixa, sendo a dinâmica conduzida pelo ritmo dos cortes e da montagem; baixíssima profundidade de campo, produzindo imagens planas sobre fundos abstratos; uso recorrente de primeiríssimos planos, primeiros planos e planos médios; estilo

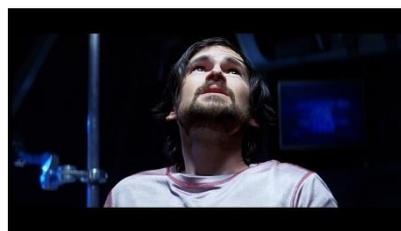


Figura 104. Iluminação contrastante, baixa profundidade de campo e primeiros planos, presentes ao longo do filme, são também abundantes na sequência final.

dramático de interpretação; diálogos explicativos que comentam as cenas, organizados em campo e contracampo; descontinuidade espaço-temporal, por meio do uso da montagem não-linear em estilo convencional (*flashback*) e da ambientação das cenas em diferentes locais.

Além disso, é notável o uso da evocação como elemento a compor a lógica figurativa estruturante da sequência em si, tal como ocorre com filme como um todo. Em um primeiro momento, o realizador recorre novamente ao uso do *flashback*, que irá exercer a função tanto de evocação da memória do protagonista como de preencher as lacunas da narrativa, elucidando os fatos presentes enquanto mantém o mistério do desfecho até o termo da obra. Por outro lado, tem-se mais uma vez a evocação sob forma de alusão ao filme homônimo produzido por Tarkóvski, no caso, por meio do paralelismo entre início e fim da obra tanto quanto pela ilusão inicial de que o protagonista regressara à Terra. Contudo, diferentemente da obra de 1972, o paralelismo é utilizado apenas como forma de citação à versão cinematográfica anterior, dado que não encontra correspondência em outros momentos do filme, e a revelação do engano desfaz a ambiguidade do final, visto que a narrativa em *flashback* indica que, na verdade, o protagonista optou por arriscar-se a ficar em Solaris e com isso ter uma segunda chance de viver o amor que havia perdido.

Pode-se dizer que as sequências finais das duas versões cinematográficas tratam, de algum modo, do tema da reconciliação, porém o fazem de modo muito distinto. No caso do filme de 1972, a música eletrônica formada por ruídos em tom ameaçador e inquietante reforça o caráter enigmático do final, bem como dá ao desfecho do filme uma dimensão trágica, como se algo nefasto estivesse a acontecer. A sequência toda transmite ao espectador tensão e desconforto, de modo que se tem permanentemente a impressão de que um destino infausto está a se anunciar a cada passo do protagonista – sensação para a qual contribui sobremaneira o som em tom crescentemente assustador e em volume ascendente. O corte abrupto, tanto em termos sonoros como visuais (tela branca), que põe fim ao filme joga ainda mais o espectador em perplexidades e incertezas. Tal evolução põe em questão a hipótese de uma possível reconciliação entre o protagonista e seu pai, afinal, não há indícios seguros que nos permitam confirmar se o que se vê é delírio, imaginação ou uma realidade paralela criada por Solaris. Teria Kris viajado ao planeta? Teria

imaginado tal viagem? Por imaginá-la, teria dado a Solaris a matéria-prima (seu subconsciente) para a materialização de tais eventos? Teria o protagonista recaído em novo delírio? Teria Solaris reconstruído nas ilhas que emergiram em sua superfície réplicas de partes do subconsciente de Kris, as quais passaram a viver independentemente do personagem?

Embora se trate de um final aberto, algumas evidências parecem corroborar a hipótese da formação de uma existência paralela de fac-símiles nas ilhas que emergem em Solaris. Como já referido anteriormente, a desarmonia entre o que é ouvido e o que é visto e o tom aflitivo da trilha sonora que acompanha a sequência final é o principal indício de que o que vemos não reflete o tom alegre e o conforto que uma reconciliação entre pai e filho ensinaria. Outro indício pode ser extraído da conversa entre Snaut e Kris após o protagonista acordar do seu delírio, quando o primeiro explica ao convalescente que desde que o seu encefalograma foi enviado para Solaris, nenhum dos visitantes (réplicas) retornou. Além disso, informa que algo de estranho passou a ocorrer na superfície do oceano: a formação de infindáveis ilhas. Tais eventos indicam que o planeta possivelmente perdeu o interesse pela criação e envio de cópias à estação em favor de uma ocupação mais instigante, qual seja, materializar as informações contidas no encefalograma de Kris sob a forma das estranhas formações avistadas pelos tripulantes da estação. O que se passa em uma dessas ilhas é mostrado na sequência final e a atmosfera de suspense provocada pela trilha sonora alerta o espectador de que ele está tomando conhecimento de uma situação assombrosa que, porém, é ignorada pelos personagens do filme.

Ao longo da obra, somos confrontados a todo momento com a incapacidade de Kris desculpar-se pelos arrependimentos que cultiva, seja em relação à Hari ou aos seus pais, mesmo que deixe transparecer em várias oportunidades um genuíno remorso. Assim como o protagonista relata a Snaut em dado momento a falta cometida no passado – o abandono da esposa para voltar à casa materna – que o faz sentir-se culpado pelo suicídio de Hari, ele assume frente ao colega a falha em viver harmoniosamente com a réplica da esposa enviada por Solaris. E mais uma vez suas ações resultam em tentativas de suicídio perpetradas pela cópia de Hari, que tenta tirar a própria vida em duas ocasiões, na primeira falha, mas na segunda, contando com o auxílio de Snaut

e Sartorius durante o delírio de Kris, é enfim desmaterializada. Quando o protagonista acorda e é informado por Snaut do ocorrido, embora demonstre certo desalento, responde ao colega que, afinal de contas, as coisas não estavam indo bem entre o casal.

É aliás durante seu delírio que Kris fantasia reencontrar a mãe já morta. Nessa oportunidade, mostra-se completamente vulnerável e infantilizado, ao passo que sua mãe, conquanto demonstre ternura (ainda que distante), o repreende afirmando que ele está levando uma vida estranha ou que está imundo e desleixado, bem como questiona: “Por que você fere nossos sentimentos?”. De modo que, mesmo que ela limpe a sujeira que cobre o braço do filho, a cena é ambígua e provoca mais estranheza do que apaziguamento. Após o gesto, Kris, com lágrimas a correr pelo rosto, tenta balbuciar algumas palavras sem sucesso, a mãe então se levanta e lhe dá as costas, abandonando o cômodo sem olhar para trás.

Pode-se dizer, com base em indícios como esses, que o final de *Solaris* (1972) aponta apenas, e com relativa certeza, para o desejo recôndito de Kris de reconciliar-se com o pai, porém, não nos é dado saber se tal anseio é realizável. A cena anterior ao desfecho do filme, em que um Kris de semblante cansado e soturno responde ao conselho de Snaut para que retorne à Terra com um “Você acha?” e um leve sorriso melancólico, parece denunciar a descrença do próprio personagem nessa possibilidade. Assim como o encontro onírico do protagonista com sua mãe já falecida é repleto de ambiguidades e reflete, acima de tudo, o desejo de resolução de memórias traumáticas suscitadas por *Solaris*, o mesmo parece se processar no suposto encontro do protagonista com a réplica *solariana* de seu pai. Apesar do espectador não encontrar comprovação irrefutável que o permita afirmar se tal encontro aconteceu objetivamente ou não, mesmo que entre Kris e um fac-símile ou entre duas réplicas (de Kris e de seu pai), o uso da música na sequência final atua quase como um narrador *over* a nos dizer que os acontecimentos vistos nos envolvem em uma experiência sinistra, possivelmente fruto de uma nova duplicação empreendida por *Solaris*. O planeta, aliás, parece aprimorar suas capacidades replicantes rapidamente, na medida em que tem à sua disposição, como espécies de cobaias, a tripulação que habita a estação.

No início da sequência final, o tom crescentemente perturbador da música de Bach associado a ruídos eletrônicos anuncia que há algo de assombroso a

ocorrer, a seguir a música cessa para dar lugar a sons eletrônicos cada vez mais distorcidos e aflitivos, que arrematarão a obra com uma atmosfera lúgubre. Com isso, Tarkóvski entrega ao espectador um final ambíguo e aberto, cabendo a cada um, conforme seu ponto de vista, interpretar ou revestir de significado aquilo que viu. O certo é que o desfecho do filme não apenas não traz conforto ou respostas para a trama, como também se mostra enigmático e inquietante. Nesse sentido, a única evidência que temos é que, embora desejada, a reconciliação do protagonista com a figura paterna mostra-se inautêntica.

A forma como as últimas sequências do filme são montadas sugere que Kris permanece preso a estação, discutindo filosoficamente com Snaut em seu estado de letargia habitual, ao mesmo tempo em que uma de suas fantasias mais profundas, talvez subconsciente, é encenada numa das ilhas *solarianas*: o reencontro do seu duplo com a réplica de seu pai, ambos criações produzidas por Solaris. Esse encadeamento torna-se provável em virtude do manejo de uma série de elementos, talvez o mais importante deles, além do já citado uso da música, as inconsistências narrativas observadas por Martin (2005), que se tornam cada vez mais notáveis especialmente a partir do momento em que a segunda cópia de Hari tenta o suicídio, tal como fizera a Hari original, ao ingerir oxigênio líquido. Esse ponto da narrativa marca a ocasião em que as relações espaço-temporais passam a se embaralhar cada vez mais provocando disrupções do espaço-tempo objetivo. Desde esse momento torna-se difícil determinar o que é fruto de percepções subjetivas, desejos inconscientes ou delírios de um protagonista em crise, visto que tomado pelo remorso em razão das reiteradas tentativas de suicídio da sua esposa (ou de sua cópia). Colaboram para reforçar tal experiência a iluminação branca intensa e o protagonismo da música eletrônica, elementos que em conjunto com a descontinuidade espacial dão às cenas um caráter irreal e onírico.

Assim, o ato de contrição de Kris perante o pai não passa de uma ilusão, sendo também estéril desde o ponto de vista dos seus efeitos, posto que resultante de uma existência paralela vivida mecanicamente por réplicas dos personagens originais. Dessa perspectiva torna-se plausível que um protagonista enredado em conflitos, porém entorpecido, enfim encene o ato que se mostrou incapaz de executar ao longo de toda a história. O fato de que o planeta reproduz com uma fidelidade estética impressionante seus referentes

originais – embora de modo vão, já que não compreende as funcionalidades desempenhadas por aquilo que copia – explica a facilidade com que o ato de contrição (tão penoso para os seres humanos em geral) é executado: Solaris reproduz um Kris que se ajoelha perante o pai sem perceber o significado humano de tal ato. Aliás, não poderia ser diferente, uma vez que a obra mesma expõe a incapacidade de duas formas de inteligência (a humana e a *solariana*), geridas por lógicas completamente diversas, colocarem-se em entendimento.

Desse modo, Kris parece fadado a confrontar-se angustiantemente com as fantasias traumáticas que carrega em seu subconsciente, sem conseguir de fato solucioná-las. Nesse sentido, o horror que a trilha sonora exprime parece revelar uma realidade excruciante: a de que os sonhos, desejos e fantasias mais profundos do protagonista não só podem ser livremente perscrutados por Solaris, como também podem ser revelados a todos a qualquer momento por meio das materializações criadas pelo planeta. O ingrediente mais assustador dessa experiência consiste no fato de que o que antes poderia ser guardado no santuário profundo do subconsciente individual, ou mesmo negado e recalado, pode aflorar à luz do dia, cristalizando-se em duplicatas que emergem tormentosamente sob a forma de ilhas na superfície do planeta. É com esse desfecho desconcertante que o filme se encerra. A sequência final parece pontuar mais uma vez a recorrente incapacidade de Kris reatar relações com aqueles que ama. Em que pese o fato de que o desejo supostamente é materializado a partir das assombrosas criações de Solaris, a reconciliação é enganosa e é confrangedor observar que até mesmo as réplicas *solarianas* executam com desenvoltura o ato que Kris deseja, mas reprime.

Por sua vez, o filme de Soderbergh caminha no sentido oposto, isto é, apresenta ao espectador um protagonista que reflete sobre suas ações (a partir da experiência de conviver com a réplica de sua esposa morta) para então assimilar os aprendizados suscitados pelas dificuldades que o destino lhe interpõe. Chris supera o trauma em razão da culpa que sente pelo suicídio da esposa – ocorrido dez anos antes após uma briga entre o casal em virtude da revelação de que Rheyta realizou um aborto – ao lutar contra a representação errada que faz dela. É a própria réplica de Rheyta que percebe e revela a Chris estar condicionada a um agir repetitivo, uma vez que, sendo a materialização das memórias que ele tem sobre sua esposa (uma mulher depressiva e suicida),

suas ações são necessariamente pré-determinadas por tais lembranças. É em razão disso que a cópia de Rheyra, num ato de dignidade ética extrema, renuncia a tal destino suicidando-se com o auxílio de Gordon.

Na sequência final, o personagem, ao subir os degraus que levam à sua residência após um dia de trabalho, revela a obsessão, por meio de uma reflexão em *off*, com a ideia de que sua lembrança sobre a esposa morta está equivocada e que, na verdade, sente estar errado sobre tudo. O desenrolar dos fatos a seguir demonstra a justeza da percepção: afinal de contas, Chris não retornara de fato para a Terra como pensava até então, mas ficara na estação, passando a viver sob a forma do seu duplo em Solaris. Tal fato será evidenciado momentos depois, quando Chris encontrar Rheyra em sua casa, e ao perguntar-lhe se ambos estão vivos ou mortos, obter como resposta que a dúvida não faz mais sentido, pois não há motivos para pensarem assim, afinal, segundo a personagem, o casal está junto agora e tudo o que foi feito anteriormente está perdoado.

As palavras proferidas por Rheyra remetem ao poema de Dylan Thomas, *And death shall have no dominion*³¹, o qual tem como temática principal a ideia da morte como renascimento e que aparece em diversos momentos chave do filme (funcionando como uma espécie de pista e recompensa). O poema de Thomas será retomado no desfecho do filme a fim de contribuir para a resolução da trama. A obra é citada por Chris no dia em que ele conhece Rheyra, após a festa realizada por Gibarian, no sonho em forma de flashback que o personagem tem em sua primeira noite na estação. Posteriormente, quando a réplica de Rheyra relembra o dia em que a personagem original cometeu suicídio, o desenrolar dos fatos é acompanhado pela voz over de Chris recitando o primeiro verso do poema. Por fim, quando em outro flashback Chris rememora o momento em que encontrou sua esposa morta, a câmera mostra que ela segurava a página de um livro em que se pode ler o seguinte trecho do mesmo poema: “Though lovers be lost love shall not”³².

Como se observa, o poema em questão é plantado previamente para servir de pista para a elucidação do significado do ato de Chris, que, ao final do filme, desiste de entrar na nave que o levaria de volta à Terra e, após percorrer

³¹ *E a morte não terá domínio* (tradução nossa).

³² “Embora os amantes se percam, o amor não se perderá” (tradução nossa).

os corredores da estação chamando por Rheyra, deixa-se ser absorvido por Solaris. Em consonância com o poema tantas vezes repetido pelo protagonista, demonstrando a importância que o personagem atribuía à obra, Chris morre para então renascer sob a forma de simulacro aperfeiçoado de si mesmo, posto que livre das culpas, remorsos e das falsas lembranças que carregava acerca da sua esposa. Dessa forma, a morte do protagonista é um ato de redenção consubstanciado pela transformação de uma existência em outra (o Chris humano, falível e mortal, em uma réplica *solariana* aprimorada de si mesmo, despida de traumas e imortal) e que dá vazão a um novo começo: aquele que lhe permitirá gozar o amor perdido na existência anterior.

Assim, se por um lado a opção efetuada pelo protagonista significa a sua morte, fator a conspirar contra um possível final feliz, de outra parte, expressa a bem-aventurada reconciliação do casal, pois, ao escolher, como pontua McFarland (2011), abrir mão de regressar à Terra para ficar em Solaris, Chris opta por adentrar um outro mundo, um lugar onde, como refere o poema de Thomas, a morte de fato não tem domínio. A morte física do protagonista, aliás, não é retratada, mas apresentada de forma metafórica, como a transformação do personagem em uma nova criatura capaz, contudo, de reter memórias da sua existência passada. A cena da sequência final citada anteriormente, entre o menino de rosto angelical (o “visitante” de Gibarian) e Chris, que alude à obra *A criação de Adão*, de Michelangelo, expressa o momento da transmutação do protagonista em sua nova corporalidade, um ser agora imortal, sendo o menino a representação do planeta que lhe concede o benefício do renascimento.

