

IMAGENS CINEMATOGRAFICAS: FRAMES NARRATIVOS LINGUAGENS E ESPAÇOS

Emerson Brito¹

Paulo Roberto Monteiro de Araujo²

Resumo

A finalidade do presente artigo é apresentar como a direção de arte nas produções em audiovisual se apropria da história da arte com o propósito de configurar imagens nas referidas produções. Tal apropriação se refere às reproduções e/ou às representações de diferentes obras criadas ao longo da história, por meio de suas variadas linguagens artísticas, tais como: desenhos, pinturas, esculturas, literatura, música, performance, dentre outras.

Palavras-chave: Imagem. Cinema. Frame. Narrativa. Linguagem

Abstract

The purpose of this article is to present how art direction in audiovisual productions appropriates art history with the purpose of configuring images in said productions. Such appropriation refers to reproductions and/or representations of different works created throughout history, through their varied artistic languages, such as: drawings, paintings, sculptures, literature, music, performance, among others.

Keywords: Image. Cinema. Frame. Narrative. Language

¹ Doutor em Educação, Arte e História da Cultura pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (2018). Mestre em Linguística – Comunicação e Semiótica pela Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (2009). Professor do Centro Universitário Belas Artes de São Paulo. E-mail: emerson.brito@belasartes.br.

² Doutor em Filosofia pela Universidade Estadual de Campinas (2003). Atualmente é professor do Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Educação, Arte e História da Cultura na Universidade Presbiteriana Mackenzie. Atua principalmente nas seguintes áreas: História Cultural, Cinema Contemporâneos, Estética e Filosofia Política. Membro do Conselho Universitário da UPM (2014-2016); coeditor da Revista Trama Interdisciplinar. Organizador do IV Simpósio Internacional de História, Cultura e Relações de Poder - As Experiências Humanas neste Início do Século XXI (2020). E-mail: prmaraujo@uol.com.br

As reproduções ou representações podem ser feitas utilizando-se primeiro do ato de ver a obra, estudá-la, analisá-la e fazer possíveis relações entre diferentes criações, independente do período da história, para em seguida reproduzi-la de forma direta ou indiretamente em um filme. Ou seja, reproduzi-la ou representá-la em sua forma original [como um quadro ou música] ou de modo poético [um detalhe, uma sugestão, um conceito] sobre um determinado tema, roteiro ou narrativa do produto audiovisual³. O que se pretende é analisar como obras de arte são aplicadas de modo direto ou indireto sobre a cenografia⁴ do filme e de como estas se relacionam com o produto cinematográfico, ampliando sua representação visual, bem como a sua narrativa. Como exemplo imediato tomamos uma pintura sobre tela, um quadro, aplicado na parede do cenário e que traz uma relação entre a história da arte [período e conceito em que a pintura foi criada] e o roteiro do filme. Outro exemplo pode ser a construção cenográfica de uma cena do filme baseada em um quadro [elementos cenográficos idênticos entre a cena filmada e determinada pintura de referência].

Desse modo, o propósito deste artigo é o de analisar como o audiovisual se relaciona com a história da arte, no sentido de verificar os significados das obras de arte, seus contextos históricos e principalmente as suas representações plásticas, definidas pelos seus “ismos”⁵ e representadas com suas cores, formas e figurações.

Há ismos definidos por artistas, enquanto outros são identificados retrospectivamente por historiadores – da mesma forma como existem os que abrangem amplas tendências artísticas, ao lado de alguns que integram movimentos maiores, que se ampliam para outras áreas e cultura. É importante lembrar que determinados artistas e obras de arte podem tanto pertencer a mais de um ismo quanto não se enquadrar em nenhum. [LITTLE, pag. 6]

Nessa perspectiva, de compreender ou conhecer os ismos, é fundamental que se apresente a história da arte como papel revelador das representações plásticas identitárias

3 Aqui iremos utilizar a palavra audiovisual para apresentar todas as produções que utilizam de recursos de captação e produção de imagens em movimento como cinema, videoclipes, videoarte, projeções mapeadas, videoinstalações, etc.

4 Entendemos aqui por cenografia elementos como: objetos cenográficos, figurinos, iluminação, atuação do ator, som e outras possibilidades que serão apresentadas mais adiante.

