

Artigos

A Educação Visual da Memória: Imagens Agentes do Cinema e da Televisão

Milton José de Almeida¹
Laboratório de Estudos Audiovisuais OLHO
Faculdade de Educação-Unicamp

Resumo: Estudos sobre a educação visual e a memória produzidas pelas imagens e sons da televisão e do cinema são importantes para entender de maneira mais ampla a educação cultural, científica e política das pessoas, e não somente aquela escolar ou escolar-universitária, pois, hoje, a maior parte das populações vê o real naturalizado, reproduzido pela fotografia, pela cinematografia, pela videografia, como a verdadeira representação visual do real, com a qual opinam, produzem verdades e agem tanto no mundo cotidiano como no intelectual, acadêmico.

Abstract: Studies about the visual education and the memory produced by the images and sounds of television and of the movies are important for understanding in a wider way the cultural, scientific and political education of the people in society, and not only that of the school or university, because today most of the populations sees the naturalized Real, reproduced by photographs, movies, videos, as the true visual representation of the Real, with which they speak about, produce truths and act so much in the daily world as in the intellectual and academic world.

Resumen: Los estudios sobre educación visual y memoria producidos por las imágenes y sonidos de la televisión y de las películas, son importantes para entender de una manera más amplia la educación cultural, científica y política de las personas en sociedad, y no sólo aquella de la escuela o de la universidad, porque hoy la mayoría de las poblaciones ven lo Real naturalizado, reproducido por fotografías, películas, videos, como la verdadera representación visual de lo Real, con base en la cual opinan, producen verdades y actúan tanto en el mundo cotidiano como en el mundo intelectual y académico.

As imagens do cinema e da televisão governam a educação visual contemporânea e, em estética e política, reconstruem, à sua maneira, a história de homens e sociedades. São

¹ Agradeço a leitura e sugestões de Alexis Pinilla, Acir Dias, Carlos Eduardo Albuquerque Miranda, Laura Coutinho, Rosalia de Angelo Scorsi e Wenceslão Machado de Oliveira Jr..

imagens e sons da língua escrita da realidade², artefatos da memória, habitados por imagens em movimento. Por serem discursos em língua da realidade, trazem dela o inconcluso, a ambigüidade, a mistura, o conflito, a história. Participam da mitologia do poder político e econômico, em suas versões massificadas, populares. Também, não tão populares, participam, em diferentes graus, da mitologia futura em estética crítica, quando trazem em seu discurso o inconcluso, a ambigüidade, a mistura, o conflito, não só da história e do real, como também o conflito ideológico-estético do aparato técnico da sua linguagem: câmeras, lentes, roteiros, cenografia, planos, seqüências, edição, etc. Assim, suas imagens e sons em movimento, mesmo captadas pelo olho unívoco e objetivo da câmera, escapam, em parte, pelo olhar humano do espectador, que as vê em tensão e não somente em afirmação³.

O conhecimento visual cotidiano de inúmeras representações em imagens participa da educação cultural, estética e política e da educação da memória⁴. É um processo de educação cultural da inteligência visual cuja configuração estética é, ao mesmo tempo, uma configuração política e cultural e uma forma complexa do viver social contemporâneo permeado de representações visuais. Estamos dentro de um processo de educação cultural da inteligência. Uma arte que, em forma plástica, dá visibilidade estética a um momento social, político, enquanto constrói e reconstrói a memória desse momento.

As imagens do cinema e da televisão em exibições populares nas quais a homologação estética da visão política dominante é celebrada para multidões de espectadores, ou mesmo aquelas feitas para exibições de menor audiência, nas quais as divergências estético-políticas podem ter seu pequeno público, são uma produção industrial e uma ideologia visual complexa, alegórica, aberta a interpretações não determinativas, pluri-culturais. Estas interpretações, vistas

² *A linguagem da realidade, enquanto era apenas natural, estava fora da nossa consciência: agora que surge "escrita" através do cinema, não pode deixar de encontrar-se com uma consciência. A linguagem escrita da realidade, far-nos-á saber, antes de tudo o mais, o que é a linguagem da realidade; e acabará por finalmente modificar o nosso pensamento diante dela, tornando as nossas relações físicas, pelo menos, com a realidade, relações culturais.* Pier Paolo Pasolini, *Empirismo Hereje*, Assírio e Alvim, 1982; *idem*, pp. 191-192. E à página 167: *Na realidade, o cinema fazemo-lo vivendo, quer dizer existindo praticamente, quer dizer agindo. A vida toda no conjunto das suas acções é um cinema natural e vivo: nisso é lingüísticamente o equivalente da língua oral, no seu momento natural ou biológico.*

³ Refiro-me aos filmes chamados de 'arte', 'cult', inclusive aqueles não produzidos segundo a estética comercial norte-americana, por exemplo, iranianos, asiáticos. Filmes em que se percebe a "artificialidade" da câmera, planos e ângulos inusitados, ritmo mais lento, uso de planos-sequência longos, poucos efeitos. Mais narrativa poética, menos tecnologia visual espetacular.

⁴ *Poucos sabem que os gregos, inventores de tantas artes, inventaram também uma arte da memória que, como todas as artes, foi transmitida a Roma e de lá passou para a tradição européia. Esta arte procura fixar as recordações através da técnica de imprimir na memória "lugares" e "imagens". Catalogada, quase sempre, como "mnemotécnica", nos tempos modernos parece, pelo contrário, um ramo secundário da atividade humana. Mas na época precedente à invenção da imprensa, uma memória bem adestrada era de importância vital; e a manipulação das imagens na memória deve sempre, em alguma medida, envolver a psique como um todo. Além do mais, uma arte que use para os seus "lugares" de memória a arquitetura contemporânea e para as suas "imagens" a arte figurativa contemporânea, deve ter, como as outras artes, um período clássico, um gótico e um renascimental. Se bem que o aspecto mnemotécnico da arte estivesse sempre presente tanto na antigüidade como nas épocas sucessivas, e constituísse a base actual da sua investigação, um estudo que aborde esta arte deve estender-se muito além da história das suas técnicas. Mnemosine, dizem os gregos, é a mãe das Musas; a história da educação desta que é a mais fundamental e fugitiva faculdade humana está destinada a imergir em águas profundas.* Frances A. Yates, *L'Arte della memoria*, p. xxviii Giulio Einaudi Editore, 19724

como pontos significativos de uma alegoria do momento presente naquelas imagens, devem seguir o movimento da sua forma, e rastrear, na dispersão cronológica, suas origens.⁵

Um diretor de televisão ou cinema tem à sua disposição uma iconografia e uma iconologia, um presente e um passado de imagens e histórias que surgirão no presente estético e cultural de suas produções. Produções que não seguem, necessariamente, a “verdade” histórica. Utilizam fragmentos de diversas “Histórias”, independentes de sua integridade conceitual. O direcionamento moral, as necessidades e limitações do orçamento e o lucro condicionam desde a concepção do argumento até a finalização de um filme, um programa de TV e, desta forma, envolvem em trabalho e ideologia, em forma artística e técnica, muitos profissionais e empresas.

Realizadas em diferentes condições de locação, luminosidade, cenário, as filmagens também são planejadas em horas, dias. Seguem uma ordem planejada e, na maioria das vezes, não a ordem dos acontecimentos que depois serão vistos na tela. As filmagens são feitas em pequenas seqüências, reordenadas (editadas) para a exibição ao público. Pequenos pedaços de tempo e de história emendados para compor uma nova narrativa e, portanto, uma nova visão histórica, uma ideologia visual em constante refazer.