Nesse sentido, o final de *Solaris* (2002) pode ser lido como uma forma abrandada de *happy end*. Trata-se de um final feliz porque resolve a trama de modo a permitir que os amantes se reencontrem para viver a promessa de um eterno e venturoso presente no qual a força do seu amor pode, enfim, ser experimentada em toda a sua intensidade, visto que liberta dos conflitos, remorsos, falsas representações e tensões que o embaraçavam anteriormente. Uma vez que a Rheyra original morrera há dez anos e que o convívio entre Chris e a réplica de sua esposa na estação era inviável, visto que esta estava fadada a repetir o comportamento atormentado e suicida com que era lembrada, a transmutação do protagonista em um fac-símile se mostra como a única forma de unir o casal novamente.

Tal escolha também resolve o problema da existência sem sentido, distante e melancólica que Chris levava na Terra (como demonstra a sequência inicial do filme) ao permitir a efetivação de um romance interdito que somente Solaris, com sua capacidade quase divina, pode restabelecer. Em razão disso, o final construído por Soderbergh funciona como uma variante suavizada de *happy end*. Nesse mesmo sentido, McFarland (2011) assinala:

The film, therefore, concludes with the dismissal of the modernist struggle over a self informed by absence, opting for a romanticized realm of a blissful and endless repetition, for a place obviously beyond the boundaries of the human condition. We might see this not simply as Chris's, but also as Soderbergh's failure ³³ (MCFARLAND, 2011, p. 278).

A reconciliação entre os amantes é expressa tanto por meio do abraço caloroso e emocionado que Chris e Rheya trocam, o qual termina emoldurado por Solaris – imagem elaborada a partir da fusão do plano do casal com outro do planeta –, como por meio da música suave e alentadora que tem início a partir do momento que os personagens trocam um beijo, seguindo até o encerramento do filme. Diferentemente do desfecho visto no filme de 1972, os aspectos trazidos pela versão de 2002 contribuem para um final acalentador e reconfortante, reforçando a percepção de que a felicidade prevaleceu sobre o infortúnio. Soderbergh utiliza-se uma vez mais de *flashbacks* para elucidar a trama e, ao optar por esse recurso, elabora um final fechado, dado que não apenas apresenta uma solução para a narrativa (a reconciliação do casal de protagonistas, mesmo que em um plano inumano), como também o faz de modo a não deixar margens para conclusões íntimas a serem elaboradas pelo espectador.

O destino ditoso do protagonista presente no encerramento elaborado por Soderbergh se expressa não apenas por meio da oportunidade de expiação de suas culpas, como também de redenção amorosa. Um aspecto fundamental do final feliz que aparece nas narrativas contemporâneas diz respeito a uma sociedade em que os consumidores são constantemente alimentados pela

³³ “O filme, portanto, conclui-se com a rejeição da luta modernista por uma ausência autoinformada, optando pelo reino romantizado de uma repetição feliz e interminável, por um lugar obviamente além dos limites da condição humana. Podemos ver isso não apenas como o fracasso de Chris, mas também de Soderbergh” (MCFARLAND, 2011, p. 278, tradução nossa).



Figura 105. Reencontro dos protagonistas, sob a forma de réplicas *solarianas*, dá ao filme de 2002 um encerramento em estilo *happy end* suavizado.

promessa da felicidade eterna. Nesse sentido, não só a culpa que Chris sente pelo suicídio de sua esposa, como a culpa carregada por Rhexa por sua depressão, que a leva a um ritual constante de autoimolação, são redimidos no final pelo deus imperfeito Solaris, que lhes concede, então, a oportunidade de experimentar uma felicidade perene. Tal situação é sintomática de uma sociedade em que a infelicidade não é tolerada, posto que infringe a regra sagrada a todos imposta de uma vida feliz:

O valor mais característico da sociedade de consumidores, na verdade seu valor supremo, em relação ao qual todos os outros são instados a justificar seu mérito, é uma vida feliz. A sociedade de consumidores talvez seja a única na história humana a prometer felicidade na *vida terrena, aqui e agora* e a cada “agora” sucessivo. Em suma, uma felicidade *instantânea* e *perpétua*. Também é a única sociedade que evita *justificar* e/ou *legitimar* qualquer espécie de infelicidade (exceto a dor infligida aos criminosos como “justa recompensa” por seus crimes), que *se recusa* a tolerá-la e a apresenta como uma *abominação* que merece punição e compensação. [...] também na sociedade de consumidores a infelicidade é crime passível de punição, ou no mínimo um desvio pecaminoso que desqualifica seu portador como membro autêntico da sociedade (BAUMAN, 2008, p. 60-61).

Não se pode deixar de assinalar também que o final proposto por Soderbergh comporta aquilo que Morin (2011) denomina de “hedonismo do presente”. Dentro desse contexto, o *happy end* representa o prolongamento de um momento ditoso. No caso de *Solaris* (2002), a própria morte aparente dos protagonistas é revertida pela possibilidade de conversão dos originais falhos – posto que culpados por sua infelicidade pecaminosa – em cópias perfeitas que terão suas vidas finitas convertidas em um perpétuo agora, afinal, para os que não perecem, não há passado ou futuro, apenas uma eterna sucessão de presentes. Ademais, a confluência entre o padrão realista da obra – em razão de uma série de fatores como estilo naturalista de atuação, montagem invisível, iluminação assentada no contraste entre luz e sombra, uso de *raccords* – e a utilização recorrente de técnicas como primeiros planos e baixa profundidade de campo provocam a adesão do espectador à história e a identificação com o protagonista, de modo que a negação de um final feliz seria, no mínimo, desagradável ao sujeito que se vê projetado na tela:

Além disso, o tema da felicidade está ligado ao tema do presente. O *happy end* é uma eternização de um momento de ventura em que se encontram enaltecidos um amplexo, um casamento, uma vitória, uma libertação. Ele não se abre na continuidade temporal do “eles foram felizes e tiveram muitos filhos”, mas, sim, dissolve passado e futuro no presente de intensidade feliz. Esse tema projetivo corresponde idealmente ao hedonismo do presente desenvolvido pela civilização contemporânea. Esse hedonismo é de bem-estar, de conforto, de consumo: desenvolve-se em detrimento de uma concepção da existência humana na qual o homem consagra seu presente a conservar os valores do passado e a investir no futuro (MORIN, 2011, p. 120-121, grifo do autor).

A adesão ao *happy end*, ainda que suavizado, plasma no filme de Soderbergh a ideia de presentismo, refletindo a opção pelo culto ao hoje, bem como à felicidade individual como redenção, em detrimento de valores transcendentais. Conforme pontua Morin (2011), a tomada do presente como ponto de referência central traz implícita tanto a atomização do tempo como do indivíduo. O indivíduo privado que quer consumir sua própria vida tende a valorizar o presente. Além disso, o uso do *flashback*, tal como identifica Morin (2014), funciona como a presentificação de lembranças, isto é, como a “[...] inserção do passado na temporalidade presente [...]” (MORIN, 2014, p. 81). Mais uma vez, evidencia-se aqui a opção por uma temporalidade centrada no agora em detrimento de uma perspectiva histórica de longo alcance.

Interessante notar, ainda, a diferença marcante com que ambos cineastas tratam da questão da reminiscência. Enquanto, como já mencionado anteriormente, Soderbergh utiliza *flashbacks* para elucidar um fato atual, como o acréscimo de uma peça faltante em um quebra-cabeças, Tarkóvski lança mão de vídeos (filmes dentro do filme) para apresentar memórias objetivas de eventos passados. Em realidade, o que vemos em tela assim que um *flashback* é acionado, no caso do filme de 2002, não se trata de um episódio pretérito, mas de uma lembrança por parte dos personagens, isto é, a manifestação de uma vivência experimentada por eles tal como foi subjetivamente registrada em suas mentes. Trata-se, pois, de uma percepção puramente individual (vivida em um primeiro momento e revivida posteriormente como imagem mental), afinal, a perda de uma conexão com o legado de gerações passadas, produzido coletivamente, e o estilhaçamento da experiência temporal contemporânea não admitem mais do que a lembrança por parte de seres atomizados.

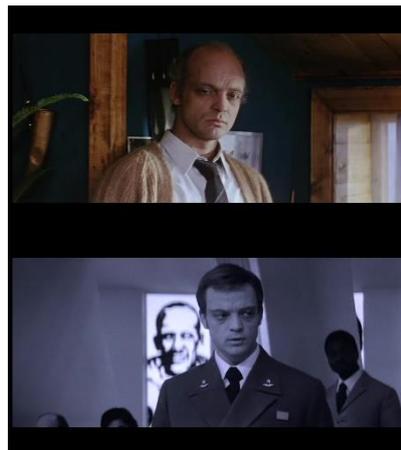
Nesse sentido, Chris atua mais uma vez como um herói solitário, um sujeito que em face da perda de valores coletivamente partilhados rememora sua história particular a fim de dar-lhe sentido. Tal atitude evidencia a reprodução da experiência contemporânea da perda do contato com as experiências sedimentadas pela tradição em benefício do “hiperindividualismo” que posiciona cada sujeito como um uma mônada em busca de satisfação e realização pessoal. Uma vez que o ordenamento social correspondente ao atual estágio de desenvolvimento capitalista cobra dos indivíduos um desapego crescente em relação a valores e tradições, a busca por sentido empreendida por esse herói está fadada ao fracasso. Resta-lhe, contudo, a procura por uma saída individual, materializada no ideal do amor romântico.

Ao rememorarem, os personagens de *Solaris* (2002) promovem uma atualização do passado, que passa, então, a ser percebido sob a ótica e as luzes do presente. Tal imagem é compatível com um período em que experiências pregressas tendem a ser vistas como um fardo a ser descartado, assim como o futuro é indefinível por conta do alto grau de incertezas que comporta. Desse modo, por meio do *happy end* abrandado, Soderbergh opta por abraçar a tirania do momento em sua completude: transforma a angústia causada pelo tempo fugidio em um presente eterno no qual só então será permitido aos amantes, transmutados em matrizes indelévels, viver a felicidade plena. Ao optar por entrar num mundo onde só existem cópias, conforme assinala McFarland (2011), Chris adere simultaneamente a um lugar onde o conceito de transcendência se tornou obsoleto, ou seja:

[...] Soderbergh ends his story of a version of Kalypso’s island. Like Odysseus, Chris is faced with the choice of returning to the mutable world, a world of space and time, a world of change and process, or staying with Kalypso on her island, a locale where death does indeed have no dominion. Odysseus chooses to return to a world of choices, a world of flux in which he might be tested, where perhaps most importantly he might weave his own narrative of self. If he were to choose the immortality Kalypso offers, he would live perpetually in the unchanging present, divesting himself of past and future. And this is what Chris has done. He has chosen to remain in the eternal present tense of *Solaris* ³⁴ (MCFARLAND, 2011, p. 277-278).

³⁴ “Soderbergh termina sua história como uma versão da ilha de Calipso. Como Odisseu, Chris é confrontado com a escolha de retornar ao mundo mutável, um mundo de espaço e tempo, um mundo de mudança e processo, ou ficar com Calipso em sua ilha, um local onde a morte não tem domínio. Odisseu opta por retornar a um mundo de escolhas, um mundo de fluxo no qual ele pode ser testado, onde talvez, acima de tudo, ele possa tecer sua própria narrativa de si

Por seu turno, Tarkóvski se utiliza, em diversas ocasiões, de vídeos que fazem com que personagens, em sua existência tangível presente, sejam confrontados com suas imagens virtuais passadas. Nesse caso, não temos uma atualização do passado (ele permanece intacto em sua virtualidade), mas a coexistência entre vida presente e pretérita. Ao contrário da descontinuidade espaço-temporal própria do *flashback*, no momento em que assistimos a personagens que também assistem a um vídeo,



Figuras 106 e 107. Berton do presente (acima) interage consigo quando jovem (abaixo) ao assistir a um antigo vídeo.

somos colocados diante do diálogo entre passado e presente. Esta ideia pode ser especialmente observada na sequência que ocorre no prólogo terrestre em que Berton vai até a casa do pai de Kris, na véspera partida do protagonista para Solaris, a fim de lhe mostrar um vídeo. No filme, Berton presta testemunho diante de um comitê científico, buscando comprovar as experiências perturbadoras que vivera quando sobrevoara o planeta Solaris, porém, resta desacreditado. Na sequência em questão se estabelece uma interação muito bem tramada entre os personagens do presente e o Berton do passado:

Por una parte, el propio Berton no habla con Kelvin sino que se comunica con él a través de un vídeo. De hecho, hasta que transcurren seis minutos y medio de esta escena, el Berton del presente no habla, sino que cede el uso de la palabra al Berton del pasado. La unidad de discurso entre ambos se establece una vez más a través del lenguaje no verbal: cuando el Berton del vídeo se levanta para comenzar su declaración, el del presente se levanta a su vez con un gesto similar para dar un paso atrás y asistir, en silencio, a su propio testimonio. Más adelante, tanto Kelvin como su tía piden alguna aclaración al Berton presente, pero en ambos casos es el del vídeo el que contesta ³⁵ (OSORIO, 2013, posição 579-584).

mesmo. Se ele escolhesse a imortalidade oferecida por Calipso, ele viveria perpetuamente no presente imutável, despojando-se do passado e do futuro. E é isso que Chris fez. Ele escolheu permanecer no eterno tempo presente de Solaris” (MCFARLAND, 2011, p. 277-278, tradução nossa).

³⁵ “Por um lado, o próprio Berton não fala com Kelvin, mas se comunica com ele através de um vídeo. De fato, até que transcorram seis minutos e meio desta cena, o Berton do presente não fala, mas cede o uso da palavra ao Berton do passado. A unidade de discurso entre ambos se estabelece mais uma vez através da linguagem não-verbal: quando o Berton do vídeo se levanta para começar sua declaração, o do presente se levanta por sua vez com um gesto semelhante para dar um passo atrás e assistir, em silêncio, o seu próprio testemunho. Mais adiante, tanto

Ao passo que para Soderbergh a memória é uma questão privada – os eventos passados são revistos pelos personagens em seu íntimo –, para Tarkóvski é motivo de um exame comum. Berton apresenta seu vídeo para a família de Kris, e dentro deste há ainda outro vídeo com imagens registradas durante o sobrevoo que fez a *Solaris* em busca de um astronauta desaparecido, assim, como uma narrativa em abismo, o espectador vê-se na curiosa situação de assistir a um filme em que personagens assistem a um vídeo no qual ainda outro vídeo é apresentado. Em outra ocasião, é Kris quem mostra para a segunda cópia de Hari um vídeo familiar, no qual estão registrados momentos relativos a diferentes fases de sua vida, incluindo seu pai, sua mãe e a esposa falecida. Com isso, procura compartilhar com a réplica de Hari memórias as quais esta não teria acesso de outra forma, contribuindo, assim, para que a personagem possa recriar sua própria identidade, condição embargada pela ausência de um passado. A angústia vivida tanto pela primeira como pela segunda cópia de Hari perpassa o fato de não possuírem uma história, desse modo não passam de simulacros, cópias ocas incapazes até mesmo de se reconhecer numa imagem fotográfica ou no reflexo que enxergam no espelho.

A memória em *Solaris* (1972) funciona como um acúmulo de saberes e vivências que servem de referência tanto para a explicação do presente como para a ação futura. Está implícita na opção pelo recurso utilizado (vídeo) a concepção de que há um elo, uma teia a inter-relacionar todos esses eventos. A história, mesmo que individual, é determinante para a criação de um senso de pertencimento seja a um lugar – a nostalgia que Kris sente pela Terra – seja a uma coletividade – as raízes do protagonista com sua ancestralidade e com as gerações que o precederam. Não possuir memória equivale a não possuir história e, conseqüentemente, ter renegada a sua própria humanidade, bem como estar entregue a uma existência sem sentido, como acontece com as réplicas de Hari. Os vídeos apresentados ao longo da obra dão um tom de imortalidade à memória, mesmo que pessoal, uma vez que permitem que fatos passados sejam transmitidos para além de uma existência individual, isto é, transcendam a presença de quem os vivenciou.

Kelvin quanto sua tia pedem esclarecimentos ao Berton presente, mas em ambos os casos é o do vídeo quem responde” (OSORIO, 2013, posição 579-584, tradução nossa).

