

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO**  
Programa de Estudos Pós-graduados em  
Comunicação e Semiótica - PUC/SP

**A multiplicidade pela sintaxe cinematográfica:**  
uma análise dos filmes *Smoking* e *No Smoking* de Alain Resnais.

**Cesar Augusto Baio Santos**  
São Paulo - 2006

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO**  
Programa de Estudos Pós-graduados em  
Comunicação e Semiótica - PUC/SP

**A multiplicidade pela sintaxe cinematográfica:**  
uma análise dos filmes *Smoking* e *No Smoking* de Alain Resnais.

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica e São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE em Comunicação e Semiótica, sob a orientação do Prof., Doutor **Arlindo Ribeiro Machado Neto**.

**Cesar Augusto Baio Santos**  
São Paulo - 2006

---

---

---

Agradeço a Deus e a minha família. À Walmeri Ribeiro por me incentivar e apoiar nos momentos mais difíceis. Ao Prof. Dr. Arlindo Machado pelo aprendizado, por sua exaustiva dedicação e por iluminar meu campo de visão, tornando perceptíveis os caminhos disponíveis. A todos aqueles que, de alguma maneira, contribuíram para a realização deste trabalho: professores, amigos e colaboradores.

Sou grato às Faculdades Integradas Teresa D'Ávila - FATEA e à Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES, instituições que tornaram possível a realização deste trabalho.

## RESUMO

A presente pesquisa tem como objeto de estudo a multiplicidade nos processos de construção de sentido em *Smoking* e *No Smoking*, visando um aprofundamento sobre as questões narrativas e estéticas destes filmes de Alain Resnais. Ao mesmo tempo em que se estruturam sobre uma nova forma narrativa, estas duas obras gêmeas apontam para a dissolução das barreiras estéticas determinadas pelos formatos, incorporando a si diferentes linguagens, estéticas, gêneros e obras. Os filmes partem da mesma situação para desenvolver doze histórias diferentes e autônomas, carnavalizando o sentido dos personagens, seqüências e diálogos. A esta complexidade narrativa, somam-se elementos estéticos que vão dos panoramas do século XIX aos *games*, do teatro aos aplicativos hipertextuais.

Esta diversidade de elementos aponta para a multiplicidade operada nos processos de construção de sentido nos âmbitos estético e narrativo. A noção de multiplicidade é assumida ao mesmo tempo como integrante do objeto de estudo e da metodologia das análises realizadas. Para isso, parte-se do conceito de multiplicidade proposto por Ítalo Calvino, no campo da literatura, em busca de um aprofundamento teórico no pensamento contemporâneo. Este percurso é viabilizado pelos conceitos de polifonia, dialogismo e carnavalesco de Mikhail Bakhtin e pela noção de rizoma de Gilles Deleuze e Félix Guattari, avançando rumo às relações dialógicas entre cinema, teatro, panorama, meios digitais, arquitetura da informação e *games*. Por fim, é realizada a aproximação entre a multiplicidade implicada em *Smoking* e *No Smoking* e o conceito de rizoma, evidenciando a multiplicidade como elemento fundamental nos processos de construção de sentido das obras de Resnais.

## ABSTRACT

The object of study of this research is the multiplicity at the semiotic process in *Smoking* and *No Smoking*, aiming to deep in the narrative and esthetics questions of these Alain Resnais' movies. At the same time they structure themselves on a new way of narrative, these two twin works point out to the dissolution of the esthetics barriers determined by the formats, incorporating to them different languages, esthetics, genres and works. The movies come from the same situation to develop twelve different and independent stories, carnivaling the characters' sense, sequence and dialogs. To this narrative complexity, add esthetics elements from the XIX century scenery to the games, from the theater to the hipertextual applicative.

This diversity of elements points out to a multiplicity produced at the building of sense in the narrative and esthetics sphere. The notion of multiplicity is assumed at the same time as being an integrant of the object of study and of the analysis methodology carried out. In this sense, the multiplicity concept suggested by Italo Calvino is taken into account, on the literature field, in the search of a theoretical deep at the contemporary thinking. This way is made possible through Mikhail Bakhtin's concepts of polyphony, dialogism and carnivalesque and to Gilles Deluze and Feliz Guattari's notions of rhizome, moving forward to the dialogic relations among movie, theater, scenery, digital means, information architecture and games. Finally, the approach between the multiplicity applied in *Smoking* and *No Smoking* and the concept of rhizome is carried out, making evident that multiplicity is essential in the building of sense process at Resnais' works.

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>8</b>
<b>CAPÍTULO 1 – MULTIPLICIDADE, LITERATURA E CINEMA</b> .....	<b>12</b>
1.1 A REDE TEÓRICA EM TORNO DA MULTIPLICIDADE.....	12
1.1.1 <i>Multiplicidade e literatura – ponto de entrada</i> .....	12
1.1.2 <i>O uno e o múltiplo - Uma gênese da multiplicidade pela filosofia</i> .....	13
1.1.3 <i>Multiplicidade e Rizoma</i> .....	14
1.2 A MULTIPLICIDADE PELA SINTAXE CINEMATOGRAFICA.....	16
1.2.1 <i>O terreno fertilizado pela tecnologia</i> .....	16
1.2.2 <i>Multiplicidade de formatos e estéticas</i> .....	18
1.2.3 <i>A multiplicidade pela narrativa cinematográfica</i> .....	23
1.2.3.1 <i>A narrativa permutativa - breve panorama sobre a busca de parâmetros para</i> <i>estruturação</i> .....	24
1.2.3.2 <i>A escritura permutativa no cinema</i> .....	27
1.2.4 <i>Smoking e No Smoking – apresentação</i> .....	31
1.3 <i>Introdução ao pensamento e obra de Resnais</i> .....	32
<b>CAPÍTULO 2 – A NARRATIVA DE SMOKING E NO SMOKING – PERMUTAÇÃO E MULTIPLICIDADE</b> .....	<b>35</b>
2.1 A NARRATIVA PERMUTATIVA EM SMOKING E NO SMOKING - A CONSTRUÇÃO DA PERMUTAÇÃO.....	36
2.1.1 <i>A voz narrativa em Smoking e No Smoking</i> .....	39
2.1.2 <i>A estrutura narrativa permutativa de Smoking e No Smoking</i> .....	41
2.2 SMOKING / NO SMOKING, A MULTIPLICIDADE DE HISTÓRIAS.....	47
2.2.1 <i>Histórias autônomas em Smoking e No Smoking</i> .....	48
2.2.2 <i>Os processos de inversão entre as histórias de Smoking e No Smoking</i> .....	52
2.2.2.1 <i>A carnavalização das histórias – o estudo de No Smoking</i> .....	54
2.2.3 <i>Os desfechos em Smoking e No Smoking - da hiperconclusão à inconclusão</i> .....	57
<b>CAPÍTULO 3 – SMOKING E NO SMOKING, A MULTIPLICIDADE ESTÉTICA E SINTÁTICA</b> .....	<b>61</b>
3.1 O DIÁLOGO COM OS JOGOS DE COMPUTADOR.....	64
3.1.1 <i>A organização da narrativa no tempo</i> .....	69
3.2 O DIÁLOGO ENTRE SMOKING E NO SMOKING E O TEATRO.....	70
3.2.1 <i>Algumas relações entre o teatro e o cinema</i> .....	72
3.2.1.1 <i>A cena do teatro ilusionista</i> .....	72
3.2.1.2 <i>O olhar no cinema</i> .....	75
3.2.1.3 <i>A questão do ponto de vista no cinema</i> .....	77
3.2.2 <i>Olhar e ponto de vista em Smoking e No Smoking</i> .....	79
3.2.2 <i>O recorte da cena em Smoking e No Smoking</i> .....	83
3.2.2.1 <i>O espaço cênico e os obstáculos de visão no cinema e no teatro</i> .....	83
3.2.2.2 <i>A questão do tamanho dos planos no cinema</i> .....	84
3.2.2.3 <i>Os planos em Smoking e No Smoking</i> .....	86
3.2.3 <i>O tempo-real interno da cena em Smoking e No Smoking</i> .....	88
3.2.4 <i>A opção de Resnais por dois atores</i> .....	93
3.2.5 <i>O realismo parodiado em Smoking e No Smoking</i> .....	95
3.3 A CARNAVALIZAÇÃO DOS PANORAMAS.....	99
<b>CONCLUSÃO - A MULTIPLICIDADE DE SMOKING E NO SMOKING E O RIZOMA</b> .....	<b>102</b>

## Introdução

Nas últimas décadas, muito do que tem sido produzido e discutido nos campos da comunicação e da arte está imbuído, de alguma maneira, da noção de complexidade. A concepção do mundo como um sistema complexo torna-se efetiva a partir das idéias advindas da teoria da relatividade e da noção do universo como um sistema caótico.

Somam-se a isso as questões e possibilidades criativas introduzidas pelas novas técnicas e tecnologias digitais de produção e mediação. Por um lado, a síntese numérica operada pelas estações digitais de trabalho torna viável a utilização de diferentes formatos em obras cada vez mais híbridas. Os filmes que lançam mão destes recursos incorporam à sua sintaxe elementos das mais diferentes origens. Como resultado desta tendência, grande parte da produção cinematográfica contemporânea tem avançado rumo à dissolução das barreiras estéticas determinadas pelos formatos dos meios de produção de sentido, incorporando diferentes linguagens, estéticas, gêneros e obras. Quentin Tarantino, Júlio Bressane, Peter Greenaway, Robert Rodriguez são alguns dos diretores que têm feito uso destes recursos técnicos e estéticos em seus filmes.

Por outro lado, as reflexões sobre as implicações levantadas pelos avanços da tecnologia digital têm favorecido inovações de âmbito intelectual e criativo, dentro e fora do contexto da informática. Diferentes problemáticas com relação aos ambientes de imersão em realidade virtual, a cultura de redes, a era pós-biológica, entre outros, levam o homem a refletir sobre sua condição humana e sua relação com sistemas semióticos. Dentre estas discussões, surgem também questões relativas às novas possibilidades para a criação narrativa. É grande a quantidade de pesquisas e obras que buscam aprofundamento no ponto de cruzamento entre as tecnologias digitais e a narratologia. Inclusive o cinema, com seu modo de exibição tradicional, tem se mostrado vivo diante de tais inquietações. Filmes como *Feitiço do Tempo*, *Amores Possíveis*, *Destino Cego*, *Amores Perros* e *Corra Lola Corra* são algumas das obras que buscaram novas maneiras de estruturação narrativa através dos modos de produção e exibição cinematográficos.

Frente a este contexto, o presente estudo encontra uma confluência destas duas tendências da produção cinematográfica em dois filmes gêmeos de Alain Resnais: *Smoking* e *No Smoking*. Ao mesmo tempo em que estes filmes assimilam diferentes influências estéticas, eles são resultado da busca por novos parâmetros de estruturação narrativa.

Os filmes partem de uma situação inicial para desenvolver duas narrativas que se desenrolam em outras doze. Cada novo desfecho apresentado assume-se como uma história autônoma que transforma as características emocionais e as relações entre os personagens, obtendo um sentido próprio frente às outras histórias. Estes filmes oferecem ao espectador dimensões heterogêneas de um mesmo universo ficcional.

A esta estrutura narrativa, soma-se a diversidade de elementos estéticos que confluem em *Smoking* e *No Smoking*. Mesmo sendo produzidos com base nos recursos da cinematografia tradicional, os dois filmes assumem em suas estruturas sintáticas elementos estéticos que vão da pintura aos *games*, do teatro aos aplicativos hipertextuais.

A conjunção destes dois aspectos destaca os filmes de Resnais do corpo de filmes com eles relacionados e conduzem a presente pesquisa ao estudo da multiplicidade nos processos de construção de sentido, no que se refere às influências estéticas e à estrutura narrativa.

Para isso, este trabalho toma por base as reflexões entorno do que vem sendo chamado de multiplicidade. Um conceito genérico que compreende uma gama de aspectos da criação das mais diversas formas expressivas, mas que possui procedimentos objetivos de verificação.

O conceito, inicialmente estabelecido por Ítalo Calvino no campo da literatura, ganha eco em diversas outras áreas, através de um *roll* de produções que utilizam diferentes maneiras para a estruturação múltipla.

No campo teórico, a multiplicidade é um conceito que permeia uma série de idéias que influenciam fortemente o pensamento contemporâneo, dos conceitos de Mikhail Bakhtin ao rizoma de Gilles Deleuze e Félix Guattari. Este trabalho trata das relações entre a multiplicidade e duas das obras cinematográficas que melhor

parecem ter assimilado a visão plural do mundo em sua própria construção semiótica.

As análises realizadas neste estudo visam destacar a multiplicidade por meio de um aprofundamento sobre os processos dialógicos que se estabelecem entre as diversas referências estéticas de *Smoking* e *No Smoking*. As noções sobre o dialogismo permitem, também, a compreensão dos processos de semiose operados no âmbito narrativo.

Esta dissertação apresenta o resultado do esforço de linearização de um sistema complexo de relações que se estabelecem dentro de dois filmes. Linguagens, histórias, referências, narrativas, formatos, estéticas e escolas são alguns entre os tantos elementos que entram em relação de diálogo, oferecendo como resultado *Smoking* e *No Smoking*.

O primeiro capítulo apresenta uma introdução ao conceito de multiplicidade, partindo da literatura rumo à filosofia. São mostradas algumas das relações existentes entre o uno, o múltiplo e o rizoma. É realizado também um aprofundamento na problemática levantada pela pesquisa tanto no âmbito estético quanto no narrativo. Este aprofundamento conduz à apresentação dos filmes e dos seus principais colaboradores.

As questões relativas às narrativas são discutidas e analisadas no segundo capítulo. O ponto de partida é a apresentação da estrutura narrativa permutativa dos filmes. Parte-se, então, para uma análise mais aprofundada do processo de semiose em questão. São demonstrados os processos de inversão de sentido dos trechos narrativos que fazem parte de mais de uma história, revelando a existência autônoma destas. No decorrer deste capítulo, notam-se alguns dos mecanismos de organização lógica compreendidos na arquitetura da informação dos filmes.

A discussão sobre os aspectos operados na arquitetura da informação avança na última etapa deste trabalho. Neste terceiro capítulo, são apontadas as relações dialógicas entre as principais influências estéticas dos filmes. São analisadas as maneiras como se dá o entrelaçamento entre a sintaxe cinematográfica e elementos estéticos dos games, do teatro e dos panoramas do século XIX.

A etapa conclusiva desta pesquisa desenvolve uma aproximação entre as análises da multiplicidade de *Smoking* e *No Smoking* e a noção de rizoma. Ao final

deste trabalho, espera-se ter sido evidenciado o papel e a importância da multiplicidade nos processos de construção de sentido das obras de Resnais.

## CAPÍTULO 1 – Multiplicidade, literatura e cinema.

### 1.1 A rede teórica em torno da multiplicidade.

#### 1.1.1 Multiplicidade e literatura – ponto de entrada.

No livro *Seis propostas para o próximo milênio* (com primeira edição em 1988), Ítalo Calvino estabeleceu os traços que, segundo ele, marcariam as obras literárias do nosso tempo. A obra coloca como uma de suas propostas o que Calvino chamou de multiplicidade. Algo capaz de representar o homem como uma combinatória de experiências, de informações e de leituras de um mundo, no qual, cada um de nós é uma enciclopédia, uma amostragem de estilos que pode ser continuamente remexida e reordenada de todas as maneiras possíveis. A multiplicidade é entendida por Calvino como:

"(...)enciclopédia, como método de conhecimento, e principalmente como rede de conexões entre fatos, entre pessoas, entre coisas do mundo."

(Calvino, 1990: 121)

Ao lançar um olhar sobre a produção literária, o escritor italiano encontrou diferentes formas de construção da obra múltipla. Para ele, há o texto unívoco, que se desenvolve a partir de uma única consciência, mas que está impregnado da multiplicidade de níveis interpretativos, como o romance *L'amour absolu* (O amor absoluto) de 1899. Neste romance, o escritor Alfred Jarry concebe um único texto que se revela interpretável de maneiras distintas, oferecendo margem para a compreensão de três histórias diferentes.

Uma obra literária também torna-se múltipla, segundo Calvino, no momento em que cada pequeno detalhe é visto como uma teia de relações da qual o autor não consegue se esquivar. Nesse tipo de trabalho, os detalhes são multiplicados a ponto de suas incursões tornarem-se quase infinitas. Como resultado, a multiplicidade leva a obras sem contornos definidos, inconclusas por vocação, como os trabalhos de Carlo Emilio Gadda e de Proust.

Outra maneira de operação da multiplicidade ocorre no texto que se constitui por relâmpagos puntiformes e descontínuos, como o pensamento não sistemático de Nietzsche na filosofia. Obras constituídas de textos curtos, ensaios de poucas páginas. Esta forma de escritura possivelmente possui como seu maior representante na literatura Jorge Luis Borges e sua coleção de obras de textos curtos e altamente densos.

Por fim, Calvino destaca a multiplicidade que é capaz de substituir a unicidade de um “eu” por múltiplos sujeitos, vozes e olhares sobre o mundo, de acordo com o modelo que Mikhail Bakhtin nomeou "dialógico", "polifônico" ou "carnavalesco".

Analisando as obras de Borges, Gogol, Musil e outros autores que negam a visão unilateral do mundo, Calvino aponta a multiplicidade como aspecto capaz de impregnar a literatura das incertezas, bifurcações e descontinuidade do universo humano. Mas a multiplicidade ultrapassa as fronteiras da página impressa para conduzir ao patamar plural de alta complexidade, outras áreas de expressão e pensamento.

A idéia de multiplicidade encontra terreno fértil na contemporaneidade. Entra em ressonância com pensamentos muito parecidos nas mais diversas áreas do saber. Em um contexto em que cada vez mais o homem se dá conta da complexidade que o envolve, não são raras as linhas teóricas e práticas que tomam por base a heterogeneidade dos diversos elementos implicados nos sistemas de produção e pensamento.

### 1.1.2 O uno e o múltiplo - Uma gênese da multiplicidade pela filosofia.

As discussões sobre "o múltiplo" já acumulam grande conhecimento crítico em diversas áreas do saber. Partindo de um olhar mais amplo, a temática que envolve a relação entre o “um” e o “múltiplo” já permeava textos de Platão e Aristóteles. Mais recentemente, Espinosa, Hegel, Heidegger e outros filósofos trataram de questões que envolvem a multiplicidade de maneira direta ou por sua

negação: a unicidade. Cantor desenvolve, através do múltiplo puro, sua teoria matemática dos conjuntos.

Explorando as questões do “múltiplo” e do “um”, Alain Badiou (1996) estabelece uma ligação entre a matemática e a ontologia, enveredando-se em temas específicos da filosofia e da metaontologia. Nestas áreas, desenvolve seus estudos sobre o sujeito e a verdade, através de um discurso sobre o "ser-enquanto-ser" ou, conforme sua teoria, "o-que-não-é-o-ser-enquanto-ser".

Para entender a multiplicidade, é preciso que antes se compreenda o que caracteriza o “múltiplo”, o que não é “um”, ou, segundo Badiou, o "um-que-não-é". Na teoria de Badiou (1996: 394), a multiplicidade tratada na presente pesquisa pode ser considerada uma "multiplicidade consistente", formada por "vários-uns" contados pela ação da estrutura “+”. Mas, para que exista a multiplicidade, os “vários-uns” não podem ser simplesmente somados ou subtraídos uns dos outros. O conjunto é dado por mais do que uma operação matemática. Cada "um-que-não-é" possui sua independência, sua autonomia particular. O caráter múltiplo do conceito se dá a partir da justaposição dos “vários-uns” independentes no interior da obra.

### 1.1.3 Multiplicidade e Rizoma.

A noção de múltiplo a partir do "um-que-não-é" é a base do pensamento de Badiou e também alicerça a teoria que mais sistematizou a idéia de multiplicidade. No conceito de rizoma, estabelecido por Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995), o uno só existe quando extraído do múltiplo, "...n-1 (é somente assim que o uno faz parte do múltiplo, estando sempre subtraído dele)" (Deleuze & Guattari, 1995: 16).

Os autores franceses estruturam o conceito de rizoma e fazem dele um modelo de multiplicidade. É contrapondo o rizoma à raiz e à radícula que a multiplicidade realmente passa a existir. Apenas quando ela sai da condição de adjetivo para a de substantivo, no momento em que se liberta de qualquer sujeito ou objeto.

"As multiplicidades são rizomáticas e denunciam as pseudomultiplicidades arborescentes. Inexistência, pois, de unidade que sirva de pivô no objeto ou que se divida no sujeito."

(Deleuze & Guattari, 1995: 16)

Da estética literária de Calvino à filosofia de Deleuze e Guattari, a multiplicidade se mostra capaz de desvencilhar o homem de sua limitação semiótica que o prende a um mundo singular ou dualista, conduzindo-o à extrapolação das barreiras expressivas antes estabelecidas.

Uma obra considerada múltipla é capaz de processar seus elementos construtivos internos de modo a multiplicá-los, garantindo-lhes heterogeneidade e autonomia.

Do ponto de vista semiótico, quando a representação sígnica assume a multiplicidade como princípio de construção de sentido, esta passa a ser o objeto imediato da semiose, estabelecendo, assim, formas de representação de um mundo repleto de complexidade. Estas relações sígnicas dotadas de multiplicidade atacam o alicerce da estabilidade monotônica sob a qual a visão do mundo foi construída durante muito tempo, permitindo transcender do plano da singularidade ou da dualidade para o da pluralidade, assumindo múltiplas visões, linguagens e vozes.

Este trabalho se servirá da rede conceitual que envolve a noção de rizoma para analisar a multiplicidade articulada pelos elementos internos da semiose nos filmes *Smoking* e *No Smoking* (França, 1993), de Alain Resnais. Para isso, os capítulos 2 e 3 aprofundarão os principais conceitos relacionados ao rizoma.

## 1.2 A multiplicidade pela sintaxe cinematográfica.

### 1.2.1 O terreno fertilizado pela tecnologia.

Ao mesmo tempo em que o homem toma consciência do alto nível de complexidade de tudo que o cerca, é crescente a utilização de tecnologias digitais nas mais diversas áreas que o envolvem, inclusive na produção cinematográfica.

A crescente variedade de recursos disponibilizados ao(s) criador(es) torna possível identificar diferentes tendências que assumem o ideal estético da multiplicidade.

"Se for possível reduzir a uma palavra o projeto estético e semiótico que está pressuposto em grande parte da produção audiovisual mais recente, podemos dizer que se trata de uma procura sem tréguas dessa multiplicidade que exprime o modo de conhecimento do homem contemporâneo. O mundo é visto e representado como uma trama de relações de uma complexidade inextricável, em que cada instante está marcado pela presença simultânea de elementos os mais heterogêneos e tudo isso ocorre num movimento vertiginoso, que torna mutantes e escorregadios todos os eventos, todos os contextos, todas as operações."

(Machado, 1997: 238)

Arlindo Machado (1997) transporta o conceito de Calvino para terreno da *media art* para demonstrar algumas das maneiras como a multiplicidade pode operar no âmbito do audiovisual. Machado cita a série televisual *Parabolic People*, de Sandra Kogut, em que “recursos de edição e processamento digital” permitiram que a videoartista utilizasse diversas janelas dispostas simultaneamente na tela. Uma base técnica digital, até então não acessível, permitiu operar ao mesmo tempo com diversos fragmentos de imagens e camadas de áudio em línguas e lugares diferentes.

Na obra de Kogut, toda a sintaxe audiovisual é utilizada em favor da multiplicidade de imagens, vozes e textos, criando a representação de um universo híbrido e plural.

As tecnologias digitais de captação, montagem e pós-produção oferecem uma gama de novos recursos técnicos nunca antes disponíveis. A síntese numérica operada pela digitalização permite que a multiplicidade permeie os diferentes mecanismos semióticos implicados em uma obra audiovisual. Misturam-se técnicas, formatos e estéticas, articulados e rearticulados de maneiras múltiplas.

Além da ampliação dos recursos técnicos, algo um pouco mais objetivamente mensurável, as reflexões trazidas pelas tecnologias digitais têm subsidiado inegáveis inovações de âmbitos intelectuais e criativos. A Internet, games, ambientes em VR (Realidade Virtual) e demais aplicativos hipertextuais têm levado o homem a uma série de questionamentos a respeito dele e de sua relação com a tecnologia.

Os diferentes aspectos dos ambientes digitais<sup>1</sup> têm levantado grande problemática também no campo estético. Cabe destacar aqui, as questões relativas à estruturação narrativa. Frente as possibilidades disponibilizadas pelos sistemas informatizados, vem despontando uma procura por formas narrativas que melhor utilizem o potencial dos ambientes digitais. São recorrentes as tentativas de exploração dos sistemas informatizados visando extrair soluções tangenciais entre seus recursos e estruturação narrativa. No entanto, as pesquisas e experimentações realizadas com estes objetivos ecoam em obras desenvolvidas dentro e fora do universo digital. É possível fazer um apanhado de filmes que utilizam os modos de produção cinematográficos para relacionar suas narrativas a diferentes aspectos dos ambientes digitais. Mais adiante, ainda neste capítulo, esta problemática será aprofundada.

---

<sup>1</sup> Este assunto é abordado aqui de maneira genérica, mas é possível citar como exemplo aspectos como o acesso aleatório à informação, a imersão, a noção de interator (o até então conhecido como espectador, passa a ser considerado não mais como alguém passivo em sua poltrona. Na perspectiva digital, o interator é alguém que interage com o que está sendo apresentado. Ele passa a se relacionar com a obra criando uma via de mão dupla. Ao invés de apenas ser influenciado, ele passa a ter uma função criativa determinante no desenvolvimento da obra.)

## 1.2.2 Multiplicidade de formatos e estéticas.

Conforme mencionado anteriormente, a tecnologia oferece novo aporte às possibilidades da criação audiovisual. A síntese numérica operada pelos meios de produção digital resulta em uma altíssima versatilidade entre os mais diversos formatos. Atualmente, os recursos oferecidos pelas estações digitais possibilitam agregar ao mesmo trabalho, trechos de vídeo, cinema, fotografia, pintura, videografismo, desenho animado e outros tantos formatos de representação. Como resultado potencial deste processo, tem-se obras cada vez mais híbridas, capazes de misturar os formatos mais heterogêneos.