Os produtos visuais mais populares apresentam-se em narração visual mais didática e clara, aquela que se vale da visão temporal cronológica, aparentemente natural, e as pequenas inserções cronológicas de “cenas do passado” (flashbacks) são hoje perfeitamente inteligíveis⁶. São narrações que tomam forma estética na representação visual que se movimenta em seqüências sustentadas pela razão cronológica, aproximando-se, pela sua verossimilhança naturalista espacial e temporal, à exposição de uma verdade.

A cronologia é o grau máximo do naturalismo no tempo. A própria observação dos seres, da natureza, durante um dia, um mês, anos, mostra esse tempo “natural”, o ciclo do começo, desenvolvimento e fim, o passar do tempo. Ela, a cronologia, é a dimensão temporal de mais fácil entendimento. Sua hierarquia e sucessão inexoráveis são vistas como naturais e lógicas, e legitimam, em ideologia temporal, diferentes poderes. A cronologia é a forma temporal do cotidiano e também a expressão objetiva do tempo político dominante. Não precisamos de esforço para perceber que a história oficial é sempre cronológica e os grupos que procuram ou se estabelecem no poder tentam criar, ao mesmo tempo, uma genealogia. Recontam, à sua maneira, as narrações anteriores e produzem a sua própria narração em escrita e imagem. Atualmente, principalmente em imagens.

⁵ A origem, apesar de ser uma categoria totalmente histórica, não tem nada que ver com a gênese. O termo origem não designa o vir-a-ser daquilo que se origina, e sim algo que emerge do vir-a-ser e da extinção. A origem se localiza no fluxo do vir-a-ser como um torvelinho, e arrasta em sua corrente o material produzido pela gênese. O originário não se encontra nunca no mundo dos fatos brutos e manifestos, e seu ritmo só se revela a uma visão dupla, que o reconhece, por um lado, como restauração e reprodução, e por outro lado, e por isso mesmo, como incompleto e inacabado. Em cada fenômeno de origem se determina a forma com a qual uma idéia se confronta com o mundo histórico, até que ela atinja a plenitude na totalidade de sua história. A origem, portanto, não se destaca dos fatos, mas se relaciona com sua pré e pós-história. Walter Benjamin, *Origem do Drama Barroco Alemão*, Editora Brasiliense, 1984 pp.67-68.

⁶ Não utilize aqui a tradicional discriminação entre narração e descrição. Já pouco sustentável para a interpretação literária, muito menos o é para a interpretação de imagens em movimento. Angela Harumi Tamaru em sua dissertação de mestrado, *Descrição e Movimento - Imagens Descritivas no cinema e na Literatura*, apresentada em 04/12/97, Unicamp, escreve a respeito.

É isso que vemos, por exemplo, nos programas da televisão, nos programas políticos ou nos filmes mais populares, mais fáceis, mais comerciais – uma narração cronológica, que constrói e reconstrói constantemente mitos e histórias. Personagens reais e ficcionais nascem, vivem e morrem em seus minutos de exibição. Aparecem em diferentes momentos e espaços de suas vidas. Expressam, em imagens e palavras, valores e mensagens diversas e participam, de diferentes maneiras, da grande construção mítica da sociedade contemporânea. Participam tanto da narração quanto mostram-se como figuras morais e modelares de virtudes e vícios.⁷ Lugares, homens e mulheres reais transcritos pela linguagem da televisão em signos da realidade. Dessa linguagem, que expressa a realidade com signos da própria realidade, decorre a credibilidade quase total do espectador naquilo que vê nas telas e que acredita ser real e verdade.

As narrações visuais cronológicas são as mais populares desde há muito tempo e as mais eficazes politicamente. Se do ponto de vista dos produtores é importante manipular ou tentar controlar o entendimento dessas imagens, do ponto de vista da análise e da interpretação é importante entender não só o que estas narrações em imagens deixam ver, mas a linguagem de sua fabricação, o significado que essa linguagem atribui às “realidades” mostradas através da montagem das seqüências e cenas e aquilo que acontece entre elas. É a existência dessa montagem e do conseqüente intervalo entre as seqüências e cenas que faz, também, com que as pessoas saiam com sentimentos e opiniões muito diferentes, tendo assistido ao mesmo filme ou visto o mesmo programa de televisão. Intervalo que fica invisível nas emendas de cada seqüência que compõem uma narração em movimento visual.⁸

⁷ *A série das informações que um homem dá por si próprio enquanto realidade representando-se e agindo chama-se, por fim, exemplo: e esta é a diferença entre a linguagem da realidade natural e a da realidade humana. A primeira não dá mais do que informações, a segunda, ao mesmo tempo que as informações, dá o exemplo.*

As técnicas audiovisuais captam o homem no momento em que este dá o exemplo (voluntariamente ou não).

É por isso que a televisão é tão imoral. Porque não assentando em primeiro lugar sobre a montagem, limita-se a ser uma técnica audiovisual em estado puro, encontra-se, por conseguinte, muito próxima desse <<plano-seqüência>> ininterrupto que o cinema é virtualmente.

Os planos-seqüência da televisão mostram os homens de modo naturalista: fazem com que a sua realidade fale de acordo com o que é. Mas uma vez que a única intervenção não naturalista da televisão é o corte efetuado pela censura feita em nome da pequena burguesia, eis como o ecrã de TV se torna uma fonte perpétua de representação de exemplos de vida e de ideologia pequeno-burguesas. Ou seja de <<bons exemplos>>. (...)

Se pode dizer-se que a realidade, enquanto representação de si própria, enquanto linguagem, é um <<cinema ao natural>>, pode afirmar-se igualmente que o cinema, reproduzindo-a, tornando-se a sua linguagem <<escrita>>, põe em evidência o que ela é, sublinha a sua fenomenologia.

O cinema dá-nos, portanto, uma <<semiologia ao natural da realidade>>.” (grifos do autor). Pier Paolo Pasolini, *Empirismo Hereje*, Assírio e Alvim, 1982 pp. 108-109

⁸ *O salto estabelecido pelo corte de uma imagem e sua substituição brusca por outra imagem, é um momento em que pode ser posta em xeque a “semelhança” da representação frente ao mundo visível e, mais decisivamente ainda, é o momento de colapso da “objetividade” contida na indexicalidade da imagem. Cada imagem em particular foi impressa na película, como conseqüência de um processo físico “objetivo”, mas a justaposição de duas imagens é fruto de uma intervenção inegavelmente humana e, em princípio, não indica nada senão o ato de manipulação. Para os mais radicais na admissão de uma pretensa objetividade do registro cinematográfico, tendentes a minimizar o papel do sujeito no registro, a montagem será o lugar por excelência da perda de inocência. Por outro lado, a descontinuidade do corte poderá ser encarada como um afastamento frente a uma suposta continuidade*

Os filmes e os programas de televisão são histórias entendidas como narrações e ao mesmo tempo celebrações visuais de modos de ver e estar no mundo, que deixam ver e entrever diferentes mensagens existenciais, religiosas, políticas, morais. Imagens que são também mensagens. Mensagens que se configuram em formas e cores. Uma espécie de catecismo visual.

Daí a importância de interpretarmos as imagens do cinema e da televisão, e não somente as “populares”, como expressões alegóricas do momento de sua produção e exibição. Alegorias em movimento. Eternizam-se a cada instante em que permanecem visíveis e enquanto resistem à deterioração e às restaurações. Alegorias do tempo presente e da história repassada nesse tempo presente.

Uma mensagem que se faz aparecer em formas plásticas, na televisão ou no cinema, não é simplesmente uma mensagem retórica, que explicamos com palavras destacadas da imagem que a configurou. Costumeiramente, as pessoas explicam a “mensagem” de um filme ou programa de televisão, como se a forma em que apareceu tivesse um sentido separado das palavras que a explicam. A interpretação deve ser verbal e visual ao mesmo tempo. Não deve contentar-se com explicações fechadas em teorias e irá buscá-las no universo interdisciplinar da cultura, da arte e da ciência.