A memória no filme de Tarkóvski pressupõe também duração. Diferentemente dos eventos pontualmente lembrados como uma sucessão de instantes que os protagonistas tentam arduamente ordenar retrospectivamente, como os *flashbacks* de Soderbergh, na obra de 1972 os eventos passados desenvolvem-se ao longo do tempo como duração. Ao coexistirem, passado (vídeo) e presente (ocasião em que se assiste ao vídeo) deixam de constituir momentos diversos para se prolongarem em um *continuum* no qual, tal como a imagem-cristal de Deleuze “[...] o tempo se desdobra a cada instante em presente e passado, presente que passa e passado que se conserva [...]” (DELEUZE, 2005, p. 103). Por meio de planos longos e de vídeos, o realizador apresenta ao espectador acontecimentos pretéritos que se dão a conhecer para aqueles que não os vivenciaram, assim como reavivam memórias dos que os experimentaram. Assim, os eventos temporais passados são inseridos sem ruptura no fluxo temporal presente, sem que qualquer cisão os fracture:

Dentro de esta lógica temporal, el relato presenta los acontecimientos de la historia en orden cronológico. Los escasos episodios del pasado se insertan dentro de ese mismo flujo temporal lineal: los espectadores reviven o conocen al mismo tiempo que el personaje sucesos anteriores que se incorporan al presente del relato a través del visionado de vídeos o películas, simultáneo para espectador y personaje. [...] Esta apuesta queda reforzada con la presentación del vídeo visionado y del personaje que lo ve dentro del mismo plano ³⁶ (OSORIO, 2013, posição 1731-1736, grifo do autor).

Para chegar a construções conceituais tão distintas sobre a reminiscência, os realizadores lançam mão de recursos diversos, e os tipos de planos usados por eles contribuem de forma marcante para os resultados alcançados. De sua parte, Soderbergh recorre preponderantemente a planos estáticos filmados com o uso da câmera fixa, com enquadramentos em primeiros planos, primeiríssimos planos e planos médios. Como já enfatizado

³⁶ “Dentro dessa lógica temporal, o relato apresenta os acontecimentos da história em ordem cronológica. Os escassos episódios do passado inserem-se dentro desse mesmo fluxo temporal linear: os espectadores revivem ou conhecem ao mesmo tempo que o personagem sucessos anteriores que se incorporam ao presente do relato através da visualização de vídeos ou filmes, simultâneos para espectador e personagem. [...] Esta aposta é reforçada com a apresentação do vídeo visualizado e do personagem que o vê dentro do mesmo plano” (OSORIO, 2013, posição 1731-1736, grifo do autor, tradução nossa).

anteriormente, tais técnicas combinadas ao uso de profundidades de campo muito baixas põem em relevo os aspectos emocionais e psicológicos vivenciados pelos personagens ao mesmo tempo em que propiciam um contato íntimo destes com o espectador, facilitando a identificação do público com o casal de protagonistas. A rememoração, que passa pelo uso de *flashbacks*, termina por resultar em uma construção em que os personagens buscam ordenar e emprestar sentido a eventos de intensidade variável atualizados presentemente.

A montagem utilizada visa, portanto, a articular fragmentos constituídos por uma série de planos em um todo coerente no qual o uso de *raccords*, pontes sonoras e fusões servem para amenizar a descontinuidade espaço-temporal resultante da opção pela não-linearidade narrativa. Assim, a temporalidade em *Solaris* (2002) é formada a partir de uma sucessão de instantes fragmentados (planos que avançam e recuam) que tiram coerência de uma narrativa organizada segundo o princípio da causalidade, em que as lembranças – peças-chave para a elucidação da trama – são apresentadas sob a ótica do presente. A perspectiva histórica ou de grande alcance é chapada em uma imagem sem profundidade refletindo a perda das relações com um passado universal ou mesmo ancestral. A sequência final da película é extremamente ilustrativa da opção pela eternização dos momentos que se sucedem em um presente que pulveriza, concomitantemente, passado e futuro.

Tarkóvski, por sua vez, explora em larga medida o plano de longa duração, criando planos longos delineados pelo uso de *travellings* e panorâmicas horizontais que acompanham a movimentação dos motivos retratados. A abundância e a potência dos planos longos utilizados em *Solaris* (1972) fazem deste elemento o recurso técnico mais característico da obra, o que torna a montagem interna aos planos, ditada pela *mise-en-scène*, mais significativa que a própria articulação dos planos entre si. Tal elemento é responsável por criar um forte sentido de continuidade espaço-temporal, embora a existência de elipses deva ser presumida, uma vez que todo o desenrolar da história se dá em menos tempo do que se supõe que levaria na realidade. A continuidade espaço-temporal dá a tônica da primeira parte do filme e embora não seja observada com precisão na segunda etapa da obra, conserva seus princípios graças ao decurso em fluxo contínuo e às interações processadas em modo dialético.

Interessante notar, contudo, que o relato como um todo é feito sem compressões, acelerações ou omissões aparentes, muito embora sejam notórios os casos em que a temporalidade tal como experimentamos na prática seja alterada sem que se operem rupturas evidentes. Abundantes são os casos nesse sentido, um deles ocorre imediatamente antes da sequência final da película: trata-se de uma conversa empreendida entre Kris e Snaut. A cena tem início na biblioteca, ali, após o suicídio de Hari, um Kris em aparente estado de prostração dialoga com Snaut. Questões existenciais e filosóficas são colocadas em pauta, enquanto a câmera ora se detém sobre o protagonista ora segue Snaut pelo aposento. Um corte nos leva para uma sucessão de nuvens e o movimento das águas do oceano de Solaris. Durante todo esse tempo, Kris continua a falar sobre o tema que lhe aflige. Um novo corte nos leva para o interior do quarto do protagonista. Lá, ele e Snaut prosseguem a mesma discussão, muito embora em nenhum momento tenha sido indicado qualquer deslocamento dos personagens. A sequência toda transcorre sem qualquer sinal aparente de interrupção – a conversa entre os personagens atesta isso ao dar-se de forma transversal ao longo dos planos –, como se respeitasse uma equivalência temporal inconsistente com a localização espacial dos personagens.

Muitas são, aliás, as situações de ambiguidade espacial observadas no filme. Estas são acompanhadas pela imposição de uma poderosa continuidade temporal estabelecida em virtude tanto da forma como os planos longos são utilizados como do peso dado à figura da circularidade. Exemplar neste sentido é a cena da segunda conversa entre Snaut e Kris, que ocorre

por volta de 1h04min17s do filme e tem cerca de 2min e 25s de duração. A cena é gravada como um plano-sequência e apresenta um paralelismo perfeito entre início e fim, como a traçar um ciclo de desenvolvimento completo. A sequência começa com um enquadramento frontal em primeiro plano de Snaut sentado em uma poltrona no seu dormitório, de costas para a porta. Ao ouvir ruídos vindos do corredor, o personagem gira em sua cadeira e se levanta, Kris surge no umbral e, ato contínuo, entra no aposento. Ambos iniciam um diálogo tenso,

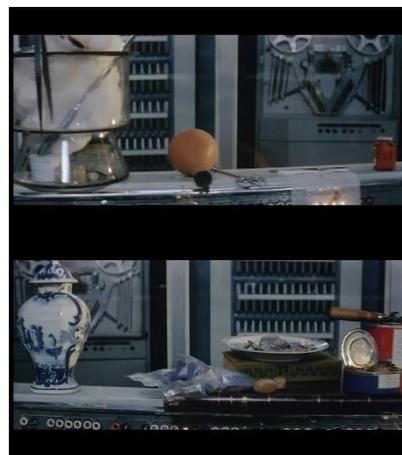


Figuras 108 e 109. Notável paralelismo entre o início (acima) e o fim (abaixo) do plano-sequência que retrata a segunda conversa entre Kris e Snaut.

marcado por deslocamentos constantes e coreografados. Seguindo o padrão visto durante todo o filme, a câmera, que ocupa uma posição central no cômodo, desloca-se com fluidez pelo ambiente (que aparenta ser circular) traçando movimentos giratórios e de vaivém dirigidos segundo a lógica de acompanhamento da trajetória dos dois personagens.

Um equipamento de grandes proporções ocupa parte do quarto e sobre ele está depositada uma série de objetos, muitos deles, à primeira vista, não encontram nenhuma razão para estar num local como aquele. Partes da discussão entre os personagens se dão em torno do equipamento e chama a atenção o fato de que os objetos pousados sobre ele mudam de um momento para o outro, sem qualquer explicação plausível para tanto. Num primeiro momento, nele repousam um pote de vidro

contendo uma substância vermelha, uma tesoura, um grande recipiente de vidro repleto de algodão e de outros pequenos objetos e peças. Em determinado ponto da discussão, Snaut se desloca até bem próximo do equipamento, a câmera abandona os debatedores e percorre com cuidado a peça, nesta oportunidade o que se vê são itens completamente distintos dos anteriores: latas abertas contendo alimentos e um pires cheio de resíduos indistinguíveis sob dois livros, assim



Figuras 110 e 111. Objetos são alterados sobre equipamento sem explicação e sem que os personagens que dialogam esbocem qualquer estranheza acerca do fato.

como um vaso de porcelana em estilo oriental. Neste momento, paradoxalmente a câmera reencontra Kris recostado, de costas, no equipamento, muito embora o personagem há poucos instantes tivesse sido mostrado longe dali, atrás de Snaut. Não se vê o personagem cruzar o espaço nem tampouco pareceria ter transcorrido tempo suficiente para que tivesse percorrido a distância entre os dois pontos e se acomodado tranquilamente naquele lugar.

Finalmente, após darem por encerrada a discussão entabulada, Kris deixa o aposento. No primeiro plano do enquadramento encontra-se, mais uma vez, a poltrona mostrada inicialmente, tão logo Kris desaparece ao fundo, ela gira e vemos Snaut, que parece distraído com a mesma tarefa que executava no início do plano. A sequência encerra-se, assim, de forma idêntica à sua abertura, como a completar um ciclo. O excerto em questão comporta dois recursos estilísticos

observados em vários momentos da obra, a saber, a ideia de circularidade e a inconsistência da posição dos personagens no espaço, evidenciando que a lógica que governa as ações em curso não corresponde a um padrão realista de representação. A ambiguidade espacial provocada pela incoerência geográfica fruto dos deslocamentos ilógicos dos personagens contribui para a criação de uma narrativa de caráter onírico sem, contudo, afetar a primazia da continuidade espaço-temporal, que é garantida pelos movimentos de câmera baseados em *travellings* e panorâmicas.

En cuanto a las relaciones con el espacio generadas por la utilización de los movimientos de cámara y/o el montaje, predominan la identidad o continuidad espacial a través de panorámicas y travelling. Los cambios de plano dentro de una misma escena, de acuerdo con esta idea del flujo continuo, generan siempre una relación de contigüidad o, como mucho, de disyunción proximal (Gaudreault y Jost, 1995: 98-106), puesto que se puede siempre establecer algún tipo de comunicación entre los espacios mostrados, ya sea visual, ya porque el personaje se desplaza de uno a otro conectándolos entre sí ³⁷ (OSORIO, 2013, posição 1798-1802).

O filme se organiza a partir de uma narrativa em fluxo contínuo, mesmo que a equivalência temporal seja desmentida em várias ocasiões, sendo um caso emblemático a sequência de levitação que ocorre na biblioteca da estação. A cena chama a atenção não só pelos aspectos poéticos que comporta, mas também por expressar um caso de dilatação temporal – algo pouco usual no cinema, posto que normalmente nos defrontamos com situações de compressão da história em relação ao tempo real. Snaut avisa Kris de que a estação irá passar por 30s de gravidade zero, em razão de uma manobra de mudança de órbita; era de se esperar que este fosse o limite de duração da sequência, contudo, ela se estende por mais do que o dobro desse tempo. A música que acompanha toda a cena é mais uma vez o *Prelúdio Coral em Fá Menor* de Bach, realçando o tom de continuidade que caracteriza a obra. Tal situação revela uma

³⁷ “Quanto às relações com o espaço geradas pela utilização de movimentos de câmera e/ou montagem, predomina a identidade ou continuidade espacial através de panorâmicas e *travellings*. As mudanças de plano dentro da mesma cena, de acordo com essa ideia de fluxo contínuo, geram sempre uma relação de contigüidade ou, no máximo, de disjunção proximal (Gaudreault e Jost, 1995: 98-106), posto que sempre se pode estabelecer algum tipo de comunicação entre os espaços mostrados, seja visualmente, ou porque o personagem se move de um para outro conectando-os entre si” (OSORIO, 2013, posição 1798-1802, tradução nossa, grifo nosso).

relação com a temporalidade comandada por parâmetros que escapam à experiência sensível cotidiana, recorrendo ao campo do inventivo, do surreal.

Como se viu no capítulo anterior, tal como ressaltam Adorno (2002), Jameson (1995, 2000) e Williams (2011), os artefatos culturais conformam em sua própria formulação concepções capazes de endossar percepções acerca de práticas e experiências habituais sobre o mundo. Uma vez que a produção cultural foi assimilada pela produção de mercadorias em geral, grande parte de suas criações reproduzem formas de pensar,

sentir e agir consoantes aos modelos dominantes. De acordo com Harvey (2009) Bauman (2008), Eriksen (2001) e Morin (2011), as percepções hegemônicas acerca do tempo na atual fase de desenvolvimento capitalista incluem um estilhaçamento temporal em unidades idênticas, densas e descontínuas, sem relação com um sentido de contiguidade. Trata-se de uma temporalidade instrumentalizada e calculada, vivida como experiência vertiginosa de aceleração, posto que “perder tempo” equivale a “perder oportunidades” que podem não mais se repetir.

Observa-se que *Solaris* (1972) constrói uma experiência de temporalidade alheia ao padrão hegemônico vigente na sociedade contemporânea. Além disso, ao criar uma percepção sobre o tempo alternativa àquela creditada como “a forma como as coisas são”, Tarkóvski propõe uma visão emergente sobre o tema, nos termos propostos por Williams (2011). O modo como o realizador maneja os dispositivos fílmicos (plano, montagem, enquadramento, profundidade de campo, método de interpretação dos atores, iluminação, som etc.) afasta-se da proposta de reprodução do mundo em sua forma dominante e da relação entre coisas em sua aparência habitual para dar lugar à invenção figurativa. Isso porque o realizador promove uma articulação não convencional dos aparatos cinematográficos de modo a produzir uma obra que se apresenta claramente apartada dos padrões naturalista e realista de representação.

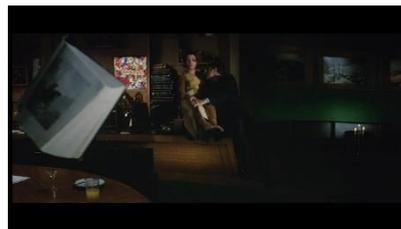


Figura 112. Hari e Kris dançam um suave balé em sua levitação pela biblioteca. Note-se, em primeiro plano, o livro *Dom Quixote*.



Figura 113. Ainda durante a cena de levitação, o casal gira pelo ambiente tendo as réplicas da série *Os Meses*, de Bruegel, ao fundo.

Para dar vazão a uma lógica figurativa não convencional e distanciada da ideia de impressão de realidade o realizador lança mão de uma série de técnicas: secundarização da narrativa causal em benefício de uma construção onírica e poética; enquadramentos frontais e de nuca, disposições que parecem ignorar a posição do espectador, posto que não são os mais favoráveis à visualização da cena; enquadramentos com forte apelo pictórico, que privilegiam os aspectos plásticos em detrimento do enredo; apresentação dos personagens em espaços logicamente impossíveis em um mesmo plano; preferência pelos cortes secos e abruptos, num abandono da opção pela montagem invisível; encenação coreografada e performática, afastando-se de uma representação de caráter fidedigno; cores dessaturadas em oposição a uma apresentação vívida; luminosidade acentuada – realçada pelos tons claros e pela profusão de objetos espelhados – e caráter evanescente dos quadros, afastando-se de uma iluminação de cunho naturalista; abandono da causalidade em nome de uma narrativa centrada no fluxo contínuo, denunciando uma preocupação pronunciada com a discussão de questões filosóficas e existenciais; recusa à interpretação em estilo dramático em benefício de atuações inexpressivas e sóbrias, evitando a identificação do público com os personagens; trilha sonora entre o ruído e a melodia, atuando no sentido de desacomodar o espectador em relação ao que é visto; e, finalmente, diálogos em tom filosófico (em oposição à busca pela elucidação causal), usados com parcimônia.

Ao se desviar do sistema tradicional de representação, calcado em uma certa concepção de realismo (de caráter imitativo), *Solaris* (1972) abre-se para a possibilidade de executar um movimento de translação da imagem em relação a um referente, no caso, à percepção hegemônica de temporalidade vigente na sociedade contemporânea. De fato, os recursos técnicos empregados na obra, assim como a forma com que são arranjados, levam à criação de uma experiência temporal inovadora expressa pela adesão a uma lógica figurativa apoiada nas figuras da circularidade e da continuidade, sustentadas pelas noções de paralelismo e repetição. Se tomarmos a classificação acerca do tratamento da temporalidade sugerida por Martin (2005), apresentada no capítulo precedente, podemos concluir que o filme realizado por Tarkóvski constrói um “tempo abolido”, no qual prevalece a polivalência temporal mediante

a mistura de temporalidades distintas (presente e passado) em um mesmo plano, expressa por meio de uma narrativa de fluxo contínuo.

