

ELOS NARRATIVOS

por Luiz Antonio L. Coelho

A NARRATIVA VISUAL COMO ATOPIA

Falar da importância das coisas materiais no Design não constitui tarefa árdua porque o designer é um dos profissionais que concebem objetos e que os projetam para determinada finalidade. O objeto é, assim, uma entidade tópica para o Design. Mas é tópico—e típico—naquilo que se refere ao ato de projetar, ou seja, na concepção em si, sobretudo em relação à forma e uso.

A reflexão sobre a semântica do objeto, ainda que se torna comum nas preocupações do Design hoje em dia, ao afastar-se da função pragmática—do valor de uso imediato e de troca—desloca-se para uma periferia. Aqui o objeto torna-se signo, e o designer passa a pensar nos valores simbólicos para além da denotação—em direção ao sentido afetivo, emocional—e nos usos atípicos, mais afetos à conotação. O objeto pode, então—e apenas para citar algumas alternativas—ser visto como lugar do tabu, do fetiche ou de poderes mágicos para a cultura. Estamos diante da atopia do estudo do objeto.

Embora os significados do objeto provêm muito de suas qualidades táteis, como textura e temperatura, neste trabalho tratamos particularmente da aparência, com tudo de sinestésico que existe no sistema sensorial quando um dos sentidos é estimulado. Em nosso caso, referimo-nos a todas as sensações vividas junto à experiência da visão e audição numa sessão de cinema. Como sabemos, estas nos informam sobre textura, temperatura, sabor, cheiro do objeto visto e ouvido. Falamos aqui da **representação** do objeto no cinema, fora, portanto, do universo que nos acostumamos a encarar como realidade, onde lidamos com as coisas enquanto entidades tridimensionais com massa e volume.¹

Ao lembrarmos de determinado filme, é comum nos vir primeiro à mente a atmosfera deste. Surgem cenas que parecem ser inspiradas pelo clima do filme.² As cenas, por sua vez, vêm associadas a objetos, locais, eventos, situações, sons (diálogo, ruído e música) e personagens, que, então, vão desencadeando um relato narrativo na memória. A diegese vai caminhar na medida em que associamos esses elementos textuais. A reconstrução chancelada pela memória tem na percepção e referência ao objeto um caminho necessário, portanto. E, claro, os objetos cênicos apresentam-se dentro de uma hierarquização que depende, assim, de aspectos de relação com outros elementos expressivos, sejam eles de natureza morfológica ou sintática, isto é, tenham eles forma e natureza que tiverem e estejam

¹ Gostaríamos de aqui evitar a discussão das novas possibilidades de configuração do objeto encerradas na técnica digital, pois nos obrigariamos a discutir o real e realidade em termos filosóficos, algo que não objetivamos neste trabalho. Para verificar nossa opinião a respeito, ver COELHO, 1996, 2000, 2002 e 2003.

² Essa afirmação refere-se, é claro, a como filmes, de maneira ampla, são “armazenados” em nossa memória. Não valeria, então, para filmes pelos quais temos um apreço especial, e a que nos referimos a partir de aspectos específicos. Esse fenômeno da memória instrumentalizada pela atmosfera de um filme é referido por Peter Greenaway no vídeo-documentário *Objeto Zero* (dir. Marcelo Dantas. Rio de Janeiro: Magnetoscópio, 1998).

articulados entre si das mais variadas maneiras. Não esqueçamos aqui que o tratamento da imagem pode reificar o ser humano assim como animizar um objeto (inanimado) ou mesmo o ambiente. Ambiente e seu conteúdo—objetos e pessoas—podem ter o mesmo *status*. O objeto fílmico ganha, dessa maneira, uma ontologia que varia de texto para texto e de leitura para leitura a ponto de definir, por exemplo, pontos de vista ou identidades do narrador, esteja este na primeira ou terceira pessoa dentro da narrativa.

Desta forma, o objeto tanto se torna signo—na qualidade de referente—quanto condiciona narrativas. No primeiro caso, é, aliás, confundido com o próprio signo, na medida em que o experimentamos simultaneamente com seus significados. Não há como fugir a esse determinismo, embora possamos entender quando se fale em objetos como entidades diferentes de seus significados. Mas o que nos interessa, neste momento, é simplesmente verificar a natureza significante e narrativa do objeto. No cinema, podemos, por exemplo, falar do objeto no primeiro caso quando o encaramos como signo do *status* das personagens. Ele torna-se um digno representante da expressão que o diretor, ou autor, quer transmitir ao expô-lo em cena. Quando aqui falamos em objeto, referimo-nos a qualquer elemento cênico, como, por exemplo, o cenário. O uso do cenário como expressão de hierarquia social é o exemplo do uso do objeto no primeiro caso.