Na Televisão. O discurso televisivo constitui a mais nova forma narrativa popular, ou talvez a mais antiga, na qual os gêneros tradicionais – a tragédia, a saga, a gesta, o auto, a moralidade, o sermão, a pregação, o drama, etc. – compõem um amálgama complexo com os modernos gêneros acadêmico, científico, político, publicitário, etc.

As diversas seqüências de programas de televisão, na ordem em que são transmitidas ou aleatoriamente, podem ser vistas, agrupadas e analisadas como representativas de um amplo Programa Visual⁹ do capitalismo que produz visões da realidade *ao mesmo tempo* que as transforma em objetos culturais e bens simbólicos. Visões transformadas em representações do real pelo meio televisão que lhes dá o estatuto de verdade. Essas representações visuais e sonoras são imagens e palavras que, ancoradas na memória¹⁰ do

de nossa percepção do espaço e do tempo na vida real (aqui estaria implicada uma ruptura com a semelhança). Veremos que tal “ruptura” é perfeitamente superada por um determinado método de montagem, com vantagens no que se refere ao efeito de identificação.

Para não nos confundir, chamemos a descontinuidade visual causada pela substituição de imagens de descontinuidade elementar. E lembremos que as alternativas de ação diante da montagem ocorrem esquematicamente em dois níveis articulados: (1) o da escolha do tipo de relação a ser estabelecida entre as imagens justapostas, que envolve o tipo de relação entre os fenômenos representados nestas imagens; esta escolha traz conseqüências que poderão ser trabalhadas num nível (2), o da opção entre buscar a neutralização da descontinuidade elementar ou buscar a ostentação desta descontinuidade.

Dependendo das opções realizadas diante destas alternativas, o “efeito de janela” e a fé no mundo da tela como um duplo do mundo real terá seu ponto de colapso ou de poderosa intensificação na operação de montagem. Ismail Xavier, *O Discurso Cinematográfico: A Opacidade e a Transparência*. Paz e Terra, 1984. p. 17-18.

⁹ Programa Visual entendido como o conjunto de imagens, sons e palavras transmitidas pela televisão diariamente através das diferentes emissoras, tanto aquelas que operam em canais abertos como as que utilizam canais fechados e que compõe um discurso ideológico visual e sonoro.

¹⁰ Para uma leitura mais ampla sobre o tema remeto ao meu livro *Cinema - Arte da Memória* - 1999: Campinas, Ed. Autores Associados.

espectador, passam a constituir um repertório de *História e Verdade* com o qual ele opina e age sobre a sociedade em que vive.

Como se o capitalismo narrasse a si próprio em diferentes e dispersas aparições televisivas, através de seus personagens, ao mesmo tempo em que produzisse incessantemente sua história, como única e universal.

Na televisão, vista em sua programação diária, os diferentes programas e propagandas aparecem como um discurso em desenvolvimento no tempo, em que o espaço surge e desaparece no fluxo temporal das imagens que se sucedem umas às outras, narrando a "História da Sociedade naquele Dia". As cenas e seqüências aparecem (são transmitidas) feitas e completas. Cada uma é um começo e um fim em si. Foram gravadas separadamente e editadas para comporem uma pequena unidade (um plano-sequência) que vai ser juntada a outras para assim formarem uma outra seqüência composta, que por sua vez, também poderá compor outras seqüências narrativas. Cada uma é a concentração, numa célula narrativa, de palavras e gestos que aparecem, expõem-se e desaparecem. As passagens de uma seqüência para outra, dentro de um mesmo programa, entre segmentos de um mesmo programa ou entre programas, realizam-se em variadas formas-técnicas mais ou menos típicas dos gêneros em que esses programas inscrevem-se. Por exemplo, as fusões são muito mais utilizadas em novelas, mini-séries, ou produções de narrativas ficcionais. Um recurso banal, atualmente, que potencializa a dramaticidade, o lirismo e facilita o entendimento das passagens temporais ou dialogais. O hábito de ver imagens em fusão nas histórias "fissionais" faz com que esse recurso seja sempre reconhecido como uma imagem de algo imaginário, inventado, emocional. Já nos gêneros em que algo "verdadeiro" é mostrado, como nos documentários ou jornais, este recurso é quase totalmente ausente e as ligações entre cenas e seqüências são feitas com corte seco, o que leva também a identificar o caráter de "realidade" com esse tipo de recurso de edição.

Podemos perceber inúmeros outros recursos cuja utilização predominante em algum gênero televisivo leva à identificação da imagem com o gênero e, o que é mais importante, com o conteúdo dessa imagem. E que, assim, dão forma em estética visual ao significado da imagem. O uso constante de determinado recurso em programas produzidos dentro de certo gênero faz com que sentimentos, idéias, "realidades" passem a ter em seu conteúdo essa forma de expressão visual e a fazer parte desses conteúdos, como expressão verdadeira de sentimentos e crenças sobre ele. A massificação de idéias, sentimentos, opiniões, julgamentos de valor, etc. é produzida pela repetição constante do assunto dentro de um gênero ao mesmo tempo em que se repetem recursos visuais e tipo de edição de imagens. Desta forma, qualquer que seja aquilo que chamamos de conteúdo identifica-se com o conteúdo dessas formas já massificadas e é entendido, pensado, julgado segundo o hábito visual e mental gerado pela convivência constante com a reprodução estética e técnica das imagens.

Vindas principalmente do cinema e da publicidade, que funcionam como uma pré-educação visual, as novidades visuais tecno-eletrônicas são incorporadas aos antigos recursos e dão a essa linguagem dinamismo e novidade percebidos intensamente nas redes de televisão mais poderosas economicamente e menos nas outras. O conjunto de recursos e imagens transformadas e transmitidas por elas formam um repertório visual e sonoro de entendimento do mundo e fruição de prazer estético. Um mundo iconográfico e alegórico.

O fato de estarmos frente a imagens e sons em movimento de aparecimento e desaparecimento constantes, um mundo de personagens e locais cuja existência é uma existência

temporal ancorada no único espaço concreto que é a tela da televisão, remete a uma incessante construção e reconstrução mítica da História. Transformada em alegoria, cada cena, seqüência, programa tem vida alegórica própria e tem em si todas as outras ao mesmo tempo. Funda e refunda o mito de origem do capitalismo como história universal, na qual todas as outras histórias são simples contrapontos. Uma história que ao longo do tempo, em mudança e permanência, vai se tornando exemplar, modelo de ação, de pensamento, de moral.

Assim, percebemos que a “influência” da televisão não está propriamente localizada naquilo que todos vêem e reconhecem como uma imagem e um assunto, mas, sim, na imagem e no assunto tecnicamente reproduzidos numa certa estética visual: no tempo dos quadros e das seqüências, nos cortes e enquadramentos, nos encadeamentos de cenas e programas, nos movimentos da câmera, nas cores e nos sons, musicais, vocais, ruídos, etc. Qualquer pessoa e local reais reproduzidos na televisão transformam-se imediatamente em personagem e cenário e passam a narrar não mais a história que vivem mas a história que a televisão conta em sua gramática visual. Passam a ser personagens, e suas histórias, sejam acontecimentos nos jornais televisivos, sejam vidas em depoimentos e entrevistas, sejam ficções de novelas, são contadas segundo a gramática estética e política da emissora. São figuras eletrônicas que têm tudo das pessoas reais filmadas, menos a materialidade e a humanidade complexa, concreta e vital. Tornam-se corpos e locais emissários de mensagens éticas e morais, virtudes e vícios em forma visível, plástica, e ao mesmo tempo a materialidade destas mensagens¹¹. Gravam-se nas consciências e inconsciências felizes e atormentadas dos espectadores. Dão visualidade a um discurso no qual a verossimilhança (lugares, rostos, gestos, roupas, ações) e idéias religiosas, políticas, econômicas, sentimentais, etc. misturam-se num composto complexo que, ao mesmo tempo que excita e informa a inteligência, as emoções e libera desejos, desarma-os e os reformula segundo sua gramática política estético-visual. Como arte e ideologia, a televisão participa, juntamente com o cinema, da criação e recriação da memória.¹²

Como se o capitalismo narrasse a si próprio nessas diferentes aparições televisivas, através de seus personagens, ao mesmo tempo que produz incessantemente sua história, como única e universal.