A forma com que Tarkóvski manipula os planos longos em *Solaris* (1972) – quase como se fossem planos-sequência – faz com que seu filme imprima experiência sensorial e tempo no interior das cenas, formulando uma percepção estética inovadora. A inexistência de elipses temporais evidentes e a organização dos planos segundo a lógica de fluxo contínuo fazem com que a ação pareça transcorrer em uma sequência ininterrupta, embora alguns elementos indiretos (tais como as frequentes inconsistências e ambiguidades espaciais e o encadeamento dos diálogos) indiquem que o tempo da história foi maior que o transcorrido em tela. Não há relógios ou quaisquer referências temporais objetivas, de modo que a divisão temporal é pontuada pelas tragédias existenciais que se sucedem. O próprio uso dos aspectos sonoros contribui para afastar a ideia de crises particulares e criar uma atmosfera em que o peso do tempo recai sobre os personagens esmagando qualquer noção de individualidade:

Electronic music surges in and out, underscoring the hauntedness of things, but not the particular crises. The plot crises (when Kris sends Hari off on a rocket ship; when she commits suicide) are thus evened out and neutralized. The felt torture and despair of the ship's inhabitants is pressed out and flattened by the inexorable weight of time ³⁸ (DILLON, 2006, p. 12).

Além disso, o ritmo moroso com que a obra transcorre, os planos dedicados a retratar um personagem adormecido ou inerte, as ondulações do oceano de *Solaris* ou o fluxo vagaroso das águas de um córrego, o trabalho de câmera relaxado e lento, assim como a forma com que a câmera frequentemente abandona os personagens, adianta-se ou atrasa-se em relação a eles, produz uma série de tempos fracos e mortos que dão ao público tempo não só para habitar o mundo apresentado – ao invés de meramente assisti-lo – como para explorá-lo. Diferentemente das montagens aceleradas que articulam um plano

³⁸ “A música eletrônica aumenta e diminui, sublinhando o assombro das coisas, mas não as crises particulares. As crises da trama (quando Kris manda Hari embora em um foguete; quando ela comete suicídio) são assim equacionadas e neutralizadas. A tortura sentida e o desespero dos habitantes da estação espacial são pressionados e achatados pelo peso inexorável do tempo” (DILLON, 2006, p. 12, tradução nossa).

curto a outro sem transições, criticadas por Horkheimer e Adorno (2002) e Carrière (2006) por embargar a capacidade do espectador de processá-las e apreendê-las criticamente, Tarkóvski propõe ao público tempo para explorar e refletir sobre o que vê. Ademais, na medida em que apresenta uma série de inconsistências e ambiguidades narrativas e relativas ao espaço-tempo objetivo, bem como um final aberto, permite ao espectador responder de forma criativa e espontânea ao que vê.

Os recursos da circularidade, paralelismo, continuidade e repetição estruturam a obra na medida em que organizam não apenas planos e sequências internamente e o filme como um todo, mas estabelecem as relações entre os elementos que compõem a obra ao urdirem aspectos sonoros, imagéticos e narratológicos. De modo que o próprio motivo aqui analisado, a temporalidade, resta conformado por tais princípios. A referência à ancestralidade e à herança cultural e artística, bem como a construção de uma memória que transcende os aspectos pessoais propõe o engajamento com uma coletividade e uma história de ampla perspectiva que põe em evidência a transmissão de saberes e experiências mediante interações geracionais e sucessivos acúmulos.

As ideias de repetição e de circularidade constroem a experiência de um tempo cíclico, mítico, em que os sujeitos são chamados para reafirmar sentimentos de pertença e, com isso, reavivar valores e práticas compartilhadas. A integração entre as diferentes gerações aparece inscrita nos objetos de civilização, celebrados como união entre pensamento transcendental (o saber acumulado ao longo dos tempos) e a vida cotidiana. Além disso, a *mise-en-scène* e a criação de um campo formado por vários níveis (pelos quais os personagens transitam em um mesmo plano) criam a impressão de uma composição em múltiplas camadas, de forma a construir um efeito pictórico, ao mesmo tempo em que edificam uma perspectiva complexa. Por outro lado, as cores dessaturadas, a neblina e as nuvens constantes, tanto quanto a iluminação e a claridade intensas emprestam aos quadros um caráter evanescente e onírico, afastando a obra, também em termos plásticos, de qualquer intenção explícita e assumidamente realista em termos convencionais.

A articulação entre os elementos referidos acima cria uma temporalidade de natureza completamente distinta daquela contemporaneamente hegemônica,

marcada pelo utilitarismo e pelo pragmatismo. Tarkóvski elabora uma experiência temporal alternativa, caracterizada pela morosidade, fluidez, reiteração, continuidade e distensão à semelhança de um tempo mítico e ritualístico: frouxo, cíclico, transcendental, histórico, performático, contemplativo e próprio à reflexão. Na medida em que tais recursos criam uma experiência temporal inovadora, distinta daquela vivida no âmbito da sociedade típica do capitalismo flexível, o tratamento da temporalidade no filme *Solaris* (1972) se reveste de peculiar inventividade figurativa. Afinal, o produto audiovisual concebido não funciona como uma mera representação das categorias dominantes do mundo sensível, mas como uma representação de segundo grau em que o reflexo do real é distorcido, *transfigurado*, até que seu referente não seja mais reconhecido, dando espaço para a proposição de uma experiência desviada do modelo hegemônico e concreto. Assim, na medida em que promove uma ruptura com o sistema tradicional de representação, *Solaris* (1972) propõe uma temporalidade *refigurada*.

Ao revogar as leis da representação fundada na encenação imitativa do mundo em sua forma dominante, o realizador coloca a realidade entre parênteses e abre, com isso, a possibilidade de aproximar-se da sua essência. Tarkóvski abstrai a temporalidade hegemônica convertendo-a num estado de fluidez contínua, em duração, e com isso subjuga a trama a uma construção temporal governada por leis distintas daquelas aplicadas ao pastiche ou à representação de primeiro grau, bem como à experiência de uma realidade unívoca. Funda, nesses termos, uma temporalidade outra que se apresenta como algo mais do que o tempo tal como ele é percebido habitualmente ou do que a sua imitação, tornando-se uma peça crítica da representação do tempo convencional. Por sua vez, Soderbergh revela em *Solaris* (2002) uma concepção de tempo que expressa a experiência hegemônica na sociedade capitalista contemporânea, marcada pela efemeridade, descontinuidade, presentismo, fragmentação, densidade e ausência de perspectiva histórica, posto que suas imagens apresentam um peso de realidade comparável ao mundo físico.

O esforço empreendido por Soderbergh é consistente com a construção de uma impressão de realidade que provê as imagens cinematográficas de um realismo formatado pela ocultação das diferenças entre o real e sua representação, que toma a imagem construída como registro fidedigno do

mundo tal como ele parece ser. A dominação temporal típica do capitalismo flexível se faz sentir em *Solaris* (2002) porquanto a obra apresenta os requisitos do cinema convencional baseados numa estética fundada na identificação simplificadoras entre as categorias sensíveis do mundo em sua forma dominante e a realidade diegética. Tal lógica representacional é construída mediante o uso de técnicas “ilusionistas”, que reforçam a ideia de duplicação da vida social em sua aparência comum, tais como: cenas de diálogo construídas a partir do respeito à regra dos 180°; continuidades gráficas, *raccords*, fusões, *fade outs/fade ins* e pontes sonoras, de modo a invisibilizar os cortes; prevalência de enquadramentos fixos, em ângulos normais e $\frac{3}{4}$; narrativa pautada pela lógica causal; encenações, diálogos e atuações naturalistas, imprimindo ao filme uma forte dimensão dramática; cores matizadas, tanto nas cenas que se passam em *Solaris* como na Terra; iluminação em estilo *chiaroscuro*, criando contrastes realistas; câmera objetiva, garantindo autonomia do narrador em relação à narração; trilha sonora minimalista, utilizada para reforçar as sensações e emoções visualizadas; e diálogos verossímeis, destinados a auxiliar na elucidação da trama.

Ao trilhar o caminho do realismo convencional na construção do motivo da temporalidade, *Solaris* (2002) termina por endossar a percepção hegemônica sobre este aspecto, reafirmando ideias, sentimentos e práticas dominantes a ele relacionados. Afinal, conforme assinalam Horkheimer e Adorno (2002), quanto mais intenso o esforço de duplicação da realidade empírica, maior a ilusão provocada pelo cinema sobre o espectador de que o que se passa em tela é uma extensão do mundo exterior. Assim, a representação alcançada por Soderbergh vai no sentido de validar o modelo de temporalidade hegemônico no atual estágio de desenvolvimento da sociedade capitalista, fundado na velocidade, descontinuidade, fragmentação, densificação, presentismo. Trata-se, pois, de um tempo calculado, administrado, comprimido, atomizado, desconjuntado, achatado, episódico, enfim, um tempo pontilhista.

A opção pelo uso do *flashback* do mesmo modo que a elisão dos tempos fracos e mortos corresponde ao esforço de omitir acontecimentos desimportantes para a evolução da trama, levando a uma economia figurativa em que o tempo é administrado para servir à narração. Assim, por um lado, a relação de causa e efeito adquire um estatuto destacado na resolução do conflito

formulado pelo arco narrativo que estrutura o filme, por outro lado, o tempo é tratado de modo a conformar a memória emotiva dos personagens principais, tornando-se o fio condutor da história. A reminiscência traduz-se, então, numa lembrança íntima de caráter individual, incapaz de estabelecer vínculos de pertencimento ou relações longitudinais de caráter ancestral ou coletivo.

Se, por um lado, pode-se falar, no caso de *Solaris* (1972), da construção de um “tempo abolido”, por outro, ainda aproveitando a classificação elaborada por Martin (2005), há de se falar, no caso do filme de 2002, de um “tempo desordenado”, no qual passado e presente são vividos alternadamente, de forma não-linear, por meio do recurso ao *flashback*. Recurso este que, aliás, remete à figura da evocação, responsável por estruturar a obra, e que se desdobra também no dispositivo de citação a obras e estilos passados. Por meio do *flashback* o realizador remete à recuperação subjetiva de memórias estritamente individuais, que permitem que os personagens, numa relação autorreferenciada, não apenas atualizem (presentifiquem) seu passado, como – uma vez que se tratam de indivíduos cindidos por um sistema que separa e atomiza cada esfera da existência – reorganizem episódios de sua vida de modo a conformar uma narrativa dotada de sentido *a posteriori*. Assim, os *flashbacks* funcionam no filme como uma sucessão de momentos intensos a que os protagonistas recorrem com o fito de estabelecer relações significativas, uma vez que suas vidas carecem de perspectiva temporal (passada ou futura).

A indigência das relações comunitárias e coletivas se expressa na obra por meio da multiplicidade de mídias e aparatos de vídeo responsáveis por mediar as interações entre os sujeitos. Tal cenário denota o tolhimento das formas de convívio diretas e presenciais, característica própria de uma sociedade que vive o esboroamento dos projetos coletivos em benefício da busca de satisfação pela via individual. Desse modo, o filme expressa a crescente substituição de representação pela simulação. Por outro lado, a evocação a obras e estilos desconectados de suas funcionalidades originais, aliada ao recurso aos objetos de mediação, manifesta uma fixação às superfícies sem profundidade consoante com a experiência da perda de continuidade histórica. A alusão estilística superficial revela a supremacia da imagem sobre o próprio referente, típica da contemporaneidade, indicando a conformação de

uma intertextualidade limitada a inserir o espectador num jogo pernóstico de descoberta de alusões a obras canônicas.

Comprimido dentro de uma duração padronizada pelas exigências comerciais, *Solaris* (2002) apresenta um espectro temático bastante reduzido em relação à obra homônima de 1972. Além disso, ao optar por um final que funciona como uma variante do estilo *happy end*, no qual o casal de protagonistas pode enfim encontrar o conforto e a plenitude da reconciliação, Soderbergh mais uma vez posiciona seu filme dentro do modelo convencional do cinema *hollywoodiano*, muito embora seu filme prime por uma construção estética sofisticada. Tal escolha expõe, por um lado, o que Bauman (2008) identifica como o maior valor contemporâneo, a busca pela felicidade individual, e por outro, o que Morin (2011) denominou de “hedonismo do presente”, o esforço de transformar um momento de ventura em um agora eterno. Assim, a sequência final da película exhibe o desejo por um perpétuo e feliz presente, mesmo que vivido como simulacro.

Pelo exposto, vê-se que *Solaris* (2002) ao utilizar-se de uma lógica figurativa baseada na transparência e na representação de primeira ordem, que procura duplicar o mundo social em sua aparência dominante, ajusta-se a uma concepção pautada na promoção de efeitos de realidade. A adesão normativa a uma série de parâmetros cinematográficos convencionais posiciona a obra dentro do sistema tradicional de representação, cujo referente é a realidade estabelecida como dominante. Nestes termos, o filme não é capaz de romper com a lógica da imitação do real, da reprodução habitual do mundo social e de suas categorias, colocando-se a serviço da validação de modelos hegemônicos. Trata-se, pois, de uma representação de primeiro grau que, por meio das técnicas e arranjos utilizados em sua concepção, reproduz a experiência da temporalidade típica da sociedade do capitalismo flexível: o tempo pontilhista.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A discussão empreendida ao longo desta dissertação foi orientada pela questão de como se dá o tratamento da temporalidade em duas adaptações cinematográficas de uma mesma obra literária e de que modo as soluções técnicas e expressivas feitas pelos realizadores implicam uma escolha conceitual mais profunda, qual seja: a reprodução da temporalidade hegemônica na atual fase de desenvolvimento da sociedade capitalista ou a sua refiguração. Para tanto, procedeu-se à comparação entre as versões cinematográficas homônimas do romance *Solaris* de Stanislaw Lem produzidas por Andrei Tarkóvski, em 1972, e por Steven Soderbergh, em 2002. Tomando-se o ponto de vista da análise figural proposta por Nicole Brenez, foi possível estabelecer claras diferenças sobre como cada uma das obras postula a experiência da temporalidade.

O cinema é uma chave de acesso para a civilização do seu tempo, ele pode refletir ou mostrar-se crítico aos seus valores dominantes, no entanto, é certo que problematiza questões prementes para a sociedade em que se insere. A busca pela impressão de realidade, típica do cinema convencional, oculta, de forma deliberada ou não, o fato de que um filme carrega sempre uma visão de mundo que, usualmente, alinha-se ao padrão hegemônico de sua época. Realizações críticas expressam igualmente visões de mundo por meio de suas concepções estéticas, contudo, fazem-no de modo a confrontar as experiências dominantes. Desse modo, o cinema dito de entretenimento envolve o espectador retirando-o de sua experiência sensível habitual por algumas horas para, a seguir, (re)afirmar insidiosamente essa mesma experiência; ao passo que um cinema reflexivo rompe com tal perspectiva para assim suscitar sua avaliação crítica.

O esforço empreendido por esta pesquisa tratou de expor como a articulação dos recursos técnicos e formais utilizados para compor um filme elabora uma certa experiência acerca de categorias sociais fundamentais. Para tanto, norteou-se pela intenção de desnudar esta realidade, além de demonstrar a sobrevivência de noções conflitantes sobre tais categorias, e por vezes até mesmo opostas, no cerne da indústria cultural. O caso dos filmes *Solaris* (1972 e 2002) aqui analisados é modelar neste sentido, visto que, conforme acredita-

se que restou demonstrado, põe em questão duas noções completamente distintas sobre a temporalidade. Uma da ordem do mítico, isto é, de um tempo cíclico, ritualizado, flácido, distendido, a outra representativa do tempo sob sua ótica contemporânea dominante, de caráter pontilhista: fragmentado, calculado, denso, presentista e comprimido.

No primeiro capítulo, discutiu-se a formação histórica da temporalidade hegemônica na contemporaneidade, abarcando desde o significativo processo de transformação operado na passagem do feudalismo para o capitalismo para, na sequência, apresentar a transformação da experiência da temporalidade na modernidade, conduzida segundo a lógica de rodadas de compressão temporal propostas por Harvey (2009). Observou-se que a passagem do modo de produção feudal para o capitalista se fez acompanhar de uma verdadeira revolução nas formas de viver e perceber o tempo, demarcando a passagem de noções cíclicas para lineares. Nesse momento, concepções concretas e flexíveis de tempo concederam, paulatinamente, espaço para concepções abstratas e uniformes, em consonância com um processo crescente de organização do trabalho.