A facilidade de trabalhar simultaneamente com diversos formatos fornece aporte técnico à hibridização de linguagens e estéticas. Com base nisso, tornam-se rarefeitas as discussões sobre uma pretensa pureza da linguagem cinematográfica. Atualmente, as obras, estéticas, formatos, gêneros, cada vez mais, têm se misturado uns aos outros. Como resultado, tem-se visto, no âmbito cinematográfico, filmes altamente híbridos. Da paródia à estilização, são diversas as maneiras de um filme ser construído através de relações dialógicas.

A quase infinidade de linguagens, autores, escolas e obras, somada a, ainda maior, diversidade de possibilidades de combinação destes elementos, tem apontado para um incontável número possibilidades de ocorrência de processos dialógicos na obra cinematográfica.

Embora já tenha sido demonstrado, que toda obra seja resultante da confluência de idéias<sup>2</sup> (e nesta noção inclui-se toda a história da cinematografia), uma passada de olhos na produção cinematográfica das últimas décadas é capaz de evidenciar a amplitude que isto tem tomado. Neste sentido, destacam-se filmes dirigidos por nomes como Jean-Luc Godard, Peter Greenaway, Quentin Tarantino, Júlio Bressane. Filmes destes autores são colocados em questão por fazerem uso da combinação de outras obras, formatos e linguagens para chegarem ao resultado mostrado nas telas. Parte desta temática tem sido discutida sob a noção de

---

<sup>2</sup> Estudos realizados pela semiótica da cultura, dentro e fora do âmbito cinematográfico, têm demonstrado que até mesmo obras consideradas como resultado de um esforço criativo de uma única consciência, são, de fato, influenciadas de diversas maneiras por diversas outras consciências, contrariando a idéia de uma obra pura, sem interferências.

intertextualidade segundo o conceito de Gerard Genette (1981) em seu livro *Palimpsestes*.

Conforme apontam Aumont e Marie (2003: 171), o filme *O Desprezo* de Jean-Luc Godard, por exemplo, foi realizado a partir do que Genette destaca como hipertextualidade: toda a relação que liga um texto (chamado hipertexto) a um texto anterior (chamado hipotexto). A obra do diretor francês foi criada a partir do romance homônimo de Alberto Moravia e dos filmes *Odisseia*, de Mario Camerini, e *Viagem à Itália*, de Roberto Rossellini. Segundo a teoria de Genette, estas obras (os dois filmes e o romance) passam a ser consideradas o **hipotexto** do filme de Godard. Na mesma lógica, este filme tornou-se um **hipotexto** de *Cassino*, de Martin Scorsese.

As repercussões de *Kill Bill* parte 1 e 2, dirigidos por Quentin Tarantino, apontam para uma direção semelhante. Foram muitas as referências utilizadas pelo diretor na realização dos dois filmes. A maior delas, segundo o próprio Tarantino, é Chang Cheh, um importante realizador de filmes de Hong Kong nos anos 70.

Tarantino também esteve ligado recentemente a outro filme que incorpora referências em diversos níveis. *Sin City* (2005) é um filme inspirado na clássica série de quadrinhos homônima. O filme dirigido por Frank Miller e Robert Rodriguez mistura cenas de desenho animado com as imagens captadas em película fílmica. Mas, o que mais chama a atenção em *Sin City* é o diálogo estabelecido entre a originária estética dos quadrinhos de Frank Miller, os desenhos criados em computador e as imagens captadas pelas câmeras.

Na contramão da grande indústria cinematográfica, *Sin City* faz uso dos recursos de computação gráfica para criar personagens e ambientes que nada têm de realistas. Tais recursos são empregados para projetar, na tela cinematográfica, uma atmosfera própria ao desenho em quadrinhos. Isso é conseguido na medida em que as cores sólidas, os traços e as superfícies planas tomam o lugar das texturas, luzes e sombras normalmente vistas.

No Brasil, uma obra que demonstra a estrutura hipertextual de Genette, alinhavando diversas referências, é *Filme de Amor* (2003), de Júlio Bressane. O filme baseia-se no mito das *Três Garças*, do ensaio que Aby Warburg escreve a respeito dos quadros *O Nascimento de Vênus* e *A Primavera*, de Botticelli. Foram incorporados também textos de uma reflexão de D.H. Lawrence, uma fábula de Gregory Peck,

diálogos do seriado *The Whispering Shadow* e citações de *Ganga Bruta*, de Humberto Mauro.

Se a idéia original, o roteiro e os diálogos de *Filme de Amor* nascem do cruzamento de textos de outros autores com o esforço criativo de Bressane, em termos imagéticos o filme não possui menos referências.

“Convidei o fotógrafo Walter Carvalho que não é só um técnico espetacular, mas um artista. Dei a ele uma indicação do pintor francês Balthus (1908-2001), e a partir daí Walter se exercitou como pintor e realizou um grande trabalho de invenção. Eu diria que 95% das imagens têm a pintura como referência. A pintura transfigurada, metamorfoseada, barbarizada. No filme, o preto e branco colide com a cor, imagens contemporâneas colidem com fragmentos de filmes pornográficos do cinema mudo.”

(Bressane in *Filme de amor*, 2003: 5)

De fato, os planos de *Filme de Amor* impressionam por sua qualidade plástica<sup>3</sup>. Muitas das imagens vistas na tela de cinema são semelhantes às obras do pintor francês reconhecido como “o pintor da intimidade”. Balthazar Klossowski de Rola, mais conhecido como Balthus, foi um dos mais reconhecidos pintores figurativos do século XX e tinha predileção por figuras femininas e atmosferas mistas de perversão e ingenuidade.

---

<sup>3</sup> Como demonstra o material gráfico editado e distribuído aos espectadores na ocasião do lançamento do filme. Intitulado *Filme de Amor* esse folheto é composto por declarações e entrevistas das principais pessoas que compuseram a equipe do filme, além de traduções de críticas de jornais estrangeiros e demais informações sobre o filme.



FIGURA 1

A menina ajoelhada



As três garças

FIGURA 2





**FIGURA 3**

A saída do banho



A lição de guitarra

**FIGURA 4**



“A luz no filme penetra entre os objetos como um fio narrativo de uma forma muito simples, na medida em que faz parte do gesto, do olhar e da interpretação que Júlio [Bressane] fez da pintura de Balthus e do mito das Três Garças.”

(Carvalho in Filme de Amor, 2003: 3.)

Além da relação com a pintura figurativa, as imagens da obra de Bressane apropriam-se das formas, cores, texturas e iluminação de Balthus em todo o filme. É desta maneira que *Filme de Amor* explora os modos de produção cinematográficos para abrir diálogo com a pintura.

A problemática levantada até aqui serve de base para as discussões desenvolvidas no terceiro capítulo deste trabalho.

### 1.2.3 A multiplicidade pela narrativa cinematográfica.

Retomando as discussões no âmbito da narrativa, é necessário considerar que as mudanças intelectuais tratadas acerca da introdução de sistemas informatizados têm gerado a busca por estruturas narrativas mais complexas. Muitos filmes têm colocado em diálogo diferentes histórias, oferecendo equivalência de importância e destaque. Tal prática lança mão de um novo elemento estruturante, claramente influenciado pela arquitetura de informação das aplicações hipertextuais e dos jogos de computador.

Nesta perspectiva, algumas novas maneiras de organização da narrativa cinematográfica têm alcançado alto grau de multiplicidade. Por muito tempo, no cinema, havia uma tendência de focar apenas uma única história no filme. Havia um herói e tudo passava-se em torno do objetivo e das barreiras que impunham-se no caminho deste personagem. Mais adiante na história do cinema, fortemente influenciados por *Cidadão Kane*, de Orson Welles, os filmes passaram a desenvolver tramas de segunda ordem. O herói não perdeu sua importância, mas passou a dividir espaço com histórias secundárias, com personagens, tramas, objetivos e obstáculos

de segunda importância. Nesta maneira de organização da narrativa, comum à maioria dos filmes lançados atualmente, ainda prevalece uma história como a principal, sem a qual o filme não existiria.

Entretanto, nos últimos anos, alguns filmes mostraram outras maneiras de organização dos acontecimentos narrados. Nestes casos, a narrativa não se estrutura mais pelo destaque dado a uma única história. Estes novos modos de organização narrativa abrem a oportunidade para uma relação dialógica entre as histórias. De um modo até então não encontrado no cinema, colocam todas as histórias em situação de equipotência dentro da narrativa. Nos casos limítrofes, as diferentes histórias desenvolvidas em um filme possuem exatamente a mesma relevância. Tal maneira de organização permite a construção de obras (verdades) resultantes do processo dialógico, conforme o modelo de verdade proposto por Bakhtin<sup>4</sup>.

A narrativa cinematográfica que se abre às perspectivas oferecidas pela multiplicidade projeta-se através de uma trama de inúmeros personagens e conflitos. A obra de narrativa múltipla não se prende mais à necessidade de uma única resolução dramática. Agora, o desfecho da história está liberto para mostrar várias versões, por muitos pontos de vista, com sentidos diferentes e, por vezes, contraditórios. Cada história possui objetivo e resolução próprios e entra em diálogo com as resoluções de outras histórias no mesmo filme.

### 1.2.3.1 A narrativa permutativa - breve panorama sobre a busca de parâmetros para estruturação.

Embora seja possível dizer que a retomada dos debates em torno da estrutura narrativa esteja acontecendo sob forte influência da perspectiva digital, é preciso reafirmar que muito do que vem sendo pensado e experimentado encontra antecedentes em tempos anteriores àquela. O fazer-pensar a narrativa no campo literário oferece-se como base para tais estudos.

---

<sup>4</sup> Sobre o modelo de verdade de Bakhtin ver subcapítulo *2.2.1 Histórias autônomas em Smoking e No Smoking*.

Antes dos ambientes digitais, a literatura já se preocupava com as questões da não-linearidade. Uma vez que sua matéria-prima é a língua, a literatura percebera a necessidade de se desvencilhar da barreira imposta pela linearidade. A idéia de aprisionamento linear possui suas origens no tipo de escrita que se desenvolveu no ocidente. Quando a escritura ainda engatinhava, Sócrates já a encarava como uma perda. Para ele, a escrita operava a redução do pensamento humano, que é extremamente complexo e aleatório, em uma “prisão linear”.

No seu caminhar, a literatura encontrou algumas maneiras de subverter a linearidade da escrita. Seja por meio do entrecruzamento de referências (James Joyce) ou de aspectos objetivos do livro, enquanto objeto aberto à manipulação (Queneau), muitas tentativas lograram êxito na busca da não-linearidade da escritura sobre o papel.

Ao mesmo tempo que um livro pode ser construído por diversas fontes que nele se encontram e se complementam, ele pode apontar para inúmeras direções, indicando caminhos, instigando o leitor a buscar experiências outras que não um simples “fim”.

É possível encontrar, em muitas das grandes obras da literatura, estruturas narrativas que se multiplicam em várias histórias, temas e tempos estruturando-se por uma diversidade de referências, pela instabilidade e inconclusão. Muitos autores desenvolveram maneiras particulares de lidar com a complexidade do mundo. A literatura de Gogol, Proust, Alfred Jarry e Musil são alguns exemplos, conforme mencionado.

Uma das obras mais reconhecidas neste sentido é *Ulisses*, de James Joyce, livro que se constitui de referências feitas a muitas obras que o antecederam. Considerando as ligações feitas por *Ulisses* à *Odisséia*, de Homero, Gérard Genette (1981) entende o primeiro como o hipertexto do segundo, colocando este como o hipotexto. O caráter enciclopédico de *Ulisses*, faz com que ele ganhe destaque nos estudos do entrecruzamento de referências entre diferentes obras. *Ulisses* abre-se a diversos níveis de compreensão, de acordo com o conhecimento do leitor sobre as obras que permeiam suas linhas.

Outra maneira de lidar com a complexidade do mundo é percebida na obra de Jorge Luis Borges. Em *O jardim dos caminhos que se bifurcam* o escritor imagina diversas

relações possíveis entre o espaço e o tempo, sugerindo uma história de tempos divergentes, convergentes e paralelos, que se bifurcam e se encontram. As várias realidades que se combinam de todas as maneiras possíveis formam uma espécie de rede diegética espaço-temporal, sob o formato de um intrincado labirinto.

"Em todas as ficções, cada vez que um homem se defronta com diversas alternativas, opta para uma e elimina as outras; na do quase inextricável Ts'ui Pen, opta -simultaneamente- para todas. Cria, assim, diversos futuros, diversos tempos, que também proliferam e se bifurcam. Fang, digamos, tem um segredo, um desconhecido chama à sua porta; Fang decide matá-lo. Naturalmente, há vários desenlaces possíveis: Fang pode matar o intruso, o intruso pode matar Fang, ambos podem salvar-se, ambos podem morrer, etc. Na obra de Ts'ui Pen, todos os desfechos ocorrem; cada um é o ponto de partida de outras bifurcações. (...) infinitas séries de tempos, numa rede crescente e vertiginosa de tempos divergentes, convergentes e paralelos.

Essa trama de tempos que se aproximam, se bifurcam, se cortam ou que secularmente se ignoram, abrange todas as possibilidades. Não existimos na maioria desses tempos; nalguns existe o senhor e não eu. Noutros, eu, não o senhor; noutros, os dois."

(Borges, 1994: 79- 80, 82)

Na direção sugerida por Borges, Ítalo Calvino escreve *Se um viajante em uma noite de inverno*, obra que se oferece como um labirinto a ser percorrido. Não por acaso, Calvino considerara sua obra um exemplo de "hiper-romance"<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> Algumas ligações entre o hipertexto e os labirintos podem ser verificadas no livro *O labirinto da hipermídia*, de Lúcia Leão (2005).

“(…) é preciso que já a obra - ou seu algoritmo combinatório - esteja imbuída de uma concepção revolucionária de escrita, que ela faça desencadear a incerteza e a indeterminação como qualidades estruturantes do texto, de modo que o princípio combinatório seja a decorrência mesmo de um alargamento da função significante da arte. Só uma escritura nova pode exigir uma nova modalidade de leitura.”

(Machado, 1997:258)

Em busca da evolução na relação do homem com seu meio, é preciso que novas formas de pensar e representar se consolidem, para que exista um refinamento semiótico que aproxime o homem dele mesmo. Nesta direção, *Smoking* e *No Smoking (S/NS)* apresentam-se como uma proposta audaciosa de abordagem da complexidade, da relação espaço-temporal e, também, da narrativa.

#### 1.2.3.2 A escritura permutativa no cinema.

Em moldes muito parecidos com a estrutura imaginada por Borges, alguns filmes investiram na narrativa permutativa como modelo de representação. Tratando-se de cinema, tal modo de organização é estabelecido por meio de bifurcações que conduzem o espectador por diferentes caminhos. A narrativa fílmica passa a se construir em direções que desprendem-se uma das outras, bifurcando-se, multiplicando as possibilidades. Por vezes, esse recurso é utilizado para tratar de temas paradoxais, particionando a relação tempo/acometimento em realidades que se anulariam fora da ficção.

“ (...) o leitor deve encarar o texto permutativo como uma obra em movimento, que permite realizar uma pluralidade de enfoques e remete o espírito à experiência da contradição e da diversidade conceitual.”

(Machado, 1997:258)

A escrita permutativa conduz o espectador por linhas narrativas que se ramificam em estruturas labirínticas. Como resultado deste tipo de escrita, chega-se a obras cada vez mais complexas, instáveis e contraditórias.

O filme que assume as características da narrativa permutativa torna-se dotado de novos parâmetros que subvertem alguns dos pensamentos cristalizados pelas teorias clássicas.

“Só pode haver um objetivo para que o filme tenha unidade. (...) Um roteiro é como uma ponte pênsil, com uma das extremidades escoradas naquilo que o protagonista quer e a outra ancorada na revelação do sucesso ou fracasso da empreitada. Uma ponte que se bifurque no meio, com ramificações levando a dois destinos diferentes nunca será estruturalmente sólida.”

(Howard & Mabley, 2002: 80)

A "ponte pênsil", tão temida pela teoria clássica é utilizada pela narrativa permutativa como um artifício para conduzir o espectador a universos, realidades e tempos diferentes. Ao contrário do que poderia prever o pensamento clássico, ser múltiplo não implica em não ser coerente. Se bem utilizada, a instabilidade é capaz de garantir as conexões necessárias para dar sentido à obra.

Com diferentes tipos de abordagem e graus de complexidade, um significativo número de filmes já utilizou a permutação como um elemento estruturante da narrativa.

Mostrando três diferentes soluções para o mesmo conflito, *Corra Lola Corra*, de Tom Tykwer, é um filme estruturado pela permutação. Lola passa o filme todo correndo para ajudar Manni, seu namorado. Ele tem vinte minutos para pagar uma

dívida de 100.000 marcos e recorre a Lola para conseguir o dinheiro. Filha de um importante bancário, ela tenta de tudo para conseguir levantar a quantia necessária para manter seu namorado vivo.

No decorrer do filme, outros conflitos vão surgindo e resolvendo-se. Na primeira tentativa, ao pedir dinheiro ao seu pai, Lola envolve-se numa discussão e descobre que é filha de outro homem. Sem conseguir o dinheiro, ela se encontra com Manni no lugar combinado. Eles assaltam um supermercado e Lola morre com um tiro da polícia.

Neste momento há um corte e a história volta para o instante em que Lola recebe a ligação do namorado. A cena é a mesma que aparece no início do filme, porém em uma nova versão, identificável pelas sutis diferenças. Nesta versão, diante da recusa do pai, Lola resolve assaltar o banco. Depois de conseguir o dinheiro, ela chega ao local do encontro com Manni e ele é atropelado por um caminhão.

Mais uma vez, a narrativa reinicia-se da primeira cena. Lola corre para o banco, mas seu pai acabara de sair. Sem saber ao certo o que fazer, a garota resolve tentar a sorte em um cassino e acaba conseguindo a quantia necessária. Enquanto isso, Manni consegue reaver o dinheiro perdido. Quando se encontram, eles conseguem pagar a dívida e ainda ficam com a outra sacola de dinheiro.

*Corra Lola Corra* é um filme paradoxal. Mas, se o filme é enriquecido pela separação de três realidades diferentes, o *happy end* tira-lhe grande parte da complexidade. Com o final do filme, sugere-se que a última história seja eleita verdadeira ou ideal. A proposta de uma solução final para a trama liquida as versões anteriores em insucessos.

Na produção alemã, a resolução única é um recurso utilizado para manter a coerência da obra e justificar sua estrutura. Seguindo uma concepção parecida, *Feitiço do Tempo* é a história de um jornalista frustrado e amargo que é condenado a sempre acordar no mesmo dia. Phil é o único personagem que conserva a memória dos dias que se repetem. Não importa o que aconteça, Phil revive as mesmas situações e encontra as mesmas pessoas a cada nova tentativa de decifrar o enigma que o prende àquele dia. Nem mesmo a morte ou o suicídio são capazes de livrá-lo da maldição. Depois de inúmeras frustradas tentativas de sair do seu cárcere temporal, Phil aprende a ser uma pessoa melhor, a respeitar e a ajudar os outros. A nova

maneira de viver torna Phil uma pessoa feliz, ele conquista Rita e liberta-se do feitiço.

Em *Feitiço do Tempo*, o labirinto construído a partir da "punição divina" serve de subterfúgio para justificar as idas e vindas no tempo. Mas a permutação não é um recurso exclusivo aos filmes que tratam de universos e tempos paradoxais. Seguindo outra concepção, *Amores Perros* é um filme forte que ataca diretamente o estômago. Esta produção espanhola é composta por três histórias que se cruzam em um acidente de carro. O que torna este filme diferente dos anteriores é o fato de que nele, as histórias não se anulam, elas se complementam. A cena inicial mostra o acidente. Depois da colisão, a narrativa volta no tempo da história e passa a contar tudo o que levou ao choque, a partir das experiências de um jovem. Octavio é um rapaz de classe baixa que encontra, na rinha de cachorro, uma maneira de ganhar um dinheiro. O jovem, que possui uma amizade muito forte com seu cão, desespera-se ao ver o animal levar um tiro. Na tentativa de socorrê-lo, Octavio colide sua caminhonete contra o carro de Valeria. A partir deste ponto, o filme passa a contar o drama da modelo, que tem sua perna amputada por causa do acidente. Deprimida, Valeria parece não suportar o trauma. Depois de resolver seus conflitos internos, a protagonista aprende a conviver com a sua nova condição e narrativa evolui para a história de outro personagem: Chivo, um assassino de aluguel que recolhe latas pelas ruas.

Estes filmes pertencem a uma gama de obras cinematográficas que lançam mão dos recursos oferecidos pela permutação narrativa para chegar a resultados bem diferentes. Categoria esta que encontra seus antecedentes em *Rashomon*. No filme de Akira Kurosawa, a crise cultural do Japão pós-guerra vem à tona através do entrechoque de quatro pontos de vista diferentes sobre uma mesma situação. O filme mostra um mesmo crime narrado por quatro pessoas distintas: a vítima do estupro, o seu marido assassinado, o criminoso e uma pessoa que passa pelo local. Nenhuma das versões é colocada como a verdadeira. O espectador é chamado a construir a verdade a partir de suas impressões sobre as histórias contadas pelos personagens. O processo dialógico de construção da verdade é o responsável pelo elevado grau de complexidade do clássico japonês.

No entanto, é necessário notar que em *Feitiço do Tempo*, assim como em *Corra Lola Corra*, a complexidade latente durante o transcorrer do filme é simplificada pela necessidade de uma solução para o enigma. A imposição de uma única resolução desvia a obra de sua tendência à multiplicidade. No sentido contrário, a estrutura de *Amores Perros*, mesmo não tratando de histórias paradoxais, valoriza mais a coexistência e a independência das suas histórias

#### 1.2.4 *Smoking* e *No Smoking* – apresentação.

Frente a este cenário, os filmes *Smoking* e *No Smoking* apresentam características que o colocam em situação de destaque em relação aos outros do mesmo gênero. Inicialmente, pode-se elencar quatro aspectos que levam a esta conclusão: o fato de serem dois filmes-gêmeos, a quantidade de histórias dentro da mesma narrativa (seis histórias por filme), o final independente de cada história, a não necessidade de justificativa para sua estrutura.

Nestes dois filmes, Alain Resnais lança mão de apenas dois atores para representar nove personagens, revelando um universo onde todas possibilidades estão disponíveis. A partir da situação inicial, em que Celia Teasdale se vê frente a um momento de decisão entre o fumar e o não fumar, são desenvolvidos dois filmes que se desenrolam em doze outras possibilidades de desdobramentos. Buscando algo mais do que a simples alteração do desfecho, cada nova versão transforma as reações emocionais, as atitudes e até mesmo o personagem em destaque, oferecendo ao espectador mais do que uma história, um universo diegético composto de diversas dimensões de um mesmo contexto ficcional.

Desde sua apresentação, *Smoking* e *No Smoking* deixam claro que possuem vocação à multiplicidade. Diferentemente de outros filmes que são levados a público como “Parte I” e “Parte II” ou mais recentemente “Volume 1” e “Volume 2” (*Kill Bill*), a obra de Resnais é composta por dois filmes que, além de terem sido lançados juntos, tinham sua exibição condicionada à simultaneidade das projeções. Os dois filmes eram exibidos em salas diferentes e suas sessões deviam necessariamente ser

iniciadas ao mesmo tempo. Desta maneira, havia uma sincronização cronológica que, ao mesmo tempo em que fundia os dois filmes em um mesmo tempo, tornava ainda mais evidente o distanciamento das dimensões oferecidas pelas histórias. Não existe uma ordem determinada para se ver os filmes. É indiferente assistir a *Smoking* ou *No Smoking* primeiro. Em um entendimento clássico de mundo, é possível dizer que os dois filmes se anulam, ou melhor, que cada nova possibilidade de acontecimento é a negação do trecho anteriormente mostrado, de acordo com o sistema de mundos impossíveis (mundos que jamais se comunicam) de Leibniz.

À primeira vista, são estas as características que conferem a importância dada a *S/NS*. No entanto, uma análise mais profunda é capaz de revelar que a multiplicidade implicada na semiose destes filmes, faz deles as obras que conseguiram maior êxito na tentativa de expressar um mundo complexo e polidimensional.

### 1.3 Introdução ao pensamento e obra de Resnais.

Antes de aprofundar as análises, é necessário realizar uma breve contextualização de *S/NS* frente à obra de Alain Resnais. Mundialmente reconhecido por integrar a *nouvelle vague*, o diretor francês iniciou sua carreira com filmes documentários. Desde treze anos, ele realizava pequenos filmes em 8 mm. Morando em Paris, começou a estudar cinema no início dos anos quarenta e no final daquela mesma década lançou seu primeiro curta-metragem de sucesso: *Van Gogh*. Este filme, de 1948, juntamente com *Guernica*, e *Les Statues meurent aussi*, foram saudados pela crítica devido à qualidade estética e sensibilidade apresentadas. Mas foi *Hiroshima mon amour*, em 1959, que fez com que Resnais ficasse conhecido mundialmente. Além de ser o primeiro longa-metragem de Resnais, este filme possui grande importância no movimento modernista do cinema francês.

Já nos seus primeiros filmes, Resnais demonstra suas inquietações em relação ao tempo, à realidade, à memória, temas que permeiam seus filmes de diferentes maneiras. Seu primeiro longa-metragem parece ser um embrião de outro filme em

ele que leva ainda mais longe a idéia de um tempo descontínuo e instável: *O Ano Passado em Marienbad*, de 1961. Este filme é o resultado do esforço criativo de Resnais e de Robbe-Grillet, apresentando extrema complexidade narrativa. Conhecido por ter transportado a relatividade de Einstein para o cinema, o que mais chama a atenção em *Marienbad* é a pluralidade e a instabilidade; como o tempo, a memória e a realidade são tratados.

Entre direções e co-direções, Resnais possui uma filmografia de quase trinta filmes, sendo que o último deles foi lançado em 2003, *Pas sous la bouche*.

Os filmes de Resnais fizeram com que ele ficasse conhecido por um cinema cerebral, estrutural e formal, largamente discutido e estudado. As principais obras do diretor francês têm servido de objeto de estudo e de enriquecimento crítico e acadêmico, como demonstrado por Gilles Deleuze em seu *A imagem-tempo* (1990).