No Cinema. A História-duração, expressa em estética e ideologia nas cenas, ganha sua continuidade na História-cronologia do espectador. A fusão destas duas histórias envolve e recria o significado da narração durante o corte: o intervalo entre um e outro quadro. Uma discrição real como acontece nos sonhos. E aí os significados, a interpretação, os sentimentos com que a inteligência é envolvida acontecem. Este intervalo que vai dar sentido ao que está sendo narrado não é um intervalo vazio. Ao contrário, é o mais pleno:

¹¹ É importante ver o cinema e a televisão também como artes morais. Apesar de mostrarem imagens consideradas viciosas, imorais, violentas, purificam-nas na medida em que somente reproduzem os sentidos da visão e da audição, os sentidos puros da mitologia filosófica cristã, platônica e outras filosofias morais, como também a ciência, quando se mostra em imagens. Os sentidos impuros da sensualidade - o tato, paladar, olfato - condenados dada a sua pertinência corporal pecaminosa são separados da imagem e deixados para a imaginação e a psique do espectador. Sua força está na expressão e repressão invisível dessas pulsões. Seu poder de convencimento e de administração dos desejos poderíamos chamar de poder de conversão e o capitalismo contemporâneo e global, de cristianismo laico.

¹² *Cinema - Arte da Memória* - 1999: Campinas, Ed. Autores Associados.

nele acontece e age a história do espectador, a história como memória e sentimentos próximos, sua vida única e irreduzível e a história como memória e sentimentos coletivos, a vida social e redutível à de todos. Medos pessoais e medos coletivos, prazeres únicos e prazeres compartilhados. Eu e todos. Um intervalo em que a ilusão de ser único tensiona a ilusão de ser histórico. E a inteligibilidade de um filme acontece nesse misterioso intervalo, entre os cortes e as cenas escolhidas para serem vistas, editadas e montadas, de acordo com a possível e efetiva produção final de um filme, com toda carga artística e ideológica do momento de produção desse filme. Na passagem entre as seqüências, o tempo-duração, a acronia de cada cena, amalgama-se com o tempo cronológico do espectador.

É entre os quadros, no silêncio visual da passagem de um para outro, no que não se vê, que acontece a significação do que é visto. É necessário que eu imagine também o que não vejo entre os quadros para perceber, num processo concomitante, inseparável, a história que vejo ser contada e, portanto, entendê-la. Ou: no sentido do transcórrer da narração, a primeira cena só vai ter sentido ao dar significado à seguinte – o significado da cena que eu vejo (no presente) está na seguinte (no futuro) que, quando eu vejo, torna-se presente e aquele futuro ficou no passado.... Uma inversão no esquema cronológico naturalista. Esse é o processo de inteligibilidade de qualquer narração, seja visual ou não. É o processo de entendimento da vida. E mesmo uma narração cronológica é entendida a-cronicamente. Cronologia, diacronia, sincronia são expressões naturalísticas de um real a-crônico e, bem por isso, histórico. Imaginemos nossa inteligência como um surpreendente movimento de liberdade e visualizemos o tempo num presente infinito e em infinitas dimensões e direções e descobriremos, nesse tempo, pontos de origens perdidas do momento histórico presente.

Podemos então perceber que:

1. A compreensão de um filme – devemos incluir aqui o gostar, o desgostar, o ficar emocionado, enfim, tudo o que se puder pensar e sentir ao assistir um filme – acontece nesse intervalo entre as cenas e é histórica, social e individual, particular, ao mesmo tempo. Portanto, não só frente ao mesmo filme, no mesmo momento, as idéias e a compreensão são muito variadas, como, ao ver o filme várias vezes e anos depois, em momentos diferentes da vida, essa compreensão vai variar e ser diferente. Se o sentido e o significado do filme estivessem estritamente nas cenas vistas igualmente (naturalisticamente) por todos, não haveria discordância de interpretações. Isto significaria que a interioridade do espectador seria idêntica à ideologia em imagens do filme. O que não deixa de ser observado nas platéias mais populares sujeitas à educação cultural massificada.

2. Interpretar um filme somente pela mensagem explícita, visível ou dedutível pela história narrada é também uma interpretação incompleta, um naturalismo científico, mesmo que essa interpretação venha fundamentada em teorias estéticas, sociológicas e políticas. Essas análises forçam os filmes a comprovarem seus conceitos e não os interpretam como uma ideologia que se faz em forma de alegoria cinematográfica. Utilizar teorias lógicas e claras para explicar as imagens na televisão ou num filme é acreditar que este tipo de produção tenha também uma origem lógica e clara, mesmo que não a deixe transparecer. Como se o construto mental que dá forma lógica à teoria explicativa fosse pré-existente ao objeto que ela deseja interpretar. A interpretação deve partir do caos aparente da imagem, encarar o mistério dos intervalos significantes e valer-se também do caos das teorias, não ter medo do seu aparente conflito.

No Estúdio: Um local para a memória, um lugar para a lembrança. Um lugar para o tempo e para fabricar a História.

Um local para colocar imagens, objetos, matérias trazidas de origens diversas e dispô-las em certa ordem cuidadosamente pensada para que, vistas com os olhos da lembrança, levem junto os olhos interiores para caminhos da rememoração, da recordação, do conhecimento.

Cercados pela circunscrição do plano, pessoas, cômodos, cidades, paisagens, objetos extraídos do tempo ou nele criados aparecem para durar no eterno presente da vida plástica de linhas, cores, sombras e luzes. Uma pintura, uma fotografia, um filme. Um ateliê, um estúdio de cinema. Um estúdio renascentista. Escutemos este diálogo:

Príncipe: É preciso ter como reserva um recanto pessoal, independente, em que sejamos livres em toda a acepção da palavra, que seja nosso principal retiro e onde estejamos absolutamente sozinhos. Aí nos entreteremos de nós com nós mesmos, e a essa conversa, que não versará nenhum outro assunto, ninguém será admitido. Aí nos abandonaremos a nossos pensamentos sérios ou divertidos, como se não tivéssemos mulher nem filhos, nem bens, nem casa, nem criadagem, de maneira que se um dia eles nos faltarem não nos custe demasiado a carência. Temos uma alma suscetível de se recolher, de se bastar em sua própria companhia, de atacar e defender-se, de dar e receber; não nos arreecemos, portanto, nesse diálogo com nós mesmos, de vegetar numa aborrecida ociosidade. "Na tua solidão, sê para ti mesmo o mundo", como escreveu Tibulo. A virtude satisfaz-se com ser, sem necessidade de regras, palavras, conseqüências.¹³

Artista: Melhoraria muito os camarotes na Chancelaria, se vossa Excelência fizesse um estúdio com todos seus pequenos objetos, tais como medalhas, camafeus, tinteiros e relógios, mas, certamente, dando lugar de honra àquelas notáveis caixetas, que merecem um tabernáculo de esmeralda. Vossa Excelência poderia ter uma fina moldura correndo por volta da parede interna, acompanhada por diversos nichos, e poderia, sobre ela, adorná-la com a fina seqüência de pequenas figuras em bronze ou mármore, como os seus dois extraordinários Faunos e a inigualável figura que pertencem a Corvino, o Hércules com a Deusa da Natureza de Pietro Paolo. (...) assim, reunindo um conjunto de tantas gemas e objetos de extraordinária beleza e riqueza, e não esquecendo de colocar alguns pequenos vasos de ágata e outras pedras preciosas, vossa Excelência proporcionará prazer a si próprio regularmente, e a outros, em certas ocasiões, além de servir como um antídoto a todos seus aborrecimentos.¹⁴

Príncipe: Entremos no estúdio para completar o roteiro.