A industrialização trouxe consigo a cobrança por maior precisão e regulação do tempo, de modo que seus efeitos gradativamente passam a generalizar-se sobre todas as esferas da vida social. A produção torna-se, então, o eixo balizador da temporalidade social, sendo que o tempo cíclico sobrevive apenas sob a forma de espetáculo, como elemento folclórico típico dos festejos populares, alijado da vida cotidiana, que passa a coincidir com o tempo do trabalho. As mudanças socioeconômicas e as inovações técnicas operadas ao longo do século XIX precipitaram uma primeira rodada de compressão temporal na transição para o século seguinte. A aceleração e a fragmentação da vida cotidiana se refletem inclusive na esfera artística, elevando a temporalidade a uma categoria fundamental para a compreensão da sociedade moderna. Um novo sentido de tempo toma corpo: um tempo administrado, controlado, homogêneo, abstrato, densificado, acelerado e passível de planejamento.

Uma nova mudança irá se processar paralelamente às rápidas transformações verificadas no último terço do século XX, cujo lastro coincide com o novo estágio de desenvolvimento da sociedade capitalista, a acumulação flexível. Com efeito, o novo paradigma instituído não só intensifica a experiência

de aceleração e fragmentação experimentadas na transição do século XIX para o XX, como adiciona ao cenário vigente novos ingredientes: descartabilidade, efemeridade, instantaneidade, volatilidade, transitoriedade, presentismo. Tal contexto marca a segunda rodada de compressão do tempo na modernidade, de forma a se constituir como o paradigma temporal contemporâneo. A temporalidade passa, então, a ser regida pelo cálculo e atinge seu grau máximo de abstração, além disso, torna-se densa e desapegada das noções de passado e futuro, como se fosse constituída por uma série de presentes sucessivos.

Evidentemente, para que um sistema se consolide é necessário que seja reconhecido como a própria lógica de funcionamento do ordenamento social. A esfera cultural atua como ingrediente vital deste processo, na medida em que não apenas fornece uma galeria de modelos que endossam as características, valores e práticas solicitados pelo sistema, mas é ela mesma um veículo de disseminação e legitimação desse modelo. Em que pese o cinema hegemônico atuar normalmente como promotor de posições e valores dominantes, práticas alternativas e inovações surgem constantemente no âmbito da esfera artística, de modo que produções críticas convivem com uma série de obras convencionais, pondo em xeque sua hegemonia. Ao longo do segundo capítulo, discutiu-se esses aspectos.

Viu-se que noções ingênuas de representação estão assentadas na ideia de reprodução fiel do mundo, o que, por sua vez, funciona como um recurso que exercita os espectadores a se identificarem com o que é visto em tela. Há neste fenômeno um processo de mútuo reforço: filmes imbuídos de impressão de realidade simulam reproduzir o mundo social em sua aparência habitual e com isso reforçam valores e padrões dominantes presentes na sociedade, ao passo que, quanto mais o universo fílmico se parece com o mundo conhecido, mais é corroborada a crença de que o cinema não passa de uma extensão da vida cotidiana. A transcrição da realidade hegemônica para o cinema contribui para a naturalização de aspectos que são, em realidade, construções sociais. Para que o real seja posto entre parênteses e problematizado é necessário que um filme opere um desvio em relação ao mundo social, dando lugar a um movimento de translação em relação a ele, recorrendo, portanto, a uma representação de segunda ordem, qual seja, à figuração.

No terceiro capítulo desta pesquisa pôs-se em operação a análise figural dos filmes *Solaris* (1972 e 2002), tomando a temporalidade como motivo central da investigação. A partir daí foi possível constatar que as duas obras postulam de forma completamente distinta a categoria do tempo. Ao passo que o filme de 2002 molda uma experiência temporal coincidente com àquela dominante vivida no âmbito da sociedade contemporânea, a obra anterior elabora uma experiência alternativa, mediante uma abordagem do tempo marcada pela reflexividade. Como se pretendeu demonstrar, tal divergência funda-se em economias e lógicas figurativas diversas.

O filme realizado por Tarkóvski emprega uma economia figurativa marcada pela distensão e fluidez para a qual colaboram sobremaneira os planos longos e os movimentos de câmera fluidos e suaves a serviço da dinâmica de uma *mise-en-scène* em estilo bastante performático. A duração alongada dos planos e do filme como um todo permite uma ampla abrangência temática, assim como colabora para que a narração evolua sem pressa abarcando o registro pacioso de sequências irrelevantes para a elucidação da trama e ações de baixa intensidade dramática, responsáveis pela construção de imagens com forte apelo poético, mas afastadas do espetáculo. A modalidade narrativa de fluxo contínuo, que comanda o filme, é ditada pelo ritmo interno aos planos e pelos movimentos compassados e coreografados de personagens que se deslocam ao longo de vários níveis do campo, construindo quadros formados por múltiplas camadas capazes de estabelecer uma relação dinâmica entre os diferentes níveis da imagem.

Todos esses elementos atuam em benefício de uma narrativa que aparece subjugada à construção da temporalidade, cuja lógica figurativa repousa nos termos complementares formados pelos binômios circularidade/paralelismo e continuidade/repetição. A circularidade expande-se para todos os níveis do filme, abarcando, como visto, aspectos sonoros, visuais e narratológicos, tendo o paralelismo como figura a reforçar este padrão. Deste modo, a obra, seja vista sob a ótica da sua estrutura básica e unidades elementares (planos), seja capturada como um todo, é composta segundo um padrão cíclico. Por seu turno, a repetição, experimentada especialmente por meio dos objetos de civilização, atua no sentido de criar elos temporais entre diferentes gerações e um senso de coletividade para além das diferenças individuais e históricas. A biblioteca da

estação é o expoente máximo deste recurso, pois vincula os personagens às suas memórias afetivas (nostalgia) e à humanidade ao longo de épocas distintas.

Tarkóvski engaja sujeitos a uma coletividade por meio da noção de transmissão cultural e do acúmulo de conhecimentos sedimentados por diferentes civilizações. Com isso, logra construir um mundo relacional, regido pela transmissão de saberes e pela troca de experiências. Além disso, o ato de repetir comporta um caráter ritualístico, posto que nos faz ingressar num tempo mítico, no qual os laços comunitários e de pertencimento se reforçam constantemente. A construção da memória como duração explora ao máximo a continuidade temporal ao urdir num mesmo plano passado e presente. Erige-se, assim, um tempo que se projeta na história, marcado pela circulação de passado, presente e futuro em moto-contínuo, um tempo distendido, flácido, cíclico, moroso, lento, contínuo.

As indeterminações narrativas e visuais, consubstanciadas na posição e nos deslocamentos ilógicos dos personagens, bem como na música de Bach progressivamente deformada pelas intervenções eletrônicas introduzidas por Artemiév, atuam no sentido de romper com as expectativas realistas da audiência sem dissolver, contudo, o forte sentido de continuidade que caracteriza a obra. O estilo de interpretação não-dramática, a encenação performática dos atores e a iluminação antinatural alertam o espectador a todo momento para o fato de que ele está a assistir a uma peça de ficção e não à realidade em si, afastando o filme da ideia de simples representação. Por outro lado, na medida em que o cineasta produz uma experiência temporal alternativa, divergente do modelo hegemônico que governa a sociedade contemporânea, cria uma figuração desta realidade, isto é, a experiência de um tempo transfigurado.

O filme realizado por Soderbergh, por seu turno, caracteriza-se pelo ritmo acelerado, em função da quantidade de informações concentradas em cada tomada, pelos encadeamentos sem espaços não preenchidos entre planos relativamente curtos (especialmente se comparados àqueles utilizados por Tarkóvski), pela elisão de tempos fracos ou mortos em favor de tempos densos e pela descontinuidade espaço-temporal, expressa na condensação de diversas ações ocorridas em locais distintos num curto intervalo de tempo. O uso da câmera fixa faz com que o ritmo do filme seja conduzido pela dinâmica dos cortes

e da montagem. Além disso, o tempo de duração compacto, manifesto na observância ao padrão estabelecido pelo cinema hegemônico, inibe a exploração de uma ampla variedade temática. A reunião desses fatores faz com que a utilização do tempo seja condicionada pela lógica causal e produz um filme no qual o tempo é calculado e administrado em benefício da eficiência narrativa.

Os recursos técnicos manejados em profusão por Soderbergh, tais como a baixíssima profundidade de campo, o foco seletivo, os primeiros planos, o estilo dramático de interpretação e a iluminação contrastante se articulam para criar uma atmosfera de intimidade e identificação dos espectadores com os personagens, enfatizando aspectos psicológicos e emocionais dos protagonistas. Tais recursos atuam, ainda, no sentido de destacar indivíduos atomizados, desconectados do mundo e das pessoas ao seu redor, pondo-se em consonância com um “tempo desconjuntado” no qual os sujeitos se sentem incapazes de construir narrativas sustentadas. A privação da profundidade de campo, a fixação nas aparências e nas superfícies, a falta de perspectiva de personagens sem vínculos familiares ou sociais, cujos horizontes temporais tornam-se reduzidos e limitados, revela a perda do sentido de futuro e das conexões com o passado. Esses aspectos se materializam, em termos imagéticos, no achatamento do campo e no embaçamento do plano de fundo.

Por outra via, a figura da evocação, central na composição da lógica figurativa de *Solaris* (2002), ramifica-se em duas vertentes: por um lado, em *flashbacks* que dão vazão a uma montagem não-linear convencional, por outro, à alusão oca, posto que sem correspondência funcional, a obras e estilos canônicos de outros cineastas. A rememoração desencadeada pelo uso de *flashbacks* articula a relação dos protagonistas com seu próprio íntimo e denota a impossibilidade de tais indivíduos transcenderem uma existência circunscrita às relações próximas e estritamente afetivas, alijadas, portanto, de um senso coletivo ou histórico. A remissão à memória, nesse caso, funciona como o mecanismo que lhes permite organizar recordações episódicas, reordenando retrospectivamente e dotando de sentido vidas fragmentadas, atomizadas e autorreferenciadas.

Ao se apresentarem como uma sucessão de episódios pulverizados, vividos como momentos intensos, os *flashbacks* de Soderbergh reconstituem a própria temporalidade pontilhista experimentada como modelo ordenador das

relações sociais estabelecidas sob a égide do capitalismo flexível. A multiplicidade dos objetos de mediação se faz acompanhar da atomização dos sujeitos e do tolhimento das formas de convívio, reconstituindo um mundo que busca espelhar seu referente objetivo, marcado pela interação mediada, fragmentada, virtualizada e indireta. Do mesmo modo, a evocação a filmes e estilos desconectados da funcionalidade exercida nas obras originais funciona como um reforço desse paradigma, uma vez que, associada ao uso abundante de dispositivos de mediação, expressa um apego às superfícies sem profundidade e às aparências típicas da perda de contiguidade histórica entre passado, presente e futuro. Uma era em que a experiência do tempo como duração é cindida e limitada a uma de suas frações: o tempo como uma sucessão de presentes.

O agorismo, familiar à experiência da temporalidade dominante na contemporaneidade, é reproduzido sob a forma de uma variante do *happy end* tradicional, o final feliz suavizado, que, por seu turno, decreta de uma vez por todas a falência do tempo vivido como duração para dar lugar a um instante de felicidade eterno, no qual passado e futuro são dissolvidos no intenso presente. A adesão ao final feliz abrandado comporta, ainda, a ideia de uma sociedade na qual a satisfação individual é colocada acima dos interesses gerais, refletindo a dinâmica de um ordenamento social que vive o esfacelamento das relações comunitárias e dos projetos coletivos, como é o caso da sociedade dos consumidores definida por Bauman (2008).

A estética baseada na duplicação de modelos hegemônicas utilizada por Soderbergh reflete a filiação à ideia de transparência, cujo propósito é tornar invisíveis cortes e rupturas e, com isso, produzir uma obra nos moldes de um realismo convencional. Ao promover uma série de efeitos de impressão de realidade, *Solaris* (2002) se coloca como uma obra fundada na tentativa de duplicação dos padrões de composição e relações dominantes na vida social, conformando-se como uma representação de primeiro grau. Daí que o motivo da temporalidade é trabalhado no filme de modo a reproduzir a forma com que essa categoria é experimentada e sentida na sociedade contemporânea, logrando reafirmar valores, práticas e comportamentos a ela associados.

A comparação entre as duas obras permite-nos identificar que as divergências no tratamento da temporalidade são operadas tanto em termos

expressivos quanto formais e, finalmente, que tais diferenças são governadas por concepções distintas de realismo. Quer-se dizer com isso que os filmes *Solaris* promovem aproximações com o mundo tangível em chaves completamente diversas: a versão de 2002 na ordem de um registro imitativo, ao passo que a película de 1972, na ordem de um registro crítico. Isso leva-nos a pensar no realismo não como um conceito fechado e unívoco, mas eivado de antinomias. Segundo aponta Jameson (2013), o conceito de realismo não pode ser reduzido a um denominador comum, mas deve ser entendido no contexto de um processo histórico e evolutivo.

É preciso assinalar que o realismo abarca tanto forma como conteúdo, mas se apresenta, sobretudo, como “[...] a hybrid concept, in which an epistemological claim (for knowledge or truth) masquerades as an aesthetic ideal, with fatal consequences for both of these incommensurable dimensions ³⁹” (JAMESON, 2013, p. 5-6). Como Jameson (2013) bem demonstra, narrativas realistas sobrevieram à época do que se convencionou chamar de realismo clássico, ultrapassando qualquer periodização. Os filmes aqui estudados, por exemplo, refletem cada um à sua maneira concepções de realismo. Pode-se dizer que a obra de Soderbergh se situa dentro da ideia de realismo tradicional, isto é, de uma representação que procura imitar o mundo referencial, utilizando para tanto uma série de convenções típicas do cinema hegemônico. Neste caso, os índices de realidade estão associados à aparência das coisas, envolvendo especialmente um estilo de ambientação e caracterização dos personagens fundado na ideia de replicação do mundo social.

Por seu turno, a obra de Tarkóvski distancia-se de uma concepção convencional de realismo, na medida em que se utiliza de uma representação de segundo grau da realidade, ou seja, a aproximação com o mundo referencial se dá por meio de um desvio. Aqui, não há uma busca pela representação da experiência cotidiana típica e convencional, ao contrário, tal experiência é apresentada de forma desfamiliarizada. Ao contrário do realismo imitativo ilusionista do filme de 2002, a versão de 1972 desconstrói a aparência de uma realidade homogênea e unificada, forjada a partir da lógica imperante, ao

³⁹ “[...] um conceito híbrido, no qual uma proclamação epistemológica (em favor do conhecimento ou da verdade) se disfarça de ideal estético, com consequências fatais para ambas dimensões incomensuráveis” (JAMESON, 2013, p. 5-6, tradução nossa).

mergulhar o espectador numa representação crítica do real, na qual uma percepção alternativa de mundo pode ser experimentada. Com isso, demonstra que a percepção hegemônica sobre os fenômenos não é mais do que uma visão de mundo junto da qual coexistem outras mais. Ao apresentar à audiência uma visão de mundo estranha às normas da percepção habitual, Tarkóvski opera uma perturbação na ordem aparente das coisas e das suas relações, abrindo brechas na ilusória univocidade dos fenômenos.

Como se observa, o realismo, visto sob esse ângulo, constitui-se não só como uma escolha estética, mas como um enfoque sobre o real. Assim, enquanto o filme de Soderbergh investe-se de um realismo que replica a normatividade sobre a experiência do tempo contemporânea e, com isso, reforça o senso comum da percepção do tempo na atualidade, Tarkóvski emprega um realismo crítico que desnaturaliza a experiência temporal que conhecemos como real, rompendo com o *status quo* da temporalidade reinante. O primeiro opera na ordem da simples representação; o segundo, na ordem da figuração. Daí decorre que, ao tentar traduzir o mundo material em si por meio de códigos realistas convencionais, *Solaris* (2002) coloca-se a serviço da consolidação da temporalidade hegemônica que rege o mundo social presente, ao passo que, ao transgredir as normas de representação baseadas na ideia de representação imitativa, *Solaris* (1972) abre fissuras na concepção de unidade referencial consubstanciada em um conjunto de hábitos e automatismos, possibilitando uma percepção alternativa e renovada sobre o tempo.

A análise dos filmes realizada no capítulo precedente permitiu-nos concluir que o deslocamento produzido por Tarkóvski em relação à temporalidade tal como é vivenciada hegemonicamente implica uma ressignificação dessa categoria da experiência, resultando na sua refiguração. Ao elaborar um tempo que se aproxima de uma natureza cíclica, poética e ritualística, *Solaris* (1972) permite ao espectador vivenciar uma temporalidade nova, diversa daquela dominante no atual estágio de desenvolvimento da sociedade capitalista. Assim, tendo em vista os termos propostos por Williams (2011), o filme se qualifica como uma obra de caráter emergente, posto que inovadora quanto ao motivo da temporalidade, e alternativa, uma vez que cria uma experiência sobre o tempo inconveniente à reprodução do sistema vigente.