Entretanto, assim como os estudos do filósofo francês, a grande maioria das discussões sérias sobre a obra de Resnais foi realizada antes de 1993, data do lançamento dos dois filmes-gêmeos do diretor francês, por isso, concentram-se nos filmes tidos hoje como clássicos. Mesmo algumas pesquisas posteriores à *S/NS* parecem influenciadas pelos discursos já estruturados sobre os clássicos e tiram estes filmes de Resnais do foco das atenções. Tal maneira de pensar não consegue se desvencilhar do que foi escrito anteriormente e coloca propostas realmente novas, como as de *S/NS*, à margem do brilhantismo dos filmes considerados revolucionários, como *Marienbad*. Entretanto, *S/NS* possuem características próprias que podem escapar a uma análise inadvertidamente superficial. Os filmes-gêmeos de Resnais parecem ocultar mais riquezas do que alguns de seus críticos puderam enxergar. Contudo, mesmo frente a este contexto, *S/NS* tiveram seu devido reconhecimento nos mais diversos âmbitos, foram premiados no *Berlinale Internationale Filmfestspiele*, *Césars du Cinéma* e *Critique Prix Méliès* e figuram na lista dos melhores filmes do ano dos *Cahiers du Cinema*. As propostas incipientes em *S/NS* ocultam uma complexidade visível à luz de uma análise mais profunda. Somam à estrutura de bifurcações, um entrelaçamento de estéticas, linguagens e referências. *S/NS* demonstram a profundidade do cinema cerebral de Resnais e requisitam de seu espectador um alto esforço intelectual para compreensão .

Frente a isso, sabe-se da impossibilidade de se dar conta das inúmeras análises que poderiam enriquecer-se com o estudo de *S/NS*. Por isso, este trabalho foca-se na multiplicidade revelada à luz da semiótica e do dialogismo.

## **CAPÍTULO 2 – A narrativa de *Smoking* e *No Smoking* – permutação e multiplicidade.**

Uma das coisas que primeiro chama a atenção em *S/NS* é a maneira como são tratados o tempo e o destino. Os filmes criam um mundo em que o futuro é indeterminado, instável, suscetível às mudanças mais radicais. O interesse desta etapa do trabalho é tentar demonstrar a maneira como este modelo de universo é construído na estrutura narrativa dos filmes.

*Smoking* e *No Smoking* apresentam ao público uma narrativa de diversas bifurcações, de acordo com o modelo chamado de narrativa permutativa. No entanto, esta estrutura organizativa geral, que é entendida como arbórea por Deleuze e Guattari<sup>6</sup>, esconde algo ainda mais complexo. A forma narrativa de *S/NS* camufla histórias independentes e autônomas que, relacionando-se a partir de cruzamentos e linhas de fuga, constituem uma estrutura múltipla, um rizoma.

Ao mesmo tempo em que, *S/NS* são formados por uma narrativa que confere a eles estruturas capazes de dar corpo aos filmes, cada uma das doze histórias possíveis possui sua própria autonomia, sendo capaz de funcionar de modo independente das outras. Cada história permite que se entre ainda mais fundo no universo e nos conflitos dos seus personagens, mostrando as diferentes facetas, atitudes e relevâncias dos diversos protagonistas

Este mundo das possibilidades é arquitetado por Resnais de maneira precisamente calculada. As possibilidades de variações são demarcadas por pontos de cruzamento e bifurcação estrategicamente posicionados na narrativa. O tempo interno (de acontecimento dos fatos) das histórias e o tempo de exibição na tela são organizados por uma estrutura arquitetônica temporal operante na narrativa<sup>7</sup>.

---

<sup>6</sup> A definição de estrutura arbórea é encontrada em **Conclusão - A multiplicidade de *Smoking* e *No Smoking* e o rizoma.**

<sup>7</sup> Sobre as questões da organização da narrativa no tempo, ver no terceiro capítulo o subcapítulo *A arquitetura de informação na organização das narrativas no tempo.*

## 2.1 A narrativa permutativa em *Smoking* e *No Smoking* - a construção da permutação.

No cinema, a idéia de narrativa varia bastante de acordo com o campo de conhecimento e corrente teórica em questão. Conceitos como cinema não-narrativo, disnarrativo e acinema figuram entre as questões desenvolvidas no estudo da narrativa de filmes como *S/NS*<sup>8</sup>. Entretanto, busca-se aqui, não um aprofundamento nas discussões específicas da narratologia, mas uma análise do *corpus* selecionado, a fim de demonstrar as articulações semióticas da estrutura interna de *S/NS*. Para tanto, é necessário realizar a definição do campo teórico empregado na análise.

“A narrativa é o enunciado em sua materialidade, o texto narrativo que se encarrega da história a ser contada. Porém, esse enunciado que, no romance, é formado apenas da língua, no cinema, compreende imagens, palavras, menções escritas, ruídos e música, o que torna a organização da narrativa fílmica mais complexa.”

(Aumont, 1995: 106)

Organizadora dos fatos que compõem a história, a narrativa determina as variáveis de apresentação da trama. Ela é o resultado objetivo da materialização dos acontecimentos narrados. A narrativa se dá de acordo com uma série de escolhas que envolvem a ordem em que os acontecimentos são apresentados ao espectador, o modo de enunciação (o ponto de vista que guia a relação dos acontecimentos) e a relação entre o tempo de acontecimentos dos fatos narrados e o tempo de desenvolvimento da narrativa.

Por história, trata-se o conteúdo da narrativa. A história se constitui de seqüências de acontecimentos, elementos fictícios que relacionam-se uns com os outros de maneira coerente.

---

<sup>8</sup> Sobre estes temas ver PARENTE, André. *Narrativa e modernidade: Os cinemas não-narrativos do pós-guerra*, 2000.

“É essa completude, essa coerência (mesmo relativa) da história que parecem torná-la autônoma, independente da narrativa que a constrói. Ela parece, assim, dotada de uma existência própria, que a constitui em simulacro do mundo real. É para explicar essa tendência da história a se apresentar como um universo que se substitui o termo história pelo *diegese*.”

(Aumont, 1995: 114)

Segundo Aumont, a noção de diegese engloba o conceito de história, porém não se restringe a ele. A diegese está relacionada, não só a tudo aquilo que se liga diretamente à história, mas também ao que a história evoca ou provoca no espectador. Todas as ações e seus contextos. Os ambientes de sentimentos e emoções fictícios, ligados direta e indiretamente à história, compreendem o que se entende por *universo diegético*.

Estas definições oferecem uma base inicial para tratar das relações que se estabelecem no campo narrativo em *S/NS*. O universo diegético, bem como as histórias dos filmes, está intrinsecamente ligado às peças de Ayckbourn. Entretanto, as estruturas narrativas aplicadas no teatro e no cinema possuem diferenças determinantes. Apesar de ter como ponto de partida as peças teatrais, *S/NS* são resultado de um esforço criativo singular. No processo de adaptação dos textos originais, os roteiristas reestruturam a narrativa teatral de maneira a adequá-la coerentemente ao cinema.

*Intimate Exchanges* foram concebidas como oito peças com dois finais cada. Para ter contato com a obra completa, o espectador teria que assistir a oito espetáculos diferentes, sendo que, grande parte das histórias se repetia em diversas peças.

Contudo, os modos de produção e exibição cinematográficos conduzem forçosamente à busca por outras alternativas. Seria impraticável, no cinema, uma estrutura semelhante à aplicada no teatro.

"A primeira idéia, até porque com a autorização de Ayckbourn, eliminei, já de saída, as duas peças centrais que eram tipicamente inglesas demais (a representação de uma peça medieval, uma

partida de cricket), era de fazer seis filmes com dois finais cada. Mas não teria meio de exploração possível: teria que lançar os seis filmes no mesmo dia em seis salas diferentes e pedir às pessoas que assistissem seis vezes imagens, em parte, idênticas (em alguns casos, poderia ter uma hora em comum). Apesar de minha inquietude de ter dois filmes que vão além de duas horas, eu pensei que poderíamos ter uma impressão de abundância maior agrupando em dois filmes ‘gêmeos’ que corresponderiam nos dois ramos iniciais que seguem a decisão de Celia em fumar ou não fumar. Também me interessava ver se podíamos utilizar a lembrança do primeiro filme durante o desenvolvimento do segundo e então sentir um prazer dramático. Minha esperança é que o espectador tenha um prazer maior vendo o filme que ele mesmo escolheu em chamar “o segundo” do que vendo “o primeiro”. E talvez – para ficarmos nas grandes “esperanças”- encontraremos ainda um novo prazer se vermos o primeiro filme enriquecido pelo conhecimento do segundo.”<sup>9</sup>

(Resnais in *Positif*, 1993: 409-408)

A solução encontrada para os filmes foi uma espécie de seqüenciamento das doze histórias, uma após a outra, em duas narrativas separadas. Este arranjo que articula as diferentes histórias dentro de cada filme, propõe ao espectador um percurso permutativo que avança pelos universos diegéticos que se estabelecem. A cada retorno do tempo, a narrativa conduz a uma história diferente da anterior.

Ao mesmo tempo em que a narrativa permutativa torna possível a organização das histórias dentro de uma lógica cinematográfica, cada história possui sua independência em relação às outras. Faz-se presente mais um dos paradoxos de *S/NS*. Se, por um lado, cada filme se constitui por uma narrativa geral, por outro, eles contam seis histórias de gênese diferentes, com universos diegéticos particulares e que poderiam ser separadas em seis narrativas autônomas.

Por isso, pensar as questões narrativas de *S/NS* implica, necessariamente, em

---

<sup>9</sup> Este e todos os outros textos citados no original foram traduzidos pelo autor desta pesquisa.

tratar deste paradoxo. Portanto, como ponto de partida da análise, será tomada a estrutura organizativa geral dos filmes.

### 2.1.1 Instância enunciativa e voz narrativa em *Smoking* e *No Smoking*.

*Smoking* e *No Smoking* são organizados por uma instância enunciativa que se faz perceber pelo espectador durante todo o decorrer dos dois filmes. Seguindo o modelo da narrativa épica de Brecht<sup>10</sup>, a instância enunciativa lança mão da voz-over (voz narrativa) para preparar o público para a história que será contada (neste caso as histórias), quebrando a tradicional apresentação realista da cena cinematográfica. A voz masculina (de Peter Hudson), sóbria e levemente irônica, faz uma introdução ao universo diegético dos filmes, descrevendo o perfil geral dos personagens e os ambientes nos quais se realizarão as cenas. A esta voz, somam-se os desenhos que auxiliam nessa descritiva introdutória.

No decorrer dos filmes, a mesma voz narrativa retorna para realizar as passagens de tempo e, principalmente, para situar o espectador no vai-e-vem da narrativa pelas histórias. Nestes retornos, não se ouve mais a voz do narrador, suas palavras se fazem notar somente pelos textos escritos nos intertítulos, sempre acompanhados por uma trilha sonora e pelas ilustrações.

A utilização da voz narrativa é um artifício que permite à instância enunciativa organizar as histórias e conduzir o público de maneira explícita. Ela inicia os filmes com a introdução e os encerra com o intertítulo "fim". Como um deus que tudo sabe e tudo vê, a instância enunciativa orchestra os destinos dos personagens, multiplicando as histórias. Na busca de um sujeito-personagem enunciativo, pode-se encontrar uma pista em uma entrevista de Resnais sobre o filme.

---

<sup>10</sup> O teatro épico de Brecht propõe o distanciamento entre a cena e do espectador, de modo que este esteja consciente de sua situação como espectador diante da cena. Para um aprofundamento sobre este tema, ver: ROUBINE, Jean-Jacques. *A linguagem da encenação teatral*. 1998.

"Existe uma obsessão pelas gaivotas também. Numa noite, na ocasião da minha 'peregrinação' à Scarborough, eu fui acordado nos primeiros raios da alvorada pelas gaivotas que começavam a discutir entre elas, o que me pareceu de repente que eu estava diante do som do teatro de Ayckbourn com essas aves no meio das quais ele viveu a maior parte do tempo, pois ele mora mais em Scarborough do que em Londres. (...) (referindo-se ao movimento de grua que encerra *No Smoking*) É uma piscadela no movimento de grua que termina em centenas de filmes, mesmo se eu não cheguei a usá-la. É o ponto de vista da gaivota. É uma maneira de dizer FIM."

(Resnais op. cit., p. 412)

A figura da gaivota se faz notar repetidas vezes no decorrer dos dois filmes. Sempre que um intertítulo é mostrado, a gaivota ganha destaque nas ilustrações. De fato, se considerados seu ponto de vista e seu grande ângulo de visão, é possível ter a gaivota como metáfora da instância narrativa dos filmes. Através de seus olhos, ela pode visualizar o espaço diegético com a amplitude necessária para manipulá-lo. Entretanto, a Gaivota-Enunciadora de Resnais enxerga além da dimensão espacial, ela vê através do tempo. Um tempo que é liberto das amarras do presente. Sua visão se dá em um tempo aberto, amplo e transitável. A ela, é possível fazê-lo adiantar, retroceder e saltar, de acordo com sua vontade.

A Gaivota de *S/NS* passa a ser a senhora do tempo e dos acontecimentos. Ela tem como diversão, o arranjo e rearranjo dos destinos dos personagens. Por meio de seu avatar: a Gaivota-Deus, Resnais cria reflexões que avançam pelas possibilidades disponíveis durante um processo criativo, como se estivesse (a Gaivota-Deus-Resnais), escrevendo uma história e a todo momento fosse apanhada pela vontade de desenvolver novos rumos, explorar novas possibilidades.

Para o espectador de *S/NS*, fica a impressão de que esta instância enunciativa abre uma caixa de fantasia para mostrar seu mundo encantado rearticulável: o universo da criação. Nesta perspectiva, os filmes colocam em questão a vivência do criador, que busca e rebusca novos caminhos para o

desenrolar do seu trabalho, que assume um novo rumo em detrimento de outro anterior e que, por vezes, retoma a primeira direção na tentativa de encontrar algo que perdera. *S/NS* abrem-se para o universo em que tudo é possível ao mesmo tempo, um ideal sonhado por muitos, se não por todos, criadores.

### 2.1.2 A estrutura narrativa permutativa de *Smoking* e *No Smoking*.

No processo de adaptação do texto teatral para o roteiro cinematográfico, a instauração de uma única instância narrativa levou à transformação estrutural das peças de Ayckbourn. No teatro, cada uma das oito peças era marcada por uma única bifurcação que determinava o desdobramento de dois finais. A adaptação para o cinema ampliou extremamente a complexidade. Cada filme condensa cinco bifurcações, além da inicial que separa os dois filmes (a decisão de fumar ou não fumar). Estas bifurcações multiplicam as histórias, fazendo com que cada filme conte seis histórias diferentes em uma mesma narrativa.

A estrutura de bifurcações de *S/NS* faz com que cada novo trecho superponha seu tempo diegético ao dos anteriores. Cria-se uma obra das possibilidades por meio de uma escritura que a cada instante dedica-se a uma história diferente.

As conseqüências das ações dos personagens são mostradas através de saltos no tempo diegético. Na narrativa geral, o tempo é determinado por uma escala que parte de um ponto inicial (início dos filmes) e mostra seu reflexo cinco minutos, cinco dias, cinco semanas e cinco anos depois. Ao término de uma história, a narrativa volta no tempo diegético para, a partir desse ponto, optar por outra ação do personagem e contar outro desenlace possível.

Para demonstrar a dinâmica empregada na narrativa, pode-se tomar como exemplo as três primeiras bifurcações de *No Smoking*.

### Trecho inicial de *No Smoking*

Celia Teasdale está arrumando a casa e vai procurar algo no depósito, localizado no fundo do quintal de sua casa. No meio do caminho, avista um maço de cigarros sobre a mesa da varanda e sente um forte impulso de fumar. Mas, decide não fumar e se dirige ao depósito para continuar suas atividades.

Enquanto Celia está no depósito, longe da casa, a campainha toca. Sem manifestar-se em relação à campainha, ela volta em direção à casa e encontra o Sr. Milles. Ele é melhor amigo de Toby, marido de Celia, e membro do conselho da escola.

Milles sai em defesa de Toby dizendo que vai ficar ao lado do amigo na reunião do conselho, mesmo não tendo argumentos para contradizer as acusações de alcoolismo e de falta de responsabilidade, levantadas pelos outros membros do conselho. Celia diz que não agüenta mais a vida com o marido e quer deixá-lo, a qualquer custo. Milles e Celia discutem sobre a decisão de abandonar o marido.

### Intertítulo "5 dias depois"

Celia e Milles jantam juntos, já que, ao ser contrariado por Celia, ele marca um jantar para conversarem. Ela agradece Milles por defender o marido no conselho. Ele demonstra estar atraído por Celia.

Os dois ficam juntos no galpão.

### Intertítulo "5 semanas depois"

Celia encontra Milles no campo de golfe, ele demonstra que não ficará com ela e sai.

Tobby parou de embriagar-se mas está ainda mais grosseiro com a esposa. Ele aproxima-se de Celia. Com raiva de Milles, ela diz este lhe deu uma cantada.

Rowena (mulher de Milles) fala para Tobby que seu marido não responde aos seus desejos e investidas sexuais. A seguir, Rowena diz para Milles que o ama e tenta seduzi-lo.

### Intertítulo "5 anos depois"

Celia e Milles se encontram em frente à igreja/cemitério, há quatro anos não se viam. Como efeito da reconciliação de Milles e Rowena no campo de golfe, eles estão morando na Austrália. Rowena continua traindo Milles, agora com a equipe de críquete.

Tobby morreu e Celia está trabalhando como secretária na escola.

A narrativa geral chega ao término de uma história. Até aqui, são apresentados elementos suficientes para que se acredite tratar-se do final do filme.

O entendimento da história está completo, mas, ao invés de serem apresentados os créditos finais do filme, o que se vê na tela é um intertítulo com a expressão "ou bien" (ou então).

A trilha sonora passa a sensação de continuidade, demonstrando que o filme ainda não acabou. É mostrado o desenho de Rowena, juntamente com o texto "ela diz". Percebe-se que algo sucederá aquele instante. Ouve-se a voz de Rowena fora de campo: "Tenho a impressão de que devo ir."

Corta para o plano geral de Rowena no campo de golfe. A imagem está congelada. Roda a imagem. Rowena olha para Milles e diz: "Venha. Não estou com vontade de rir. Juro.". Mas, Milles nega-se à investida da esposa. Ela desiste, não só da investida, mas também do casamento e vai embora.

É desta maneira que a narrativa geral volta "cinco anos" antes do fim da história anterior, quando Rowena e Milles conversam no campo de golfe. A partir desse ponto da história, a narrativa segue um novo rumo, determinado pela decisão

de Rowena em ir embora.

#### Intertítulo "5 anos depois"

Milles e Celia se encontram na igreja/cemitério. A escola está comemorando 50 anos. Milles foi despedido do conselho. Ele e Toby estão morando juntos em um apartamento em Londres. Celia diz ter ouvido alguns comentários sobre o relacionamento dos dois. Milles reclama que as pessoas são muito maliciosas. Toby voltou a beber e não procura emprego.

Celia demonstra estar vivendo sua vida e oferece conselhos sobre o relacionamento do amigo com Toby.

Assim, se apresenta o final da segunda história. Mais uma vez, é visto o intertítulo "ou bien" (ou então). A trilha sonora passa a sensação de continuidade, demonstrando que ainda não se trata do final do filme.

É mostrada uma ilustração da varanda dos Teasdale, que logo dá lugar à de Milles, com o texto "ele diz". Fora de campo, Milles fala: "Diga-lhe que vou defendê-lo e que vá pro diabo. Diga-lhe isso."

Corta para o plano geral da porta da casa dos Teasdale, com a imagem congelada. Roda a imagem e Sylvie, fora de campo, diz: "Sim, Sra. Teasdale". Quando a empregada sai da casa, Milles, irritado com Celia, diz que vai defender o amigo e que ela "vá pro diabo." (ao invés de marcar um jantar para conversarem, como nas duas primeiras histórias).

Esta segunda bifurcação faz a narrativa voltar no início do tempo diegético, modificando os acontecimentos no instante dos "cinco minutos depois" do começo das histórias. Com esta mudança de atitude, Milles agrava seu embate com Celia. Isso reduz a possibilidade de um romance entre os dois. A "nova" posição de Milles conduz a história para outros rumos, fazendo com que o foco de atenção de suas emoções deixe de ser Celia para dar lugar à Sylvie. Este ponto serve de origem para outras três bifurcações, que se desenrolam em quatro outras histórias.

Uma visão mais ampla do funcionamento da permutação narrativa em *S/NS* é possibilitada pelos diagramas a seguir.

## Smoking

5 minutos.



Célia Teasdale está arrumando a casa e vai procurar algo no depósito, localizado no fundo do quintal de sua casa. No meio do caminho, avista um maço de cigarros sobre a mesa da varanda e sente um forte impulso de fumar. Decide não fumar e se dirige ao depósito para continuar suas atividades. Enquanto está no depósito, longe da casa, a campainha toca. Quando volta, encontra Milles e Combes, o melhor amigo do marido. Milles sai em defesa de Toby dizendo que vai ficar ao lado dele na reunião do conselho, mesmo não tendo argumentos para contrariar as acusações de alcoolismo e de falta de responsabilidade levantadas pelos outros membros do conselho. Célia diz que não aguenta mais a vida com o marido e quer deixá-lo a qualquer custo. Combes e Célia discutem sobre a decisão de abandonar o marido.

5 dias depois.

Milles, contrariado com a decisão de Célia, marca um jantar com para conversarem. Célia e Milles jantam juntos. Ela agradece por ele ter defendido seu marido no conselho. Ele demonstra estar atraído por Célia. Os dois transam no galpão.



Milles, contrariado com a decisão de Célia, marca um jantar com para conversarem. Célia e Milles jantam juntos. Ela agradece por ele ter defendido seu marido no conselho. Ele demonstra estar atraído por Célia. Os dois transam no galpão.

5 semanas depois

Célia encontra Milles no campo de golfe, ele demonstra que não ficará com ela e sai. Toby parou de embriagar-se mas está ainda pior com a esposa. Ele chega e Célia diz que seu melhor amigo a cantou. Rowena chega e fala para Toby que Milles não responde seus desejos e investidas sexuais. Rowena diz para Combes que o ama e tenta seduzi-lo.



Célia encontra Milles no campo de golfe, ele demonstra que não ficará com ela e sai. Toby parou de embriagar-se mas está ainda pior com a esposa. Ele chega e Célia diz que seu melhor amigo a cantou. Rowena chega e fala para Toby que Milles não responde seus desejos e investidas sexuais. Rowena diz para Combes que o ama e tenta seduzi-lo.

5 anos depois

Milles e Rowena transam. Célia e Milles se encontram em frente à igreja/cemitério, há quatro anos não se viam. Milles e Rowena estão morando na Austrália. Toby morreu e Célia está trabalhando meio período como secretária na escola. Rowena continua traindo Milles, agora com a equipe de críquete.



Milles e Rowena transam. Célia e Milles se encontram em frente à igreja/cemitério, há quatro anos não se viam. Milles e Rowena estão morando na Austrália. Toby morreu e Célia está trabalhando meio período como secretária na escola. Rowena continua traindo Milles, agora com a equipe de críquete.

Ou então...



Milles e Rowena transam. Célia e Milles se encontram em frente à igreja/cemitério, há quatro anos não se viam. Milles e Rowena estão morando na Austrália. Toby morreu e Célia está trabalhando meio período como secretária na escola. Rowena continua traindo Milles, agora com a equipe de críquete.



Combes diz não a investida de Rowena no campo de golfe. Ela desiste do relacionamento e vai embora. Combes e Célia se encontram na igreja/cemitério. A escola está comemorando 50 anos. Combes foi despedido do conselho. Combes e Toby estão morando juntos em um apartamento em Londres. Célia diz ter ouvido alguns comentários sobre o relacionamento dos dois. Combes reclama que as pessoas são muito maliciosas. Toby voltou a beber e não procura emprego. Célia demonstra estar vivendo sua vida.



Milles sai do galpão disposto a recomeçar a vida e vai embora. Silvy se casa com Lionel. Milles está vivendo com outra mulher mas quer voltar a viver com Rowena. Rowena está vivendo com outro homem e diz que não pode recomeçar a vida com ele.



Milles sai do galpão e aceita ir para casa com a esposa. Silvy se casa com Hapewick. Milles e Rowena continuam juntos, ela continua a trai-lo.



Milles e Rowena conseguem achar o caminho em meio a neblina. Silvy esquece Milles e se casa com Lionel.



Milles, confuso com a neblina, cai do penhasco. Rowena inaugura uma placa em homenagem ao falecido marido. Ela declara seu verdadeiro amor a ele. Silvy se casou com Lionel. Tanto Célia como Silvy demonstram saudades de Milles.

Diagrama da estrutura narrativa de

## No Smoking

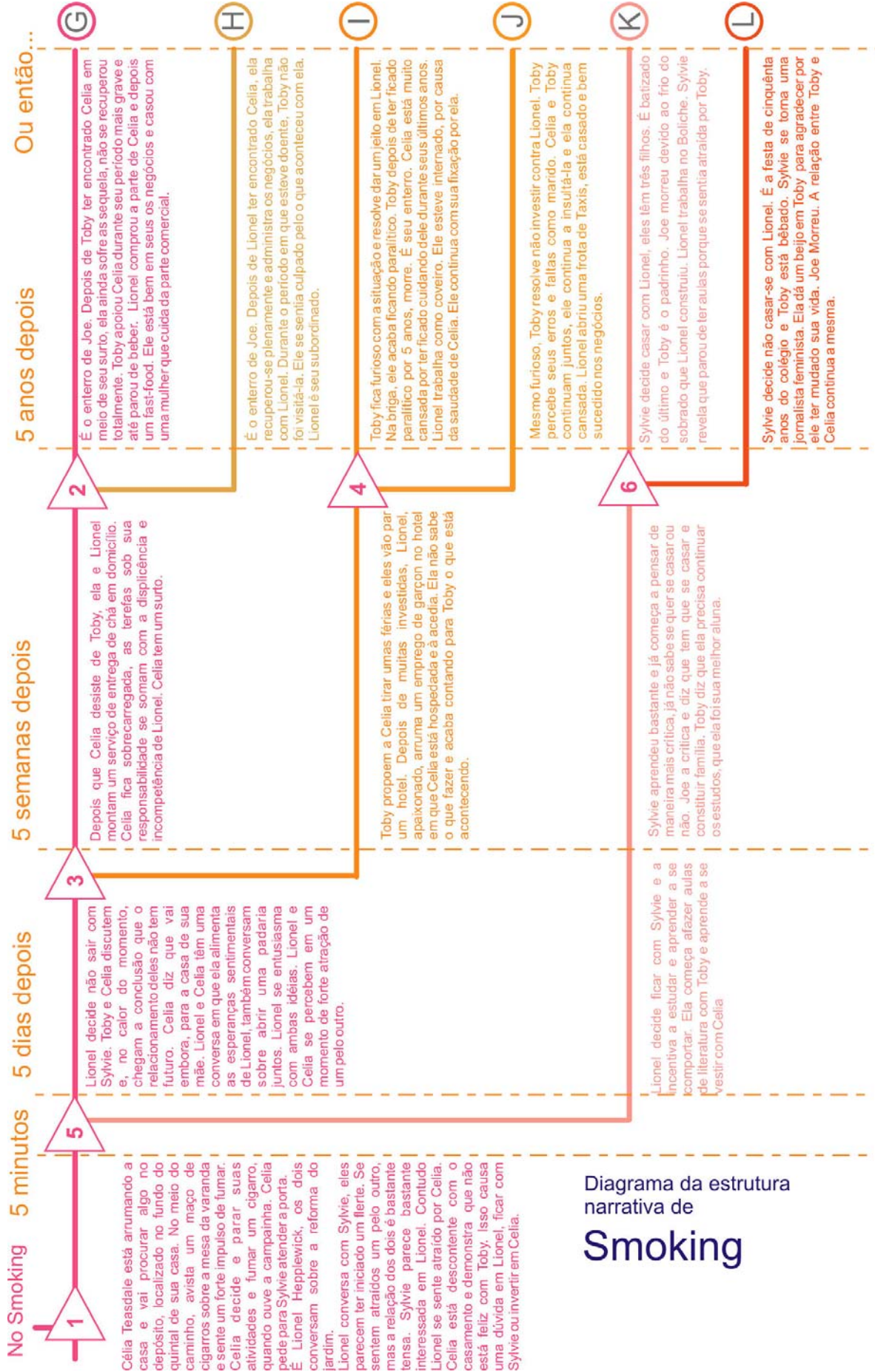


Diagrama da estrutura narrativa de **Smoking**

A visualização dos diagramas de permutação narrativa possibilita a compreensão do labirinto criado pelas linhas narrativas. Chega-se à visão expandida do emaranhado de doze histórias, o que torna mais próximo o entendimento da relação entre elas.