5 “Ismos” na história da arte refere-se à terminação que apresenta os diferentes períodos da história: classicismo, cubismo, dadaísmo, futurismo, etc. Toma-se os Ismos como uma representação da possibilidade de estilos e características plásticas que são representados no decorrer da história da arte. [LITTLE, 2010]

das sociedades de sua época. A história da arte é um guia orientador que auxilia na localização temporal em que foi elaborada determinada criação artística, bem como na inclusão da sua produção numa série histórica e na relação do artista com o seu espectador frente às obras de arte.

Neste sentido Fischer [1981] ressalta a importância da arte e de sua história para o desenvolvimento individual e para a sociedade onde esse indivíduo está inserido. Mas essa importância só veio adquirir o conceito de necessidade quando, segundo Steiner [1998], se atribuiu à arte um grande valor para o progresso cultural da humanidade.

Em se tratando de arte, esta não possui uma, mas várias definições, conforme o enfoque que se dá sobre sua relação com o mundo, o homem, sua história e sua representação. Dessa forma, a arte tem sido definida como expressão do seu criador ou da sua imaginação, meio de comunicação, meio de construção de ilusões ou dotada de certa magia.

Segundo Brill [1998, p. 40], de todas as formas de expressão artística, as artes plásticas têm uma história que registra imagens concretas que são portadoras de um poder mágico que exerce sobre o ser humano, podendo inspirá-lo, uni-lo, protegê-lo etc., desvinculando-se a criação do criador para se tornar um ente coletivo.

Embora nesse sentido de que a arte possa incluir quase tudo o que é produzido pelas mãos do homem [se não tudo], há um sentido estrito do termo arte que se restringe aos objetos resultantes das Artes Plásticas, da Arquitetura, da Fotografia, das Artes Digitais e do vídeo. Podemos perceber que em todas as suas manifestações, a arte é uma expressão do sentir humano transformado em imagens, sons, movimentos, conceitos, símbolos, não necessariamente convencionais ou apresentados de modo objetivo, que podem ou não levar o espectador a significados conceituais formais e diretos.

Cada artista e também cada espectador de cada cultura, de cada período, possui saberes, códigos e valores próprios condicionando os sistemas de comunicação apresentados pela história da arte. Esta ciência que é a história da arte se encarrega de apresentar ou ao menos de tentar classificar esses objetos para nosso melhor entendimento como espectador ou pesquisador de arte. Nesse ambiente da história, até mesmo obras de um mesmo período, por vezes, variam de acordo com as diversas condicionantes, como a experiência, vivências, estados de espírito, dos artistas e dos espectadores tornando-as únicas para quem as concebe como por quem as recebe.

O produzir artístico nasce de uma leitura apurada sobre essas condicionantes que, tanto pode ser dirigida para os aspectos externos [local, luz, sociedade, cultura, etc.] quanto internos [emoção, experiência, intuição etc.], guiadas pelos conceitos de representação, que se formaram da vivência do artista e do espectador.

A produção artística faz parte da necessidade do ser humano e como é uma necessidade universal e atemporal, as formas pelas quais ela se manifesta, ou seja, os tipos de arte, os temas, as técnicas, os “ismos” estão em constante transformação, renovando-se no processo de criar a cada nova obra uma expressão pessoal.

Olhando por esse prisma, vemos que a arte pode ser encontrada em toda parte, de diferentes modos, em todas as épocas. Encontramos arte desde a remota humanidade até nossos dias e, certamente, a encontraremos amanhã, pela simples necessidade de expressão artística, em todos os ismos, em todas os locais e em todos os estilos. Naturalmente fatores históricos e sociais modelam os tipos de arte, porém, desde a arte do homem pré-histórico, passando pelos gregos arcaicos, pelas leis egípcias na arte, e todos os movimentos, passando pela fotografia, cinema, ingressando na virtualidade da nossa época, a verdadeira arte será sempre inédita e capaz de falar do seu tempo e de sua história.