Embora distinta e inovadora, a construção temporal produzida por Tarkóvski não chega a se habilitar como opositora, visto que traz em seu bojo a possibilidade de uma experiência singular acerca do fenômeno em pauta, mas não propriamente revolucionária, na medida em que não chega a propor a substituição de um modelo convencional por outro, antagônico. Com isso quer-se dizer que o potencial inventivo e crítico reside em *Solaris* (1972), afirmando como válida uma experiência temporal alternativa, o que lhe confere um caráter contestatório latente. Afinal, ao desnaturalizar a lógica como o motivo do tempo é tradicionalmente visto e experimentado, termina por reconfigurá-lo simbolicamente, entregando-o à consideração crítica da audiência.

Conforme crê-se que restou demonstrado, enquanto Tarkóvski lança mão de uma representação de segunda ordem, a figuração, para elaborar a concepção de tempo que preside seu filme, Soderbergh faz uso de uma representação de primeiro grau. Isso quer dizer que o primeiro promove uma ruptura com o sistema habitual de representação imitativa ao reelaborar em termos audiovisuais a categoria do tempo, ao passo que o segundo intenta replicar o mundo social que lhe serve de referência, reproduzindo a temporalidade de caráter pontilhista hegemônica no cenário contemporâneo. Desta forma, enquanto *Solaris* (1972) se liberta de pressupostos rigorosamente imitativos, postulando uma temporalidade alternativa de tom transgressor, o tratamento legado ao tempo em *Solaris* (2002) atua no sentido de engendrar percepções consoantes às formas de pensar, sentir e agir ajustadas ao modelo dominante de temporalidade contemporâneo. Esta última se coloca, pois, como uma forma de representação apta a induzir à anuência com a percepção do tempo hegemônica no atual estágio de desenvolvimento capitalista.

Na medida em que, como afirma Comolli (2008), realidades estão permanentemente em disputa e que os artefatos audiovisuais cada vez mais são creditados como peças legítimas de conformação de narrativas que sustentam tais realidades, o cinema atua como ator privilegiado nesse processo. Neste contexto, para que posições hegemônicas sejam abaladas e que o novo possa emergir como elemento de renovação de estruturas sociais altamente estandardizadas, é fundamental que obras não convencionais, investidas de realismo crítico, como *Solaris* (1972), atuem no sentido de desnaturalizar e,

portanto, desfeticizar, o que, aos nossos olhos, assume a aparência de único modo de agir e pensar (e viver) possível em relação ao mundo à nossa volta.

REFERÊNCIAS

ANDREW, James Dudley. **Concepts in film theory**. Nova Iorque: Oxford University Press, 1984.

_____. **As principais teorias do cinema**: uma introdução. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

AUERBACH, Erich. **Figura**. São Paulo: Editora Ática, 1997.

_____. **Mimesis**. Titivillus, 2016 (ePub).

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas, SP: Papyrus, 2003.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo**: a transformação das pessoas em mercadorias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

BAZIN, André. **O que é o cinema?** São Paulo: Cosac Naify, 2014.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

BERMAN, Marshall. **Tudo que é sólido desmancha no ar**: a aventura da modernidade. São Paulo: Companhia das Letras, 1986.

BETTON, Gérard. **Estética do cinema**. São Paulo, Martins Fontes, 1987.

BIRD, Robert. **Andrei Tarkovsky**: elements of cinema. London: Reaktion Books, 2008.

_____. O afeto Tarkovski. **Revista Cult**, nº 214, p. 38-41, julho 2016.

BORDWELL, DAVID; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema**: uma introdução. Campinas, SP: Editora da Unicamp; São Paulo, SP: Editora da USP, 2013.

BRENEZ, Nicole. **De la figure en général et du corps en particulier**: l'invention figurative au cinema. Bruxelas: De Boeck Université, 1998.

_____. L'Objection visuelle. In: BRENEZ, Nicole; JACOBS, Bidhan (orgs.). **Le cinéma critique**. De l'argentique au numérique, voies et formes de l'objection visuelle. Paris: Publications de la Sorbonne, 2010, p. 5-23.

_____. **“Cada filme é um laboratório”** – Entrevista com Nicole Brenez. [10 de fevereiro de 2014]. Belo Horizonte: Revista Cinética. Entrevista concedida a ARTHUSO, Raul; GUIMARÃES, Victor. Disponível em: <<http://revistacinetica.com.br/home/entrevista-com-nicole-brenez/>>. Acesso em 12 out 17.

CAMPANNA, Pablo. **Andrei Tarkovski**: el ícono y la pantalla. Buenos Aires: Ediciones de la Flor, 2003.

CARONE, Modesto. Um roteiro do conceito de figura. In: AUERBACH, Erich. **Figura**. São Paulo: Editora Ática, 1997, p. 7-11 (Prefácio).

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

CASADEI, Eliza Bachega. Memória, duração e pulsão em Tarkovsky e Soderbergh: em torno do filme *Solaris*. **Novos Olhares**, São Paulo, p. 47-57, jun. 2012. ISSN 2238-7714. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/novosolhares/article/view/51447/55514>>. Acesso em: 25 nov. 2018.

CASSETTI, Francesco; CHIO, Federico Di. **Cómo analizar un film**. Barcelona: Paidós, 1991.

COHN, Gabriel. **Sociologia da comunicação**: teoria e ideologia. São Paulo: Pioneira, 1973.

COMOLLI, Jean-Louis. **Ver e Poder**: a inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

_____. **Cine contra espectáculo seguido de técnica e ideologia**: 1971-1972. Buenos Aires: Manantial, 2016.

DELEUZE, Gilles. **A Imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

deWAARD, Andrew; TAIT, Colin R. **The cinema of Steven Soderbergh**: indie sex, corporate lies, and digital videotape. New York: Columbia University Press, 2013.

DILLON, Steven. **The Solaris effect**: art and artifice in contemporary American film. Austin, Texas: University of Texas Press, 2006.

DUARTE, Susana Nascimento. **O figural no cinema contemporâneo**: articulações e disjunções do visível e do dizível. 2015. 430f. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade de Nova de Lisboa, Lisboa, Portugal.

ELIAS, Norbert. **Sobre o tempo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

ERIKSEN, Thomas Hylland. **Tyranny of the moment**: fast and slow time in the information age. London: Pluto Press, 2001.

FRANCASTEL, Pierre. **Imagem, visão e imaginação**. Lisboa: Edições 70, 1983.

_____. **A realidade figurativa**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

GARDIES, René. **Compreender o cinema e as imagens**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2015.

GOMBRICH, Ernst Hans. **Arte e ilusão**: um estudo da psicologia da representação pictórica. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

GORZ, André. **Metamorfoses do trabalho**: crítica da razão econômica. São Paulo: Annablume, 2003.

GUIMARÃES, Victor; VERAS, Pedro. Invenção figurativa e pensamento fílmico. In: PENAFRIA, Manuela; BAGGIO, Eduardo Tulio; GRAÇA, André Rui; ARAUJO, Denize Correa (Org.). **Propostas para a teoria do cinema**: teoria dos cineastas – Vol. 2. Covilhã, Portugal: Editora LabCom.IFP, 2016, p. 15-37.

HALL, Stuart. **Cultura e representação**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio: Apicuri, 2016.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. São Paulo: Edições Loyola, 2009.

HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor W. O iluminismo como mistificação das massas. In: ADORNO, Theodor W. **Indústria Cultural e Sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

JAMESON, Fredric. **As marcas do visível**. Rio de Janeiro: Graal, 1995.

_____. **Pós-modernismo**: a lógica cultural do capitalismo tardio. São Paulo: Editora Ática, 2000.

_____. **The antinomies of realism**. New York: Verso, 2013.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. **Lendo as imagens do cinema**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia** – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. Bauru/SP: EDUSC, 2001.

LEM, Stanislaw. **Solaris**. São Paulo: Aleph, 2017.

LÖWY, Michael. **Walter Benjamin**: aviso de incêndio – uma leitura das teses "Sobre o conceito de história". São Paulo: Boitempo, 2005.

LUKÁCS, Georg. **A teoria do romance**: um ensaio histórico-filosófico sobre as formas da grande épica. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2000.

MAFFESOLI, Michel. **O instante eterno**: o retorno do trágico nas sociedades pós-modernas. São Paulo: Zouk, 2003.

MARTIN, Adrian. **Último dia todos os dias** (e outros escritos sobre cinema e filosofia). Lisboa: Punctum Books, 2015.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MARTIN, Sean. **Andrei Tarkovsky**. Harpenden, Herts: Pocket Essentials, 2005.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2015.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **Manifesto do Partido Comunista**. Porto Alegre: L&PM, 2002.

MCFARLAND, Douglas. The philosophy of space and memory in *Solaris*. In: PALMER, R. Barton; SANDERS, Steven M. (orgs.). **The philosophy of Steven Soderbergh**. Lexington, Kentucky: The University Press of Kentucky, 2011, p. 267-279.

METZ, Christian. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2014.

MISE EM ABYME. In: **E-Dicionário** de Termos Literários (EDTL), 20 jun. 2010. CEIA, Carlos (coord.). Disponível em: <<http://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/mise-en-abyme/>>. Acesso em: 3 de abril de 2018.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX**: espírito do tempo 1: neurose. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2011.

_____. **O cinema ou o homem imaginário**: ensaio de antropologia sociológica. São Paulo: É Realizações, 2014.

MOSES, Michael Valdez Moses. *Solaris*, Cinema, and Simulacra. In: PALMER, R. Barton; SANDERS, Steven M. (orgs.). **The philosophy of Steven Soderbergh**. Lexington, Kentucky: The University Press of Kentucky, 2011, p. 281-303.

OSORIO, Olga. **Solaris** (Solyaris), Andrei Tarkovski (1972) (Guías para ver y analizar nº 53). Valência: Nau Llibres, 2013. Edição do Kindle.

PALMER, R. Barton; SANDERS, Steven M. (orgs.). **The philosophy of Steven Soderbergh**. Lexington, Kentucky: The University Press of Kentucky, 2011.

PASSIANI, Enio. Figurações possíveis: o romance como mimesis e processo civilizador. In: SANTOS, José Vicente Tavares dos [et al.] (org.). **Violências e mundialização**. Porto Alegre: Tomo Editorial, 2016, p. 101-117.

POSTONE, Moishe. **Tempo, trabalho e dominação social**: uma reinterpretação da teoria crítica de Marx. São Paulo: Editora Boitempo, 2014, edição do Kindle.

ROUTT, William D. **For Criticism** (Parts 1 & 2). [1 de março de 2000]. In *Screening the Past* 9. Disponível em: <http://www.screeningthepast.com/2014/12/de-la-figure-en-general-et-du-corps-en-particulier-linvention-figurative-au-cinema/>. Acesso em: 21 nov 17.

SENNETT, Richard. **A corrosão do caráter**: as consequências pessoais do trabalho no novo capitalismo. Rio de Janeiro: Record, 2009.

SOLARIS. Direção: Andrei Tarkóvski. União Soviética, 1972. 1 DVD (166 min.), widescreen, colorido.

SOLARIS. Direção: Steven Soderbergh. Los Angeles: Twentieth Century Fox, 2002. 1 DVD (94 min.), widescreen, colorido.

SORLIN, Pierre. **Sociología del cine**: la apertura para la historia de mañana. México: Fondo de Cultura Económica, 1985.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas, SP: Papyrus, 2015.

TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____. **Diários 1970 – 1986**. São Paulo: É Realizações, 2012.

THOMPSON, Edward. **Costumes em comum**: estudos sobre a cultura popular tradicional. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

TURNER, Graeme. **Cinema como prática social**. São Paulo: Summus, 1997.

VAN SIJLL, Jennifer. **Narrativa cinematográfica**: contando histórias com imagens em movimento: as 100 convenções mais importantes do mundo do cinema que todo o cineasta precisa conhecer. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2017.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas, SP: Papyrus, 2012.

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

_____. **O discurso cinematográfico**: opacidade e transparência. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura e materialismo**. São Paulo: Editora Unesp, 2011.

ŽIŽEK, Slavoj. **Lacrimae rerum**: ensaios sobre cinema moderno. São Paulo: Boitempo, 2009.

APÊNDICE A – MATRIZ DE ANÁLISE

Filme	Aspectos extradieгéticos		Aspectos dieгéticos/imagéticos	
	Duração	Nº de planos		Gênero
Solaris (1972)	166 minutos	358 (média de 27,82s por plano)	<ul style="list-style-type: none"> - Usualmente qualificado pela bibliografia como um filme de ficção científica (JAMESON, 2009; OSORIO, 2013; ZIZEK, 2009); - Dillon (2006) faz uma qualificação adicional, afirmando que se trata de uma obra de ficção científica filosófica; - a obra carece dos aspectos mais característicos do gênero, tais como utilização profusa de efeitos especiais e ênfase nos elementos tecnológicos (OSORIO, 2013); - o filme se afasta das convenções de gênero, destacando-se o caráter autoral. 	<p>Os planos longos são a tônica da obra dirigida por Tarkóvski. Tal característica é reforçada pelo fato de que as cenas principais são conduzidas essencialmente por meio do recurso a esse elemento, sendo o ritmo interno ao plano ditado pela performance dos atores e pela dinâmica dos movimentos de câmera (do tipo acompanhamento da trajetória dos personagens). Esses aspectos dão ao filme uma morosidade bastante característica (aliás, típica da obra do diretor), reforçando a relação com um tempo que passa com vagar.</p> <p>Os movimentos de câmera são em geral bastante suaves e contemplativos, opção que permite ao diretor explorar a plasticidade das imagens, o que é especialmente evidente na primeira parte do filme. O estilo poético que resulta da combinação desses elementos faz com que a ação dramática muitas vezes pareça dissolver-se, tornando-se liquefeita. Além disso, ao enfatizar a continuidade temporal, essa ação volátil também implica relegar a narrativa causal para um segundo plano (OSORIO, 2013).</p>
Solaris (2002)	98 minutos	480 (média de 12,25 s por plano)	<ul style="list-style-type: none"> - Assim como o filme de 1972, é classificado pela teoria como uma obra de ficção científica (DEWAARD, TAIT, 2013; PALMER, SANDERS, 2011); - efeitos especiais sofisticados para a época em que foi produzido (imagens geradas por computação extremamente realistas); - trama em si não dá primazia a esses elementos, tanto quanto não investe em ressaltar as dimensões tecnológicas de um mundo futuro; - presença de vários elementos próprios do drama romântico, mesmo que este seja o pano de fundo para outras questões presentes na obra; - drama romântico de ficção científica. 	<p>Solaris (2002) contém apenas 480 planos. Quantidade menor que a convencionalmente estabelecida pelos parâmetros hollywoodianos, mas, ainda assim, consideravelmente maior que o número de planos empregados na obra homônima de 1972, especialmente se levarmos em conta que esta última possui 1h08min a mais de duração. A dinâmica das sequências de diálogo entre os personagens se dá principalmente no padrão convencional de campo e contracampo. Além disso, a obra não faz uso de planos-sequência, optando pela utilização de planos fragmentados. De toda forma, a versão de 2002 é conduzida por um ritmo desapressado, efeito alcançado em grande medida pela dinâmica interna dos planos, que privilegiam a câmera fixa e a ação de baixa intensidade, assim como uma <i>mise-en-scène</i> contida.</p>