No segundo caso—o objeto balizador de narrativa—temos a coisa marcando o ritmo da trama, condicionando seu desenvolvimento. Com relação a cenário, pode-se afirmar que este é mais comumente utilizado como marco narrativo. Ele desempenha o papel de suporte da trama. É nele que se desenvolvem os conflitos entre personagens; é nele que sentimos a passagem do tempo; é ele que também nos informa o tipo de ponto de vista adotado na narrativa.

OBJETO PERSONAGEM

Textos narrativos pressupõem a existência de um tema, desenvolvido em enredo. Pressupõe, também, eventos ou fatos que acontecem em algum espaço (ambiente) e tempo, em virtude da relação entre personagens (ação, conflito), a partir de um foco narrativo ou ponto de vista. Desses que são considerados os elementos da narrativa, pode caber ao objeto o papel de actante. Se pretendemos trabalhá-lo como balizador narrativo, precisamos alçá-lo à categoria de personagem. Ele estará, assim, criando conflitos, tensões, impactando o tempo narrativo, alterando situações, definindo pontos de vista (neste caso, sobretudo quando antropomorfizado) como qualquer outra personagem.

Há que se observar que a necessidade de utilização do objeto como instrumento da narrativa ou como marcador de cenas e passagens não é própria do texto cinematográfico, mas de qualquer processo narrativo. Como já mencionamos, o objeto é usado normalmente como âncora da memória. As técnicas de memorização e recuperação de atos, relatos ou descrições costumam utilizar objetos específicos como balizadores. Se, por um lado, o objeto torna-se necessário na reconstrução de qualquer narrativa, por outro sua importância nem sempre é ressaltada quando se fala em “contar uma história” na grande produção cinematográfica contemporânea. É comum que figure como mera presença coadjuvante de cena, transparente à trama, ao desenvolvimento do texto dramático. O objeto costuma ganhar proeminência,

tanto simbólica quanto narrativa, em películas autorais ou em gêneros fílmicos específicos, como propostas experimentais.

Não esqueçamos que se o objeto tem papel central na condução narrativa na literatura escrita, no cinema ganha maior proeminência por questões de sua materialidade: a imagem em movimento associada ao som. Aqui o objeto não é, simplesmente, representado. Ele torna-se presente na projeção; ele é vivificado. Quero dizer que, dentre as formas representativas de que dispomos, o objeto é aqui apresentado via ícone, com os atributos miméticos do referente: aparência real—incluindo textura e cor—relação de escala realista, som e, finalmente, o movimento, que lhe confere a aparência da tridimensionalidade, facultada por diversos posicionamentos da câmera. Enquanto representação, o objeto é antes imagem fisiológica (percepção visual) e não representação mental, como no caso do texto literário. Assim, o cinema normalmente usa os objetos para criar a atmosfera, conectar planos e seqüências. O objeto é parte comum do repertório da mensagem e o código vem a ser a maneira como ele nos é apresentado. É comum, por exemplo, objetos que terão importância na trama aparecerem antes, com a ênfase do close. Cito aqui um filme recente, *Longe do paraíso (Far from Heaven, 2002)*, de Todd Haynes: uma *écharpe* lilás desprende-se do rosto da personagem interpretada por Julianne Moore (Cathy Whitaker), levada pelo vento. A câmera a acompanha—como ponto de vista da personagem—para além de seu campo de visão. Vamos constatar, mais adiante, que a *écharpe* funciona como elemento de desenvolvimento da trama, quando o jardineiro negro de Cathy (Raymond Deagan, interpretado por Dennis Haysbert) apanha o objeto e o devolve à dona. Desse encontro estabelece-se uma relação afetiva entre um homem negro—empregado doméstico—e uma mulher branca—patroa—numa sociedade conservadora. O impacto da relação “provocada” pela devolução do objeto a Cathy é tamanho que afetará o desenvolvimento da narrativa a partir deste ponto até o final do filme.³ Filmes de mistério costumam valer-se de objetos como elementos causadores de confusão, predições ou desvendamento de trama. Podemos citar os inúmeros exemplos de *Assassinato em Gosford Park (Gosford Park, 2001)*, de Robert Altman: a faca que some, o copo de vinho que se despedaça, antecipando o crime, etc.