O pensamento humano se modifica para se amoldar às necessidades das diferentes épocas e a arte se utiliza das possibilidades de imagens, linguagens e suportes para representar mudanças e contextos. Nos diversos períodos da história da humanidade, os conceitos expostos pelas obras de arte, sua representação imagética, são partes do contexto e do ambiente cultural, social e tecnológico nos quais estão inseridos. Ou seja, as artes indiciam ideais e conhecimentos de sua contemporaneidade, os artistas buscam na representação pessoal um testemunho de sua época, uma aproximação do público e do ambiente circundante. Como parte das representações o cinema, em sua própria linguagem contemporânea traz em seu processo, narrativas e relações simbólicas e imagéticas que ampliam seu contexto.

O cinema surge em 1895, apresentando-se como uma nova linguagem para a época, com suas diversas possibilidades de representação da imagem e narratividade. Tendo como obra fundamental desta tecnologia visual foi exibido no Salão Grand Café, em Paris, pelos Irmãos Lumière o filme *L'Arrivée d'un Train à La Ciotat*. (LUCENA JR. 2002). A partir daí o cinema tem vivenciado novas formas de expressão e de representação, ajustando e algumas vezes utilizando os passos das tradicionais artes plásticas e

oferecendo novas possibilidades para a geração de imagens, para suas narrativas ampliando assim possibilidades de informação e de comunicação.

Segundo Dondis:

O cinema, a televisão e os computadores visuais são extensões modernas de um desenhar e de um fazer que tem sido, historicamente, uma capacidade natural de todo humano, e que agora parece ter-se apartado da experiência do homem. A arte e o significado da arte, a forma e a função do componente visual da expressão e da comunicação, passaram por uma profunda transformação na era tecnológica, sem que se tenha verificado uma modificação correspondente na estética da arte. (DONDIS, Prefácio, 2007, pág. 1)

Linguagens audiovisuais como as do vídeo e do cinema se tornam parte das diferentes representações da arte, com suas estéticas próprias inseridas a determinados períodos da história da humanidade. Obras audiovisuais se integram nas relações humanas e nas relações comunicacionais junto de outras linguagens artísticas no decorrer da história, como as dos desenhos feitos a carvão sobre a pedra no Período Neolítico, nas pinturas à óleo do Renascimento, até o contemporâneo com a projeção mapeada.

No caso das linguagens audiovisuais, a arte e sua história passam por uma mudança na era tecnológica, ou seja, quando a humanidade descobre novas técnicas de reprodução da imagem por meio novos instrumentos de captação como a fotografia e a animação. Tais mudanças abriram a possibilidade de verificar os modos de como o cinema e o vídeo têm se apresentado em sua forma e função do componente visual da expressão e da comunicação.

Bergson *apud* Dondis (2007) define a arte como uma “visão direta da realidade”, não restando dúvida de que os modernos meios de comunicação devem ser muito seriamente vistos como meios naturais da expressão artística e Dondis complementa:

Numa infinita evolução de seus recursos técnicos, a fotografia e o cinema passam por um constante processo de simplificação para que possam servir a muitos objetivos. Mas a habilidade técnica no manuseio do equipamento não é suficiente. A natureza dos meios de comunicação enfatiza a necessidade de compreensão de seus componentes visuais. A capacidade intelectual decorrente do treinamento de criar e compreende as mensagens visuais está se tornando uma necessidade vital para quem pretende engajar-se nas atividades ligadas à comunicação. (DONDIS, pag. 27)

Desse modo, saber “ler” uma obra audiovisual está além do conforto passivo de se sentar à frente da tela e receber uma informação imediata, objetiva, direta. Para um espectador acostumado apenas aos recursos técnicos da representação plástica do audiovisual [luz, cenografia, diálogos...] uma história é apresentada simplesmente pela sequência de *frames*⁶ da imagem em movimento. Para esses espectadores há certas narrativas, em determinadas obras audiovisuais, no qual seu conteúdo parece não apresentar nada além do que se vê de imediato na tela, seu roteiro recebido pelo espectador de modo objetivo e direto.

A história da arte nos encarrega de se mostrar como um guia de informações e representações dos períodos, símbolos, significados por meio de suas obras. O olhar humano usa desse jogo de informações para criar e compreender contextos e situações.