No terceiro capítulo, serão realizadas novas discussões sobre a estruturação narrativa permutativa. Será colocada em questão, a arquitetura sob a qual a narrativa geral se estabelece. Por hora, é preciso deixar evidente que, tomando por base a semiótica peirceana, a permutação se estabelece no nível sógnico da narrativa.

## 2.2 *Smoking / No Smoking*, a multiplicidade de histórias.

Tomando por base filmes como *Corra Lola Corra* ou *Feitiço do Tempo*, *S/NS* poderiam ser vistos como diferentes versões de uma mesma história. No entanto, certos fatores apontam em outra direção. A autonomia de cada desfecho deixa pistas da existência de histórias verdadeiramente auto-suficientes no interior da narrativa.

Sob a perspectiva semiótica, a compreensão do grau de independência das histórias é possível a partir das idéias em torno da relação da narrativa geral (signo) com seu objeto imediato<sup>11</sup> (histórias autônomas). Esta reflexão conduz ao entendimento da real multiplicidade intrínseca à narrativa permutativa de *S/NS*.

Se o aspecto formal da narrativa dos filmes é estruturado pela permutação, um olhar mais aprofundado é capaz de revelar, como objeto imediato deste processo, narrativas autônomas que formam multiplicidade. Nota-se isso ao perceber a possibilidade de (re)montagem dos filmes em doze narrativas separadas.

---

<sup>11</sup> Tomando como referência a teoria semiótica de C. S Peirce, as noções de objeto imediato e objeto dinâmico auxiliam no entendimento da relação do signo com seu objeto. De maneira resumida, pode-se entender o objeto dinâmico como a realidade com a qual o signo se relaciona. Como objeto imediato entende-se a maneira como o objeto dinâmico é apresentado. O conceito de objeto imediato se refere ao "recorte" do objeto dinâmico que é impresso no signo. Como exemplo, Lucia Santaella (2002: 15-16) propõe a comparação entre a primeira página de dois jornais diferentes em um mesmo dia. O objeto dinâmico de ambos são os mesmos: os acontecimentos mais importantes da conjuntura recente. Entretanto, o objeto imediato de cada um deles corresponde ao recorte sobre os acontecimentos derivado da ideologia, da pauta dos tantos outros fatores que determinam a maneira como a página, como signo, irá tratar os acontecimentos.

Todo trecho da narrativa geral que é utilizado em diferentes desfechos possui capacidade de referência simultânea a mais de uma história. Uma vez que um mesmo trecho narrativo pode apontar para diferentes objetos dinâmicos, torna-se clara sua instabilidade como signo.

Desta maneira, a estruturação da narrativa geral como signo somente é possível pelo processo dialógico estabelecido internamente entre as histórias autônomas (objetos dinâmicos). Este processo de construção de sentido, torna-se visível à luz das teorias bakhtinianas. Por isso, antes de aprofundar a análise, é necessária uma introdução ao universo de Mikhail Bakhtin.

### 2.2.1 Histórias autônomas em *Smoking* e *No Smoking*.

“À medida que a literatura desaparecia de vista ou se tornava mais ilustrativa, a busca dos impalpáveis ‘princípios primeiros’ de Bakhtin começava. Apenas recentemente, os intelectuais russos treinados nos textos clássicos da filosofia européia do século XIX começavam a analisar o verdadeiro estilo e lógica do ‘filosofar’ de Bakhtin, seu tecido de citações não identificadas, suas zonas de voz e controvérsias ocultas.”

(Emerson, 2003:160)

Criador de uma filosofia além do seu tempo, os pensamentos de Bakhtin permitem um olhar diferenciado sobre as obras em questão. Seus conceitos de polifonia, relações dialógicas e carnavalescas, aplicados ao *corpus* desta pesquisa, são capazes de revelar a intrínseca multiplicidade de histórias em *S/NS*.

Bakhtin entendia o mundo em sua pluralidade. Para ele, tudo era possível somente através da diversidade e do entrelaçamento de idéias. O universo bakhtiniano é formado pela existência de múltiplas consciências ideológicas, “vários-uns-consciências” consonantes e dissonantes na estrutura interna das relações.

"(...)a polifonia pressupõe uma multiplicidade de vozes plenivalentes nos limites de uma obra, pois somente sob essa condição são possíveis os princípios polifônicos de construção do todo."

(Bakhtin, 1997: 35)

Para Bakhtin (1997) a polifonia somente acontece quando os múltiplos elementos se fazem vozes plenivalentes<sup>12</sup>, ou seja, quando todas as vozes enunciativas são plenas de valor e assumem uma relação de igualdade com as outras vozes do discurso. Levada ao limite de sua conceituação, a polifonia é constituída por consciências equipotentes<sup>13</sup> que nunca perdem o seu “ser” enquanto consciências autônomas.

Neste ideal de polifonia, os diversos elementos relacionam-se de diferentes maneiras. Tais relações são por ele estudadas em uma ciência fundada a partir na noção de dialogismo.

“Ao mesmo tempo, Bakhtin se aproxima da relatividade de Einstein e descobre a existência de um diálogo contínuo entre os fenômenos do mundo, em que nada escapa ao mecanismo das relações. Com base em tais descobertas, Bakhtin vê a possibilidade de construir uma *ciência das relações*, em que a mente teria um função construtiva fundamental. Esta ciência Bakhtin concebeu como *dialogismo*.”

(Machado, 1995: 36)

As noções estético-filosóficas de polifonia e de dialogismo, aplicadas ao objeto desta pesquisa, desvelam a autonomia das histórias incorporadas à narrativa geral dos filmes. Desta maneira, cada uma das doze possibilidades propostas em

---

<sup>12</sup> Bakhtin utiliza o termo plenivalente para se referir às vozes enunciativas de teor ideológico próprio e autônomo.

<sup>13</sup> O termo equipotente é utilizado por Bakhtin para tratar da relação de equilíbrio entre as forças ideológicas das vozes enunciativas em Dostoiévski.

*S/NS*, se faz considerar como uma história plenivalente e se relaciona com as outras através de um processo dialógico.

Ao lançar um olhar sobre a estruturação permutativa dos filmes, nota-se que esta é constituída com base em um "esqueleto" de intertítulos que separam e identificam os trechos narrativos. Os intertítulos possuem duas funções determinantes para o entendimento dos filmes: identificação dos saltos no tempo e introdução à diegese no vai-e-vem da narrativa.

Cada trecho decorrente do retorno da narrativa no tempo só é iniciado depois que os intertítulos situam o espectador no tempo diegético. Isso se dá pela ilustração do ambiente para o qual a narrativa está retornando e pela apresentação da frase que determina a mudança de atitude do personagem em questão. Esta codificação sintática que estrutura o filme possibilita a visualização dos trechos da narrativa que compõem cada uma das histórias. (ver diagrama de permutação narrativa tratado anteriormente)

Por outro lado, o que confere força suficiente para um desfecho ser interpretado como história autônoma é a sua composição dramática. Cada história possui todos os elementos estruturais narrativos necessários para dar sentido a uma obra cinematográfica. Todas as doze histórias internas, quando visualizadas em suas narrativas particulares, possuem significados independentes e conclusões próprias sobre fatos e personagens. São identificáveis, os protagonistas, seus obstáculos e objetivos, o conflito principal e os secundários, a tensão principal e a resolução, itens fundamentais para um roteiro cinematográfico. (Howard & Mabley, 1993)

Em alguns casos, os obstáculos existentes entre o personagem e seus objetivos são diferentes, em outras são iguais. Mas, mesmo nos casos em que as diferenças entre uma história e outra são operadas pelos trechos narrativos mais curtos (ao exemplo das histórias G e H no diagrama de permutações), ao menos a culminância e a resolução são exclusivos. É esta característica que confere a cada uma das histórias que compõem o objeto dinâmico das obras de Resnais o caráter de instância enunciativa plenivalente.

Nota-se, por exemplo, a culminância da tensão principal de duas histórias em que a diferença se faz por um pequeno trecho narrativo (A e B). Na história A, em

meio a uma partida de golfe, Milles Coombes cede às investidas sexuais de sua esposa. Rowena havia magoado profundamente seu marido com suas traições. A atitude de Milles demonstra sua aceitação em ser eternamente colocado em segundo plano, em relação aos casos extraconjugais de sua companheira. Já na história B, ele encontra forças para dizer não às provocações de Rowena e, por consequência, para todas as espécies de constrangimentos a que sua mulher o expusera até então. Neste trecho, a resolução da história acontece quando Coombes encontra Celia Teasdale. Ele revela a ela, e ao espectador, que, mesmo com os “comentários maldosos” das pessoas, está vivendo em Londres com Toby, ex-marido de Celia, embora eles sejam apenas “bons amigos”.

Mas a diferença é maior quando se compara estas duas histórias com a que as sucede. A história oferecida pelo desfecho C, volta no início do tempo diegético para contradizer todo o desenvolvimento dos trechos acima. Neste caso, a tensão principal não acontece em um campo de golfe, mas no galpão da casa dos Teasdale.

Devido às traições de Rowena e à negação de Sylvie ao seu convite para viajar pelo mundo (o que seria sua única alternativa de ser feliz ao lado de uma mulher), Milles Coombes tranca-se no galpão, permanecendo lá por cinco semanas. Apenas quando se comove com os apelos e atitudes de Rowena (ela não cede às investidas sexuais de Lionel Haplewick, porteiro da escola), Milles sai de seu refúgio. Ao deixar o galpão, ele sai desolado e comunica à esposa que irá apanhar um trem e sair pelo mundo. Cinco anos depois, Milles está vivendo infeliz com outra mulher que, como sua ex-esposa, também o trai. Milles encontra Rowena na igreja e pede para que volte a viver com ele, mas agora ela também está vivendo outra relação e não dá atenção ao pedido do ex-marido. Coombes, infeliz, vai embora. (história C)

Estas três histórias ilustram o grau de independência ideológica que se procura evidenciar. Não existe uma versão que possa ser considerada correta ou principal, todas possuem o mesmo valor significativo em relação às outras, já que seus elementos dramáticos e narrativos assim permitem. Se, entre as histórias A e B, a diferença é percebida na culminância da tensão principal, entre estas duas e a história C, as diferenças estendem-se por toda a trama.

A noção de autonomia das histórias fica ainda mais evidente quando se atenta para o fato de que cada uma delas poderia ser separada em um único filme.

Através de procedimentos de montagem, seria possível separar as seis narrativas que compõem o objeto imediato da narrativa de cada filme, sem que isso prejudicasse o desenvolvimento de qualquer uma das histórias. Para isso, seria necessário somente que, neste processo de (re)montagem, os trechos comuns a duas ou mais histórias fossem repetidos nas narrativas que assim exigissem.

### 2.2.2 Os processos de inversão entre as histórias de *Smoking* e *No Smoking*.

Se *S/NS* são formados por histórias autônomas, o funcionamento da semiose da narrativa geral somente é possível pelos processos dialógicos que se articulam entre as histórias.

Tal processo desenvolve-se a partir das inúmeras relações de assimilação e inversão de sentido operadas entre todas as doze histórias. Nesta teia de assimilação de elementos, pode-se destacar aspectos estruturais das narrativas: todas as narrativas internas são divididas em cinco minutos, cinco dias, cinco semanas e cinco anos depois; aspectos dramatúrgicos: os mesmos personagens, suas personalidades e objetivos; aspecto espacial: os acontecimentos desenvolvem-se nos mesmos ambientes.

A análise dos elementos estéticos que dialogam nas histórias de *S/NS* será desenvolvida no capítulo 3. Avançando para além da discussão sobre os elementos comuns às diferentes histórias, nota-se aqui a principal relação entre eles: a subversão de sentido a que cada história submete o trecho narrativo que compartilha com outras histórias. Para esta análise é necessária a introdução do conceito de carnaval de Bakhtin.

A polifonia resultante do entrechoque de histórias ideologicamente libertas conduz à estruturação de uma obra dialógica. Para Bakhtin, é através do dialogismo que:

“... tudo significa e é compreendido como parte de um todo maior – há uma interação constante entre os significados; todos trazem, em si, o potencial de determinar os demais.”

(Bakhtin, 1997)

A idéia de que a interação constante entre os significados permite que todos estes tragam em si o potencial de determinar os demais tornando possíveis os processos de inversão de significado de um mesmo signo.

Para Bakhtin, o carnaval oferece uma visão não-oficial do mundo, do homem e de suas relações, constituindo um universo paralelo, exterior à Igreja e ao Estado. No carnaval, o mundo é colocado ao avesso. Tudo é vivido ao contrário. São invertidas as ordens hierárquicas. Uma nova forma de relações humanas renova o mundo (ver Bakhtin, 1974 e 2002).

“As leis, proibições e restrições, que determinavam o sistema e a ordem da vida comum, isto é, extracarnavalesca, revogam-se durante o carnaval: revogam-se, antes de tudo o sistema hierárquico e todas as formas conexas de medo, reverência, devoção, etiqueta, etc.,(...) Coroa-se o antípoda do verdadeiro rei – o escravo ou o bobo, como que inaugurando-se e consagrando-se o mundo carnavalesco às avessas.”

(Bakhtin, 2002:123-4)

De acordo com o conceito de carnaval de Bakhtin, as vozes que se manifestam na obra se tornam eximidas de culpa ou inibição. Segundo o pensador russo, um autor pode usar o discurso de um outro para seus fins pelo mesmo caminho que imprime nova orientação significativa ao discurso que já tem sua própria orientação. É deste modo que a ambivalência do carnaval é introduzida aos processos de significação. Assim, em um único discurso podem-se encontrar duas orientações interpretativas contraditórias. Tal esquema permite uma inversão de sentidos própria à paródia.

“O parodiar carnavalesco era empregado de modo muito amplo e apresentava formas e graus variados: diferentes imagens (os pares carnavalescos de sexos diferentes, por exemplo) se parodiavam, umas às outras de diversas maneiras e sob diferentes pontos de vista, e isso parecia constituir um autêntico sistema de espelhos deformantes: espelhos que alongam, reduzem e distorcem em diferentes sentidos e em diferentes graus.”

(Bakhtin, 2002:127)

Uma vez que cada história pode ser separada em uma narrativa própria e que os trechos comuns destas narrativas são objetificados em um único signo (a narrativa geral), as diferentes interpretações de um mesmo trecho narrativo são possibilitadas pelos processos de inversão de sentido do signo, conforme se pretende demonstrar à seguir.

#### 2.2.2.1 A carnavalização das histórias – o estudo de *No Smoking*.

Para tratar do processo de carnavalização é necessário decompor sistematicamente os filmes nas suas seis histórias. Uma vez que ambos os filmes estruturam-se sob os mesmos paradigmas, aqui os processos de inversão serão demonstrados em *No Smoking*.

À medida em que a narrativa desenvolve-se, cada salto no tempo diegético aumenta a importância do trecho narrativo que se segue. Portanto, são os diálogos e ações que acontecem "cinco anos depois", os mais significativos na determinação do sentido de cada história.

De acordo com o primeiro final mostrado no filme, a história (A) diz respeito a dois casais com problemas conjugais, que tentam algumas soluções para suas angústias. Nesta busca pela felicidade, Milles e Celia ficam juntos no galpão da casa dos Teasdale. Ao saber disso, Toby flerta com Rowena para vingar-se. Entretanto, a busca da felicidade no amor é frustrada ao final da história. Cinco

anos depois, Milles e Rowena vão morar na Áustria e o casamento dos dois continua como antes, pois agora Rowena tem “novos amigos”. Milles se diz arrependido por ter ido embora, acha que poderia ter ajudado o amigo. Toby morreu há três anos por causa do álcool e Celia passou a trabalhar como secretária na escola para sustentar as crianças.

Em seguida, é apresentada uma outra história (B). Milles e Toby são dois homens desiludidos com seus casamentos. Na busca pela solução dos seus problemas, Milles envolve-se com a mulher de Toby, mas descobre que ainda não seria isto que o tornaria feliz. Ao final, Milles e Toby deixam suas esposas e passam a viver juntos em Londres, onde moram no mesmo apartamento. Rowena vive viajando para lugares exóticos, em companhia dos filhos. Celia trabalha como secretária na escola. Cinco anos depois, Toby continua bebendo, fumando e espalhando bits de cigarro pela casa, mas agora é Milles que agüenta sua rabugice. Celia e Milles trocam experiências sobre da vida conjugal com Toby.

A história (C) trata de um homem (Milles) que, infeliz com sua esposa, frustra-se ainda mais com o insucesso de sua tentativa em se aproximar de uma jovem (Sylvie). Depois de passar cinco semanas trancado em um galpão, Milles decide ir embora e recomeçar sua vida. Cinco anos depois, Milles está envolvido em outro relacionamento, semelhante ao que vivera com Rowena. Contudo descobre-se novamente infeliz e quando tenta voltar para sua vida, percebe que é tarde demais. Apesar do interesse de Milles em restabelecer seu relacionamento com Rowena, ela não dá abertura para qualquer tentativa de aproximação do ex-marido. Ela vive só, mas continua saindo com Hampton, seu antigo amante.

A outra história (D) foca-se na abnegação por Rowena de seus desejos e impulsos. Milles não oferece a vida cheia de aventuras que ela deseja viver, o que a faz buscar uma vida mais aventureira através de relacionamentos fora do casamento. Entretanto, ao se ver pressionada por Milles, com a atitude de trancar-se no galpão, Rowena abre mão dos seus desejos para dedicar-se à família e ao marido. Esta situação conduz Rowena a uma grande depressão, mas, ainda assim, ela não abre mão de respeitar o marido. Ela reclama, diz que precisa ser autêntica e aproveitar sua vida, mas continua comportando-se como uma dona de casa e respeitando Milles.

A penúltima história (E), mais uma vez, inverte radicalmente o sentido que foi construído anteriormente. Neste caso, Sylvie ganha destaque. Ela é uma jovem humilde que acredita na possibilidade de viver uma vida feliz ao lado de um homem mais experiente e requintado: Milles. Devido aos problemas no seu casamento, ele propõe uma aventura à Sylvie. Ela aceita, mas se sente frustrada por não encontrar o requinte e o amor que sonhava ao lado do amante. Sylvie decide voltar e retomar sua vida ao lado de Lionel, porteiro da escola. Os dois casam-se cinco anos depois. Milles e Rowena continuam vivendo seu relacionamento frustrado de antes.

Por fim, a última história deste filme (F) fala de um homem fiel nos seus relacionamentos e amizades: Milles, que vive um casamento frustrado. Sem conseguir suportar mais seu relacionamento com Rowena, ele resolve realizar seus sonhos com outra mulher, uma garota muito mais nova e humilde. Não demora muito para perceber que sua nova tentativa de relacionamento foi em vão. Neste instante ele morre devido a um terrível acidente, fato que o torna uma espécie de mártir para as pessoas que conviviam com ele, principalmente para as mulheres.

Em cada história, a quantidade de material fílmico compartilhado varia de acordo com o momento de bifurcação. Mas, para entender o processo de inversão na narrativa, é interessante passar em revista o trecho que é comum a todas as histórias: o diálogo entre Celia e Milles, com participação de Sylvie, na segunda seqüência do filme (entre as cenas 8 e 19). Esta seqüência pertence às seis histórias. Entretanto, em cada uma delas, cumpre uma função diferente dentro da narrativa.

Se considerada a primeira história apresentada (A), em que Milles é um grande e fiel amigo de Toby, o que se constrói neste diálogo é a demonstração do quanto Milles está preocupado com Toby, defendendo-o veementemente para Celia e futuramente para o conselho. Como seu melhor amigo, Milles preocupa-se não somente com a carreira, mas também com a continuidade do casamento de Toby. Ao fim desta história, Milles sente-se culpado pela morte do amigo. O que fica explícito é que Milles sentia-se responsável por Toby, colocando-se como uma espécie de pilar de sustentação do amigo.

Entretanto, quando considerada a história (B), em que Milles e Toby abandonam suas famílias para viverem juntos, a função deste trecho é invertida. Quando Milles fala do amigo, as palavras que ele utiliza para se referir a Toby

ganham uma nova intenção. A veemência com que Toby é defendido passa a demonstrar a afeição de Milles, deixando claras as pistas que conduzirão ao estreitamento das relações entre os dois. Deste ponto de vista, faz-se notar uma afeição excessiva por parte de Milles, algo mais profundo do que uma preocupação de amigo. Ao mesmo tempo que isto acontece, também é ressaltada a admiração de Milles por Celia. Sentimento que será alimentado nesta história e culminará em um relacionamento sexual entre eles.

A afeição entre Celia e Milles, muito importante nas duas histórias acima, passa para um segundo plano nas outras histórias. Esta inversão ocorre devido ao interesse de Milles por Sylvie. Nas outras quatro histórias (C, D, E e F), Milles investe em uma tentativa de relacionamento com a garota. Quando Celia finalmente mostra-se interessada por Milles, ele já está encantado por Sylvie e não dá atenção a ela (cena 106).

Estas observações demonstram como uma mesma estrutura significativa pode ser referente a diversos objetos. Nota-se daí, os processos de carnavalização de sentidos operados pelas histórias e suas narrativas independentes (objetos imediatos) na narrativa geral (signo).

### 2.2.3 Os desfechos em *Smoking* e *No Smoking* - da hiperconclusão à inconclusão.

Uma das características que mais chama a atenção em *S/NS* é a maneira como a narrativa multiplica-se em diversas histórias. A polifonia criada no campo narrativo traz à tona um outro aspecto dos filmes analisados: a hiperconclusão.

Esta é mais uma característica que destaca os filmes de Resnais do corpo de obras cinematográficas que se enveredam pelos caminhos das narrativas permutativas. Diferentemente de *Feitiço do Tempo*, *S/NS* não oferecem uma justificativa para sua estrutura. Esta se justifica somente pela lógica particular do universo interno das obras. Neste mundo ficcional construído no imaginário é possível que o tempo se multiplique e gere diversas realidades simultâneas. É esta

apresentação das realidades como múltiplos universos impossíveis que torna ainda mais instigante a compreensão de *S/NS* no que aqui está sendo chamado de hiperconclusão. Encontra-se neste aspecto mais um paradoxo articulado nos filmes analisados: é através de sua hiperconclusão que *S/NS* apresentam-se em sua inconclusão.

As questões sobre a inconclusão são colocadas em pauta em discussões que se estabelecem nos âmbitos da filosofia, da narratologia e ganham lugar de destaque quando entram no campo da complexidade e da multiplicidade. Em *S/NS* o modo de funcionamento do tempo, dilui o “presente” enquanto multiplica infinitamente as realidades. Neste mundo imaginário, uma vez que se torna possível ir e voltar a qualquer instante, todo o tempo diegético passa a estar continuamente no presente.

“quando o presente se torna o centro da orientação humana no tempo e no mundo, o tempo e o mundo perdem o seu caráter acabado, tanto no todo quanto na parte. O modelo temporal do mundo modifica-se radicalmente: este se torna um mundo onde não existe a palavra primordial (a origem perfeita) e onde a última palavra ainda não foi dita. O tempo e o mundo tornam-se históricos pela primeira vez.”

(Bakhtin apud Machado, 1995: 141)

*S/NS* não elegem um desfecho, não existe uma história apontada como a verdadeira. Ao contrário disso, a verdade apresenta-se como resultado do processo dialógico constituído pela polifonia das histórias que carnavalizam o signo narrativo. Ao apresentar todos os finais em condição de plenivalência, Resnais afirma que todas as histórias são válidas e coexistentes.

"A recusa de conclusão é sempre, em algum nível, uma negação da mortalidade. Nossa fixação em jogos eletrônicos e em histórias é, em parte, em encenação dessa rejeição da morte. Eles nos oferecem a chance de apagar memórias, de começar tudo de novo, de repetir um acontecimento e experimentar uma solução diferente para ele. Nesse sentido, os meios eletrônicos têm a vantagem de encenar uma visão profundamente divertida da vida, uma visão de erros remediáveis e opções em aberto. A narrativa ciberespacial, sem fim e sempre mutante, é um lugar de deleite num sentido de intermináveis transformações..."

(Murray, 2003: 170)

A estrutura permutativa muito bem arquitetada de *S/NS* visa claramente assumir, no campo cinematográfico, este deleite proporcionado por um mundo de "erros remediáveis". A partir dessa estrutura, pode-se comparar o espectador dos filmes ao que assiste a uma rodada de video-game. *S/NS* se apresentam nos mesmos moldes da gravação do desempenho de um jogador que recebe vários bônus e tem a chance de retomar seu jogo a partir de um ponto anterior, quantas vezes desejar. O que se poderia entender como "fim" é multiplicado inúmeras vezes, gerando a hiperconclusão. Mas, se o desfecho da narrativa pode ser rearticulado de maneira a multiplicar-se inúmeras vezes, o que se entende como "fim da história" deixa de existir de fato para dar lugar ao "retorno". Desta maneira, a sobreposição de finais resulta no esvaziamento de sentido do "fim da história". À medida que a hiperconclusão retira o sentido do "fim", ela conduz as obras à inconclusão.