Outra interessante maneira de colocar o objeto como marcador da narrativa cinematográfica, não como predição ou como motivador do desenrolar causal, é o apresentado por Jorge Furtado em *O homem que copiava (2003)*. Grande parte do filme traz o ponto de vista de André (Lázaro Ramos) que pretende conquistar o coração de Sílvia (Leandra Leal). André cria artifícios para provocar encontros com Sílvia, nos mais diferentes espaços, de forma a que pareçam puramente causais: na loja de roupas onde Sílvia trabalha, no restaurante popular, no ônibus, etc. Somente no final do filme é que constatamos que certos objetos—aparentemente apresentados de maneira fortuita nesses ambientes—ganham proeminência como definidores das seqüências e mudam o nexos da trama. Agora, a partir do ponto de vista de Sílvia, e em função desses objetos (a camisola para a mãe de André, a comida do restaurante e o livro no ônibus) é que

³ O voo da *écharpe* surge também como símbolo de desprendimento, libertação de Cathy Whitaker de seu passado opressivo, assim como a perda da bagagem e as roupas dos viajantes representam a perda de identidade e um corte com o passado em *Céu que nos protege (Sheltering Sky, 1990)*, de Bernardo Bertolucci, ou em *O rio das almas perdidas (The River of no Return, 1954)*, de Otto Preminger, quando a mala da personagem de Marilyn Monroe desaparece boiando rio abaixo).

vemos os mesmos foram utilizados por Sílvia para atrair e conquistar André. Talvez o uso mais interessante que Furtado faz do objeto como marcador de narrativa neste filme é o do cartão postal. Em dado momento no meio do filme, na papelaria onde trabalha, André pega um cartão postal que caíra no chão sem que se perceba quem o deixou cair. Um pequeno vislumbre da câmera faz-nos identificar que o postal é de uma vista do Corcovado. André recoloca o cartão no mostrador de postais. No final, quando Sílvia relata seu esquema para atrair André, constatamos que a moça fora a pessoa que deixara o postal cair, ou o lançara propositalmente, não apenas como “isca” para André, mas como uma “pista” para o espectador sobre local onde o filme vai terminar e que representa um sonho de Sílvia: visitar o Corcovado No Rio de Janeiro. Na segunda vez em que o filme mostra o cartão caindo no chão—jogado por Sílvia—temos um close em câmera lenta da vista do Corcovado e um congelamento da imagem, enquanto ouvimos a narração de Sílvia sobre seu sonho.

A repetição de objetos numa mesma ordem pode, também, equivar à repetição de uma sentença na língua escrita. Desta maneira, logo nas primeiras cenas de uma obra, o diretor costuma nos fornecer a gramática dos objetos que prevalecerá no filme a partir da maneira que ele os dispõe.

Já nos referimos ao cenário como objeto. Aqui queremos reafirmar que nosso conceito de objeto é extensivo. Assim como a imagem, qualquer som—música, ruído ou voz—pode ter valor de objeto, e ser abordado como personagem. É o caso de sons desincronizados, descontextualizados, ou o som do vento quando ganha voz e “fala”. Neste trabalho não trataremos do som apesar de mencionarmos um pequeno exemplo de seu uso.

A HERDEIRA

Para finalizar, passaremos a algumas poucas ilustrações visuais, tiradas de uma das versões fílmicas do romance *Washington Square*, de Henry James, escrito em 1881. O romance ganhou uma peça na Broadway, em 1946, adaptada para o palco por Ruth e Augustus Goetz, com o título *The Heiress*. O sucesso da peça, com mais de 400 apresentações em Nova Iorque, motivou a produção do filme homônimo, dirigido por William Wyler, em 1949, lançado no Brasil como *A herdeira*. O roteiro do filme teve a autoria do mesmo casal que respondeu pela adaptação para o palco. Posteriormente, o romance mereceu um musical também na Broadway, nos anos 90, com o título original e outro filme, de Agnieszka Holland, em 1997, também com o título do romance original, que no Brasil ganhou o título da versão anterior, isto é, *A herdeira*. A roteirista foi Carol Doyle.

Optamos por tratar do filme de Wyler neste trabalho. Nossa posição é meramente metodológica. Poderíamos ter explorado mais a versão de 1997.

A estória no filme de Wyler começa em 1849 e vai até 1879.