De acordo com Dondis [2007]:

Em todos os estímulos visuais e em todos os níveis de inteligência visual, o significado pode encontrar-se não apenas em dados representacionais, na informação ambiental e nos símbolos inclusive a linguagem, mas também nas forças compositivas que existem ou coexistem com a expressão factual e visual. Qualquer acontecimento visual é uma forma com conteúdo, mas o conteúdo é influenciado pela importância das partes constitutivas, como a cor, o tom, a textura, a dimensão, a proporção e suas relações compositivas com o significado. [DONDIS, pág. 22]

Desse modo temos uma variedade de experiências estéticas pela qual passamos quando nos encontramos diante das mais distintas obras de arte no decorrer da história. Variedade de experiências influenciadas pela cor, figura, composição, forma. Nesse sentido temos palavras conceituais como: comparação, experiência, relações imagéticas e cinestesia; que aplicamos constantemente, mesmo que de modo involuntário, sobre um estímulo visual. Essas relações abrangem toda a experiência visual (ato de ver, sentir e interpretar), que está no corpo da história da arte, ou seja, a experiência de analisar as obras que fazem parte da história da arte em seus diferentes ismos, técnicas e linguagens em que elas se apresentam.

De acordo com Dondis:

⁶ Frame [em Português: quadro ou moldura] é cada um dos quadros ou imagens fixas de um produto audiovisual.

Expressamos e recebemos mensagens visuais em três níveis: *o representacional* – aquilo que vemos e identificamos com base no meio ambiente e na experiência; *o abstrato* – a qualidade cinestésica de um fato visual reduzido e seus componentes visuais básicos e elementares, enfatizando os meios mais diretos, e *o simbólico* – o vasto universo de sistemas de símbolos codificados que o homem criou arbitrariamente e ao qual atribuiu significados. Todos esses níveis de resgate de informações são interligados e se sobrepõem, mas é possível estabelecer distinções suficientes entre eles, de tal modo que possam ser analisados tanto em termos de seu valor como tática potencial para a criação de mensagens quanto em termos de sua qualidade no processo da visão. (Dondis, 2007, p. 85)

Criar relações, fazer releituras de obras de arte, estabelecer conexões com outras linguagens artísticas, não é incomum nas produções audiovisuais como o cinema e vídeo de modo geral. Porém, para olhares de espectadores pouco atentos, ou pouco preparados à conexão entre essas relações, muitas dessas obras se perdem na oportunidade de se revelar mais profunda na construção de sua diegese. Apresentam-se para aqueles que as assiste de modo direto e óbvia, quando poderia ser recebido de maneira mais ampla por seu caminho mais poético e simbólico.

Uma narrativa poética se encontra muitas vezes escondida na obra audiovisual, surgindo apenas ao olhar de um conhecedor da história da arte, das variadas expressões artísticas ou da sensibilidade daquele que identifique determinados conceitos artísticos. Manifesta-se no enredo do filme como parte de um reconhecimento e valorização do processo criativo do diretor e do contexto narrativo que a obra oferece. As possibilidades de mensagens e do reconhecimento da metalinguagem implícito na obra, amplia o discurso do roteiro, que num primeiro momento se faz parecer simples e óbvio, mas que se oferece complexo e profundo em sua estrutura criativa, nas informações e nos conceitos narrativos.

Para estudo deste artigo e das relações em representações das linguagens artísticas temos obras de arte em suas associações com as Artes Plásticas, Literatura, e também nas próprias obras audiovisuais, principalmente em filmes de longa-metragem que são necessários como forma de comparação entre direção de arte e história da arte.

Como exemplo dessa relação entre linguagens artísticas, materialidades e diferentes modos de visualização e representatividade, de forma imediata e evidente podemos ver as obras de Louise Bourgeois no filme *A Pele que Habito* [*La Piel que Habito* | Espanha | Pedro Almodóvar, 2011] [Fig. 01].