Artista: Entremos. Neste estúdio, o príncipe deseja usar a moldura que circunda a sala e que assenta sobre estas pilastras como uma estante para seus pequenos bronzes. Como Vossa Excelência vê, há muitos deles, e são todos antigos e belos. Entre estas colunas e pilastras serão colocados pequenos estojos de cedro contendo todas suas medalhas, de maneira que possam ser vistas facilmente e sem confusão. As gregas estarão aqui, as de bronze lá, as de prata neste lugar e as de ouro dispostas entre estes lugares.

Montaigne, M., *Da Solidão, Ensaios I*, Os Pensadores, São Paulo, Abril Cultural, 1980. p.116. Montaigne relata em seu diário de viagem que no dia em que esteve no Palácio do Duque (Cosimo I) ele estava prazerosamente trabalhando em imitar pedras orientais e lapidando cristais "pois é um príncipe interessado em alquimia e artes mecânicas.". Thorton, Dora - *The Scholar in his Study*, Yale University Press, 1997 p.177

¹⁴ Recomendações de Girolamo Garimberto ao cardeal Alessandro Farnese para os planos deste de construir uma sala para conservação e exposição de suas antigüidades no Palácio da Chancelaria em Roma, em 1506. Thorton, Dora - *The Scholar in his Study*, op.cit. p.105

Príncipe: *O que você colocará neste espaço retangular, entre as colunas?*

Artista: *Todas as miniaturas feitas por Dom Giulio e por outros mestres excelentes, e pinturas de pequenas coisas, que são jóias em si mesmas. Embaixo de tudo, estes pequenos cofres servirão de suporte para pedras preciosas variadas e nestes armários, embaixo deles, estarão cristais orientais, sardônias¹⁵, cornalinas e camafeus. As antigüidades serão guardadas nestes armários maiores porque, como sabe vossa Excelência, (vossa Excelência) tem muitos e todos muito finos.*

Príncipe: *Agrada-me muito e está muito bem organizado.*¹⁶

Artista: *Nesta biblioteca eu dispus dois mil livros em ordem, com todas as ciências e artes separadas em suas seções, com estantes emolduradas sobre as quais coloquei, de acordo com os ditos objetos, muitos bustos antigos de filósofos, matemáticos, poetas e historiadores como Platão, Aristóteles, Sólon, Hesíodo, Sócrates, Sêneca e outros que não mencionarei para não levar vossa Excelência a imaginar como foi possível fazer tão fino e volumoso arranjo. Enriqueci-o com uma quantidade de belas pinturas e retratos de homens famosos do nosso tempo, intercalados com algumas tavoletas de mármore antigos com figuras em alto relevo, algumas delas com assuntos históricos e outras fábulas e, também, relevos redondos. Arranjei três destas fábulas em três grandes placas da mais negra pedra indiana, polida em grau extraordinário que parecem camafeus de beleza infinita, particularmente aqueles que contam a fábula de Faéton, que são bem grandes e raras.*¹⁷

O diálogo acima, editado a partir de documentos diversos, bem poderia ter sido o diálogo entre Francesco I de Medici e Vasari, que foi encarregado do plano, da estrutura e dos componentes de um “studiolo”, um estúdio para Francesco I¹⁸. Empreitado a Borghini¹⁹, escreve este a Vasari, em 1570: *há de servir para um armário de coisas raras e preciosas, por seu valor e por sua arte, como jóias, medalhas, pedras entalhadas, cristais lapidados e recipientes, engenhos e coisas semelhantes, não muito grandes, colocadas em seus armários apropriados, cada uma segundo seu gênero. A invenção parece-me dever organizar-se segundo a matéria e a qualidade das coisas, que lá vão ser colocadas, de tal forma que deixe o cômodo vazio e (...) sirva, em parte, como um sinal e quase inventário para localizar as coisas, aludindo de certo modo às figuras e pinturas, que estarão acima e em volta, e nos armários que as conservam.*

Esse estúdio, onde trabalharam 30 pintores e escultores, é um aposento com o teto curvo decorado com afrescos e ornamentos em estuque. As quatro paredes, cada uma dividida em duas faixas. Na faixa inferior: 21 painéis de madeira pintados, com molduras

¹⁵ Sardônia ou sardônica: variedade de calcedônia, escuro-alaranjada ou vermelho-pardacenta.

¹⁶ Diálogo entre Vasari e Cosimo de Medici, conforme escrito por Vasari em *Ragionamenti*. Thorton, Dora, op. cit. p. 104

¹⁷ *Carta de Garimberto a Cesare Gonzaga, 1572, referindo-se ao seu próprio estúdio-biblioteca (referindo-se como uma galleria)*. Thorton, Dora, op. cit. p. 105

¹⁸ Estudioso da filosofia, da ciência, da alquimia, Francesco I, inventor de autômatos e jogos de água, diríamos hoje, era um espírito “científico”. A Arte - pinturas, estátuas, materiais de seu estúdio, representadas pela iconologia mitológica e costumeira da época - era para ele instrumento de investigação e representação dos fenômenos naturais. Podemos pensar seu estúdio como uma face mais objetiva do cinema.

¹⁹ Borghini, Vincenzo - (Florença, 1515-1580). Sob a orientação de Giorgio Vasari, Borghini planejou o programa iconográfico e criou uma estrutura complexa de imagens e referências fundamentadas na relação homem-natureza. Muccini, U. - *Le sale Dei Priori in Palazzo Vecchio*, Firenze: 1992. Le Lettere, p. 63

douradas de madeira. Destes, 18 eram também portas de armários com diversos materiais; 3 eram portas que davam para outros cômodos, uma para seus aposentos e duas para o tesoretto²⁰. Na faixa superior: 14 cenas pintadas²¹. Nos cantos, 8 nichos com estátuas em bronze²². E atrás de um dos painéis abria-se a única janela para o exterior.

Esse estúdio, um local onde a memória poderia fazer-se e se refazer, é um programa iconográfico de imagens e referências sobre o conhecimento do Homem e da Natureza. Um mecanismo mnemônico para que a visão, ao mover-se pelas imagens, textos e matérias em disposição ordenada, permitisse distinguir rapidamente os minerais e as substâncias contidas nos pequenos armários. Ao mesmo tempo, uma imersão na Memória e na rememoração do conhecimento da alma do mundo, através do reconhecimento do já visto e do conhecimento daquilo que, ainda não visto-conhecido, está escondido nas entre-imagens que a passagem de um objeto a outro pode revelar. Um local híbrido de natureza mágica e natureza científica.

Um estúdio feito com a crença de que o Homem pode, a partir de qualquer objeto material/mental, percorrer todo o conhecimento e, nesse percurso, conhecer toda a criação divina, talvez o próprio Deus. “Cada homem traz consigo a forma inteira da condição humana”, escreve Montaigne²³. Imerso num ambiente que se convencionou chamar de neoplatônico, esse estúdio, como tantos outros construídos na época, revelavam também a auto-representação de um homem perigosamente divino²⁴.