Aspectos diegéticos/imagéticos				
Filme	Dinâmica da composição da imagem	Dinâmica da imagem em movimento	Técnicas de profundidade de campo	Enquadramentos
Solaris (1972)	<p>Prevalecem os ângulos planos/normais. Há muitas tomadas frontais. Chama a atenção a quantidade significativa de planos que iniciam com enquadramentos frontais dos personagens. Em uma variante curiosa, os planos iniciam com tomadas dos personagens totalmente de costas. Em outras oportunidades, durante a dinâmica da cena, os personagens se posicionam frontalmente ou de costas para a câmera. Tal dinâmica mostra-se desconcertante ao espectador, visto que, por vezes este parece ignorado pela câmera, que lhe participa a cena a partir de um ângulo desfavorável. Tal situação opõe-se ao que ocorre corriqueiramente no cinema clássico, que, de forma geral, posiciona o espectador de modo privilegiado relativamente ao desenrolar da ação.</p>	<p>Há uma distribuição bastante equilibrada entre o uso de panorâmicas (tanto verticais como horizontais, embora as últimas em número bastante superior), <i>travellings</i> e movimentos acompanhando a trajetória dos personagens. Os movimentos de câmera acompanhando a trajetória dos personagens ganham destaque, pois são normalmente eleitos para as cenas principais envolvendo interação entre os atores. Há também uma utilização relativamente frequente de <i>zooms</i>, embora inferior aos demais movimentos de câmera. Observa-se uma clara opção pelo emprego de movimentos de câmera lentos e fluidos.</p>	<p>Profundidades de campo intermediárias são utilizadas abundantemente no filme. Além disso, o foco seletivo é usado em alguns casos. Todavia, o desenvolvimento da ação em vários níveis do quadro acrescenta dinamismo aos planos, evitando, com isso, uma imagem chapada. Tais aspectos enfatizam o enfoque sobre os personagens, em especial, sobre o protagonista Kris Kelvin, tornando o filme menos uma busca por contato com uma inteligência alienígena que uma viagem interior; menos uma relação com o planeta Solaris que uma reflexão sobre conflitos existenciais.</p>	<p>As cenas ancoradas na técnica de campo e contracampo são restritas, prevalecendo uma dinâmica de montagem da cena centrada no acompanhamento da trajetória dos personagens. Predominam também os enquadramentos em meio primeiro plano e em primeiro plano, seguidos pelo uso dos planos médios e planos de conjunto. Verifica-se uma ampla utilização do quadro móvel, com recurso aos <i>travellings</i> relaxados e extensos combinados com panorâmicas horizontais. Tudo isso é acompanhado por um preciosismo visual manifesto no esmero na construção dos cenários e da <i>mise-en-scène</i>. Os enquadramentos costumam ter um forte apelo pictórico, porém sem descuidar do movimento, este moroso e suave.</p>
Solaris (2002)	<p>Assim como no caso do seu homônimo, no filme de 2002 também predomina o uso dos ângulos planos/normais. Relativamente aos ângulos de tomada da ação, os frontais e de 3/4 são bastante recorrentes, em especial, estes últimos. Já os ângulos de nuca, embora não tão comuns quanto na obra de 1972, aparecem aqui com certa frequência.</p>	<p>Inversamente, em <i>Solaris (2002)</i> a câmera estática é utilizada com muita frequência, sendo esse recurso um dos principais elementos a impregnar o filme de um estilo compassado. As cenas de movimento são acompanhadas de reenquadramentos e, em ocasiões pouco frequentes, por panorâmicas e <i>travellings</i> – especialmente horizontais – que acompanham o deslocamento dos personagens. No caso das cenas de diálogo, no entanto, privilegia-se o uso da dinâmica de campo e contracampo. O uso da <i>steadycam</i> está presente em uma única sequência, assinalando um momento de confusão e nervosismo e funciona como recurso auxiliar na transmissão ao espectador do caos vivenciado na cena.</p>	<p>Chama a atenção o uso sistemático de profundidades de campo muito pequenas. Estas, no caso em questão, têm o condão de ressaltar os aspectos psicológicos explorados pela obra, centrando sua narrativa no universo interior dos protagonistas. Também aqui verifica-se a utilização frequente do foco seletivo, bem como, em determinadas ocasiões, a passagem de foco de um personagem para o outro – elemento responsável por direcionar a atenção do espectador para o ponto de interesse da narrativa.</p>	<p>Observa-se o predomínio do uso de primeiros planos, assim como de meios primeiros planos e planos médios e, com menor frequência, planos americanos. Nos casos em que mais de um personagem é retratado no mesmo enquadramento prevalece o uso dos planos de conjunto. Combinados com a utilização da pequena ou baixíssima profundidade de campo, esses elementos acabam por estabelecer um contato próximo e íntimo do espectador com o personagem retratado, enfatizando as dimensões emocionais e psicológicas da cena, bem como uma identificação entre a assistência e o protagonista.</p>

Aspectos diegéticos/imagéticos				
Filme	Cortes	Sistema de representação	Cor (paleta de cores dominantes)	Iluminação
Solaris (1972)	Há uma ampla predominância no uso de cortes secos e abruptos, contudo, ao final da obra uma linguagem cada vez mais onírica vai tomando lugar, sendo então, aplicadas fusões, <i>fade outs</i> e <i>fade ins</i> . Preservam-se, contudo, as relações gráficas e rítmicas entre os planos e, em especial, sonoros. Tais elementos combinam-se entre si para o estabelecimento de uma intensa continuidade espaço-temporal.	A estrutura narrativa utilizada tem autonomia frente ao real, assumindo independência quanto a uma representação fidedigna. A encenação acontece frente à câmera de modo bastante coreográfico, performático, afastando o filme de uma representação de cunho naturalista. Dessa forma, a obra privilegia a linguagem lírica, pondo em relevo a figuratividade.	Observa-se o uso profuso de um design de cores monocromático e dessaturado. Mesmo nas cenas coloridas predomina um viés minimalista, prevalecendo em várias ocasiões o uso dos tons pastéis, e, em outras, dos tons claros de amarelo e azul. Há uma significativa variação na utilização de cenas em preto e branco, em cores e em tonalidades azuladas, em consonância com os aspectos narratológicos (cenas da viagem de retorno de Burton e delírio de Kris, por exemplo). O esquema tonal predominante na nave é de brancos e cinzas, borrifados por alguns elementos amarelos e vermelhos.	As cenas que têm lugar na Terra, bem como as que ocorrem no planeta Solaris, são marcadas pela presença de um constante enevoado. Observa-se, em especial nas cenas que se passam na Terra, uma acentuada luminosidade, recurso que empresta um caráter evanescente aos quadros, como se estes estivessem a se dissipar a partir do plano de fundo. As cenas que transcorrem durante o dia na estação são marcadas por uma clareza intensa provocada pela luz abundante que penetra através das amplas janelas circulares, efeito ressaltado pelo uso de cores claras – em especial brancos e cinzas –, pela forte presença de objetos espelhados e pela textura metálica dos equipamentos. Com isso, o realizador afasta-se uma iluminação de caráter naturalista.
Solaris (2002)	O filme recorre à utilização de cortes acompanhados por <i>accords</i> , pela continuidade gráfica e pela utilização de pontes sonoros. Ressalte-se que após a primeira aparição de Rheya e seu envio para o cosmos, o cineasta faz uso frequente de fusões, <i>fade outs</i> e <i>fade ins</i> , em especial quando procura demonstrar a ação do planeta Solaris sobre os tripulantes da estação.	Apresenta uma estrutura narrativa denotativa utilizada com o fito de contar a história, cujo lastro se encontra na encenação de moldes naturalistas, de modo a ressaltar a representação da realidade. A ação e os diálogos entre os personagens contribuem para a resolução do conflito que motiva a obra, assim como para o desenvolvimento da trama. O recurso à encenação de caráter naturalista imprime ao filme forte dramaticidade.	Observa-se a opção pelo uso de filtros amarelos nas cenas que se passam na Terra (conferindo-lhes um caráter de acolhimento), com a utilização recorrente de cores ocres, marrons, verdes e vermelhos pontuais. Já as cenas que têm lugar na estação são marcadas pelo uso de filtros azuis (que ressaltam o tom de mistério presente na estação), associados à utilização marcante de cores neutras (pretos, cinzas e branco). Tal diferenciação funciona como principal fator de identificação da ação que transcorre presentemente na estação e os constantes flashbacks empregados (que têm lugar na Terra). Em qualquer dos casos, no entanto, o espectro cromático utilizado limitado.	Explora intensamente a chamada iluminação em estilo <i>chiaroscuro</i> , criando fortes contrastes entre áreas iluminadas e sombreadas. Com isso, algumas regiões do quadro aparecem luzentes ao passo que outras submergem na escuridão ou penumbra. Tal técnica intensifica o realismo e também a dramaticidade da ação. Outros efeitos importantes alcançados a partir desse recurso são a criação de ambientes sombrios e de suspense, no caso das seqüências que ocorrem na estação, e de melancolia e solidão no caso daquelas que se passam na Terra.

Aspectos diegéticos/narratológicos	
Filme	Modalidade narrativa
Solaris (1972)	<p>Utiliza a modalidade narrativa de fluxo contínuo. O binômio causa e efeito, tão caro ao cinema hollywoodiano, aqui aparece amplamente secundarizado, de forma que o enredo em si não assume um caráter tão essencial quanto as questões filosóficas e existenciais levantadas pelo realizador, bem como quanto aquelas que dizem respeito à própria linguagem cinematográfica. Distancia-se da narrativa clássica tanto por fugir da narrativa centrada na causalidade como por emprestar pouca preocupação com o relato de uma história, rejeitando dessa forma a submissão do filme à sua trama.</p> <p>O arco narrativo da obra se desenvolve ao longo da seguinte sequência: (i) realização de uma viagem distante – ao planeta Solaris – que mudará a vida do protagonista; (ii) a viagem não se resume a um traslado espacial, revelando-se também uma jornada para dentro de si mesmo, capaz de provocar marcas indelévels no personagem e levando-o a apreciar aquilo que deixara para trás; (iii) a trama se encerra com o retorno do protagonista ao seu lar, a dacha paterna – um retorno que, no entanto, parece ter sido uma viagem à memória que o protagonista cultiva desse lugar.</p> <p>As ideias de repetição e continuidade são muito fortes na obra: as cópias de peças artísticas vistas tanto na casa do pai de Kris como na estação, que, por seu turno, são reproduções de peças originais; a presença da água nas cenas iniciais e finais e do oceano de Solaris; a primeira Hari que aparece no filme já é uma reprodução da original, a segunda é, portanto, a reprodução da reprodução, enquanto a Hari original é, em diversas ocasiões, apresentada com uma forte referência à mãe de Kris; os espelhos e objetos espelhados distribuídos pelos diferentes ambientes da estação; a profusão de imagens em diferentes meios – vídeos e fotografias; a <i>dacha</i> do pai de Kris que é, segundo o próprio personagem, uma cópia daquela de seu avô, assim como a casa para onde retorna Kris ao fim do filme é uma cópia/réplica da casa de seu pai, produzida pelo planeta Solaris a partir das memórias do protagonista. Todos esses elementos agregam à noção de repetição a ideia de continuidade, uma vez que, embora sob a forma de réplicas, os elementos assinalados fazem-se presentes em diferentes espaços ao longo do tempo.</p> <p>A ambiguidade é outro resultado importante alcançado que se dá em função da modalidade narrativa utilizada. Mesmo durante as cenas iniciais, que enfocam a paisagem ao redor da casa do pai de Kris, e que são elaboradas a partir de uma sequência de planos longos, o elemento bucólico não está presente. Contrariamente, em tais cenas são introduzidos elementos desconcertantes, tais como ruídos de pássaros e insetos entre as plantas, um cavalo irrequieto e um nevoeiro constante.</p> <p>A câmera desfruta de uma relativa autonomia na narração da história. Por vezes parece corresponder ao ponto de vista do protagonista (subjéctiva) para, no entanto, no momento seguinte desmentir tal percepção e acompanhar o movimento de um outro elemento que entra no quadro, deixando o primeiro para trás. Em certas ocasiões a câmera se antecipa aos movimentos do personagem, enquanto em outras surge fixa em determinado objeto para só então, com atraso, seguir o personagem. A câmera se contradiz em muitos momentos ao abandonar o ator cujo ponto de vista parecia expressar, causando certo estranhamento ao espectador. No geral, parece saber um pouco mais do que os personagens, o que se evidencia em momentos como o que Snaut e Kris conversam no quarto deste enquanto creem que Hari esteja adormecida, fato contrariado no instante seguinte quando a câmera se fixa no rosto da mulher mostrando ao espectador o que os outros dois personagens ignoram: que ela apenas finge dormir.</p> <p>Algumas cenas do filme também revelam certa ambiguidade geográfica relativa à posição e movimentação dos personagens pelo ambiente. Situação reforçada pela opção pela não utilização de planos de conjunto e gerais. Aliás, ao longo de todo filme Tarikóvski se furta a apresentar planos de situação, de forma a causar constantes desorientações no espectador.</p>
Solaris (2002)	<p>A dinâmica baseada na causa e efeito tem grande repercussão sobre a estrutura narrativa adotada, sendo que o arco narrativo do filme funciona da seguinte forma: (i) um homem solitário e alheio ao mundo ao seu redor, que leva uma vida pacata e vazia, é chamado a auxiliar um amigo que se encontra em risco; (ii) ele então decide atender a esse chamado e parte numa viagem rumo a um local distante e desconhecido, tal viagem, inesperadamente, o leva a encarar fantasmas do passado e questões afetivas e emocionais mal resolvidas, tornando-se também um processo de confrontação íntima; (iii) a partir da experiência adquirida e do mergulho em seu mundo interior, o protagonista decide abandonar a existência anterior para, num ato de desapego, alcançar a redenção por meio da conjunção amorosa.</p> <p>A posição do narrador em relação aos personagens é, em geral, de autonomia, porém, em algumas ocasiões ocorre de assumir a perspectiva do personagem (câmera subjéctiva) que ouve ou acompanha um acontecimento ou que rememora algum fato. Quanto ao grau de conhecimento da história, a narrativa coloca espectadores e personagens em condição de igualdade, ambos com conhecimento restrito acerca da história em geral. Além disso, o filme emprega dois narradores-personagens, Chris (principal) e Rheyva (secundária), quando de suas reminiscências. O uso abundante de <i>flashbacks</i> para apresentar fatos passados funciona como forma de transmitir informações relevantes de modo gradual, recurso que instiga a curiosidade da assistência e acrescenta um grau de suspense à narrativa. Tal expediente funciona como uma forma eficiente de prender a atenção do espectador, tendo em vista que o filme enfatiza muito mais os aspectos psicológicos dos personagens do que sua ação.</p> <p>Outra fonte de conhecimento utilizada no filme são os vídeos. Estes acabam por reforçar uma das temáticas levantadas pela obra também presente na versão de 1972 e no livro de Lem, a reprodutibilidade e a cópia frente ao original/autêntico.</p>

Aspectos diegéticos/narratológicos			
Filme	Montagem	Método de interpretação dos atores	Personagens principais
Solaris (1972)	<p>Montagem em estilo linear ao mesmo tempo em que se utiliza largamente de planos longos. Dessa forma, o realizador aplica uma montagem dentro do próprio plano a partir da movimentação dos atores e da dinâmica de movimento da câmera. Já a transição entre os planos é feita quase sempre por meio da utilização do corte seco. Osorio (2013, posição 795 – 796) observa uma série de paralelismos motivados tanto por movimentos internos quanto externos aos planos.</p> <p>Persiste uma circularidade visível tanto no movimento de câmera durante as cenas principais de diálogos (a câmera permanece como um ponto no centro do ambiente a acompanhar o movimento dos personagens ao seu redor) como nos elementos que compõem os quadros (a estação, suas janelas, seus corredores) e no eixo narrativo formado pela tríade Terra – Solaris – "Terra" (a planta que brota do estójo metálico que acompanha Kris ao longo do filme, desde as cenas iniciais na Terra, passando pela estação e novamente na casa paterna situada na ilha em Solaris, remetendo ao ciclo da vida). Tal circularidade é reforçada pelo notável paralelismo entre o início e o término do filme, em que os planos se repetem com poucas variações (em que pese ser apresentada ao espectador, ao final, a informação de que a casa em que Kris encontra seu pai não passa de uma reprodução malfeita da original).</p>	<p>Evita a interpretação ao estilo dramático. Mesmo em momentos de tensão emocional, a dramaticidade ao estilo teatral ou típica da tragédia é evitada, seja pela forma como a música é utilizada para dar o tom da cena, seja pela atuação equilibrada e inexpressiva dos atores. Assim, o cineasta pontua não as crises particulares, mas os elementos filosóficos existenciais evocados pela situação enfrentada.</p>	<p>Apresenta os seguintes personagens: Kris Kelvin, Hari, pai de Kris, Anna (tia de Kris), Berton, Snaut, Gibarian e Sartorius. Destes, tanto o pai de Kris como sua tia não estão presentes no livro que serve de argumento para o filme. O pai de Kris tem influência significativa na trama, enquanto sua tia não participa de cenas-chave. Berton, por seu turno, não é exatamente um personagem do livro, porém, é citado a partir de um relatório que contribui de forma significativa para o encadeamento da trama do romance.</p>
Solaris (2002)	<p>Montagem não-linear, caracterizada pela utilização de <i>flashbacks</i>. Tal estilo de montagem introduz discontinuidades espaciais e temporais na história. O uso de <i>fusões</i>, <i>raccords</i>, <i>fade outs</i> e <i>fade ins</i> para a junção de diferentes planos, bem como as regulares sobreposições de diálogos trabalham para que as rupturas provocadas pelo corte sejam dissimuladas, passando despercebidas ao espectador. Dessa forma, mesmo em cenas em que são estabelecidas mudanças abruptas no espaço-tempo e no padrão gráfico, como no caso dos <i>flashbacks</i>, a sobreposição de diálogos funciona como elemento suavizador das interrupções provocadas. Também o uso de correspondências gráficas entre um plano e outro (cores, iluminação, enquadramento, mobilidade da câmera) contribuem para evitar um contraste súbito. Adicionalmente, a recorrência à regra dos 180° (meio círculo em que a câmera é colocada para apresentar a ação dos personagens) garante às sequências de diálogo uma consistência quanto à posição relativa dos personagens na cena, de forma a não provocar perplexidade no espectador.</p> <p>O uso de <i>flashbacks</i> não só cumpre a função de apresentar informações anteriores que contribuem para a compreensão da causalidade da trama, como é a ferramenta eleita para explorar um dos principais aspectos abordados pelo filme: a memória. O tempo é tratado, portanto, de modo a conformar a memória emotiva do protagonista, tornando-se o fio condutor da história. O uso recorrente desse recurso contribui para informar o espectador de algo. No caso em questão, é utilizado como forma de compartilhar as memórias dos protagonistas com a assistência, logrando com isso aproximação emocional e identificação. O recurso ao <i>flashback</i> poderia, ainda, desorientar o espectador, no entanto, essa situação é contornada a partir da utilização de pontes sonoras e de tons e cores que são associados com as ações presentes e as rememoradas (os filtros azuis e as cores neutras que regem a ação que se passa na atualidade e os tons amarelos e cores vivas que remetem às reminiscências dos personagens).</p>	<p>Modelo de interpretação naturalista, típico do padrão hollywoodiano de atuação. A interpretação apela para o estilo dramático, o que contribui para o reforço do tom realista da narrativa. Assim, a dimensão emocional e os aspectos psicológicos dos personagens ganham destaque.</p>	<p>Conta com os personagens Chris Kelvin, Rhexya, Snow, Gibarian e Gordon. Sartorius, personagem proeminente no romance, aqui foi substituído pela Dra. Gordon, convertendo-se em uma mulher negra. Isso fica evidente uma vez que a personalidade e os diálogos proferidos por ela são muito similares aos de Sartorius no romance. Observa-se, ainda, que os nomes foram adaptados para o idioma do filme (inglês), sendo o da protagonista um anagrama formado a partir do nome da personagem de Lem (Harey).</p>