Figura 1 | Antonio Banderas e Vera Cruz em cena do filme *A Pele que Habito*



Fonte: <https://lecubemagique.wordpress.com/tag/elena-anaya/>

No filme, o cirurgião Dr. Robert Ledgard, interpretado por Antonio Banderas, tenta provar no meio científico que é possível a construção de uma pele humana. De imediato, podemos tomar como referência o conceito do próprio longa-metragem em si que traz uma relação narrativa e imagética junto ao filme *Olhos sem rosto* (*Les Yeux Sans Visage* | França/Itália | Direção de Georges Franju | 1959) no qual o cirurgião tenta transplantar um rosto para a filha cuja face foi transfigurada em um acidente (Fig. 2).

Figura 2 | Cena do filme *Os Olhos sem Face* onde a filha Christiane Génessier [interpretada por Edith Scob] recebe uma máscara facial sobre a pele.



Fonte: <http://blogs.diariodonordeste.com.br/blogdecinema/geral/cine-clubes-ville-das-arts-apresenta-os-olhos-sem-rosto/>

Figura 3 | Cena do filme *A Pele que Habito* onde o personagem Vicente recebe uma máscara facial



Fonte: <https://filmdump.wordpress.com/2012/04/18/film-review-no-116-the-skin-i-live-in-la-piel-que-habito/>

Na trama de *A Pele que Habito* [Fig. 03], o Dr. Ledgard encontra no personagem com características masculinas Vicente [interpretado por Jan Cornet] uma cobaia para a transformação do seu corpo e da sua pele que irá se apresentar, após as várias cirurgias, como uma figura de características femininas cujo nome será Elena, interpretada por Vera Cruz. O filme se ancora na representatividade do corpo e atinge não apenas a questão social e biológica da personagem, mas também seu estado fisiológico e até mesmo o psíquico.

Vicente é travestido num corpo feminino, mas opõe-se a essa transformação e à nova identidade transgênera. A personagem Vicente/Elena busca compreender no decorrer da trama como suportar seu processo de transformação de homem para mulher, uma mutilação imposta sem seu consentimento pelo obsessivo carcereiro Dr. Robert Ledgard.

No desenrolar da trama o filme se utiliza da linguagem do corpo fragmentado, destruído e reestruturado e esse é espelhado na representação plástica das obras da artista franco-americana Louise Bourgeois [Fig. 4] que traz obras da figura humana fragmentada, costurada, retorcida e reconstruída.

Figura 4 | Obra da artista Louise Bourgeois.



Fonte: <http://pictify.saatchigallery.com/212528/louise-bourgeois>

Louise Bourgeois tem uma obra bastante característica no que se refere à sua plasticidade e materialidade. Segundo Philip Larratt-Smith em seu ensaio “O retorno do reprimido”⁷ afirma que obra de Bourgeois “Tecer, cuidar e proteger eram associações com a figura materna; a agulha, por possibilitar a costura e a união, simboliza o desejo de se conectar com pessoas importantes em sua vida”. Podemos compreender essa relação no filme de Almodóvar em que as obras da artista são apresentadas de modo claro por meio de livros e imagens que a personagem Elena estuda e se apropria como representação de seus sentimentos.

A personagem Elena, longe do convívio social, confinada em um quarto por anos, passa o tempo estudando e reproduzindo as obras de Louise Bourgeois. Tal qual sua própria personalidade, sua própria pele, costurada, fragmentada e desconectada das pessoas à sua volta, principalmente da figura materna que o procura incansavelmente.

Louise Bourgeois traz em seu imaginário a representação de diversas figuras humanas fortemente influenciada pelo modernismo⁸ e pelo primitivismo⁹. Ou seja, suas

⁷ “Arte, sintomas e psicanálise”. *Mente e Cérebro – psicanálise e neurociência...* Acesso em: 13 out.2017.

⁸ “O amplo movimento do Modernismo abarcou todos os ismos de vanguarda da primeira metade do século XX. Embora diferentes modernismos fossem por vezes incompatíveis [ou até mesmo antagônicos], todos rejeitavam o domínio do Naturalismo e do Academicismo em favor da arte experimental. A tendência comum consistia em buscar respostas para questões fundamentais sobre a natureza da arte e da experiência humana.” (LITTLE, 2010, p. 98)