As personagens principais e que nos interessam aqui são:

Austin Sloper (pai)

Catherine Sloper (a herdeira)

Lavinia Penniman (tia, irmã de Austin)

Morris Townsend (pretendente)

Embora haja muitos exemplos do uso de objetos como preponderantes à narrativa neste filme e, de passagem, citamos os relativos às refeições dos Slopers, ao uso de retratos, ao espaço cênico (a sala da frente versus a sala dos fundos, a escada), ou à indumentária de Catherine em comparação à sua prima ou tia Lavinia, esclarecemos que não trataremos destes aqui. Com relação à roupa, basta mencionar que Catherine passa, ao longo da película, do uso de modelos fechados e de cores escuras a um modelo decotado totalmente branco na cena final, como símbolo de libertação.⁴ (FIG. 1 e 2)



FIG. 1: Alquebrada, Catherine sobe as escadas após Morris Townsend a ter abandonado.



FIG. 2: Em plano semelhante ao anterior, no final do filme, Catherine, triunfante, sobe as escadas após rejeitar Morris.

Trataremos aqui de ilustrar nosso ponto de vista através de dois objetos apenas: a tela de bordar e a luva.

⁴ Ver nota anterior.

Tela de bordar

Os créditos do filme são sobrepostos a um bordado em tela, de cenas de dentro de casa, da fachada e do parque: um sinal da presença e importância do bordado na trama. (FIG. 3)



FIG. 3: Nos créditos do filme, a fachada da residência dos Slopers em bordado de tela.

As telas de bordar de Catherine aparecem sempre inacabadas, e sempre à vista, como que a ilustrar um talento não completo e uma prisão nas tramas dos fios de lã. Representam para o pai, inclusive, a única qualidade da filha, e a elas se refere quando diz a Catherine que ela não tem charmes nem talentos para atrair um pretendente que a ame. Diz-lhe cruamente que apenas caça-dotes se aproximariam. Nessa seqüência Catherine constata que, afinal, o pai não a ama como ela pensava. A mesa de bordado em primeiro plano reforça a importância do objeto na cena. (FIG. 4).



FIG. 4: Catherine diante da mesa de bordado após ouvir as duras palavras de seu pai.

Até dois terços do filme a mesa-bastidor aparece na sala de trás, local menos nobre que a sala da frente. Depois que Morris (Montgomery Clift) abandona Catherine, a mesa e a tela saem da sala de trás

para o lado da janela da sala principal. Vê-se Cathy Sloper bordando como se estivesse articulando, se esmerando, preparando a teia para o pai e para Morris, ambos causadores de seus infortúnios. (FIG. 5)



FIG. 5: Catherine bordando com a mesa-bastidor junto à janela na sala principal da casa.

É difícil não associar a tela de Cathy Sloper com a teia de Penélope e a promessa do casamento. Penélope não acabava a tela para não ter de casar com outro, esperava Ulisses. Já Cathy Sloper não acaba a tela, não casa, e o objeto assim permanece até o momento em que a personagem se sente liberta, no final do filme. Na última seqüência, Cathy Sloper está bordando uma tela com o alfabeto. Diz para a tia que vai acabá-la naquela noite. Lavinia não entende porque pensa que Cathy Sloper vai sair com Morris para se casar.⁵ Cathy Sloper afirma que não vai sair e que vai acabar a tela. Vemos o alfabeto em grandes letras na base da tela de bordar. Quando Catherine está finalizando o “Z” é quando Morris está na porta batendo para entrar. É o momento em que Cathy Sloper dá o último ponto, termina o “Z”, vira o bastidor e corta solenemente o fio de lã. Corte com o passado, obra acabada, talento completo. (FIG. 6)



⁵ Quando Morris sabe que Catherine está só—e herdeira de grande fortuna—volta e, apologético, lhe promete, desta vez, buscá-la para casar.

FIG. 6: O término do bordado, ao completar a letra “Z”, representa a libertação de Catherine.

A luva

Morris esquece sua luva na visita em que propõe casamento a Cathy Sloper. A presença do objeto na casa dos Slopers é como um índice de Morris, símbolo de sua pretensão de casar-se com Catherine. Há um *close-up* da luva enquanto Cathy a acaricia. (FIG. 7)



FIG. 7: Morris “esquece” sua luva na casa dos Slopers após propor casamento a Catherine, que a acaricia.

Ao chegar da rua, Austin Sloper vê a luva e sabe que o rapaz esteve ali, enquanto a filha o aguarda adormecida no sofá do hall de entrada, aguardando o pai para lhe dar a grande notícia. (FIG. 8)



FIG. 8: Ao entrar, Austin vê a luva de Morris Townsend sobre o console. Sua filha dorme ao lado.