²⁰ Cômulo em que Cosimo I conservava livros raros, documentos reservados e objetos preciosos e para onde, provavelmente, retirava-se para estudo. Muccini, U. op.cit., p. 59

²¹ Retratos de Eleonora di Toledo e di Cosimo I - Alessandro Allori; A Natureza e Prometeo - Francesco Morandini detto Il Poppi; Alegoria da Terra - Jacopo Zucchi; Alegoria do Ar - Francesco Morandini detto Il Poppi; A Mina - Jacopo Zucchi; Danae - Bartolomeo Traballese; Atalanta - Sebastiano Marsali; Deucalione e Pirra - Andrea Del Minga; Perseo e Andromeda - Giorgio Vasari; A recolha do Âmbar - Giovan Battista Naldini; A passagem do Mar Vermelho - Santi Di Tito; As irmãs de Faeton - Santi Di Tito; O lanificio - Mirabello Cavalori; A pesca de pérolas - Alessandro Allori; Netuno e Anfitrite - Carlo Portelli; Lavinia no altar - Mirabello Cavalori; Juno empresta o cinto de Vênus - Francesco Del Coscia; Alessandro oferece Campaspe a Apelles - Francesco Morandini detto Il Poppi; Ulisses, Mercúrio e Circe - Giovanni Stradano; O banquete de Cleópatra - Alessandro Allori; Alegoria dos Sonhos - Giovanni Battista Naldini; A queda de Ícaro - Maso Da San Friano; A descoberta do vidro - Giovan Maria Butteri; O Anel de Polícrates - Giovanni Fedin; A mina de diamantes - Maso Da San Friano; Medéia rejuvenesce Esone - Girolamo Macchietti; Os banhos de Pozzuoli - Girolamo Macchietti; Hércules e Iole - Santi Di Tito; Hércules mata o dragão das Espérides - Lorenzo della Sciorina; A vidraria - Giovan Maria Butteri; A Oficina do ourives - Alessandro Fei; A invenção da pólvora pirica - Jacopo Coppi e A fundição dos bronzes - Francesco Morandini detto Il Poppi; A Oficina do Alquimista - Giovanni Stradano; O Saque - Niccoló Betti; Apolo e Chiron - Domenico Buti; A oficina de Vulcano - Vittorio Casini; A família de Dario diante de Alexandre - Jacopo Coppi In: *Le sale Dei Priori in Palazzo Vecchio*, Muccini, U. op.cit. p. 69-109

²² *Plutão* - Domenico Poggini; *Anfitrite* - Stoldo Lorenzi; *Opi* - Bartolomeo Ammannati; *Apolo* - Giambologna; *Borea* - Ella Candido e *Juno* - Giovanni Bandini; *Vênus* - Vicenzo Danti e *Vulcano* - Vicenzo De' Rossi - In: *Le sale Dei Priori in Palazzo Vecchio*, Muccini, U. op.cit. p. 72-76

²³ Montaigne, M., *Da Solidão*.

²⁴ *Longe estava desses deuses da mais alta ordem desprezar o homem, que havia sido um ator até há pouco. Ele foi recebido por eles com respeito e convidado para os assentos da frente. Sentou em sua companhia e assistiu aos jogos que continuaram sem interrupção, até que o próprio Apolo, a pedido de Juno, diminuiu a luz (pois os donos da festa e outros criados, avisados pelos cozinheiros, anunciaram que a ceia estava mais que pronta), e a noite caiu sobre eles. Candelabros, tochas, velas de cera, castiçais e lâmpadas de óleo, trazidas pelas estrelas, foram acesas e eles entretiveram-se durante a ceia com a mesma pompa que ao jantar. Juno também convidou o homem, e Júpiter, o pai, "consentiu e com um aceno fez todo o Olimpo tremer" (Virgílio, *Enéida* vi. 487). O homem, da mesma maneira que assistira às peças com os mais altos deuses,*

Vejamos um outro estúdio contemporâneo, descrito por Vincent Pinel²⁵:

1. *Estúdio e cenário natural* – O que é um estúdio? Um complexo técnico que comporta oficinas (marcenaria, trabalhadores, pintura, tapeçaria, mecânica...), depósitos (decorações, vestimentas, móveis, material elétrico...), camarins, escritórios (produção, desenho...) e salas de trabalho (maquiagem, montagem, auditório, projeção...). Mas sobretudo um conjunto de galpões. O estúdio é um galpão grande (mais ou menos 35x20 m, na França), de mais de onze metros de altura, vedado à luz do dia (teoricamente) e aos barulhos exteriores. Os fossos, eventualmente transformados em piscinas, estendem-se sob o piso enquanto que o teto tem trilhos por onde correm projetores. É aqui que se montam os cenários, que se faz nascer uma luz artificial e onde se gravam as imagens e os sons.

Mas estes locais são objeto de um (falso) debate que alguns remontam às origens, opondo o cinema de Lumière, um cinema de exterior, com tomadas diretas, com as aparências da realidade, ao cinema de Méliès, um cinema de estúdio que acentua o artifício e o espetáculo. Proximidade documental ou primado da reconstituição: é um pouco a velha querela que separava antes pintores de ar livre e pintores de ateliê. (...)

2. *O Cenário* – O título de arquiteto-decorador explicita perfeitamente a dupla função deste colaborador de criação: decorador, ele é responsável pela decoração, pela escolha desde as cores ao menor dos acessórios; arquiteto, ele é encarregado das construções para abrigar a intriga, os personagens... e as concepções do diretor.

Programa de Giorgio Vasari, para a sala grande – o assunto era composto por 3 elementos:

1. cenas ilustrando a fundação e a história pregressa de Florença;

2. as campanhas militares contra Pisa (conduzidas pela República nos últimos anos do séc. precedente) e as expedições contra Siena, feita pelo próprio Cosimo. O espectador veria tanto a continuação da tradição republicana de conquista por Cosimo e sua grande eficiência ressaltando o valor de seu governo.

3. painéis dedicados às representações dos quatro bairros da cidade, suas 8 flâmulas, insígnias e 12 de seus principais grêmios (mercadores), que no segundo programa foram colocados na periferia e substituídos no centro pela expansão territorial: cena central – Florença “em uma glória celeste, em suma felicidade”; painel central – Cosimo e Augusto – paralelo com Augusto restituindo o poder ao senado e ao povo de Roma; Cosimo transferindo certos poderes a Francesco, 1563.

Em 1576, dois anos depois da morte de Cosimo, foi-lhe reconhecido o título de grão-duque pelo imperador Maximiliano. Francesco derreteu a coroa e forjou outra com novo simbolismo político. Ficou com 17 raios (o número de cidades toscanas sujeitas a Florença,

agora reclinava com eles no banquete. Colocou sua máscara, que entrementes havia deixado ao lado, por ter sido esta fantasia de teatro tão grandemente honrada. Por ter satisfeito tão bem as necessidades do homem, foi julgada digna da mais suntuosa festa e da mesa dos deuses. Deste modo foi-lhe dado o poder da percepção e gozou da eterna felicidade do banquete. Parágrafo final de *Uma Fábula sobre o Homem* - Juan Luis Vives (Ludovicus Vives-Espanha 1492-1540). Tradução para o inglês de Nancy Lenkeith - tradução para o português de Milton José de Almeida, *The Renaissance Philosophy of Man*, organizado por E. Cassirer, P. O. Kristeller e J. H. Randall, Jr., Chicago, 1996, The University of Chicago Press. p.387-393

²⁵ Pinel, V. *Techniques du Cinéma*, 1994: Paris, PUF, pp.91-93

menos a própria, representada pelo lírio vermelho na coroa) 8 raios com lírios no topo, stato vecchio e 9 só com os raios, stato nuovo. Não mais uma república, mas um grão-ducado.²⁶

a) Esboço – O trabalho do arquiteto-decorador acontece desde logo na preparação. Ele propõe ao diretor croquis, esboços ou maquetas dos cenários necessários à realização do filme. Trata-se de dar uma estrutura à ação, de acordo com o espírito da decupagem e também da iluminação, dos sons, da direção e da filmagem. Depois de discussões com o diretor e o diretor de produção (eventualmente com o diretor de fotografia), os projetos corrigidos são traduzidos em planos definitivos.