⁹ “Tendência muito difundida na arte moderna, o Primitivismo chegou a constituir-se como movimento distinto, com o Futurismo ou o Cubismo. Os modernistas exploram coleções etnográficas de grandes museus e a arte de culturas estrangeiras em busca de obras “primitivas” que os inspirassem à rejuvenescer a arte ocidental” (LITTLE, 2010, p. 102)

peças com representação da anatomia humana apresentam um conceito modernista no que se refere ao experimental, ao inconsciente e no conceito primitivo ao que se refere à força expressiva, emoção intuitiva, vigor, insanidade, verdade. Seus trabalhos altamente simbólicos estão presentes em diversos museus e galerias pelo mundo. Uma de suas obras “O Arco da Histeria” [Fig.5 e Fig. 10] de 1993 traz uma figura humana pendurada, em que os braços e pernas estão pendentes numa peça de uma única cor, sem a cabeça. Sem muito avançar nas questões simbólicas desta obra é nítido em sua representação imagética e na sua referência à questão primitiva, antropofágica [característica do modernismo] e histérica [pelo título da obra e pela contorção em arco do corpo tal qual uma pessoa em convulsão histérica]. Em posição similar à obra de Louise a personagem de Almodóvar se encontra em uma das cenas do filme [Fig. 6], ou nos desenhos de autorretrato de Louise Bourgeois [Fig. 7] em relação ao mesmo desenho nas paredes do quarto da personagem sequestrada [Fig. 8 e Fig.9].

Figura 5 | Louise Bourgeois com forma [Arco da Histeria], em progresso | 1992

[Foto: James Hamilton.



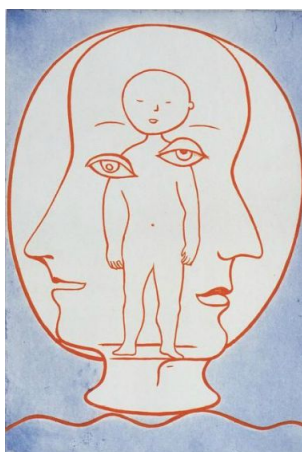
Fonte: <https://www.pinterest.de/pin/184788390930156220/>

Figura 6 | Cena do filme *A Pele que Habito* | Vera enclausurada com seu *body*



Fonte: <http://www.blogdopilako.com.br/wp/2013/09/20/a-pele-que-habito-uma-resenha-psicologica/>

Figura 7 | Autorretrato Louise Bourgeois | 1990 | Ponta seca, gravura e água tinta



Fonte: <https://www.pinterest.de/pin/535013630727859011/>

Figura 8 | Quarto de Vicente/Elena | à direita da foto o desenho do autorretrato de Louise Bourgeois



Fonte: <http://nerdgeekfeelings.com/cinema-as-cores-ardentes-de-pedro-almodovar-18-nsfw/a-pele-que-habito-brrip-720p-x264-du/>

Figura 9 |
Quarto de Vicente/Elena
| à direita da foto o desenho do autorretrato de Louise Bourgeois



Fonte: <http://www.blogdopilako.com.br/wp/2013/09/20/a-pele-que-habito-uma-resenha-psicologica/>

Essas questões imagéticas e simbólicas que a obra Arco da Histeria de Louise Bourgeois [Fig. 10] nos oferece também apresentam uma semelhança com o filme The Neon Demon [Alemanha, 2016, direção de Nicolas Winding Refn].

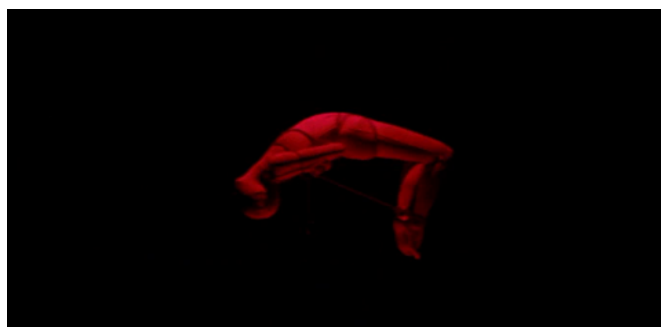
Figura 10 | O Arco da Histeria | Louise Bourgeois | 1993



Fonte: <https://hiveminer.com/User/angemon/Timeline>

O filme *The Neon Demon* apresenta em seu conceito e na sua trama relações da antropofagia¹⁰ e do primitivismo¹¹ na caracterização de suas personagens. Em determinado momento da trama a personagem Jesse [interpretada por Elle Fanning] se encontra em um ambiente em que uma performance se apresenta. A representação plástica da performance [Fig. 11] é semelhante representação plástica da obra *O Arco da Histeria* de Louise Bourgeois.