Como apontado anteriormente, as histórias de *S/NS* possuem contornos muito bem delimitados pela sua arquitetura de construção. Por outro lado, a mesma estrutura que delinea os acontecimentos, demonstra seu potencial de gerar infinitas possibilidades. Mesmo a narrativa sendo encerrada no décimo segundo desfecho, a estrutura dos filmes deixa evidente a possibilidade de desencadeamento de outras inúmeras histórias. Como obra inconclusa, *S/NS* aparecem como um resultante da negação à simplificação das coisas do mundo.

"[sobre a multiplicidade] Há a obra que, no anseio de conter todo o possível, não consegue dar a si mesma uma forma nem desenhar seus contornos, permanecendo inconclusa por vocação constitucional..."

(Calvino, 2003: 132)

O universo imaginário criado por Resnais está impregnado da noção de mundo como um "sistema de sistemas", de acordo com a idéia do escritor italiano. O "anseio de conter todo o possível" deflagra-se na multiplicação das possibilidades relativas às histórias, sentimentos, ações e ideologias dos seus personagens. O resultante do mundo imaginário em que situações paradoxais são possíveis e desejáveis é o universo múltiplo criado pela representação fílmica em *S/NS*.

### **CAPÍTULO 3 – *Smoking* e *No Smoking*, a multiplicidade estética e sintática.**

Quando Bakhtin identifica a polifonia nas obras de Dostoiévski, ele o faz a partir dos personagens criados nos romances e novelas deste último. Segundo a teoria de Bakhtin, estes personagens não são apenas objetos do discurso do autor, mas os sujeitos desse discurso, possuindo consciências próprias, independentes, que se relacionam de maneira equipotente. Os universos desses sujeitos se misturam no desenvolver da trama e cada um deles atua de acordo com sua visão de mundo, escapando da incumbência de representar a idéia do autor.

“Suas [de Dostoiévski] obras marcam o surgimento de um herói cuja voz se estrutura do mesmo modo como se estrutura a voz do próprio autor no romance comum. A voz do herói sobre si mesmo e o mundo é tão plena como a palavra comum do autor; não está subordinada à imagem objetificada do herói como uma de suas características, mas tampouco serve de intérprete da vez do autor. Ela possui independência excepcional na estrutura da obra, é como se soasse ao lado da palavra do autor, coadunando-se de modo especial com ela e com as vozes plenivalentes de outros heróis”

(Bakhtin, 1997: 5)

A verdade para Dostoiévski é inseparável da verdade do indivíduo, por isso, ela passa a ser o resultado da confluência de um processo dialógico em que cada idéia é autônoma e possui uma visão particular sobre si mesma e o mundo. Também para o pensador russo, inexistente uma idéia que não pertença a ninguém, cada idéia é uma consciência, um sujeito, um enunciador.

Na obra de Dostoiévski, as instâncias enunciativas, nas quais se converte cada um de seus heróis, personificam uma fonte ideológica com consciência e verdade própria sobre o mundo. Os personagens mais importantes das histórias de

Dostoiévski, uma vez entendidos como instâncias enunciativas, são as peças fundantes do processo dialógico de construção de sentido de sua obra.

O cinema herdou sua tendência narrativa dos gêneros literários e compartilha com eles muitos dos seus elementos estruturais, já que, salvo raras exceções, um filme sempre parte de um roteiro, dramaturgia e personagens. Assim, é possível pensar a mesma forma de construção da verdade ideológica de Dostoiévski também no cinema. Expandindo a função significante dos personagens-heróis para o âmbito cinematográfico, observa-se a possibilidade de criação de instâncias enunciativas por outros elementos estéticos. A própria estrutura sintática cinematográfica passa a assumir esta propriedade, criando, através dos seus elementos, instâncias enunciativas com autonomia suficiente para a construção de uma verdade estética dialógica.

Ao se pensar as diversas relações de múltiplos elementos possíveis no plano cinematográfico, estas consciências não estão mais restritas ao texto dos personagens e à autonomia que o roteiro dramaturgico confere aos heróis. As consciências autônomas passam a ser representadas pelos elementos de construção e organização do filme. São os elementos sintáticos do cinema que passam a estar impregnados desta multiplicidade polifônica. Roteiro, narrativa, história, montagem, cenário, luz, plano, seqüência passam a ser constituídos e organizados de modo a assimilarem as mais diversas ideologias, linguagens, formas, gêneros. Referindo-se à clássica parábola contada por Bakhtin<sup>14</sup> sobre a natureza da enunciação, Irene Machado afirma:

---

<sup>14</sup> Maior aprofundamento sobre a parábola da enunciação de Bakhtin, ver: MACHADO, Irene. *O romance e a voz: a prosaica dialógica de Mikhail Bakhtin*. 1995. p. 39-40.

“O ponto fundamental da parábola narrada por Bakhtin com relação ao dialogismo é a possibilidade de entender o discurso literário como a representação de um discurso dentro de outro discurso. A parábola deixa bem claro como o discurso comunicativo torna-se representação, sem refletir diretamente o contexto vivencial da enunciação. O discurso é capaz de matizar a expressão com indícios deste contexto vivencial e deixar ressoar o que não é verbalizado. (...) é o processo da transmissão da palavra do outro, segundo a multiplicidade dos pontos de visão.”

(Machado: 1995, 40-41)

A diversidade de elementos implicados no processo de semiótica cinematográfica é capaz de conferir o caráter determinado a cada uma das instâncias enunciativas. As diferenças que se estabelecem entre estas garantem a heterogeneidade, valorizando suas unidades fundantes. A obra concebida desta maneira possui seu funcionamento semiótico calcado no diálogo de suas instâncias enunciativas, favorecendo a diversidade estética através de suas múltiplas origens, garantindo um resultado híbrido e plural.

O capítulo anterior trata destas questões sob o ponto de vista da estruturação narrativa e da articulação de suas histórias. Mas, ao se falar de multiplicidade em *S/NS*, é necessário atentar para os processos dialógicos que acontecem no plano estético. Primeiro porque os filmes foram realizados a partir das peças teatrais de Aickbourn, incorporando a tradução intersemiótica (Júlio Plaza) em sua gênese. Mas, principalmente, por *S/NS* deixarem transparecer fortes relações com elementos de diferentes estéticas teatrais, dos games, dos aplicativos hipertextuais e da pintura.

Portanto, o objetivo deste capítulo é demonstrar o desenvolvimento das principais relações dialógicas na estética de *S/NS*.

### 3.1 O diálogo com os jogos de computador.

Diferentes enfoques têm sido dados às relações entre os games e o cinema em diversas áreas de pesquisa. Cumpre destacar que a análise aqui realizada foca as relações dialógicas que *S/NS* operam através da estilização de um tipo de game que se encaixa na categoria dos jogos de simulação.

Logo após o lançamento de *Corra Lola Corra*, muito se discutiu sobre a relação deste filme com os jogos em primeira pessoa.

“Nós somos presenteados com um universo filmico estilizado cujo os elementos são reconstruídos por um grupo de formas e gêneros de filmes – e, é claro, o jogo de computador tão bem quanto uma provocante estrutura hipertextual em que os personagens com que Lola se choca aleatoriamente funcionam como links para outros mundos.”

(Walther, 2003: 13)

Em *Corra Lola Corra*, um universo filmico estilizado visa estabelecer relações com os elementos dos games e da estrutura hipertextual. Isso se faz por meio de uma narrativa que mostra três possibilidades de desdobramentos de uma única situação. Os personagens do filme de Tom Tykwer possuem um objetivo claro a ser alcançado: Lola e/ou Manni precisam conseguir o dinheiro em vinte minutos. Além disso, os dois têm que permanecer vivos para completar a missão satisfatoriamente. Nas duas tentativas iniciais, o objetivo não é alcançado, o que acarreta a morte de um dos dois (Lola e Manni, respectivamente). O filme se dá por encerrado quando os personagens alcançam seu objetivo.

*Corra Lola Corra* possui estreitas relações com jogos em primeira pessoa. Games como *Doom*, em que o jogador assume um avatar e passa a percorrer o espaço virtual vendo as paisagens e os seus adversários vindo em sua direção, como se estivesse realmente presente naquele ambiente. (Murray, 2003: 143.) O personagem/jogador tem objetivos determinados a cumprir, sendo que o principal deles é continuar “vivo”.

Nesta categoria de game, cada vez que o jogador tem seu objetivo frustrado, ele volta para o início da etapa. O jogo é retomado e o jogador tem mais uma chance de alcançar seu objetivo.

Diferentemente da produção alemã, *S/NS* relacionam-se com outro gênero de game: os de simulação. Como exemplo, pode-se tomar os jogos da família *The Sims*. Nestes games, o jogador é chamado a organizar as atividades de uma comunidade humana simulada. A evolução do jogo se dá através dos comandos dados pelo jogador e da própria "vontade" dos personagens (chamados de *Sims*). Ao jogador cabe a tarefa de direcionar o desenvolvimento de cada personagem. Além de cumprir com as necessidades básicas como comer e dormir, é preciso que o jogador realize tanto atividades de desenvolvimento pessoal (como leitura e exercícios), quanto de sustentação financeira (como trabalhar e pagar suas contas).

Nestes jogos de simulação, o jogador é colocado frente a um sistema complexo e assume a função de administrá-lo. Em muitos casos, cumpre a ele o papel de uma espécie de Deus, de acordo com o modelo de *SimCity* e *Civilization*.

Em *SimCity*, o jogador recebe o papel de um prefeito. Não existe uma maneira ideal de conduzir a cidade. O jogador a constrói como quiser. É possível acrescentar prédios, casas, rede de esgoto, sistemas de transporte público. A partir das ações do jogador, o programa calcula os efeitos de cada decisão. Caso as ações acarretem efeitos negativos para a cidade, o prefeito tem que conviver com críticas nos artigos de jornais, manifestações da população e até com a derrota nas eleições. Mas, se o planejamento for bem feito, a cidade pode prosperar por muitas décadas.

“Por causa da importância do papel que desempenha em *SimCity*, o poder do prefeito assemelha-se mais ao de Deus do que ao de qualquer outro líder político da vida real e a sensação experimentada pelo jogador, de onisciente percepção das conseqüências e de onipotente controle dos recursos, faz parte da fascinação que tais jogos despertam.”

(Murray, 2003: 91)

Nos games estruturados de acordo com os modelos de *The Sims* e *SimCity*, o jogador tem o poder de alterar diversos parâmetros do mundo e de seus personagens. No decorrer do tempo, é possível modificar as prioridades, estabelecer tarefas, explorar diferentes áreas e recursos.

A posição que o jogador assume em jogos como *SimCity* é semelhante à assumida pela instância narrativa geral de *S/NS*, de acordo com a análise realizada no capítulo anterior ( 2.1.1 Instância enunciativa e voz narrativa em *Smoking* e *No Smoking*). A instância enunciativa da narrativa geral em *S/NS*, assim como o jogador em *SimCity*, possui uma visão geral de tudo que ocorre no seu mundo. Ela tem o poder de rearticular seus elementos, voltar no tempo e modificar o desenvolvimento da história. A Gaivota-Deus é assumida como avatar do jogador (neste caso o próprio Resnais) que orienta a evolução da história das diferentes maneiras que desejar.

Todas as possibilidades acontecem aos olhos do espectador dos filmes, que assiste a cada uma das evoluções propostas pelo Avatar-Deus-Gaivota. Se, no "jogo" anterior, Sylvie decide não viajar com Milles pelo litoral da Inglaterra, na próxima "chance", o "jogador" tem a possibilidade de fazê-la aceitar o convite e aventurar-se em um novo romance.

A estrutura de rearticulação das histórias de *S/NS*, que, uma vez manipulada pela Gaivota-Deus-Avatar, é capaz de gerar inúmeros finais, se assemelha ao algoritmo de *SimCity* e *Civilization*. Neste aspecto, revela-se outro elemento dos games estilizado em *S/NS*: o algoritmo com infundáveis resultados.

“Como *SimCity*, *Civilization* dá margem a múltiplas estratégias de jogo (...). O interesse narrativo do jogo consiste em criar múltiplas versões possíveis de uma história semelhante à da Terra. Por exemplo, é possível inventar a ferrovia numa era antes de Cristo, ou transforma-se num invencível Napoleão. É possível ganhar o jogo conquistando todas as outras civilizações (e, nesse caso, você é recompensado com retratos dos outros líderes com olhares carrancudos) ou mandando 20 mil pessoas para o espaço (e, nesse caso, você vê o espaçoporto).”

(Murray, 2003: 92)

Em *SimCity* e *Civilization* ocorrem “múltiplos estilos de jogo”. Nos games, o jogo se inicia a partir de uma configuração que determina quais variáveis poderão ser alteradas pelo jogador e sob quais aspectos. Assim, como exemplo, não existe maneira do jogador construir uma ponte se ele não conseguiu recursos suficientes para aquilo, ou mesmo se não houver mão de obra disponível para a empreitada. Desta diversidade de possibilidades, estrutura-se a multiplicidade de resoluções para o desafio dos games.

É nesta mesma lógica que opera a narrativa permutativa de *S/NS*. Logo na apresentação inicial dos filmes, são identificados os personagens e os principais ambientes que irão compor as histórias. Isso funciona como uma determinação das constantes de programa de computador. Nesse ponto, são dadas as informações que não serão alteradas no decorrer dos filmes. Estas constantes tornam-se uma configuração inicial que determina as possibilidades de variação da história no decorrer da narrativa. Deste ponto, é iniciado um jogo em que a complexidade é a característica principal e em que cabe ao “jogador” tentar administrar as situações e conduzir esta realidade da sua própria maneira.

O tempo é outro ponto importante de ser destacado na relação de *S/NS* com os games de simulação. Nos jogos desse tipo, o tempo operante é linerizado. Existem saltos e o tempo evolui mais rápido do que o real. As crianças crescem rapidamente e cidades inteiras podem ser construídas em questão de minutos. Mas,

ainda assim o tempo é linear e progressivo.

Assim como nos nestes jogos, a narrativa de *S/NS* evolui em um tempo linearmente progressivo (cinco minutos, dias, semanas e anos), que determina as conseqüências das atitudes dos personagens. Em *S/NS*, existe um tempo já determinado para a culminância desta evolução. O "jogador" (sob o avatar da Gaivota-Deus) possui como limite o tempo de cinco anos para desenvolver sua pequena vila. Ao término deste tempo, o jogo se reinicia e o "jogador" tem a possibilidade de influenciar as atitudes de seus personagens, de modo a alterar o rumo dos acontecimentos.

Em *The Sims* não existe um personagem já determinado como o mais importante. Cada personagem tem suas características dadas por uma escala numérica que determina alguns aspectos fundamentais da sua personalidade. Força, inteligência, humor, entre outros, são determinados individualmente para cada personagem, de modo que qualquer um deles pode se destacar. Além disso, se um personagem atua mais em serviços braçais, com o tempo, ele irá se capacitar ainda mais para aquilo; se ele passa o maior tempo estudando, ele poderá tornar-se um pesquisador. Assim acontece em *S/NS*. Em uma das histórias, Sylvie dedica-se à literatura e, com a ajuda de Toby, torna-se uma intelectualizada jornalista feminista. O interesse de evolução intelectual é demonstrado por Sylvie em outras histórias mas a falta de incentivo de Lionel não permite que a garota progrida nos estudos.

O maior exemplo de diversidade de atividades desenvolvidas é Lionel. Em cada história ele segue a direção que lhe parece mais favorável, de acordo com as opções disponíveis. Sua função inicial de porteiro da escola chega a dar lugar à de jardineiro, garçom, padeiro, empresário e coveiro.

Outro aspecto deste tipo de game assimilado por *S/NS* é a confusão dos caminhos abertos pela multiplicidade de histórias possíveis. Como o prazer está no desenvolvimento dos diversos jogos possíveis, em games como *SimCity*, o mesmo jogador pode testar possibilidades até a exaustão. Assim como um jogador do game, o espectador de *S/NS* é levado a confundir o que assistiu nas diversas possibilidades de desdobramentos. A sobreposição de histórias, faz com que se perca a noção do que aconteceu em cada uma das versões. Quando o espectador depara-se com o segundo final, ele tem condição de lembrar-se da primeira história. Mas, quando ele

está no quinto desfecho, as possibilidades de se lembrar dos fatos que aconteceram em cada uma das versões anteriores diminuem drasticamente. As relações complexas estabelecidas no nível do objeto dinâmico formam-se no entendimento do espectador. Mesmo estando formatado pelo modelo estruturante da narrativa permutativa, as histórias tendem a misturar-se na mente daquele que as assiste.

Assim como nos games, o mais interessante em *S/NS* é o seu desenvolver, sua evolução, seu "jogar". A multiplicidade produzida em *S/NS* conduz o espectador a questionar-se, especulando sobre novas possibilidades. Esta é a lógica do algoritmo de *S/NS*, uma multiplicação das histórias que tende ao infinito. Se fosse possível a exibição de um filme infindável, certamente a estrutura de *S/NS* seria adequada para oferecer as inúmeras histórias necessárias. Tal característica é possível pela operação de um algoritmo combinatório que estrutura os filmes.

### 3.1.1 A organização da narrativa no tempo.

No desenvolver deste trabalho foram realizados alguns apontamentos que colocam em destaque a arquitetura da informação empregada em diferentes aspectos do desenvolvimento de *S/NS*. Evitando a retomada de questões já concluídas, nesta etapa será desenvolvida uma análise da arquitetura da informação que estrutura as bifurcações dos filmes no tempo de exibição

Deste ponto de vista, é possível proceder uma comparação entre as estruturas da narrativa geral dos filmes. Os diagramas de permutação (p.45 e p.47) demonstram que a primeira bifurcação de cada filme (a segunda de fato, já que a primeira é a que separa os dois filmes), faz com que a narrativa volte à última deixa possível para retorno: cinco anos antes do desfecho da história. Esta opção acontece para tornar claro ao espectador, o mais rápido possível, o funcionamento da estrutura sobre a qual os dois filmes estão construídos.

O fato da narrativa voltar para pouco antes do último salto no tempo faz com que não se passe mais de oito minutos entre o final da primeira e o segunda

história apresentada ao espectador. Quem assiste ao filme e estranha o primeiro "ou bien" logo se situa quando vê o segundo intertítulo de retorno na tela.

A compreensão desta característica torna possível perceber uma grande semelhança estrutural nas narrativas dos dois filmes. Em ambos, os retornos no tempo acontecem intercalando um longo período de narrativa com um período curto.

Na primeira bifurcação, a narrativa de *Smoking* volta no tempo diegético para mostrar “cinco anos antes”. Após o segundo final, retorna a “cinco semanas depois” do início dos filmes, o que faz com que se leve vinte e dois minutos para chegar ao fim da terceira história. Em seguida, retorna novamente a “cinco anos antes”, levando cinco minutos para dar cabo de mais uma história. Mais uma vez, a narrativa volta no tempo, só que agora para o trecho inicial das histórias, “cinco minutos depois”, para desenvolver a narrativa da quinta história, por mais trinta e oito minutos. Por fim, volta-se mais uma vez no tempo, agora para a sexta história, que leva cerca de oito minutos para ser finalizada.

Em *No Smoking* esta intercalação entre trechos longos e curtos é semelhante. Depois de cerca de uma hora de duração da primeira história, a segunda é finalizada em seis minutos. Para a terceira história, a narrativa retorna ao primeiro trecho, levando quarenta minutos para ser finalizada. No caso da quarta história, este tempo cai para quatro minutos. Depois de uma finalização rápida como esta, a quinta história desenvolve-se por vinte e três minutos e a sexta por nove.

### 3.2 O diálogo entre *Smoking* e *No Smoking* e o teatro.

Como demonstrado no primeiro capítulo, *Smoking* e *No Smoking* são resultado de um processo de adaptação de oito peças de Alain Aickbourn. Conforme apontado anteriormente, *S/NS* foram concebidos com base em *Intimate Exchanges*. Portanto, os filmes de Resnais possuem, já em sua gênese, relações com o teatro de arena inglês. No entanto, como resultado desta adaptação, *S/NS* abrem diálogos também com as estéticas dos teatros ilusionista e realista. Na maior parte das vezes, estas relações dialógicas avançam na direção da paródia ao realismo. Os

mesmos elementos que no teatro acarretam na estética realista são incorporados à linguagem cinematográfica para deflagrar um universo nada verossímil.

O teatro deixa-se transparecer no desenrolar das imagens que compõem os filmes. Entre planos, ângulos e movimentos, o ponto de vista do espectador de cinema camufla-se como sendo o do espectador de teatro. No tempo real da cena, oriundo do teatro, os filmes de Resnais estabelecem um ritmo dado pela ação no interior da imagem em detrimento da duração do plano na seqüência.

Mas, antes de aprofundar as questões relativas ao olhar cinematográfico, é necessário compreender o que aqui está servindo como referência no campo teatral.

Em entrevista para a revista *Positif*, Resnais explica que Alan Ayckbourn concebeu as peças inicialmente para "seu pequeno 'teatro de arena' de Scarborough, uma cidadezinha balnearia de Yorkshire" (Resnais op. cit., p. 405). Evidentemente, o espetáculo teatral que acontece num espaço como aquele é imbuído de uma estética peculiar, própria ao palco de arena. Resnais diz que, por se tratar de um teatro de arena, o autor inglês pôde trabalhar melhor com a imaginação do espectador.

Ainda nesta entrevista, o diretor de cinema fala da conversa que teve com Ayckbourn e do seu desejo de levar para as telas algo o mais próximo possível das peças escritas para o teatro: "Eu lhe disse que esperava encontrar uma forma que se aproximasse de seu empreendimento inicial, daquilo que ele chamou de 'loucura teatral'".

A tentativa de Resnais em aproximar seu trabalho dos espetáculos de teatro, fez com que o modelo teatral que se deixa transparecer nos filmes fosse menos próximo do teatro de arena do que do modelo de espetáculo à italiana. Sem dúvida, não se trata de dizer que Resnais tenha se desviado do seu rumo inicial mas de entender que, devido às questões relativas à estética cinematográfica, o modelo de teatro à italiana mostrou-se mais adequado à cena cinematográfica. Possivelmente esta relação é criada pela ligação do palco italiano com o teatro ilusionista.

As relações com o teatro fazem parte da gênese cinematográfica. Ainda no seu alvorecer, o cinema exibido nos *vaudevilles* buscava um público mais sério. A fim de firmar-se como uma "arte elevada", os realizadores da época buscaram no romance e no teatro oitocentista modelos para contar suas histórias. Muitos dos primeiros filmes que tentaram "elevar" o cinema à condição de arte eram filmagens

de espetáculos teatrais famosos, com cenários que se pretendiam grandiosos e realistas.

Por outro lado, as referências teatrais utilizadas nas primeiras décadas do cinema avançaram também por outros caminhos. Menos empenhados na legitimação do espetáculo cinematográfico do que no resultado estético, alguns diretores deste período enxergaram outras relações entre o teatro e seus filmes. Diferentes tendências teatrais influenciaram autores como Chaplin, Méliès e Eisenstein.

Para dar continuidade a esta abordagem é necessário antes introduzir alguns conceitos importantes para as reflexões que se seguem.

### 3.2.1 Algumas relações entre o teatro e o cinema.

#### 3.2.1.1 A cena do teatro ilusionista.

Trilhando os caminhos do ilusionismo, no final do século XVIII, o teatro perseguia o objetivo de envolver completamente seu público. Tudo era feito para que a ilusão chegasse ao seu grau máximo. Ao falar do teatro ilusionista, Jean-Jacques Roubine diz que: "O ideal, jamais alcançado mas sempre pretendido, seria mesmo que o espectador confundisse a ficção do espetáculo com a realidade." (Roubine, 1998: 119)

Durante séculos, este pensamento esteve à frente da produção teatral<sup>15</sup>. Por muito tempo, o ilusionismo chegou a ser considerado inerente à própria essência do teatro. Esta busca pelo ideal ilusionista fez com que, por um longo período, o teatro permanecesse atrelado ao espetáculo à italiana.

As peças teatrais ilusionistas ocorriam sob o estabelecimento de um contrato enunciativo entre os que encenavam e seus espectadores. Estes se predispunham a deixar-se iludir pelo ambiente cênico, ao mesmo tempo em que aqueles assumiam a responsabilidade de deixar o mais transparente possível tudo que era empregado na

---

<sup>15</sup> Ainda hoje o teatro ilusionista influencia grande parte das produções .

realização cênica. Buscava-se esconder tudo o que pudesse quebrar o encantamento daquele que assistia à peça. As traquitanas, gambiarras de iluminação e tudo mais que tivesse que ser empregado para a produção da ilusão precisavam ser camuflados. Este é o motivo que fez com que durante tanto tempo o palco italiano tenha sido largamente utilizado ao invés de qualquer outro tipo de espaço para encenação teatral<sup>16</sup>.

A opção pelo palco italiano deve-se ao fato dele ser fechado, favorecendo a camuflagem de tudo aquilo que não pertencesse à cena ilusionista.

" ...ainda hoje, e apesar de todas as experiências no sentido de libertar-se dela, a cena *fechada* continua sendo a mais difundida. A abertura no palco é delimitada por uma moldura opaca (reguladores e bambolinas cuja função consiste precisamente em esconder da vista do público tudo que produz a ilusão, caras e urdimentos para o cenário, ribalta e gambiarras para iluminação) ...apresenta-se ao espectador [referindo-se ao palco fechado] como uma caixa que teria aproximadamente a metade de uma parede vazada, permitindo que um olhar de fora penetre no espaço do espetáculo."

(Roubine, 1998: 119-120)

O teatro ilusionista do século XVIII consolidou a idéia de que o espetáculo teatral desenvolve-se dentro de um universo próprio à cena, fingindo ignorar o olhar externo do espectador. Neste modelo de teatro, além das três paredes que compõem o palco à italiana, propõe-se que os atores em cena imaginem a existência de uma *quarta parede*. Esta estaria separando a cena do seu público. Os atores fingem estar confinados a uma caixa preta, em um mundo exclusivo deles.

---

<sup>16</sup> Em contrapartida ao palco italiano, existem os espaços cênicos do teatro medieval, o palco elisabetano, os tabladros da *commedia dell'arte*.