O primeiro programa para a Sala Grande foi apresentado ao duque em 3 de março de 1563. Na carta em que descreve seu conteúdo pictórico, Vasari mostra seu entusiasmo pelo projeto e a convicção de que será seu maior trabalho e seu maior tributo ao patronato de Cosimo). Ele também sugere que “esta invenção inteira – toda ela, digo – nasceu de seus próprios e elevados pensamentos,” isto é, que a própria participação de Cosimo era da maior importância, algo que, como veremos, não pode ser desprezado como mera lisonja cortesã. O assunto foi composto de três elementos: cenas que ilustram a fundação e história antiga de Florença, as campanhas militares contra Pisa (administrada pela República de Florença nos últimos anos do século precedente) e as expedições contra Siena, conduzidas pelo próprio Cosimo. Na carta, Vasari diz que a campanha de Pisa levou treze anos, a de Siena treze meses. O espectador teria sido convidado a contemplar em ambas a continuação da tradição republicana de conquista de Cosimo e a maior eficiência de sua campanha, ressaltando assim o mérito do seu governo. O terceiro elemento do programa consistiu em painéis dedicados a representações das quatro regiões (quartieri) da cidade, suas oito bandeiras e doze de suas principais corporações. A cena central deveria representar a própria Florença “em glória celeste, em suma felicidade.”

Alguns dias depois de receber a proposta de Vasari, 14 de março, Cosimo escreveu uma resposta breve e, em princípio, aprovou o programa, mas sugerindo duas revisões. A primeira relativa ao painel que ilustra o planejamento da guerra de Siena: “A presença de conselheiros era desnecessária” disse Cosimo “porque somente nós o fizemos”. A segunda era o seu desejo de que fosse mostrado em um painel “todos nossos Estados juntos”, quer dizer, não só Florença, mas todas as propriedades pertencentes a ele para ilustrar “a ampliação e a aquisição”. Estas sugestões podem ser vistas como os primeiros sinais do desejo de Cosimo de amoldar o programa do teto em uma celebração da sua glória pessoal, mas como eles também refletem um deslocamento do local especificamente florentino para espaços regionais, faz mais sentido ver sua motivação em termos de um desejo para se representar melhor como um senhor feudal de estatura considerável. O tamanho das propriedades territoriais do duque era um dos seus argumentos mais fortes na luta pela precedência.²⁷

²⁶ Jacks, Phillip (ed.), *Vasari's Florence - Artists and Literati at the Medicean Court*, 1998: New York, Cambridge University Press. p. 169

²⁷ (Em relação a Ferrara e à disputa do título de grão ducado.) *Ferrara tinha mais antigüidade e dignidade feudal, os d'Este eram duques desde o séc. XV e os Medici tinham adquirido o título recentemente. Os d'Este possuíam mais títulos feudais; o duque de Ferrara era senhor de senhores e reinava sobre condes, barões e marqueses e os Medici reinavam somente sobre mercados e artesãos.*

b) Construção – Por razões de economia, os diferentes cenários são construídos sobre um número reduzido de platôs, o que traz sempre delicados problemas espaciais (justaposição de construções) e temporais (plano de trabalho) (...). O arquiteto-decorador e seus assistentes são responsáveis pelos trabalhos e pelo pessoal encarregado de os realizar (operários, maquinistas, pintores, serralheiros, eletricitista, tapeceiros, jardineiros, etc.) (...)

c) Outras funções do decorador: Supervisiona a pesquisa e a localização dos móveis e dos acessórios confiados ao auxiliar e assistentes. (...) Participa da pesquisa de exteriores e dirige os arranjos mais ou menos importantes necessários para os cenários naturais (fachada a ser modificada, antenas a serem disfarçadas, superfícies a serem repintadas, etc.).

3. As truçagens do cenário – São empregadas em diversos níveis: para disfarçar um espaço entrevisto através de uma abertura do cenário; para completar um cenário parcialmente construído ou para mascarar elementos indesejáveis de um cenário natural; etc. Feitas com diversas técnicas:

a) Fundos em duas dimensões, planos, pintados.

b) Maquetas – cenário natural em escala reduzida. As maquetes miniaturadas são empregadas para representar cenários muito vastos, em visão de conjunto, cenas de acidente ou catástrofe, imagens de ficção científica. Colocam um grande número de problemas de fabricação e de tomadas (perspectiva, ponto de vista, iluminação) e mais ainda se são animadas. Elementos como água e fumaça devem sofrer um efeito de câmera lenta para preservar a verossimilhança do movimento.

c) Maquetas relacionadas ao cenário e à profundidade de campo – seu emprego é múltiplo:

a) para as aberturas, os elementos em volume são construídos em escala reduzida e com certos efeitos (dia, noite, chuva, etc.);

b) como plano de fundo de um cenário para “forçar” a perspectiva (construção de elementos mais e mais reduzidos na profundidade a fim de dar a ilusão de ponto de fuga do cenário);

c) para completar um cenário ou dissimular uma parte dos recantos que não fazem parte da cena (como tetos, telhados, etc.);

d) maquetas relacionadas ao cenário graças a um dispositivo ótico. Utilização de imagens refletidas e espelhos. (...)

Pudemos perceber as semelhanças entre um estúdio de um príncipe renascentista e o estúdio de cinema. Porém, mais importante que a facilidade de uma analogia é poder compreendê-los como momentos da história da prática da Arte da Memória²⁸. No estúdio de Francesco I, as imagens, depois de escolhidas para serem inesquecíveis e afixadas, eram movimentadas pelo percurso visual que alguém por elas fizesse e, por esse alguém, recriadas no movimento do que está sendo visto e do que está sendo imaginado. Reconhecimento e conhecimento ao mesmo tempo em que imagens e idéias são dispostas e compostas. Um percurso na sintaxe das imagens em contigüidade

Os dois lados faziam listas de feitos nobres. Os florentinos tinham que buscar provas de glórias: provar que Florença foi fundada pelos romanos e colonizada por legionários que moraram lá desde este tempo e que, portanto, os florentinos eram descendentes da nata da virtude romana. Também tinham valor militar, comércio vigoroso, instituições cívicas e religiosas fortes. Os d'Este argumentavam que a república florentina tinha parado de existir em 1530 e que os Médici eram tiranos. Mas os florentinos argumentavam que a república tinha mudado só externamente, em "acidentes", mas não na "substância". Referiam-se tanto à Roma do tempo de Augusto como a Aristóteles e sua noção de uma república ideal sob o governo de um único príncipe. Acadêmicos de ambos os lados desenvolviam discussões sobre isso e sobre as origens também da cidade de Florença. (Paolo Rossi, Vasari's Florence. p. 166-167)

²⁸ Remeto ao meu livro "Cinema Arte da Memória".

que, apesar da ordenação fixa nas paredes e teto, permite iniciar a leitura em qualquer ponto e que, em razão ordenada e imaginação livre, movimentada e recria a memória, o conhecimento sobre o mundo, a inteligência da História.