Figura 11 | Cena da performance do filme *The Neon Demon*



Fonte | DVD “*The Neon Demon* | Direção Nicolas Winding Refn | 2016

¹⁰ A personagem Jesse literalmente é devorada pelas demais personagens da trama.

¹¹ Sua natureza primitiva é representada pela juventude da personagem Jesse, ou por um lince que aparece no quarto de Jesse no decorrer da trama, ou pela sua força expressiva, pela sua intuição e totalidade [características do primitivo].

Na performance uma figura monocromática, suspensa e com os membros pendurados, nos remete a uma possível alusão à obra plástica da artista, bem como aos seus possíveis significados. Provavelmente não tenha nenhuma ligação entre a cena do filme e a obra de Louise Bourgeois, mas quando se conhece a referência e alguns pontos de semelhança entre as obras a leitura parece tomar outra dimensão, mais profunda, poética e valiosa. Pontos estes como a questão da relação da artista Louise Bourgeois com sua obra na forma do corpo suspenso tal qual o performer que se apresenta no filme. Esta forma que representa e se assemelha a um momento de insanidade e força expressiva como a histeria. Histeria essa em que se encontra tanto na concepção da artista Louise Bourgeois em relação à obra, como na concepção da personagem Jesse em relação ao enredo do filme. Assistimos à cena com um corpo sendo suspenso em movimentos leves, suaves, mas numa leitura poética deste corpo imóvel, temos um momento de *insight* da metalinguagem da dor interna, da problemática do psicológico, da pressão social que configuram a histeria da obra e da vivência da personagem.

O mesmo vale para imagens em movimento, isto é, vídeos e filmes; o foco da tese se ocupa das qualidades da obra audiovisual, estuda os aspectos relativos ao enquadramento, aos pontos de vista, aos movimentos de câmera, às cores predominantes, à duração das cenas, ao papel da trilha sonora, aos cortes, a composição cenográfica etc.

Eis que a linguagem audiovisual se apropria desta magia para a configuração de outras linguagens em audiovisual.

A união destas imagens e referências traz ao espectador informado uma espécie de metalinguagem artística só possível para conhecedores da história da arte pois o mesmo em nenhum momento é informado durante as cenas reproduzidas.

Nós podemos nos perguntar qual o significado da direção de arte como indústria cinematográfica no uso dessas imagens? Qual a função da direção de arte e como esta se apropria da história da arte? Como primeira resposta temos a composição imagética, o estudo de cenas, quadros, ângulos, iluminação, cenografia, o detalhamento de figurinos, modismos, gestuais nas atuações dos atores etc. Porém, essa representação, assim como nas obras de arte, traz uma essência mais intuitiva, simbólica e conceitual. Uma mostra não evidente da figura do seu contemporâneo, um resumo de seu momento histórico, político e social. Tal como as obras de arte, que são dinâmicas e podem ganhar novos significados como, por exemplo, no cinema.

Dondis [2007] nos apresenta uma relação com as linguagens contemporâneas:

O último baluarte da exclusividade do “artista” é aquele que o caracteriza: a capacidade de desenhar e reproduzir o ambiente tal como este lhe parece. Em todas as suas formas, a câmera acabou com isso. Ela constitui o último elo de ligação entre a capacidade inata de ver e a capacidade extrínseca de relatar, interpretar e expressar o que vemos, prescindindo de um talento especial ou de um longo aprendizado que nos predisponha a efetuar o processo. Há poucas dúvidas de que o estilo de vida contemporâneo tenha sido crucialmente influenciado pelas transformações que nele foram instauradas pelo advento da fotografia. Em textos impressos, a palavra é o elemento fundamental, enquanto os fatores visuais, como o cenário físico, o formato e a ilustração são secundários ou necessários apenas como apoio. Nos modernos meios de comunicação acontece exatamente o contrário. O visual predomina, o verbal tem a função de acréscimo. (DONDIS, 2007, p.12)