“Como queria Diderot, a 'quarta parede' significa uma cena autobastante, absorvida em si mesma, contida em seu próprio mundo, ignorando o olhar externo a ela dirigido, evitando qualquer sinal de interesse do espectador, pois os atores estão em 'outro mundo'. Ele atacava, por tanto, o exibicionismo, o escancaramento da 'teatralidade'.”

(Xavier, 2003: 17)

No que se refere à maneira de mostrar a cena representada, faz-se notar certas semelhanças entre o espetáculo teatral à italiana e a imagem cinematográfica. Neste tipo de teatro, a cena é apresentada ao público através da chamada *boca do palco*, que é precisamente delimitada pela moldura que a cerca. O objetivo dos reguladores e bambolinas é claramente o de esconder tudo aquilo que faz parte da produção do espetáculo. Tanto no formato (o retangular) quanto na função exercida (não mostrar os mecanismos responsáveis pela cena), esta moldura do palco italiano muito tem a ver com o quadro cinematográfico. Ambos são enquadramentos que delimitam o campo de visão da cena, escondendo tudo que poderia revelar seus mecanismos de produção. Evidentemente, existem muitas diferenças entre a imagem cinematográfica e o que é visto pelos olhos de um espectador de teatro. Mas, é a partir do modelo ilusionista que o realismo ganha força no teatro do século XIX e que, mais adiante, encontra no cinema um meio ainda mais apropriado para o seu desenvolvimento. É o potencial realista do cinema que o aproxima da cena ilusionista à italiana.

“No teatro, a Quarta parede 'protegia' a ficção da realidade... No cinema, tal aprisionamento ganha mais força, pois o espaço imaginário se projeta na pura superfície (a luz na tela); não há atores no espaço da sala, o que auxilia na produção do efeito de autonomia da ficção. (...) Para tanto, foram construídas as regras do cinema clássico que guarda um lugar para o espectador fora do circuito dos olhares que se instala dentro da cena, atento para que a geometria da representação se preserve e a ficção se proteja do real, mantida a separação entre olhar e mundo diegético.”

(Xavier, 2003: 18)

### 3.2.1.2 O olhar no cinema.

No cinema, a questão do olhar pode conduzir a inúmeras direções. Do ato concreto do ator que representa um personagem ao metafórico olhar do diretor sobre a cena, sobre a realidade (como o cine-olho de Vertov) ou, ainda mais genericamente, sobre as tendências cinematográficas. Mas, ao abordar o olhar cinematográfico neste momento, faz-se referência à metáfora da câmera cinematográfica como o olhar do espectador que assiste à exibição do filme.

" No cinema, a câmera carrega o espectador para dentro mesmo do filme. Vemos tudo como se fosse do interior, e estamos rodeados pelos personagens. Estes não precisam nos contar o que sentem, uma vez que nós vemos o que eles vêem e da forma em que vêem."

(Baláz, 1983: 85)

Ainda durante o processo de realização de um filme, fica estabelecida a maneira como a encenação será mostrada ao espectador, o que será filmado, de que modo (ângulo, lente, luz...) e por quanto tempo.

Ao decupar uma cena para a filmagem, o diretor estabelece a chamada geografia de campo. São definidas as marcações dos atores. A câmera é posicionada no *set* e, quando necessário, é determinado seu movimento. No momento em que o diretor escolhe uma posição, um enquadramento, um ângulo de lente, ele imprime ao espectador um olhar que não pode ser de nenhuma maneira alterado posteriormente à captação das imagens. No cinema, o olhar de quem assiste ao filme está preestabelecido, não cabendo nenhum recurso quanto a isso<sup>17</sup>.

As escolhas realizadas durante a filmagem determinam a imagem que será projetada posteriormente na tela de exibição. A imagem mostrada (naquele momento, com todas suas variáveis já determinadas) pode ser chamada de plano.

A noção de plano vem da prática cinematográfica, sendo que sua utilização pode conduzir a diferentes sentidos no campo empírico. Ao tratar do plano como elemento estético do cinema, Jacques Aumont mostra o quanto arenoso é o terreno epistemológico em questão. Em busca de uma conceituação mais precisa, Aumont (1995, 40) trata o plano em três aspectos: tamanho, duração e movimento. Para ele o tamanho de um plano tem relação direta com os vários enquadramentos possíveis de um personagem, sendo classicamente admitidos: o plano geral, plano de conjunto, plano médio, plano americano, plano aproximado, primeiro plano e *close up*.

“De fato, essa questão dos 'tamanhos de plano' encerra duas problemáticas diferentes: em primeiro lugar, uma questão de enquadramento, que não essencialmente diferente dos outros problemas ligados ao quadro e, mais amplamente, depende da instituição de um *ponto de vista* (grifo do autor) da câmera sobre o evento.”

(Aumont, 1995: 40)

A questão do movimento refere-se à contraposição do "plano fixo" (aquele em que a câmera permanece parada durante todo o plano) aos diversos

---

<sup>17</sup> Quando assistido em aparelhos de DVD é possível ser oferecida a opção de mais do que um ângulo de câmera, mas ainda neste caso, tantos quanto forem os ângulos, nunca serão o suficiente para dar conta de

"movimentos do aparelho". Como movimentos do aparelho, Aumont considera tanto os movimentos de câmera – o deslocamento no próprio eixo (panorâmica) ou o deslocamento do eixo (*travelling*) – como os movimentos de lente (zoom). Ainda cabe destacar a noção de plano como unidade de duração no tempo.<sup>18</sup>

### 3.2.1.3 A questão do ponto de vista no cinema.

Não por acaso, o ponto de vista aparece em destaque quando se trata do plano. A instituição da câmera como representante do olhar do espectador sobre a cena confere ao cinema a possibilidade de conduzir o olhar de quem assiste ao filme através do espaço interior da cena.

“Embora nos encontremos sentados nas poltronas pelas quais pagamos, não é de lá que vemos Romeu e Julieta. Nós olhamos para cima, para o balcão de Julieta com os olhos de Romeu e, para baixo, para Romeu, com os olhos de Julieta. Nosso olho, e com ele nossa consciência, identifica-se com os personagens no filme; olhamos para o mundo com os olhos deles e, por isso, não temos nenhum ângulo de visão próprio. Andamos pelo meio de multidões, galopamos, voamos ou caímos com o herói, se um personagem olha o outro nos olhos, ele olha da tela para nós. Nossos olhos estão na câmera e tornam-se idênticos aos olhares dos personagens. Os personagens vêem com os nossos olhos.”

(Baláz, 1983:85)

---

todas as possibilidades de enquadramento, posição ou ângulo.

<sup>18</sup> As discussões sobre o plano avançam em diversas direções devido à ambigüidade e à diversidade de sentidos do termo. Para o desenvolvimento pretendido nesta pesquisa não será realizado maior aprofundamento nas discussões teóricas e epistemológicas relativas ao plano. Mas serão apontados a seguir os aspectos pertinentes à pesquisa realizada.

Mais adiante, neste mesmo texto, Baláz trata como a "novidade histórica do cinema" a mobilidade da câmera cinematográfica e sua possibilidade de mostrar imagens de ângulos e distâncias que mudam constantemente. Ao dizer isso, ele tomava como referência não só a cena teatral, em que o espectador enxerga todo o desenrolar do espetáculo do ponto de vista estabelecido pela posição de sua poltrona na platéia, mas, também, outros meios de expressão artísticas, como a pintura e a fotografia.

Mas, mesmo sendo móvel, o quadro cinematográfico, assim como o olhar real sobre um ambiente real, nunca permite enxergar diretamente o todo do espaço. Mesmo no mais aberto plano geral, sempre existe algo "atrás da câmera" que não é possível de ser mostrado pela lente. A imagem que é revelada pela câmera é chamada de *campo visível*. Por outro lado, o espaço oculto, não revelado pelo quadro da câmera, denomina-se *fora de campo*.

“(sobre o campo e o fora de campo)... Desse modo, embora haja entre eles uma diferença considerável (o campo é visível, o fora de campo não é), pode-se de certa forma considerar que campo e fora de campo pertencem ambos, de direito, a um mesmo espaço imaginário perfeitamente homogêneo, que vamos designar com o nome de *espaço filmico* ou *cena filmica*.”

(Aumont, 1995: 25)

A mobilidade da câmera talvez realmente constitua-se como a maior diferença entre o olhar do espectador de teatro e de cinema. Ela que possibilita a construção do chamado espaço filmico. O olhar liberto da câmera revela, pouco a pouco, o espaço que ocupa. Este desaprisionamento do olhar dado pela liberdade da câmera em transitar pelo espaço potencializa a visualização da cena por infindáveis pontos de vista. Isso torna o cinema capaz de uma construção tridimensional do espaço no imaginário.

No teatro ilusionista, o olhar sobre a cena é restrito a uma única posição<sup>19</sup>. A visão do espectador está aprisionada pelas características ópticas de visualização de seu aparelho ocular, com posição, qualidade e foco determinados. Em contrapartida, a câmera enquanto o objeto de captação de imagem que circula dentro da cena, confere ao cinema a liberdade de justapor diferentes pontos de vista do mesmo ambiente cênico, construindo um mosaico imaginário tridimensionalizado do espaço.

Diferentemente do teatro, em uma seqüência de cinema é possível ver todas as quatro paredes de uma sala. Por maior que seja este ambiente representado, é possível mostrar os quadros pendurados nas paredes, as portas, as janelas, o teto e o chão.

### 3.2.2 Olhar e ponto de vista em *Smoking* e *No Smoking*.

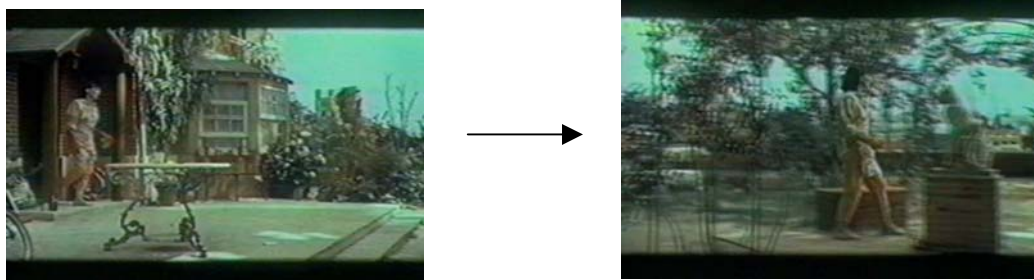
Ao relacionar *S/NS* com a cena teatral, percebe-se que a liberdade de ação conferida ao olhar cinematográfico é suprimida em prevalectimento do ponto de vista frontal do teatro. Resnais propõe ao espectador destes seus dois filmes um olhar muito parecido com o de quem assiste a um espetáculo teatral.

A posição frontal do olhar é anunciada já na primeira cena dos filmes. Quando Celia sai da sua casa e atravessa a varanda rumo ao galpão, a câmera a acompanha em uma panorâmica. O ponto em que a câmera é posicionada para esta tomada oferece como resultado uma imagem que sugere a visão obtida por um espectador que assiste à cena de sua poltrona no centro da platéia teatral. O movimento empregado pela câmera torna-se uma metáfora do movimento realizado pela cabeça do espectador de teatro ao desviar seu olhar para acompanhar a ação dramatizada<sup>20</sup>.

---

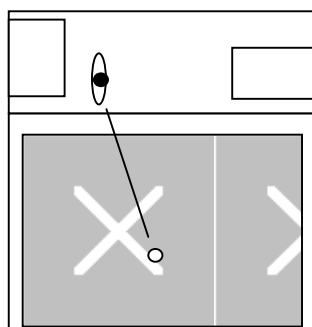
<sup>19</sup> Atualmente parte significativa dos espetáculos chama o espectador à cena, atribuindo-lhe papeis, literalmente colocando-o dentro do espetáculo.

<sup>20</sup> Apesar da ocorrência do que aqui é chamado de camuflagem do olhar cinematográfico no olhar do espectador de teatro, faz-se necessário salientar a diferença entre o refinado trabalho cinematográfico de Resnais e a filmagem de um espetáculo teatral de fato. Como obras concebidas para o cinema, *S/NS* se resolvem enquanto filmes projetados em uma sala de cinema, fazendo operar os mecanismos semióticos propriamente cinematográficos. Diferentemente do que ocorre neste caso, quando um espetáculo de teatro é



A metáfora da panorâmica e do travelling como o olhar do espectador teatral acontece por todo o decorrer do filme. O movimento de câmera é interrompido pela inserção da imagem do maço de cigarros, mostrado através do olhar de uma câmera que vai e vem, assumindo, não a visão do personagem, mas representando em imagem um conflito interno do personagem, fazendo com que o nível simbólico prevaleça em relação ao icônico da fotografia. Após esta inserção, o plano anterior é retomado. Em um filme, Celia segue rumo ao galpão. No outro, ela pega o maço e acende o cigarro.

Pensando topologicamente a cena 1 ocorrendo em um palco teatral, poderia se criar o seguinte diagrama:



Percebe-se, nos dois filmes, a predominância de pontos de vista tomados a partir da direção de onde se encontraria a platéia, caso a cena se desenvolvesse em um teatro. Muitas vezes, estes pontos de visão mudam de posição. Como se nesse determinado momento, o espectador tivesse mudado de poltrona, assumindo outra posição da platéia. É possível pensar em Resnais como quem orchestra a comutação

---

filmado/gravado, seu funcionamento enquanto estrutura de construção de sentido é amplamente corrompido. O teatro é um evento que se constrói de maneira diferente a cada apresentação, não existe uma só apresentação que seja igual à outra, fato que desfavorece qualquer tentativa que simples registro da cena teatral.

dos olhares dos espectadores de um espetáculo teatral, de modo que a cada momento fosse escolhido um novo espectador para emprestar temporariamente sua visão da cena.

Esta relação do olhar com a cena é constante durante a maior parte dos dois filmes. Embora, algumas vezes, este padrão seja levemente modificado, a relação entre a cena de *S/NS* e o palco italiano é sempre mantida.

O que torna o olhar que predomina em *S/NS* diferente da lógica estabelecida pelo cinema clássico é o fato de que, nos filmes de Resnais, o espaço cênico nunca é revelado completamente. Sempre existe uma parte do ambiente que não é mostrada pela câmera. Esta parte, oculta à câmera de cinema, é a área reservada para a boca de cena teatral.

Existem seqüências em que a posição da câmera é deslocada para dentro do espaço da cena, como acontece na cena 106 de *No Smoking*. Esta cena acontece depois da conversa entre Milles e Sylvie. Após a garota tê-lo libertado de seu cárcere, no galpão dos Teasdale, Milles convida Sylvie para uma caminhada pela costa da Inglaterra até a Escócia. A garota, sem opinião formada sobre o assunto, diz que vai pensar e sai de quadro. Milles ouve um barulho, vira-se e, neste momento, corta para um plano da frente da varanda dos Teasdale, tomado da frente do galpão, uma posição de dentro da cena.

Ainda que, em alguns momentos, o olhar seja conduzido por uma tomada interna à cena, o lugar da *quarta parede* é sempre preservado. A zona de sombra, produzida pela ocultação de parte do ambiente cênico, torna o espaço imaginário construído em *S/NS* não mais a cena representada, mas o espaço da própria representação, ou seja, a cena teatral. Nota-se, então, mais um caráter metalinguístico do filme que se assume como revelador de sua própria produção.

Em *S/NS* a imagem projetada na tela preserva o ponto de vista do espectador do teatro. A espacialidade fílmica construída reserva um lugar para o público se posicionar diante da cena e assisti-la através da invisibilidade da *quarta parede*.

Ainda no que se refere ao ponto de vista, é necessário destacar outra questão referente à decupagem: a opção pelos planos-sequência.

“(...) trata-se de um plano bastante longo e articulado para representar o equivalente de uma seqüência. Em princípio, conviria portanto, distingui-lo de planos longos mas onde nenhuma sucessão de acontecimentos é representada.”

(Aumont & Marie, 2003: 231)

Nota-se que os planos-sequência de *S/NS* são trabalhados de uma maneira própria. Apesar da câmera passear no ambiente e operar uma "montagem interna na cena", ela o faz sem romper com a linha invisível que delimita o ponto de vista do espectador de teatro. Para Resnais, o plano-sequência possibilita uma cena mais fluida, mais natural, própria à cena teatral.

“Para mim, isto estava na essência para poder dar uma unidade de luz ao filme e também de atuação pelos comediantes. (...) Além do mais, em exteriores reais, eu teria sido obrigado a fazer uma decupagem completamente diferente, e não teria a fluidez de movimentos de máquina que eu buscava.”

(Resnais op. cit., p. 414)

Faz-se notar que algumas poucas vezes são utilizados os padrões canonizados pelo cinema clássico, mais precisamente a decupagem em campo e contracampo. Este tipo de formatação é mostrada em seqüências como a conversa entre Lionel e Celia. Este trecho desenvolve-se através de dezoito cortes de câmera estruturados sobre o campo/contracampo. Da cena 21 até a 39, o diálogo entre os dois personagens é mostrado pela justaposição de planos de cada um separadamente. Nestes casos não só o ponto de vista é alterado, como também modifica-se o enquadramento, utilizando planos fechados. As questões relativas aos tamanhos dos planos serão tratadas mais adiante.

“(…) Além da vontade de me recusar tanto quanto possível ao campo-contracampo padrão e, sobretudo, de nunca voltar a um ângulo já visto que encontraríamos de maneira brusca e artificial, eu não tinha princípios já prontos.”

(Resnais op. cit., p. 413)

Mas, como aponta Resnais, são raros os casos em que são utilizados o campo/contracampo. Mesmo quando isto é realizado, o ponto de vista da platéia predomina, assim como predomina a opção por planos-sequência, simulando o olhar da platéia de teatro.

### 3.2.2 O recorte da cena em *Smoking e No Smoking*.

#### 3.2.2.1 O espaço cênico e os obstáculos de visão no cinema e no teatro.

No cinema, a câmera tem a liberdade de percorrer a cena, acompanhar o personagem e assumir seu ponto de vista. Do mesmo modo que o olhar cinematográfico não está preso a um único ponto, ele também não está condicionado a um único recorte da cena.

Como demonstrado anteriormente, a relação existente entre o quadro cinematográfico e a boca do palco italiano desenvolve-se pela existência de um quadro retangular, cuja função é limitar a visão do espectador, escondendo tudo que possa revelar seus mecanismos de produção. Tanto no cinema quanto no palco italiano, a cena vista pelo espectador consiste única e exclusivamente do que os realizadores querem que seja visto. Existe um controle preciso que, por um lado, é operado pelo quadro da câmera cinematográfica e, por outro, pelas cortinas e tapadeiras teatrais.

Faz-se notar que, se comparado ao cinema, o teatro possui certas limitações para manter o que não é desejado fora do alcance da vista do espectador. No teatro, a operação destes *obstáculos de visão* se dá de maneira dificultosa e lenta, se comparada à facilidade de reenquadramento de uma câmera.

Existe ainda outra questão importante neste caso e diz respeito à espacialidade de onde a cena acontece. O palco italiano é um lugar fechado por três paredes (considerando somente o palco e não o teatro que ele ocupa) onde, o maior espaço é reservado para a cena mostrada e não para o que ela esconde. Por mais espaço que se tenha atrás de uma cortina de teatro, este nunca esconde espaço maior do que o cinema oculta. O espaço fora do campo de visão do espectador, no cinema, é sempre infinitamente maior do que o que é mostrado.

A exploração daquilo que a imagem não mostra, através de um olhar fragmentado sobre a cena, é uma característica há muito utilizada no cinema. Welles, Eisenstein, Zinnermann e outros grandes diretores souberam extrair resultados extremamente apurados deste recurso<sup>21</sup>. Em se tratando de suspense, por exemplo, boa parte dos resultados alcançados por Alfred Hitchcock foi conseguida através do uso daquilo que a câmera não mostra. A mobilidade e a capacidade de utilização de teleobjetivas e grande-angulares tornam mais precisa a operação de camuflagem dos mecanismos de produção na esfera cinematográfica.

A delimitação do fragmento da cena que será captado é operada pelas bordas do quadro. A cena, em sua realização diante da câmera, é seccionada, extraíndo-se dela a parte que será inscrita no filme. Desta maneira, a definição do que o quadro mostra ou não mostra está intimamente ligada a dois pontos importantes: o ângulo da lente utilizada e a distância entre a câmera e o objeto (como objeto entende-se aquilo que a câmera está focando: uma cadeira, a porta do cenário ou o ator).

### 3.2.2.2 A questão do tamanho dos planos no cinema.

Assim como a cena pode ser mostrada em um grande plano geral, com todos os personagens e cenários, ela pode também ser mostrada centímetro por centímetro, através de uma lente *macro*.

Ao pensar nas lentes como aproximadoras e distanciadoras do olhar, depara-se com outro aspecto que diferencia a imagem cinematográfica da teatral: o tamanho

---

<sup>21</sup> Sobre este assunto, ver outros exemplos em: MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*, 2003, p. 81.

do plano. No teatro, por mais diferentes que as posições das poltronas sejam e por mais que isso modifique a visão da pessoa que assiste a uma peça, o olhar é geral. Para o público teatral, sempre é possível ver todo o palco. Os atores e o cenário são vistos por completo. De uma única vez é possível enxergar um personagem da cabeça aos pés. Por outro lado, o cinema oferece ao seu espectador um olhar bem mais fragmentado da cena.

Se, um plano geral revela o contexto de uma cena, desvelando o ambiente que determinado personagem ocupa, o *close up* amplia um rosto humano a proporções impensáveis em outro contexto. "Um ator de teatro é uma cabeça pequena numa grande sala; um ator de cinema, uma cabeça grande numa pequena sala." (Malraux apud Martin, 2003: 39).

No caminhar da prática e teoria cinematográfica, o tamanho de plano sempre ocupou lugar privilegiado nas discussões. Há pouco, se fez referência à noção de tamanhos de planos do cinema clássico realizada por Aumont. Mas é evidente a extrema dificuldade de se chegar a uma solução que delimite as variações do enquadramento e, ao mesmo tempo, abranja todas possibilidades disponíveis. Por mais que se determine suas variáveis, um plano médio pode sempre se dar de maneira que se aproxime do plano americano ou, em outra direção, do *close up*.

“(referindo-se as planos) ...eles são numerosos e, de resto, raramente unívocos: o plano geral de uma paisagem pode perfeitamente enquadrar um personagem entrando em primeiro plano, e é possível dispor atores em diversas distâncias(...).”

(Martin, 2003: 37)

Com sua primeira edição em 1955, o texto de Martin já fala sobre o quanto raramente unívocos são os planos. Atualmente, este debate se alarga pelas das tendências disparadas pelos meios digitais de produção. Em uma época em que é possível abrir uma infinidade de "planos" captados em lugares e momentos diferentes em uma mesma tela, é colocada em questão até mesmo a possibilidade de

se tomar como base a idéia de plano<sup>22</sup>. Isso sem falar nas possibilidades abertas pela utilização dos meios digitais para a construção de hipernarrativas. Neste caso, a imagem que antes era plana ganha profundidade nas linhas da perspectiva hipertextual<sup>23</sup>. Tal característica retira da imagem o que restava da relação com o plano: a caracterização como uma planificação.

### 3.2.2.3 Os planos em *Smoking* e *No Smoking*

Ao buscar referências com os planos tidos como clássicos, a abordagem aqui pretendida parte da noção dos planos que conduzem a um olhar distanciado (normalmente planos gerais, americanos e, às vezes, os de conjunto) ou aproximado (primeiros planos, planos aproximados e *close up*). Como intermediários, serão tomados os planos médios e de conjunto.

Seguindo a idéia de que os planos de *S/NS* estão intimamente ligados à estética teatral, o tamanho dos planos que compõe os filmes também opera a viabilização de tal tendência.

Em ambos os filmes, nota-se o prevalecimento de planos abertos que trazem à percepção um olhar de quem assiste à encenação de um ponto distante, como acontece com a platéia teatral.

O olhar da câmera é constantemente distanciado. Na grande maioria das cenas prevalecem planos abertos, sendo que em muitos casos utiliza-se a justaposição de planos gerais e americanos. É isso que acontece em determinado trecho de *No Smoking*. Entre as cenas 66 e 73 alternam-se sete planos abertos. Entre os planos gerais e americanos, desenrolam-se doze minutos de imagens. O olhar se aproxima somente quando é iniciado um revezamento entre planos médios e primeiros planos. Isso não dura mais do que dois minutos. Decorrido este curto período, o plano geral novamente expande o campo de visão.

---

<sup>22</sup> Sobre este assunto ver o capítulo *Formas expressivas da contemporaneidade* em: MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & Pós-cinemas*, 1997.

<sup>23</sup> Sobre o assunto ver WEIBEL, Peter. *La imagen inteligente*.

O primeiro trecho de *Smoking*, que vai até ao primeiro salto no tempo (o que leva a narrativa a "cinco dias depois"), dura exatos quinze minutos. Nele existem apenas quatro curtos planos fechados: dois planos do maço de cigarros em detalhe e dois de Celia.

Em *Smoking* das cenas 120 até 127 não existe um só plano fechado ou médio. Os personagens se aproximam e se distanciam da câmera de maneira que nunca chegam a ultrapassar o que se pode chamar de plano americano. Durante mais de quinze minutos, a narrativa desenrola-se mostrando apenas imagens "vistas" à distância. Se contado o intervalo entre os planos que são realmente fechados, o intervalo é entre o fim da cena 93 (um *close* de Celia) e o começo da 132 (um plano aproximado de Sylvie). Mais de cinquenta minutos se passam sem que um único plano mostre algum ponto de vista mais próximo do que o plano médio.

A mesma tendência aos planos abertos ocorre quando a análise é feita em termos não de tempo, mas de dramaticidade da cena. Toma-se, para análise, a cena 129 em que Sylvie está no ápice de seu drama. O dilema de Sylvie é decidir se continua seus estudos, se leva adiante sua relação com Toby ou se casa-se com Lionel e deixa de lado as suas vontades. Ela acaba de sofrer influência do discurso de Joe Haplewick, que diz que ela deve "cumprir seu papel de mulher diante de Deus e casar-se com Lionel". Mas também conversara com Toby e ouvira dele que foi a aluna que mais o surpreendera durante sua vida de professor. Diante da situação, ela encontra Lionel e os dois conversam sobre o futuro. Facilmente os ânimos se exaltam, é um momento dramático da vida de Sylvie, seu futuro depende da resposta que dará a Lionel. Este seria o momento de se considerar que:

“[referindo-se ao primeiro plano] ...uma invasão de consciência, uma tensão mental considerável, a um modo de pensamento obsessivo. É a culminação natural do *travelling* para frente, que freqüentemente reforça e valoriza a contribuição dramática proporcionada pelo primeiro plano em si mesmo.”