Filme	Aspectos diegéticos/sonoros	
	Aspectos diegéticos/narratológicos	Falas/diálogos
Solaris (1972)	<p>Temas abordados</p> <p>Memória; presença x ausência; cópia x autenticidade; realidade x ilusão; cinema como representação x simulacro; referente/matriz x cópia/multiplicabilidade/reprodutibilidade; amor/emoção x razão; a possibilidade ou necessidade de limites éticos e morais para a ciência; natureza x criação humana; os limites do conhecimento humano; confrontação entre as diferentes epistemes científicas; os limites da razão; o que caracteriza a humanidade; arte x fé versus ciência; culpa/remorso x remissão; incomunicabilidade, seja entre os protagonistas ensimesmados em seus mundos interiores e suas próprias agruras, seja entre os humanos e o planeta Solaris.</p>	<p>Música e ruídos/efeitos sonoros</p> <p>A música e os efeitos sonoros foram elaborados por Eduard Artemiév, que, além de composições originais, utiliza o <i>Prelúdio Coral em Fá Menor</i> de Johann Sebastian Bach. A composição de Bach é tomada como ponto de partida para a elaboração da música e dos efeitos sonoros do filme. É a música de Bach que irá marcar os momentos que Kris passa na Terra ou de nostalgia (sendo também nesse sentido um ponto de partida). Interessante pontuar que a música de Artemiév opera muitas vezes no limite entre o ruído e a melodia. Desse modo, além de traduzir uma atmosfera de suspense e mistério ou medo, surpresa e evocação, quando requerido pela narrativa, lança mão de acordes dissonantes que, por sua vez, têm o condão de provocar sensações de desassossego ou incômodo no espectador. Artemiév faz uso de uma composição de caráter ambiental e, para isso, se utiliza de sintetizadores, o que o torna um precursor no uso da música eletrônica. Este elemento harmoniza-se com justeza ao experimentalismo que dá o tom do filme.</p>
Solaris (2002)	<p>Temas abordados</p> <p>Memória; perda; culpa; solidão; relacionamentos amorosos; cópia x autenticidade; mediação x representação; mortalidade x imortalidade; humano x inumano; entidades espirituais x razão; representação masculina da mulher. Portanto, diferentemente do filme anterior, esta obra revela uma preocupação fundamentada em temas ligados a aspectos psicológicos e emocionais.</p>	<p>Música original produzida por Cliff Martinez, que utiliza sintetizadores eletrônicos juntamente com orquestração. A música salienta-se pelo minimalismo, o que contribui para reforçar as imagens e criar um ambiente de suspense, tensão, emoção e interação entre os personagens e o planeta Solaris. A música tema do planeta, <i>First Sleep</i>, é também aquela presente durante as cenas em que o protagonista Chris Kelvin sonha. Sendo a música principal do filme, funciona como um elemento que, juntamente às inúmeras fusões entre imagens do planeta e da cabeça de Chris, fortalece a percepção do espectador de que o planeta atua diretamente sobre o personagem durante o sono, retirando das suas memórias a matéria-prima para compor os "visitantes" que lhe acompanharão quando desperto. A música e os efeitos sonoros estão presentes no filme essencialmente a serviço da narração da história. Nesse sentido, pode-se falar de continuidade sonora.</p>

ANEXO A – GLOSSÁRIO DE TERMOS TÉCNICOS

Termo	Definição
Ângulo do enquadramento	Posição do quadro em relação ao que é mostrado. Pode estar acima apontando para baixo (câmera alta ou <i>plongée</i>); pode estar na horizontal, no mesmo nível do que está mostrando (ângulo horizontal); pode estar em baixo, apontando para cima (câmera baixa ou <i>contre-plongée</i>). Também chamado de ângulo de câmera.
Campo/contracampo	Dois ou mais planos que, montados em sequência (um em seguida ao outro), alternam personagens, normalmente numa situação de conversação. Na <i>montagem em continuidade</i> , normalmente, personagens são enquadrados olhando para esquerda e, no plano seguinte, personagens aparecem enquadradas olhando para a direita. Enquadramentos sobre os ombros das personagens são comuns na montagem em campo/contracampo.
Cena	Segmento da narrativa fílmica que transcorre num tempo e espaço determinado ou que usa montagem paralela para mostrar duas ou mais ações simultâneas.
Contraste	Na cinematografia, diferença entre as áreas mais claras e mais escuras de um mesmo quadro.
Corte	No filme acabado, mudança instantânea de um enquadramento para outro.
Design de cor monocromático	<i>Design</i> de cor que enfatiza uma pequena série de nuances de uma única cor.
Diegese	Num filme narrativo, é o universo ficcional da história. A diegese engloba eventos que se presume terem ocorrido, do mesmo modo que ações e espaços não mostrados na cena.
Elipse	Num filme narrativo, a abreviação da duração do <i>enredo</i> através da omissão de partes da duração da história.
Enquadramento	Uso das bordas do quadro do filme para selecionar e compor o que será visível no campo da imagem.
Espaço profundo	Arranjo dos elementos da <i>mise-en-scène</i> de modo que haja uma distância considerável entre o setor mais próximo da câmera e o que está mais distante. Quaisquer desses setores (ou todos eles) podem estar em foco.
Establishing shot (plano de estabelecimento)	Plano normalmente envolvendo um enquadramento distante, que mostra as relações espaciais entre figuras, objetos e locais importantes numa cena.
Fade in e fade out	(1) <i>Fade in</i> : tela negra que gradualmente clareia até que o plano apareça. (2) <i>Fade out</i> : plano que gradualmente desaparece enquanto a tela escurece. Ocasionalmente, <i>fade outs</i> podem clarear até chegar ao branco puro ou alguma outra cor.
Filtro	Peça de vidro ou gelatina colocada em frente da câmera ou da lente da impressora ótica para alterar a qualidade ou a quantidade de luz atingindo o filme através do diafragma.

Flashback	Alteração da ordem da história na qual o enredo retrocede para mostrar eventos que ocorreram antes dos que já foram mostrados.
Flash-forward	Alteração da ordem da história na qual a apresentação do enredo avança para o futuro para depois retornar ao presente.
Foco	Grau em que raios de luz vindos da mesma parte do objeto, através de diferentes partes da lente, reconvergem no mesmo ponto do quadro criando contornos nítidos e texturas distintas.
Foco profundo	Uso da lente da câmera e da iluminação para manter objetos longe e perto da câmera com foco nítido.
Frontalidade	Na encenação, o posicionamento das figuras de maneira que elas estejam viradas de frente para o espectador.
Fusão	Transição entre dois planos durante a qual a primeira imagem gradualmente desaparece enquanto a segunda imagem gradualmente aparece. Por um instante, as duas imagens se misturam numa <i>superposição</i> .
Lente grande-angular	Lente de distância focal curta que afeta a perspectiva da cena ao distorcer as linhas perto das bordas do quadro e ao exagerar a distância entre o espaço frontal e o fundo. Na filmagem em 35mm, a lente grande-angular é de 35mm ou menos.
Meio primeiro plano	Enquadramento no qual a escala do objeto mostrado é consideravelmente grande; uma figura humana vista do peito para cima preencheria a maior parte da tela.
Mise-en-scène	Todos os elementos colocados em frente da câmera para ser fotografados: cenários e adereços, iluminação, figurino, maquiagem e as atitudes das pessoas.
Montagem	(1) Na fase da realização cinematográfica, tarefa de selecionar e ligar as tomadas gravadas umas às outras. (2) No filme finalizado, o conjunto de técnicas que rege a relação entre os planos.
Narração	Processo através do qual o enredo transmite ou retém informações da história. A narração pode ser mais ou menos restrita ao conhecimento da personagem e mais ou menos profunda ao apresentar os pensamentos e as percepções da personagem.
Panorâmica	Movimento com o corpo da câmera girando para a direita ou para a esquerda. Na tela, ela produz um enquadramento móvel que varre o espaço na direção horizontal.
Panorâmica vertical (<i>tilt</i>)	Movimento no qual a câmera desliza para cima e para baixo num suporte estático. Produz um enquadramento móvel que varre o espaço na direção vertical.
Plano	Imagem ininterrupta no filme, quer haja enquadramento móvel ou não.
Plano americano/Meio plano de conjunto	Enquadramento no qual a escala de um objeto mostrado é moderadamente pequena. A figura humana da cintura até a cabeça preenche a maior parte da tela. Este plano pode também ser chamado de meio plano de conjunto, especialmente quando figuras humanas não são mostradas.

Plano de grua	Plano com mudanças de enquadramento que são alcançadas ao se colocar a câmera acima das pessoas e coisas na tomada, movendo-se no ar em qualquer direção.
Plano de conjunto	Enquadramento no qual a escala de um objeto mostrado é pequena; uma figura de pé apareceria, mais ou menos, na altura da tela.
Plano geral	Enquadramento em que a escala do objeto mostrado é muito pequena; um prédio, uma paisagem ou uma multidão enchem a tela.
Plano longo	Plano que continua por um período de tempo excepcionalmente longo antes da transição para o próximo plano.
Plano médio	Enquadramento no qual a escala de um objeto mostrado é de tamanho moderado; uma figura humana do quadril para cima preenche a maior parte da tela.
Plano ponto de vista (plano PPV) (ou POV - <i>point of view shot</i>, em inglês)	Plano filmado com a câmera posicionada próximo de onde os olhos da personagem estariam, mostrando o que ela veria; normalmente inserido antes ou depois de um plano do olhar da personagem.
Plano sequência	Termo de origem francesa, designa uma cena feita em um único plano, normalmente um plano longo.
<i>Plongée e contra-plongée</i>	<i>Ver ângulo do enquadramento.</i>
Ponte sonora	(1) No começo de uma cena o som da cena anterior continua brevemente antes que o som da nova cena comece. (2) No final de uma cena, o som da próxima cena é ouvido, conduzindo à nova cena.
Primeiríssimo plano (ou plano de detalhe)	Enquadramento em que a escala do objeto mostrado é muito grande; geralmente um pequeno objeto ou uma parte do corpo.
Primeiro plano (<i>close up</i>)	Enquadramento em que a escala do objeto mostrado é relativamente grande. Geralmente a cabeça de uma pessoa do pescoço para cima, ou um objeto de tamanho comparável, ocupa a maior parte da tela.
Profundidade de campo	Espaço entre o ponto mais próximo e o mais distante da lente da câmera, entre os quais tudo estará em foco. Uma profundidade de campo de 1,5 a 5 metro, por exemplo, significa que tudo que estiver mais perto que 1,5 metro e mais distante que 5 metros estará fora de foco.
Quadro	Imagem singular numa tira de filme. Quando uma série de quadros é projetada numa tela numa sucessão rápida, a ilusão de movimento é criada.
Reenquadramento	Curta panorâmica horizontal ou vertical para se ajustar aos movimentos das figuras, mantendo-as em campo ou centralizadas.
Regra dos 180°	A montagem em continuidade prescreve que a câmera deve ficar de um lado da ação, de maneira a assegurar que as relações espaciais de esquerda e direita entre os elementos, de um plano para o outro, sejam consistentes. A linha dos 180 graus é a mesma que a do eixo de ação.

Ritmo	Percepção da regularidade e frequência dos sons, série de planos e movimentos dentro dos planos. Fatores rítmicos englobam o tempo (ou pulsação), a ênfase (ou intensidade) e o andamento (ou cadência).
Sequência	Termo usado para designar um segmento não muito grande de filme, envolvendo um trecho completo da ação. Num filme narrativo, muitas vezes é equivalente a uma cena.
Sobreposição de diálogos	Na montagem de uma cena, significa dispor o corte de maneira que um pedaço de diálogo do plano A seja ouvido em plano que mostra outra personagem ou outro elemento da cena.
Som diegético	Qualquer voz, passagem musical ou efeito sonoro, apresentado como originário de uma fonte ou universo ficcional do filme.
Som não diegético	Som representado como vindo de uma fonte exterior ao espaço da narrativa (por exemplo, a música que acompanha a imagem ou o comentário do narrador).
Som off	Som simultâneo de uma fonte que se presume estar no espaço da cena, mas que está fora do que é visível no campo da imagem.
Som over (também voz over)	Qualquer som que não seja representado como vindo do espaço e do tempo das imagens na tela, o que inclui sons não diegéticos e som diegético não simultâneo.
Tomada	Na filmagem, o plano produzido pelo funcionamento ininterrupto da câmera. No filme acabado, um plano pode ser escolhido entre diversas tomadas da mesma ação.
Travelling	Enquadramento móvel que percorre o espaço para frente, para trás ou para as laterais.

Fonte: Bordwell; Thompson, 2013, p. 743-751.

ANEXO B – SINOPSES E FICHAS TÉCNICAS

Solaris (1972)

Sinopse

“Cientista enviado para investigar estranhos fenômenos ocorridos na estação espacial que orbita Solaris reencontra ali a esposa que se matara há 10 anos. Depois de ser bombardeado com raios-x, o enigmático oceano que cobre o planeta parece dotado de alguma forma de razão, com poderes para penetrar no íntimo dos seres humanos e materializar suas memórias, tornando-as reais através da criação dos ‘convidados’”. **Fonte:** SOLARIS, 1972, encarte DVD.

Ficha técnica

Ficção científica, URSS (1972), cor, 166min. Direção: Andrei Tarkóvski. Elenco: Donatas Banioni, Natalya Bondarchuk, Yuri Yarvet, Anatoli Solinitsyn, Vladislav Dvorzhetsky, Sos Sarkisian, Nikolai Grinko. Argumento original: Stanislaw Lem. Roteiro: Friedrikh Romadin, Andrei Tarkóvski. Música: Eduard Artemyev (e o Prelúdio Coral em Fá Menor, de Johann Sebastian Bach). Fotografia: Vadim Yusov. Edição: Catherine Pisarev. Direção de Arte: Mikhail Romadin. Montagem: Lyudmila Feyginova.

Solaris (2002)

Sinopse

“A bordo de uma solitária estação espacial na órbita de um misterioso planeta, os tripulantes estão enfrentando um estranho e aterrorizante fenômeno que os faz visualizarem encarnações de fantasmas de seus passados. Quando o psicólogo Chris Kelvin (Clooney) chega para investigar os eventos, ele se vê frente a frente com um poder além da imaginação humana que poderia ser a chave para os maiores sonhos da humanidade... ou para nossos mais terríveis pesadelos”. **Fonte:** SOLARIS, 2002, encarte DVD.

Ficha técnica

Ficção científica, Estados Unidos (2002), cor, 98min. Direção e roteiro: Steven Soderbergh. Elenco: George Clooney, Natascha McElhone, Jeremy Davies, Viola Davis, Ulrich Tukur. Elenco de: Debra Zane. Música: Cliff Martinez. Coprodutores: Michael Polaire, Chjarles V. Bender. Figurino: Milena Canonero. Desenhista de produção: Philip Messina. Baseado no romance de: Stanislaw Lem. Produtor executivo: Gregory Jacobs. Produzido por: James Cameron, Rae Sanchini, Jon Landau.