O autor nos traz uma luz sobre as relações de imagem e tecnologia e de como este se relaciona com a história da arte e suas representações. A proposta da “leitura do filme” é apresentar como diferentes linguagens da arte são apropriadas para oferecer não apenas uma leitura linear, mas variados significados. E quando dizemos linguagens nos referimos a imagens compostas por cores, formas, texturas, símbolos, mas também por sons e gestos dos personagens. Este é um processo de análise fílmica, do qual podemos tratar por “estilo”. O estilo compreende a escolha dos atores e dos cenários, as regulações técnicas, a disposição dos pontos de vista etc.

Desse modo, “ler” a imagem do cinema se faz pelo seu roteiro, as posições de câmera, a paleta de cor, os objetos cenográficos e de cena, a interpretação dos atores, seus figurinos, no desenho do som, no uso da palavra escrita e narrada que se apresenta no decorrer da história fílmica. Seu processo tradicional de concepção se faz junto da equipe de criação, diretores e roteiristas.

Em um primeiro momento temos apenas a característica fílmica da obra, bidimensional, com seu som, contida pelos inúmeros fotogramas projetados na tela. Porém, ele não se limita a essa representação. Mesmo se tomarmos como início de apresentação desta pesquisa a análise de uma pintura esta não irá se limitar à sua imagem bidimensional. Ela ganha o espaço da galeria ou museu, da luz, da mensagem social que há por trás da sua criação e, claro, no diálogo com seu espectador e suas emoções. Assim

também se dá a proposta desta pesquisa, na relação entre a obra e o espectador. Suas memórias e seus conhecimentos. E se este tem um amplo conhecimento e possibilidades das conexões possíveis, desse modo a obra fílmica se amplia, ganha dimensões além do que lhe é proposto como simples narrativa do roteiro.

Neste artigo analisamos como a história da arte está presente nas relações das variadas obras e linguagens entre si. Reconhecemos algumas mensagens de determinadas imagens, seu suporte, seu período e sua relação por meio da leitura de sua técnica, sua história e sua comparação junto a outras obras. De como os estudos da arte, das suas linguagens, sua materialidade e possibilidades de construção e narrativa visual ampliam o discurso. Podemos verificar as variações que essas relações se constroem e do modo como podem ser utilizadas em outros meios ou suportes como a pintura, a escultura ou o audiovisual

REFERÊNCIAS

- AUMONT, Jacques. *A Estética do Filme*. Campinas: Papirus, 1995.
- DONDIS, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- LITTLE, Stephen. *...ISMOS. Para entender a arte*. Rio de Janeiro: Editora Globo, 2013.
- LUCENA JÚNIOR, Alberto. *Arte na animação: técnica e estética através da história*. 2. ed. São Paulo: SENAC São Paulo, 2005.
- URSSI, Nelson José. Tese. *A Linguagem Cenográfica*. UNICAMP, 2006.

FILMOGRAFIA

DEMÔNIO NEON, O [*The Neon Demon*]. Direção: Nicolas Winding Refn. Eua: Wild Bunch, Space Rocket Nation, Gaumont, Bold Films, 2016 [produção], 118 min. Gênero: Drama/Suspense/Terror/Thriller. Elenco: Elle Fanning, Karl Glusman, Jena Malone, Bella Heathcote, Abbey Lee, Christina Hendricks, Keanu Reeves.

OLHOS SEM ROSTO [*Les Yeux Sans Visage*]. Direção: Georges Franju. França/Itália: Lux Film, Champs-Élysées Productions, 1960 [produção], 88 min. Gênero: Drama/Suspense/Terror. Elenco: Pierre Brasseur, Alida Valli, Juliette Mayniel, Edith Scob.

PELE QUE HABITO, A [*La Piel que Habito*]. Direção: Pedro Almodóvar. Espanha: El Deseo, Televisión Española, FilmNation Entertainment, 2011 [produção], 117 min. Gênero: Thriller/Drama. Elenco: Antonio Banderas, Elena Anaya, Marisa Paredes.