(Martin, 2003: 40)

Ao contrário disso, Resnais opta por trabalhar esta cena (assim como muitas outras em que existe grande tensão dramática) em planos gerais e americanos. A proposta de Resnais parece ser diferente do que indicaria uma visão clássica. Nos dois filmes, o diretor dá sinais de que deseja manter o ponto de vista o máximo distante possível, preservando o olhar do público de teatro.

### 3.2.3 O tempo-real interno da cena em *Smoking* e *No Smoking*.

A subversão dos padrões canonizados no cinema avança em direção à negação da supressão do tempo interno da cena.

Como nos lembra Martin, o cinema já foi considerado a arte da elipse. No quarto capítulo de seu *A linguagem cinematográfica*, ele aborda as diversas funções que, segundo ele, a elipse pode ter no cinema. Como, de fato, a elipse tem um papel fundamental na poética cinematográfica, Resnais a opera de maneira a torná-la mais um ponto de diálogo entre o cinema e o teatro.

Ao mesmo tempo em que as estruturas narrativas de *S/NS* necessitam da utilização de supressão temporal para que sejam mostradas no cinema (por se tratarem de desdobramentos que acontecem até cinco anos depois do tempo inicial), em ambos os filmes, as cenas desenvolvem-se em um tempo que tende ao real.

As doze histórias narradas nos filmes estruturam-se sobre a mesma ordem: uma ação e seu desdobramento no tempo. Isto acontece seguindo uma base logarítmica de tempo: cinco minutos, cinco dias, cinco semanas e cinco anos. Evidentemente, para que o cinema possa contar tais histórias, necessita-se de que sejam realizados grandes saltos no tempo. Seria impossível imaginar um filme que durasse os mais de cinco anos em que se passam as histórias (quanto mais doze filmes de cinco anos cada). Assim, o salto no tempo diegético tem papel fundamental na narrativa, uma vez que viabiliza a empreitada.

Se por um lado a elipse, tão utilizada no cinema, é fundamental para o desenvolvimento da narrativa de *S/NS*, por outro, ela é quase abolida do desenvolvimento interno de cada trecho narrativo.

As cenas de *S/NS* desenvolvem-se de uma maneira a reduzir ao máximo a supressão temporal, como afirma o diretor.

“A cada vez em que eu podia ter uma ação contínua dos comediantes, eu ficava feliz. Tinha muito medo que a colagem não desse um sentimento de salto na continuidade de ação. Não havia contração do tempo: no interior de cada cena, tudo está em tempo real. Eu me permiti uma ou duas entorses, que correspondem menos às elipses do que uma ligeira compressão do tempo.”

(Resnais op. cit., p. 413)

Como antecipado por Resnais, durante a filmagem, existiu uma preocupação para que o tempo interno da cena fosse mantido, reduzindo largamente as elipses. É possível comprovar tal afirmação a partir da análise de dois pontos: o prevalectimento de planos-sequência (planos de longa duração e que cumprem a função de mostrar o que seria exercido por todo um conjunto de planos) e a mínima supressão de tempo realizada no processo de montagem das cenas.

É possível analisar a sequência em que Celia e Lionel instalam um toldo na varanda, por ocasião de um chá que seria servido pela empresa recém criada por eles (cenas 45 à 53). Nesta sequência, apenas sete cortes fazem transcorrer quase vinte minutos de filme. Nota-se que os cortes realizados cumprem apenas a mínima necessidade imposta pelas circunstâncias em que o filme foi realizado (a opção por se filmar com apenas dois atores é a mais forte delas).

No primeiro plano da sequência, Celia chega ao toldo e começa a conversar com Milles. Os dois falam sobre a sociedade entre Celia e Lionel e Milles se mostra claramente contra a empreitada. Celia posiciona-se a favor do porteiro da escola, mas está preocupada com a demora de Lionel, que está atrasado. Milles vai ao encontro de Rowena, na pista de corridas da escola.

A imagem é cortada. Lionel aparece carregando uma caixa no ombro, trata-se do pão que ele fez para a ocasião. Celia decepciona-se, não só pelo o atraso do sócio, mas principalmente pela qualidade do pão que ele trouxe: “está impossível de se comer”.

O primeiro diálogo desenrola-se por mais de quatro minutos e o segundo por mais de dois. Em ambos, a câmera passeia em um plano-sequência precisamente decupado e ensaiado com os atores. É explorada toda a capacidade narrativa presente em um único plano. O corte que separa os dois planos não suprime tempo algum, acontece apenas para possibilitar a troca de caracterização do ator Pierre Arditi, que sai de cena como Milles e volta como Lionel. Este corte cumpre não uma função dramática ou narrativa, apenas viabiliza a realização da cena.

Contudo, isso não implica em afirmar que a compressão temporal não exista de alguma maneira. *S/NS* não são filmes completamente realizados no tempo real de desenvolvimento da cena. Até porque, como mencionado, seria impossível tal realização lançando mão de apenas dois atores para interpretar nove personagens. De maneira sutil, em alguns momentos, uma pequena compressão temporal faz-se presente. Mas, também esta compressão está ligada às necessidades impostas pelas condições de produção.

Mais adiante, ainda na mesma sequência citada acima (agora na cena 48), Celia sai rumo ao supermercado na tentativa de comprar algo para servir no evento que está organizando. Isso acontece nos exatos 0:43:15 de filme. Quando Celia sai de campo, Lionel olha para a pista de corridas da escola e começa a conversar com Rowena (ela está fora de campo, ouve-se apenas a sua voz). A conversa entre os dois dura cerca de trinta segundos. Em seguida, a imagem é cortada para a Sra. Pridworthy que chega ao toldo. Ela conversa com Lionel sobre a sociedade dele com Celia e sobre o evento que está sendo preparado por eles. Logo a conselheira da escola e Lionel saem de campo e a cena é cortada. Celia entra correndo e reclamando do carro que quebrou na volta do supermercado e Toby entra em seguida.

A cena 49, em que Lionel e Pridworthy conversam, dura quase dois minutos. Este tempo, somado ao da conversara entre Rowena e Lionel (cena 48), totaliza cerca de dois minutos e meio. Este é o tempo em que Celia fica fora da cena e que teria sido gasto na ida e volta do supermercado. Evidentemente, trata-se de um tempo muito curto para tais ações. Deflagra-se neste momento, a "pequena compressão temporal" citada por Resnais.

Contudo, cumpre destacar a relação entre este tipo de elipse, que acontece em alguns outros momentos, e a utilização das elipses no cinema e no teatro.

Ao tratar da elipse no cinema, é possível destacar algumas de suas funções, tomando como base seu objetivo e sua maneira de produção. Focando-se em sua função dramática, a elipse cinematográfica destaca-se pelo seu poder de construção do suspense. Como exemplo, pode-se tomar um filme de Ford. *No tempo das diligências*, onde são mostradas imagens de um jovem corajoso que se prepara para um duelo com três bandidos. Neste instante, a câmera passa a mostrar a expectativa das pessoas dentro de um *saloon*. Com a câmera ainda mostrando as pessoas, ouve-se tiros. A porta do *saloon* é aberta por um dos bandidos, ele dá alguns passos e cai morto. O herói, então, entra são e salvo.

Neste caso, a supressão da cena do duelo propriamente dito é realizada com o objetivo de intensificar o suspense gerado pelo duelo. A seqüência é construída de maneira que dá a entender que o bandido vencera a disputa. A revelação do triunfo do mocinho é deixada para o último momento.

Por outro lado, a elipse pode carregar consigo um alto grau de simbolismo. Tome-se o exemplo de *Tempestade sobre a Ásia* de Pudovkin. Da resolução de uma batalha é mostrado apenas um soldado que ergue seu sabre no instante em que um outro tomba.

Mas, provavelmente, a elipse que possa ser considerada como a mais grandiosa do cinema foi realizada por Kubrick em *2001: uma odisséia no espaço*. Em um plano é visto um primata que, tendo acabado de dar um passo evolutivo da espécie humana, lança ao alto a ferramenta/arma recém descoberta. Enquanto o osso gira no ar em torno de seu eixo, este plano é justaposto com a imagem de uma estação espacial que gira na órbita da terra. Em um único corte, Kubrick suprime tudo o que é conhecido como a existência da humanidade.

Nota-se que estes exemplos, cada um com seu propósito e modo de construção, operam-se através da supressão de tempo, base da elipse.

“Num nível mais elementar, traduz-se pela supressão de todos os tempos fracos ou inúteis da ação. Se quisermos mostrar um personagem deixando seu escritório para ir para casa, faremos a ligação 'no movimento' do homem fechando a porta do escritório e em seguida abrindo a porta de sua casa, com a condição, naturalmente, de que não se passe nada de importante para a ação durante o trajeto (...)”

(Martin, 2003:77)

Partindo desta idéia de elipse, é possível evidenciar tal acontecimento na encenação teatral. A supressão de tempo não é um artifício exclusivo do cinema. Ao contrário disso, a encenação teatral pode empregar a elipse como elemento para compor sua estética. Naturalmente este recurso encontra maior gama de utilização no cinema, já que a montagem e a imagem mediada pela câmera possibilitam melhor exploração do recurso. Uma concepção de cena teatral diferenciada seria necessária, por exemplo, para dar conta da elipse feita por Kubrick.

Tal abordagem é necessária para pensar a elipse operada por Resnais frente às suas principais utilizações no cinema. Seguindo pelos exemplos de elipses cinematográficas, é possível perceber que a supressão de tempo realizada por Resnais é menos cinematográfica do que teatral. É perfeitamente possível imaginar tal cena acontecendo em tempo real (da ação interna da cena e não da ação dramática, no caso a ida ao supermercado). Mesmo se contado o tempo necessário para a mudança de caracterização de Sabine Azéma (saindo como Celia, voltando como Pridworthy e retornando como Celia), respeitado o grau de verossimilhança da caracterização do teatro e do cinema, pode-se facilmente pensar tal encenação em um palco de teatro.

Longe de pretender uma elipse que vise a dramaticidade ou o suspense, o que Resnais faz é adaptar o tempo da ação dramatizada ao tempo e ritmo do filme.

### 3.2.4 A opção de Resnais por dois atores.

A seqüência mencionada anteriormente, em que Celia e Lionel montam a tenda para servir chá em um evento da escola, serve aqui para discutir a problemática construída em torno da opção em se filmar com apenas dois atores encenando nove personagens. Pierre Arditi interpreta Toby, Milles, Lionel e Joe, enquanto Sabine Azéma incumbe-se de Celia, Rowena, Sylvie, Irène e Pridworthy. Como num palco cinematográfico, os atores vão para as coxias (de trás das câmeras) e se plurificam em diversos personagens.

Natural da cena teatral, tal opção não é de todo estranha ao cinema. Embora exista pouca literatura sobre o tema, é possível citar filmes que recentemente optaram em utilizar o mesmo ator para desempenhar mais de um personagem. Em *De volta para o futuro 3*, Michel J. Fox interpreta três personagens de três gerações de sua família. Neste filme, isso é realizado buscando explorar um efeito especial possibilitado pela tecnologia cinematográfica. Os três personagens são mostrados no mesmo plano, servem café e passam torradas um ao outro.

Distante desta pirotecnia visual, Resnais busca o contrário: utilizar recursos simples da cinematografia, porém, de maneira bem arquitetada.

“Eu não queria usar efeitos especiais de dupla exposição, de incrustação nem de mostrar uma mão que entra no campo e que não é a do comediante. Procurei principalmente ser simples. Na peça, Ayckbourn deveria dar aos comediantes o tempo de mudar de maquiagem, então havia um certo número de monólogos extremamente saborosos, mas que eu pulei sem escrúpulos. Num primeiro esboço de adaptação, eu previa acompanhar os comediantes em seu camarim, sem colagem, e também de vê-los se demaquiarem e se remaquiarem enquanto nós ouvíamos o outro monologar pelo alto-falante, mas renunciei rapidamente.”

(Resnais op. cit., p. 414)

A relação dialógica entre o teatral e o cinematográfico, no que se refere à opção em se utilizar apenas dois atores, é construída em *S/NS* unicamente pela decupagem das seqüências (e, conseqüentemente, pelas tomadas e montagem). Graças às técnicas apuradas de *raccord*, praticadas por Resnais, um espectador menos atento pode assistir ao filme inteiro sem se despertar para o fato de que em nenhum momento existe mais do que dois atores em cena. Mais difícil ainda seria este espectador perceber que se trata unicamente de dois atores em todos os papéis.

Nota-se a maneira como é realizada a multiplicação de personagens, ao se analisar a seqüência em que Celia chega apressada e conversa com Milles (cenas 45 e 46). Na próxima cena, Milles sai em busca de Rowena no momento em que Lionel chega e fica em cena com Celia. Corta para a cena 48. Celia resolve ir ao supermercado e Lionel conversa com Rowena, que está fora de campo. Na próxima cena da seqüência a Sra. Pridworthy chega no toldo e conversa com Lionel. Após provar o pão feito pelo porteiro, a conselheira da escola volta para a área da competição (que é fora de campo) e Lionel, à procura do melhor ângulo para ver a competição "100 metros das Mães de Família", da qual Rowena participará, sai de campo. Na cena seguinte, Celia volta do supermercado e troca palavras com Terry (treinador de críquete, que está na competição, fora de campo), Toby entra logo atrás dela e os dois conversam por um longo tempo. O diálogo continua após o corte para a cena 51, Toby vota para o espaço da competição e Celia começa a apresentar sinais de anormalidade psíquica. Corta para a cena 52, Milles entra e vê Celia naquela situação. Em meio ao surto de Celia, Milles a enrola numa toalha e sai para procurar ajuda. Corta para Toby, que entra em cena e ajuda sua esposa.

Esta seqüência foi construída de forma que os atores multiplicam-se em diversos personagens. A utilização de uma decupagem precisa permitiu que os movimentos dos atores e da câmera entrassem em consonância rítmica com os cortes da montagem, tornando natural as entradas e saídas dos personagens. A atenção não desvia para o fato de que em momento algum se tem mais do que dois personagens sendo mostrados pela imagem. Isso porque, mesmo não sendo mostrados pelo plano, outros personagens entram nas cenas. Terry faz sua única intervenção no filme quando Celia responde-lhe algo (durante todo o restante dos dois filmes, ele é somente citado). Da mesma maneira, Rowena conversa com Lionel

através do muro. Tanto Terry como Rowena estão fora de campo, mas participam da cena.

Celia, Milles, Lionel, Rowena, Pridworthy, Celia, Terry, Toby, Milles e Toby, estes dez revezamentos acontecem em uma única seqüência do filme e revela quase todos os personagens. Só não marcam presença, Sylvie, Joe e Irène.

### 3.2.5 O realismo parodiado em *Smoking e No Smoking*.

“De maneira geral, foram poucos os movimentos cinematográficos que procuraram algo totalmente diferente do Realismo no sentido da definição dada no século XIX; quase todos os movimentos que dele se afastaram, ou que reagiram contra o Realismo, respeitaram, no entanto, em parte, o programa de adequação ao real ou de revelação de real.”

(Aumont & Marie, 2003: 252)

Desde o seu surgimento, o cinema deu mostras de sua vocação realista. As regras de perspectiva e a qualidade imagem<sup>24</sup> advindas da fotografia, somadas à simulação do movimento proporcionaram ao cinema a possibilidade de criar universos muito verossímeis aos sentidos humanos.

É possível ter uma noção da intensidade da relação entre o real e o cinema a partir do lendário episódio contado sobre a primeira exibição de cinema. As pessoas que se encontravam assistindo à sessão, ao verem um trem se aproximar da estação (e do ponto em que estava posicionada a câmera), saíram correndo assustadas. Conta a história que o alvoroço foi tanto que as pessoas se atropelavam em desespero tentando escapar do trem, que vinha em direção a elas pela tela de cinema.

Por mais que se possa pensar que se trata de um exagero ou que tal episódio não tenha realmente acontecido<sup>25</sup>, é impossível negar que desde quando projetava

---

<sup>24</sup> Qualidade em reproduzir o real de uma maneira não permitida pela tecnologia até então.

<sup>25</sup> Alguns historiadores, como Tom Gunning, afirmam que este episódio nunca aconteceu de fato.

imagens em preto-e-branco e sem o som sincronizado, o cinema propõem a seu espectador grande identificação com a realidade.

Uma vez reconhecida esta relação, é importante que se trate de certos elementos plásticos que ajudam a dar corpo à cena realista no cinema. Para isso é preciso apontar para três elementos: o cenário, o figurino e a iluminação.

Ao mesmo tempo que estes elementos são capazes de levar a realidade para a cena cinematográfica, são fortes o suficientes para retirá-la desta cena. *S/NS* lançam mão da cenografia para parodiar a cena realista tradicional. Mais uma vez, eles se alicerçam na estética teatral ilusionista para ironizar a busca da realidade que se vê no cinema. O mundo construído nos filmes, ao mesmo tempo em que representa algo passível da realidade, se revela como representação.

Por possuir uma relação menos intensa com a realidade, o teatro pode abrir mão da verossimilhança em seus cenários, diferentemente do cinema que se edifica no realismo.

“O cenário tem mais importância no cinema do que no teatro. Uma peça pode ser representada com um cenário extremamente esquemático ou mesmo diante de uma simples cortina, ao passo que se confia menos numa ação cinematográfica fora de um quadro real autêntico: o realismo inerente à coisa filmada parece exigir obrigatoriamente o realismo do quadro e da representação.”

(Martin, 2003: 62)

Evidentemente, quando Martin fala sobre o teatro, ele está se referindo ao teatro de uma maneira genérica e, principalmente, de tempos após o florescimento do cinema. Se, pensado o teatro nos moldes realistas, como já demonstrado, o propósito da cena era muito parecido com o do cinema de hoje. Mas, de fato, a vocação ao realismo é muito maior na imagem cinematográfica do que na encenação teatral. Sabendo disso, Resnais utilizou em seu cenário uma estética advinda do teatro ilusionista para fazer uma paródia do realismo (e do cinema realista).

O realismo buscado pelo teatro ilusionista tem seu sentido invertido por Resnais. Tal estética passa a não mais fazer referência à realidade de maneira

mimética, como era seu objetivo no palco. Passa a ser uma representação que se mostra como representação.

Como já apontado, cada um dos ambientes em que os filmes se desenvolvem estão limitados ao espaço de encenação do palco italiano. Este fator torna mais curiosa a estruturação cenográfica. De modo geral, toda a plástica de *S/NS* foi concebida para ser entendida como representação de um mundo e não para passar-se por este. No cinema de Resnais, ao mesmo tempo em que as regras de perspectiva trazem à tona sua influência realista renascentista do cinema, a construção da verosimilhança é traída pelas características da imagem que se mostra como pintura.

Na primeira imagem dos filmes, quando Celia sai de sua casa em destino ao galpão, já fica exposta a estranheza de um mundo à parte da realidade.

Outro fator que merece atenção em relação à verossimilhança em *S/NS*, é que todas as cenas dos filmes se passam em exteriores, não existem cenas internas. Mesmo quando a ação acontece dentro de um lugar fechado, a câmera permanece do lado de fora, prevalecendo um ponto de vista exterior. Em *Smoking*, Celia e Toby estão dentro de sua casa (cena 43) e conversam sobre seu casamento. Apesar dos dois estarem do lado de dentro da casa, eles são mostrados através da janela. A câmera permanece mostrando o exterior, a varanda. Algo parecido acontece em *No Smoking*, quando Milles e Sylvie estão na montanha e entram em uma cabana (cena 137). Durante alguns minutos os dois ficam fechados do lado de dentro, contudo a câmera permanece mostrando o exterior da cabana e somente as vozes dos personagens são ouvidas.

Embora suas cenas se passem unicamente em exteriores, os dois filmes foram filmados integralmente em estúdio. Não existe uma só cena que tenha sido gravada em externa. As paisagens foram totalmente construídas dentro dos estúdios. Assim, a cenografia de *S/NS* se mostra diferente do comum, já por sua proposta inicial de produção.

Entretanto, é preciso deixar claro que não é a condição de produção que confere o efeito visual que o cenário deu aos filmes. Trata-se de uma opção estética realizada pela cenografia e direção dos filmes. Afirma-se isso porque outros diretores já optaram em filmar cenas exteriores em estúdio, mas nestes casos, o

motivo era o maior controle sobre as condições de filmagem oferecidas pelo estúdio. Buscava-se a reprodução da realidade a partir da captação de imagens em estúdio. Um recurso muito utilizado em grande parte destes casos é o recorte em fundo verde ou azul. Nesta técnica, durante o processo de pós-produção, o fundo colorido das imagens de estúdio é trocado por imagens captadas em exteriores ou compostas em estações gráficas digitais.

Em *S/NS*, o objetivo é outro. Os cenários de Jacques Saulnier não possuem uma relação estreita com a realidade ao ponto que se possa imaginar que o que está sendo mostrado na tela tenha sido filmado em uma paisagem real. Vê-se claramente que não existiu a intenção de fazer com que o cenário se passasse pela realidade, mas, ao mesmo tempo, é possível reconhecer os objetos aos quais as representações cenográficas se referem. Isto coloca o cenário dos filmes numa zona entre o reconhecimento e o estranhamento. Nem real suficiente para demonstrar uma tentativa de ilusão, nem estranho ao ponto de serem abstratos como no teatro.

A vila inglesa e seus arredores são construídos por elementos, de certa maneira, estranhos à realidade. Algo parece falso. Também o céu, o horizonte, o jardim e todos os outros elementos dos cenários que se seguem são diferentes da realidade. Os filmes são constituídos por uma atmosfera falsa que satiriza a herança realista do cinema.

Para construção dos exteriores em estúdio, Saulnier fez uso de pinturas panorâmicas. Grandes telas pintadas a partir de técnicas de perspectiva, de forma a sugerir um espaço infinito como o do horizonte. Mais um paradoxo é estabelecido neste caso. Ao mesmo tempo em que a pintura panorâmica embebeda-se da perspectiva para reproduzir o aspecto visual de uma paisagem real, a textura de uma tela de pintura deflagra o horizonte como objeto de representação.

### 3.3 A carnavalização dos panoramas.

Alguns pontos entre as pinturas panorâmicas e o cinema já foram destacados nos estudos sobre cinema. Apontando a relação entre os panoramas e o realismo, uma linha de pensamento coloca este tipo de pintura como uma espécie de pré-cinema. Segundo esta idéia, os panoramas do século XIX, assim como o cinema, buscavam levar seus espectadores a outras realidades através da verossimilhança realista. Os panoramas eram produzidos de maneira a se parecerem ao máximo com o ambiente representado. Em alguns casos chegavam a introduzir efeitos mecânicos de movimentação de elementos na pintura ou no ponto de observação .

“Os panoramas e dioramas vêm sendo discutidos com frequência como invenções tecnológicas do início do século XIX que podem ser entendidas como antecedentes do cinema. Em particular, os estudiosos têm chamado a atenção para o modo como os panoramas e dioramas manipulavam a visão para transportar os espectadores no tempo e no espaço por meio da ilusão da representação realista.”

(Schwartz, 2004:352)

Mas, em *S/NS*, o objetivo da utilização dos panoramas é exatamente o oposto. Nos filmes, os horizontes panorâmicos conferem às paisagens um alto grau de artificialidade. Isso se deve grandemente pelo fato das telas deixarem-se perceber como artificiais, como pinturas, como representações, deflagrando a imagem fílmica como uma representação de outra representação.

“Eu tinha a necessidade de cenários que parecessem visivelmente cenários. E a perversidade de Ayckbourn foi de ter situado tudo em exteriores, como se ele houvesse previsto que a peça se tornaria um filme e que nós seríamos obrigados a fazer essa escolha.”

(Resnais op. cit., p. 414-415)

Este processo de carnavalização deixa evidente a paródia da realidade operada pelos panoramas. De maneira irônica, Resnais utiliza para desvelar a representação, os panoramas que antes eram feitos para serem percebidos como reais.

A ironização da realidade é tornada mais intensa no momento em que Celia e Toby estão na varanda do hotel, voltados para uma paisagem desértica. Enquanto conversam, o horizonte é cortado por um trem que atravessa da direita para a esquerda na tela. O movimento provavelmente foi propiciado por uma traquitana mecânica que desloca o objeto através da pintura do fundo. Fica claro que não se trata de um trem real, o movimento é de alguma maneira estranho, assim como a fumaça que a máquina solta.

Nas cerca de cinco horas de filme (se somados os tempos dos dois filmes) são utilizados apenas seis cenários diferentes (varanda dos Teasdale, montanha, cemitério/igreja, campo de golfe, varanda do hotel e quermesse). Apesar disso, os filmes fluem sem que seja possível se dar conta de quão pequena é a quantidade de ambientes empregados nos filmes. Isso porque são empregados alguns recursos que favorecem uma certa multiplicação destes ambientes.

A construção cenográfica teatral confere aos filmes certa versatilidade própria da encenação teatral. Como no teatro, o mesmo cenário pode ser multiplicado em outros com a troca de alguns poucos elementos cênicos/cenográficos. Toma-se como exemplo, o espaço da varanda da casa dos Teasdale. Na seqüência em que Lionel e Celia transformam a varanda em uma extensão da sua empresa de serviço de chá, o cenário ganha uma tenda, uma mesa com toalha, cadeiras e outros elementos cênicos que transformam completamente o ambiente, sugerindo a existência de um outro espaço. Para esta seqüência poderia se ter construído um outro cenário, da área de esportes da escola (lugar onde acontecia realmente o evento), ou da empresa de Celia e Lionel, mas isto fugiria da proposta de Resnais.

Entretanto, o cenário mais camaleônico dos filmes é o cemitério. Nuanças de iluminação e cenografia (cores do cenário, condições climáticas, horas do dia) modificam o cenário de acordo com o desfecho da história em questão. Quanto a isso, Resnais observa que "(...) nós tínhamos toda a liberdade. Não são mudanças

espetaculares, violentas como em *Providence*. Era mais abafado." (Resnais op. cit., p. 415).

Outro recurso utilizado é o aproveitamento do espaço fora de campo. Em linhas gerais, no cinema, quando se deseja fazer uma referência a algum ambiente, mostra-se a imagem deste lugar. A definição da película destaca elementos arquitetônicos e paisagísticos, ampliando a função descritiva dos planos abertos. Contudo, em *S/NS*, a imagem não acompanha a referência realizada por um personagem. São excluídos os grandes planos abertos que têm por função materializar em imagens a descrição ou citação feita pela palavra.