No estúdio cinematográfico ou televisivo, as imagens, depois de captadas e editadas, serão expostas em movimento ao espectador. A memória produzida no estúdio movimentar-se-á nas imagens em projeção no cinema, na ordem fixada pelo diretor na edição do filme. Imagens fantásticas e inesquecíveis que o olhar-corpo do espectador deverá acompanhar em seu discorrer ininterrupto. Imagens e palavras que também *recriam sua memória, o conhecimento sobre o mundo, a inteligência da História*. Imagens do cinema que poderão ser lembradas e percorridas conforme os caminhos que a imaginação escolher.

O cinema participa, em passado e atualidade, da educação misteriosa da nossa memória, nas imagens que habitam os nossos locais interiores mais profundos onde o corpo e a psique confrontam-se em reminiscência e recordação.

A arte da memória²⁹ não é-foi somente uma mnemotécnica, mas, principalmente, um conjunto de estudos e práticas relacionadas com a retórica, a filosofia, a poesia, a mística, a ciência, a pintura. Ensina o Ad Herennium:

“A memória artificial inclui locais e imagens. Chamamos de locais aqueles que, por natureza ou artificialmente, representados em pequena escala, completos e notáveis, podemos deles apoderarmos e abrangê-los facilmente pela memória natural, como uma casa, um espaço entre colunas, um canto, um arco e outras coisas semelhantes. Imagens são formas, sinais e representações de coisas que desejamos lembrar; por exemplo, se nós desejamos recordar um cavalo, um leão, ou uma águia é bom que coloquemos suas imagens em locais determinados. Agora exporemos que tipo de locais inventar e de que modo descobrir as imagens e neles colocar.

Aqueles que sabem as letras do alfabeto podem assim escrever o que é lhes ditado e ler em voz alta o que escreveram. Da mesma forma, os que aprenderam mnemotecnias podem colocar em locais o que ouvirem e a partir da memória, liberá-lo. Pois os locais são parecidos com tavoletas de cera ou papiro, as imagens com letras, o arranjo e a disposição das imagens com a escrita, e a liberação com a leitura. Devemos então, se desejarmos memorizar um grande número de itens, reunir um grande número de locais de forma que neles possamos fixar um grande número de imagens. Penso, igualmente, ser obrigatório ter esses locais em uma série, de maneira que nós não sejamos, perturbados por confusão em sua ordem, impedidos de seguir a seqüência das imagens – e possamos, a partir de qualquer local, qualquer que seja seu lugar na série, ir em qualquer direção, para frente ou para trás – nem de dizer aquilo que foi atribuído ao local.”³⁰

A arte da memória ensina a construir locais fantásticos e imagens agentes e a modelar a mente em espaços ordenados interiores com imagens que surpreendem, agem e entrelaçam emoções, conhecimentos e realidade. A ordenação artificial permite que se inicie por qualquer imagem, pois qualquer uma desencadeia as outras. No cinema, também uma arte da memória, cada imagem-plano, ordenado na edição, propaga-se pelo universo da realidade num fluxo espaço-temporal de dimensões materiais, psicológicas, religiosas, po-

²⁹ A arte da memória, parte da retórica, serviu, inicialmente, a políticos e oradores, e seu uso subsequente, nem sempre explícito, contou com teólogos, místicos, nobres, filósofos, juristas, professores e outros.

³⁰ Almeida, M. J. de, op.cit. p. 67-68

líticas e tantas outras. Com a narração que está sendo vista, o espectador cria e narra entrelaçadamente sua própria história.

Habituaados às imagens em movimento do cinema, não percebemos o quão absurdas e irreais elas são. Por exemplo, um rosto enorme na tela sem o resto do corpo, dois meios-corpos conversando...qualquer coisa que aparece é sempre incompleta e desproporcional à realidade; e a imagem, que parece real, é sempre um plano bidimensional. É dessa fantástica irrealidade de imagens reais que a arte da memória do cinema extrai sua potência. Essas *imagens agentes* em movimento, híbridas de realidade e fantasia, extraem sua eficácia emocional e política da extravagância, do prazer, do horror, da violência, da sensualidade. Reconstroem, em seu movimento incessante, a imaginação e a memória do espectador e lhe fornecem sentidos para a vida.

Nas palavras de Lina Bolzoni: *A arte da memória ensinou a plasmar a própria mente, a escandi-la dentro de espaços ordenados, a construir elaboradas arquiteturas interiores. Como as letras do alfabeto fragmentam o fluxo do discurso oral, subtraem-no do tempo vivente da comunicação interpessoal, mas por isso mesmo fazem-no viver no tempo e no espaço, assim age a arte da memória nos confrontos com o magma caótico das imagens mentais: estuda-o, analisa-o, procura reconduzir a leis o jogo fascinante das associações, procura compreender – e reproduzir – a lógica pela qual uma imagem chama (ou esconde) uma outra. As imagens da arte da memória aparecem agora similares às letras do alfabeto: signos que bloqueiam, e ao mesmo tempo fazem reviver, o fluxo das recordações; imagens artificiais capazes, porém, de libertar de si, no momento oportuno, aquela experiência vital a que deram máscara e forma.*³¹

Hoje, no edifício contemporâneo da arte da memória, vemos dois estúdios: o estúdio-fábrica onde, gravados e recolhidos, imagens e sons são editados em filme, fechados em rolos e encaminhados ao outro, o estúdio-sala-de-projeção: um local de arquitetura especial, isolado acusticamente e escuro, onde são projetadas as imagens agentes, especiais, extraordinárias, em *quadros ordenados em seqüência*. Imagens agentes ativas, dramáticas que aparecem nem muito longe, nem muito perto (planos); não muito iluminadas, nem pouco (iluminação, fotografia). Imagens agentes que, em locais fantásticos, interpretam uma narração dramática e verossimilhante. Quando a primeira imagem aparece, um mundo começa. E termina quando a última desaparece. A primeira imagem e a última são molduras temporais desses momentos de evocação e reconstrução da memória.

No estúdio renascentista o olho deveria percorrer as imagens lentamente, refletindo e analisando. Requeria *uma visualidade muito diferente da nossa, uma visualidade capaz de libertar das imagens todas as mensagens de que está investida, uma visualidade, portanto, atenta para acolher todos os aspectos das relações entre a ordem, o espaço, a própria imagem, além de percorrer o jogo de relações entre parte e todo, pluralidade e unidade.*³² Ao contrário, no estúdio-cinema as imagens em movimento determinam o ritmo da inteligência e da visualidade e impedem as pausas para a reflexão. A arte da memória age entre os cortes e no espelhamento ininterrupto da imagem projetada na tela e do olhar do espectador. Desta forma, a edição do filme é tam-

³¹ Bolzoni, L., *Il Teatro Della Memoria*. 1984: Itália, Liviana Editrice, p.11-12

³² Bolzoni, L. op.cit. p.13

bém o controle cultural e político da sua recepção. Os filmes mais populares são fabricados de modo a prever e induzir a reação do público. Narração linear de entendimento fácil, associações unívocas, imagens fantásticas em abundantes efeitos visuais e sonoros são características desses produtos que aplainam a memória e aproximam o interior do espectador do exterior social exibido em suas imagens. Recontam e produzem História e comportamento e valores políticos envoltos em ideologia visual. O distanciamento desse formato define filmes para um público menor, porém de educação visual mais ampla e aprimorada que experimenta com eles o entendimento e a fruição complexa, a narração inesperada, a criação artística. Desta forma, as imagens também selecionam seu público e impõem modalidades diversas de acesso aos seus significados, em grande parte determinadas pelo nível de alfabetização política e cultural do público e menos pelo nível socioeconômico. No Brasil, as elites econômicas sofrem de analfabetismo cultural tanto quanto a maioria pobre.