Deste momento em diante desenrola-se a seqüência da negativa de Austin ao pretendente da mão de Catherine, que tem na luva o principal elo da narrativa. Austin usa a luva para analisar o gosto fino e os hábitos financeiros de Morris. É através da imagem da luva—deslocada de um lado a outro entre as salas de trás e da frente, ora nas mãos de Austin, ora sobre objetos—que a trama caminha. A luva marca

cada plano da seqüência. Torna-se a “prova” das ambições materiais do pretendente: é usada para mostrar à irmã de Morris o egoísmo do rapaz, que não a ajudou no momento em que ela mais necessitava, preferindo ir para a Europa com o dinheiro que tinha. A luva, de fina camurça, é apresentada como o símbolo da futilidade de Morris em contraste com as luvas baratas da irmã. (FIGs. 9 e 10)



FIG. 9: Austin abre uma pasta sobre sua escrivaninha onde se vê a luva de Morris cuidadosamente guardada (detalhe de Austin em primeiro plano e da irmã de Morris, de pé, em médio plano).



FIG. 10: Austin tem as luvas de Morris Townsend na mão direita e a irmã do rapaz as olha.

À saída da irmã de Morris, Austin diz às suas próprias irmãs que o pretendente não tem chances, que é um caça-dotes. Mais uma vez a luva é apresentada como prova. (FIG.11)

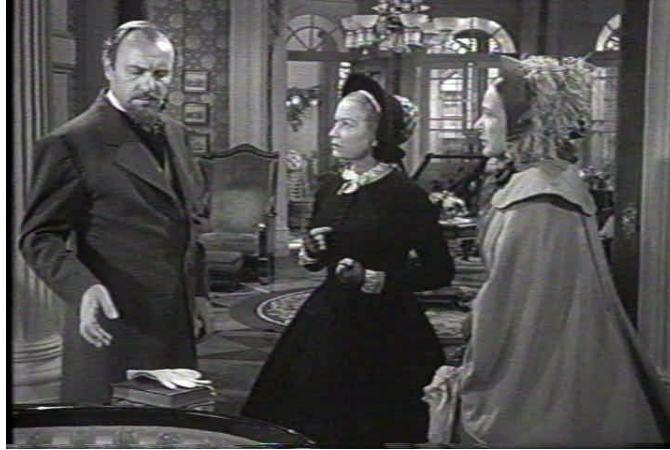


FIG. 11: Olhando para a luva, Austin comunica às suas irmãs a decisão de não aceitar o pedido da mão de Catherine formulado por Morris.

E é devolução da luva que marca o anúncio da decisão do pai para o rapaz e final da seqüência. (FIG. 12)



FIG. 12: A devolução da luva para Morris encerra a seqüência do pedido da mão de Catherine.

CONCLUSÃO

Como podemos ver através dos exemplos acima, objetos constituem importantes elos no desenrolar de uma estória. Ajudam ao desenvolvimento do enredo cinematográfico. Ao apresentarmos este trabalho, pretendemos chamar a atenção do designer para este potencial do objeto. Entendemos que cabe ao designer considerar tal possibilidade no momento de criação e análise, no ato do projeto de coisas que serão empregadas em produtos que envolvem narrativas. Acreditamos, também, que a pertinência do tema neste encontro dá-se ao fato de que a abordagem do objeto como marcador da diegese visual constitui, ainda, uma atopia dentro dos estudos do Design.

REFERÊNCIAS:

- COELHO, Luiz A L. Cinema e virtualidade. **Anais do XII COMPÓS 2003 Décimo Segundo Encontro Anual da Associação Nacional de Programas de Pós-graduação em Comunicação**. Recife, UFPE, 2003. (CD-Rom).
- _____. Cidadania e imagem. **Anais do XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – INTERCOM**. Universidade do Estado da Bahia – UNEB, 2002, Núcleos de Pesquisa, Teoria da Comunicação (CD-Rom).
- _____. O estatuto do objeto na era do virtual. **Anais do P&D Design 2000 AEnD BR Estudos em Design (Quarto Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design)**. Novo Hamburgo, RS: AEnD outubro de 2000. Rio de Janeiro: Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior em Design no Brasil. V.1 pp 183-188.
- _____. O real na imagem de expressão vanguardista. In: **Estudos em Design**, vol. IV, Nr. 1, Rio: AEND, ago. 96, pp. 35-43.
- De BEAUREGARD, Raphaëlle Costa et MEGALDO, Gilles. **Le cinéma et ses objets**. Poitiers: Université de Poitiers/La licorne, 1997.
- RICŒUR, Paul. **Time and Narrative** (trans) McLaughlin, K and Pellauer, D. Chicago, The University of Chicago Press, 1984.
- SANDERS, James. **Celluloid Skyline. New York and the Movies**. New York: Alfred A Knopf, 2001.