Ao invés disso, nestes filmes, são valorizados: o espaço fora de campo e os efeitos sonoros. Em *No Smoking*, enquanto Milles e Rowena conversam na varanda dos Teasdale (cena 94), é possível ouvir os ruídos vindos da quadra de críquete. Rowena olha ao longe e vê meninos disputando uma corrida, ela comenta com Milles sobre Terry, o professor que ela avistara. O lugar onde acontece a corrida, assim como os meninos e Terry nunca são mostrados, mas o áudio e a referência feita por Rowena objetificam o espaço e o evento no imaginário do espectador.

## **Conclusão - A multiplicidade de *Smoking e No Smoking* e o rizoma.**

Até aqui, a discussão realizada busca apontar a multiplicidade intrínseca à *S/NS*. Objetivando a multiplicidade como tema e metodologia, procurou-se uma análise, em diferentes níveis, dos mais diversos aspectos dos filmes, das questões narrativas às estéticas. No entanto, é hora de desenvolver um apontamento um tanto mais sistemático, na tentativa de possibilitar uma visão ampla dos resultados que vão se deixando perceber. Partindo da noção de rizoma de Deleuze e Guattari, será realizada uma aproximação dos resultados obtidos nas análises com um ideal estético do rizoma.

Conforme demonstrado no segundo capítulo, as questões narrativas em *S/NS* abrem-se à análise em dois níveis. Do ponto de vista da forma narrativa, a permutação dos filmes apresenta-se como a representação de um mundo em que o tempo se bifurca e cria um complexo de mundos impossíveis. Por outro lado, percebe-se que a narrativa geral permutativa oculta e organiza narrativas independentes e histórias autônomas.

Ao pensar na relação entre *S/NS* e a idéia de rizoma, percebe-se a ligação entre o aspecto formal da narrativa geral dos filmes e o modelo chamado de arbóreo. Em termos formais, a narrativa é constituída de acordo com uma estrutura de ramificação, de raiz. Para Deleuze e Guattari, o modelo de árvore ou raiz apresenta a necessidade de um ponto fundante, a partir do qual todo o restante passa a existir. Neste modelo, há uma pedra fundamental que liga a si todo o restante da estrutura e que, por isso, se faz única. O "um" torna-se "dois", mas estes dois possuem uma parte unificante que diminui extremamente sua complexidade. Se tal estrutura parte de um único ponto, este passa a ser um elo inicial para o desencadeamento do restante da estrutura. Esse aspecto torna impossível a separação completa e definitiva das partes. Segundo este modelo, parte-se de um ponto para vários outros, através de uma dicotomia dialética. (Deleuze & Guattari, 2004: 13-15)

Sob este ponto de vista, as linhas narrativas permutativas que se bifurcam em *S/NS* apresentam-se como um conjunto formal estruturado segundo um modelo

arbóreo. Nota-se este modelo, de maneira mais clara, nos diagramas das estruturas permutativas dos filmes (pag. 45 e 46 ). Contudo, é preciso pensar a narrativa além de seu aspecto formal, pois a idéia de um ponto de partida único simplifica a questão e esconde a multiplicidade presente no processo de semiose das narrativas.

Se a estrutura narrativa permutativa apresenta relações formais com o modelo arbóreo, quando passa a ser entendida como signo, aponta para um objeto imediato de maior complexidade, múltiplo e rizomático.

Esta conclusão se faz evidente, quando considerado que as linhas que se abrem da narrativa geral dos filmes podem ser separadas em narrativas particulares às histórias autônomas. Uma vez independentes, estas histórias carnalizam o signo narrativo impondo-lhe um significado próprio a cada uma delas. Deste modo, os apontamentos realizados no segundo capítulo são importantes para demonstrar que as histórias autônomas podem ser separadas em narrativas independentes. Esta *heterogeneidade* das histórias revela, no campo narrativo de *S/NS*, um dos seis princípios que Deleuze e Guattari estabeleceram como "as características aproximativas" do rizoma.

“...qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo. É muito diferente da árvore ou da raiz que fixam um ponto, uma ordem.”

(Deleuze & Guattari, 2004: 15)

Assim, as narrativas das obras de Resnais, entendidas como signo, são destituídas de qualquer ponto unificante, o que conduz ao seu entendimento como rizoma. Em uma estrutura geneticamente arbórea, as partes da narrativa geral comuns às diversas histórias seriam entendidas como reprises. Mas, em *S/NS*, estes trechos narrativos têm seu significado alterado de acordo com a história em questão. Um mesmo conjunto de imagens e sons assume diferentes significados, de acordo com o trecho narrativo que o sucede. Essa é uma operação semelhante ao efeito que Kulechov apontou referindo-se aos planos, mas, em *S/NS*, isso acontece com trechos narrativos. Um diálogo pode ter significados diversos, dependendo do que acontecer posteriormente na narrativa.

Seguindo para além do campo narrativo, a heterogeneidade é percebida também nas referências realizadas no âmbito estético. Como procurou demonstrar este trabalho, *S/NS* são a materialização dos resultados obtidos na confluência de linguagens e estéticas. As observações do segundo capítulo somadas às realizadas na primeira parte do terceiro demonstram a estruturação de *S/NS* de acordo com uma arquitetura da informação, própria aos aplicativos digitais. É graças a uma arquitetura estrategicamente pensada que os filmes se fazem compreender pelo espectador. Neste sentido, destacam-se: a utilização estratégica dos intertítulos; a intercalação de trechos narrativos de longa e curta direção na narrativa geral; a operacionalização da independência ideológica das histórias; a ramificação formal da narrativa, como mostrada no diagrama de bifurcações; a utilização de uma instância enunciativa geral; a desestabilização de sentido realizada nos trechos narrativos comuns a mais de uma história.

Sobre este último aspecto, cumpre destacar a maneira de operação sutil e plural das nuances. Os trechos iniciais da narrativa, comuns à maioria das histórias, não possuem necessariamente um personagem que possa ser considerado principal, nem mesmo giram em torno de um único tema. Caso fosse assim, seria ainda mais difícil um desdobramento realmente múltiplo a partir de um único trecho narrativo. Ao contrário disso, cada personagem apresenta-se com um grau de independência ideológica capaz de, a qualquer momento, tomar a narrativa para si e fazer com que tudo que já foi "contado pela narrativa" passe a fazer parte da sua própria história. Ao mesmo tempo, cada cena é marcada pela multiplicidade temática. As possibilidades de desdobramentos são diversificadas de maneira que o tema geral da narrativa permaneça em um estágio mutante, transformando-se a cada novo diálogo, a cada nova situação, deixando-se em suspensão para que tenha seu sentido estabilizado somente na resolução de cada história.

Mas, se a arquitetura de informação torna possível a compreensão dos filmes, ela também viabiliza a assimilação de uma estética pertinente aos *games*. Como apontou o subcapítulo 3.1 O diálogo com os jogos de computador, a narrativa geral de *S/NS* confunde-se com o resultado da gravação de uma rodada de *SimCity* ou *Civilization*.

Além das assimilações de aspectos da estética dos meios digitais, parte do terceiro capítulo aponta as relações dialógicas que os filmes de Resnais estabelecem com o ilusionismo e o realismo teatral.

Frente às análises realizadas neste trabalho, parece não ser possível definir se *S/NS* possuem mais referências estéticas na arquitetura da informação, nos *games* ou no teatro (para não falar das relações com o desenho, a pintura, o panorama, entre outros). Isso leva a crer que estes diversos elementos estéticos são incorporados de maneira heterogênea aos meios de produção e exibição do cinema. Eles se chocam uns aos outros e todos com a estética cinematográfica. Não são suprimidos pelas imposições dos modos de exibição do cinema.

Além destes elementos estéticos de diversas origens estarem impregnados da heterogeneidade necessária ao rizoma, eles garantem também um outro princípio estabelecido pela dupla francesa, o da *interconexão* de diversos pontos. Uma vez que estes elementos permeiam todo o filme, eles formam diferentes linhas que os conectam às histórias autônomas. Às conexões criadas pela multiplicidade estética, soma-se a criada pela instância enunciativa geral, que tece a narrativa permutativa a partir das ligações de diferentes pontos das histórias autônomas.

"É somente quanto o múltiplo é efetivamente tratado como substantivo, multiplicidade, que ele não tem mais nenhuma relação com o uno como sujeito ou objeto, com realidade natural ou espiritual, como imagem e mundo."

(Deleuze e Guattari, 1995: 16)

Procurou-se evidenciar, neste estudo, as maneiras como os mecanismos de construção de significado em *S/NS* são empregados para favorecer a multiplicidade, tanto no âmbito estético quanto, mais precisamente, no narrativo. A heterogeneidade conferida a uma quantidade tão grande e diversa de elementos faz com que *S/NS* façam da *multiplicidade* realmente um substantivo: terceiro princípio aproximativo do rizoma.

Mesmo o mais exaustivo levantamento não possibilitaria apontar todas as variações, entrecruzamentos e derivações das referências de *S/NS*, nem é este o

objetivo do presente estudo. Aqui, é necessário tornar evidente os motivos que permitem pensar os filmes de Resnais como obras múltiplas. Nestes processos, as rupturas conduzem para o quarto princípio aproximativo do rizoma.

"Todo rizoma compreende linhas de segmentaridade segundo as quais ele é estratificado, territorializado, organizado, significado, atribuído, etc.; mas compreende também linhas de desterritorialização pelas quais ele foge sem parar. Há ruptura no rizoma cada vez que linhas de segmentares explodem numa linha de fuga, mas a linha de fuga faz parte do rizoma."

(Deleuze e Guattari, 1995: 18)

A partir da concepção das *rupturas a-significantes*, pode-se compreender as diversas linhas de fuga de *S/NS* apontadas neste trabalho. Toma-se, como exemplo, a constatação de que nos filmes prevalece a opção por planos de longa duração e planos-sequência. Neste caso, uma cena realizada de acordo com o modelo de campo/contracampo, a partir de planos de curta duração e sem movimento de câmera, mostra-se como uma linha de fuga do rizoma. Rupturas a-significantes também são percebidas nas poucas vezes em que a câmera entra cenário adentro. De acordo com a análise, as tomadas de *S/NS* foram realizadas a partir de um ponto de vista similar ao de um espectador de teatro. As poucas vezes em que a câmera rompe a parede imaginária, que separa a cena do "espectador de teatro", conduz à ruptura da codificação sintática empregada de maneira geral nos filmes. Linhas de fuga são estabelecidas também ao pensar todas as histórias disponíveis de maneira potencial mas que não foram desenvolvidas pela instância narrativa geral. Inclui-se aqui, todas as decisões e opções tomadas pelos personagens que não serviram de motivo para o descolamento de uma nova história. Revelam-se também como rupturas os poucos personagens que não ganharam destaque em nenhuma história como Irene, Joe e Pridworthy ou que são apenas mencionados como Terry.

"um rizoma não pode ser justificado por nenhum modelo estrutural ou gerativo. Ele é estranho a qualquer idéia de eixo genético ou estrutura profunda. Um eixo genético é uma unidade pivotante objetiva sobre a qual se organizam estados sucessivos"

(Deleuze e Guattari, 1995: 21)

A abertura que conduz à imaginação destas situações que nunca foram materializadas nos filmes serve de exemplo também o quinto e sexto princípios aproximativos do rizoma, a *cartografia* e a *decalcomania*. Mesmo sendo possível considerar outras diversas histórias em potencial, *S/NS* não apresentam um eixo genético que permita prever sua evolução. Não existe um código pré-definido que possibilite calcular como se desenrolariam novas histórias. Por isso, um decalque não daria conta de representar os filmes de Resnais, isso somente seria possível de acordo com o modelo apontado pelos dois filósofos franceses como mapa.

"O mapa é aberto, é conectável em todas suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente. Ele pode ser rasgado, revertido, adaptar-se a montagens de qualquer natureza(...)"

(Deleuze e Guattari, 1995: 22)

A complexidade do diagrama feito para demonstrar a parte mais simplificada de *S/NS* (sua narrativa permutativa) oferece uma indicação da impossibilidade de realização do decalque dos filmes. Isso porque são inúmeras as possibilidades de variação da estrutura interna das obras, de acordo com o ponto de vista empregado para a análise. Mesmo considerando que os meios de produção do cinema conferem uma forma definida e imutável aos filmes, a multiplicidade impregnada no processo de semiose de *S/NS* torna efervescentes as inúmeras relações que se estabelecem entre os diversos elementos requisitados interna e externamente. Somente um mapa (com as características pontadas pela dupla francesa) daria conta dos inúmeros pontos de entrada oferecidos pela heterogeneidade das histórias e dos elementos estéticos de *S/NS*.

Seria impossível o decalque de algo que não apresenta início nem fim. Isso porque ao mesmo tempo em que a hiperconclusão conduz os filmes à inconclusão (conforme apontado no segundo capítulo), a análise dos filmes revela a inexistência também de um ponto de partida comum às suas narrativas gerais. Uma reflexão sobre a primeira cena dos dois filmes mostra que a decisão de Celia está menos ligada à sua vontade de fumar do que à situação em que ela se encontra em cada um dos filmes. Em *No Smoking*, Celia está preocupada com Sylvie e decide não fumar por causa de sua pressa. O motivo da preocupação de Celia fica bem claro no diálogo entre Celia e Milles: a limpeza "geral" e, principalmente, o fato de que Sylvie está sobre uma escada no sótão. Em *Smoking*, Celia não se encontra nesta mesma situação. Neste filme, Celia sai de casa sem urgência, por isso se sente à vontade para parar e relaxar. Não é o desejo de fumar que possibilita sua aproximação junto a Lionel, mas sua não preocupação com Sylvie. Essa situação permite a Celia sentir-se à vontade para conversar com Lionel (diálogo decisivo para o desenvolvimento das histórias que se seguem a partir dali).

Estas duas situações caracterizam a situação inicial, que aparentemente é comum aos dois filmes, como decorrência de algo acontecido antes do começo das narrativas. Este tempo anterior oculta elementos que interferem diretamente no que é mostrado como a situação inicial, revelando um tempo anterior aos acontecimentos narrados. Esse ponto deflagra a inexistência de um princípio comum às duas narrativas e, ao mesmo tempo, revela que o começo da narrativa depende de fatos anteriores ao seu início.

Ao aproximar *S/NS* da noção de rizoma, procura-se oferecer caminhos para que sejam alinhavadas as principais discussões realizadas até aqui. Ao mesmo tempo, se pretende tornar ainda mais clara a relação dos filmes de Resnais com a temática da pesquisa, destacando a multiplicidade como característica determinante nos processos de construção de sentido que resultam em *S/NS*. Verifica-se, assim, que os resultados obtidos nestes filmes somente são possíveis porque estas obras impregnam suas relações semióticas de multiplicidade, fazendo da instabilidade, do entrecruzamento de referências e do estado de suspensão de sentido aliados indispensáveis para seus objetivos.

A tomada da multiplicidade também como metodologia permitiu que as análises não ficassem restritas a um único âmbito, favorecendo o entendimento tanto dos processos de confluência entre linguagens, estéticas e outras referências, quanto das maneiras de articulação das histórias e narrativas dos filmes.

No entanto, é necessário dizer que a multiplicidade em *S/NS* ultrapassa os limites alcançados nesta pesquisa. Suas proporções são apenas estimadas pelas conclusões apontadas até aqui. Uma outra diversidade de elementos ecoa pelos corredores dos processos de significação dos filmes de Resnais. Neste sentido, pode-se perceber claramente que foram preteridas as influências da pintura e do desenho, entre diversas outras que não foram colocadas em pauta neste trabalho. Por outro lado, isso torna ainda mais evidente a essência múltipla dos processos de construção de sentido dos filmes analisados.

No transcorrer deste estudo foi possível perceber que as relações entre multiplicidade e estética avançam para além dos filmes analisados. Nota-se, também em outros meios de construção de significado, obras que apontam para um ideal estético semelhante ao encontrado em *S/NS*. As influências exercidas tanto pelos avanços das técnicas e tecnologias digitais, quanto pelas proporções da complexidade que envolvem o homem conduzem os diferentes meios de representação para a criação de obras cada vez mais próximas da idéia de multiplicidade.

Frente a isso, as conclusões desta pesquisa fazem surgir a hipótese da existência de uma estética da multiplicidade, operada pelos mais diversos meios de representação. Mas, isso é apenas a indicação de uma hipótese e requisita a realização de novos estudos que testem os indícios aqui encontrados.

## Bibliografia

- ANDREW, James Dudley. *As principais teorias do cinema: uma introdução*; tradução Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- ARTAUD, Antonin. *El Cine*. Madrid: Ed. Alianza Editorial, 2002.
- AUMONT, Jacques. *O olho interminável: cinema e pintura*; trad. Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Ed. Cosac & Naify, 2004. (Coleção cinema, arte e modernidade)
- AUMONT, Jacques e outros. *A estética do filme*; tradução Marina Appenzeller. Campinas; Papyrus, 1995. (Coleção Ofício das Artes)
- AUMONT, Jaques e MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*; trad. Eloisa Araújo Robeiro. Campinas: Ed. Papyrus, 2003.
- BAIRON, Sérgio e PETRY, Luis Carlos. *Hipermídia, Psicanálise e História da cultura*. São Paulo: EDUSC/Ed. Mackenzie.
- BAKHTIN, Mikhail. *La cultura popular en la Edad Media Y Renacimiento*. Barcelona, Barral Editores, 1974.
- \_\_\_\_\_. *Marxismo e filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem*; pref. Roman Jakobson ; apres. Marina Yaguello ; trad. Michel Lahud ... et al. São Paulo: HUCITEC, 1992.
- \_\_\_\_\_. *Problemas da poética de Dostoievski*; tradução Paulo Bezerra 2.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.
- \_\_\_\_\_. *Estética da criação verbal*; trad. Maria Ermantina Galvao G. Pereira. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- BALÁZ, Bela. *Nós estamos no filme*. In. XAVIER, Ismail (org.). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilmes, 1983.
- BARROS, Diana Luz Pessoa de e FIORIN, José Luiz (orgs.). *Dialogismo, Polifonia, Intertextualidade: Em torno de Bakhtin*. 2 ed. São Paulo: Edusp, 2003.
- BEIGUELMAN, Giselle. *O livro depois do livro*. São Paulo: Ed. Petropolis, 2003.
- BETTETINI, Gianfranco. *The language and technique of the film*. Haia: Mouton, 1973.
- BORGES, Jorge Luis. *Ficções*; tradução de Carlos Nejar; revisão da tradução Maria Carolina de Araujo e Jorge Schwartz; prefácio Davi Arrigucci Jr. São Paulo: Globo, 2001.

- CALABRESE, Omar. *A idade neobarroca*; trans. Carmen de Carvalho, Artur Morão. São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- CALVINO, Italo. *Seis propostas para o próximo milênio: lições americana*; tradução Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das letras, 1990.
- \_\_\_\_\_ *Se um viajante numa noite de inverno*; trad. Nilson Moulin 2.ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
- CEBRIÁN, Jean Luis. *A Rede: como nossas vidas serão transformadas pelos novos meios de comunicação*. São Paulo: Summus, 1999.
- CLARK, Katerina e HOLQUIST, Michael. *Mikhail Bakhtin*; tradução J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual* ; traduzido por Sandra Rey. Porto Alegre : Editora da UFRGS, 2003.
- DELEUZE, Gilles. *Lógica do sentido* ; trad. Luiz Roberto Salinas Fortes 2.ed - Sao Paulo: Perspectiva, 1988.
- DELUZE, Gilles e GUATARRI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*; tradução Aurélio Gerra Neto e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.
- DOSSE, François. *História do estruturalismo*, v.1: o campo do signo; trad. Álvaro cabral. Campinas: Ed. UNICAMP, 1993.
- \_\_\_\_\_ *História do estruturalismo*, v.2: o canto do cisne, de 1967 a nossos dias; trad. Álvaro cabral. Campinas: Ed. UNICAMP, 1993.
- DUBOIS, Philippe. *Cinema, video, Godard*; tradução de Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac Naify, 2004. - (Coleção cinema, teatro e modernidade).
- ECO, Umberto. *Como se faz uma tese*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1997.
- \_\_\_\_\_ *Obra Aberta: formas de indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2005.
- EISENSTEIN, Sergei. *O Sentido do filme*; apresentação, notas e revisão técnica, José Carlos Avelar; tradução Tereza Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2002.
- \_\_\_\_\_ *A forma do filme*; apresentação, notas e revisão técnica, José Carlos Avelar; tradução Tereza Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 2002.
- ENZENSBERGER, Hans Magnus. *Elementos para uma teoria dos meios de comunicação*; tradução Helena Parente Cunha, Moema Parente Augel. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1978.

- FILME DE AMOR. Grupo novo de cinema e tv, 2003.
- FELDMAN, Tony. *Multimedia*. London: Blueprint, 1995
- GALLO, Sérgio Nesteriuk. *A narrativa do jogo na hipermedia: a interatividade como possibilidade comunicacional*. São Paulo. [s.n.], 2002.
- GENETTE, Gérard. *Palimpsestes*. Paris. Seuil. 1981.
- GERBASE, Carlos. *Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003
- GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para hipermedia: análise de processos comunicacionais*. São Paulo. [s.n.], 2002.
- GUYOT, Jacques. *Les techniques audiovisuelles*. Paris: Presses Universitaires de France, 1997.
- HOLQUIST, Michel. *Dialogism: Bakhtin and his world*. London: Routledge, 2000.
- HOWARD, David e MABLEY, Edward. *Teoria e prática do roteiro*; trad. Beth Vieiras. São Paulo: Ed. Globo, 2002.
- LANDOW, George P. *Hyper text theory*. Baltimore, Mariland: The Johns Hopkins University Press, 1994.
- \_\_\_\_\_ *The rhetoric of hypermedia: Some rules for outbosh*. In: G. Landow e P Delany(orgs.) *Hypermedia and literary studies*. Cambridge: The MIT Press, 1994.
- \_\_\_\_\_ *Hypertext: the convergence of contemporary critical theory and technology*. Baltimore: Johns Hopkins U. Press, 1992.
- LAURENTIZ, Silvia Regina de. *Contribuições dos meios de produção à linguagem visual*. Campinas, 1994.
- LEMONS, A. *As Estruturas Antropológicas do Ciberespaço*; In *Textos de Cultura e Comunicação*, n. 35, Facom/UFBA, junho/1996.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*; tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- MACHADO, Arlindo. *Eisenstein: geometria do êxtase*. São Paulo: Brasiliense, 1982.
- \_\_\_\_\_ *A televisão levada a sério*. São Paulo: Ed. Senac São Paulo, 2000.
- \_\_\_\_\_ *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. Campinas: Papirus, 1997. – (Coleção Campo Imagético)

- MACHADO, Irene de Araujo. *O romance e a voz: a prosaica dialógica de M. Bakhtin*. Rio de Janeiro: Imago / Sao Paulo FAPESP, 1995.
- \_\_\_\_\_. *Escola de semiótica: a experiência de Tártu-Moscou para o estudo da cultura*. Cotia: Ed. Ateliê Editorial, 2003.
- MACIEL, Maria Esther (org.). *O cinema enciclopédico de Peter Greenaway*. São Paulo: Ed. Unimarco, 2004.
- MARTIN-BARBERO, Jesús. *Os exercícios de ver: hegemonia audiovisual e ficção televisiva*; tradução de Jacob Gorender. - São Paulo : Editora Senac São Paulo, 2001.
- MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*; tradução Paulo Neves; revisão técnica Sheila Schvartman. São Paulo: Ed. Brasiliense, 2003.
- MERTEN, Luiz Carlos. *Cinema: entre a realidade e o artifício*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2003.
- MCLUHAN, Marshall. *A galáxia de Gutenberg: a formação do homem tipográfico*; tradução de Leônidas Gontijo de Carvalho e Anísio Teixeira. São Paulo: Editora Nacional, Editora da USP, 1972.
- MURCH, Walter. *Num piscar de olhos: a edição de filmes sob a ótica de um mestre*; tradução Juliana Lins. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004
- MURRAY, Janet Horowitz. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*; trads. Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: UNESP Itau Cultural, 2003.
- PARENTE, André. *Narrativa e modernidade: os cinemas não-narrativos do pós-guerra*; tradução Eloisa Araujo Ribeiro. Campinas: Papirus, 2000.
- PIGNATARI, Décio. *Linguagem da Televisão*. São Paulo: Brasiliense.
- POSITIF, REVUE DE CINÉMA: Alain Resnais. Anthologie établie par Stéphane Goudet. França: Ed. Gallimard, 2002.
- REWALD, Rubens. *Caos: dramaturgia*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2005.
- ROUBINE, Jean-Jacques. *A linguagem da encenação teatral*; trad. Yan Michalski. 2ª. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.
- SANTAELLA, Lúcia. *Cultura das mídias*. São Paulo: Razão Social, 1992.
- \_\_\_\_\_. *Comunicação e pesquisa: Projetos para mestrado e doutorado*. São Paulo: Hacker Editores, 2001.

- \_\_\_\_\_. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal*. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- \_\_\_\_\_. *Semiótica aplicada*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.
- SCHWARTZ, Vanessa R. *O espectador cinematográfico antes do aparato do cinema: o gosto público pela realidade na Paris fim-de-século*. In: CHARNEY, Leo, SCHWARTZ, Vanessa R. *O cinema e a invenção da vida moderna*; trad. Regina Thompson. 2ª. Ed. São Paulo: Cosac&Naify, 2004. (Coleção Cinema, teatro e Modernidade)
- STAM, Robert. *Subversive Pleasures: Bakhtin: cultural criticism, and film*. London: Johns Hopkins, 1992.
- \_\_\_\_\_. *Introdução à teoria do cinema*; trad. Fernando Mascarello. Campinas: Ed. Papirus, 2003. (Coleção campo imagético)
- VIRMAUX, Alain. *Artaud e o teatro*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1978.
- WALTHER, Kampmann. *Cinematography and Ludology: In Search of a Lucidography*. <http://www.spilforskning.dk/gameapproaches/GameApproaches8.pdf> (acessado em 07/2005)
- WENDERS, Wim. *A lógica das imagens*; tradução Maria Alexandra A. Lopes. Lisboa: Edições 70, 1990.
- WILLIAMS, Raymond. *Television: technology and cultural form*. New York, Schocken Books, 1974.
- WINCK, João Batista. *Quem conta um conto aumenta um ponto... um estudo sobre o design do audiovisual interativo*. São Paulo: [s.n.], 2001.
- XAVIER, Ismail. *D. W. Griffith: O nascimento de um cinema*. São Paulo: Brasiliense, 1984.