

Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC
Centro de Comunicação e Expressão - CCE
Curso de Graduação em Cinema

**A construção das realidades filmicas:
uma análise de seus elementos**

Carlos Alberto Acevedo Cabral

Florianópolis, 2022

Carlos Alberto Acevedo Cabral

**A construção das realidades filmicas:
uma análise de seus elementos**

Orientadora: Andréa Carla Scansani

Trabalho de conclusão de curso
apresentado ao Curso de Graduação em
Cinema da Universidade Federal de
Santa Catarina para a obtenção do título
de Bacharel em Cinema.

Florianópolis, 2022

PÁGINA DE AVALIAÇÃO

RESUMO

A construção das realidades filmicas é um processo particular de cada cineasta ao criar uma obra cinematográfica. Neste trabalho destacaremos determinados aspectos dessas realidades por meio da análise filmica, desenvolvendo um pensamento junto à teoria do cinema com o intuito de explicitar as diversas formas de expressão e os mecanismos audiovisuais pelos quais os diretores moldam a percepção do espectador. A análise conjunta nos possibilitará comparar filmes de autores diferentes e ver como cada um desenvolve sua obra, não apenas no aspecto visual, através da materialidade filmica, mas também em sua manifestação perceptiva, na produção de sentimentos, sensações e significados.

Palavras-chave: Fenomenologia, Cinema, Alejandro Iñárritu, Christopher Nolan, Terrence Malick

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	5
PRIMEIRAS APROXIMAÇÕES	8
1.1 Alejandro Iñárritu e O regresso	8
1.2 Christopher Nolan e Dunkirk	9
1.3 Terrence Malick e Além da linha vermelha	11
ASPECTOS DAS REALIDADES FÍLMICAS	13
2.1 Tempo, memória e imaginação	13
2.2 Realismo e formalismo, janela e moldura	21
2.3 Corpos, gestos e o close-up	30
2.4 Fenomenologia e percepção	37
2.5 Transcendência e natureza	45
CONCLUSÃO	51
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	53

INTRODUÇÃO

"O cinema, defende Merleau-Ponty, "oferece-nos directamente" o estar no mundo; note-se bem: não se limita a mostrar como se está, mas oferece imediatamente esse estar como modo de pertença; [...] Estar no mundo significa pertencer-lhe e esta pertença é a inscrição do corpo perceptivo no próprio processo de compreensão da realidade, inscrição indispensável à emergência de um sentido do mundo e das coisas."¹

(Luis Umbelino)

O objetivo do meu ingresso no curso de cinema foi, desde o início, aprender o "fazer" cinema muito mais do que o "pensar". Alguns anos depois, no entanto, me encontro escrevendo para o trabalho final e não filmando. Isso porque, ao longo do curso, à medida em que me arriscava nos trabalhos práticos, percebia a necessidade cada vez maior de aprofundar-me no pensamento. Talvez pelas possibilidades do cinema serem tão grandes, precisava ter claro o quê fazer, como fazer e, o mais importante para mim, por quê fazer. Qual a sua relevância na sociedade? Qual o impacto do cinema em quem o vê? Por que fazê-lo? As perguntas eram (e ainda são) incontáveis e era preciso iniciar uma busca pelas respostas.

Não é difícil perceber a presença do audiovisual na sociedade. Hoje, ainda mais, ao termos tantos dispositivos eletrônicos cujo principal meio de comunicação é o audiovisual. A todo momento estamos consumindo conteúdos midiáticos e nos entretendo com séries, filmes, novelas, *reality shows*, esquetes do *YouTube*, do *TikTok*, vídeos no *Instagram* e por aí vai. As empresas investem milhões em propagandas audiovisuais e recebem muitas vezes mais na compra de seus produtos pelos consumidores. Ou seja, percebe-se uma movimentação tanto cultural quanto econômica em torno do audiovisual.

No que tange ao cinema, propriamente dito, percebemos sua influência cultural ao vermos tantas pessoas conversando e discutindo filmes e ideias neles expressas. O cinema nos faz discutir política, cultura, ética, filosofia, religião, espiritualidade e tantas coisas impossíveis de listar. Ele nos leva a pensar e o pensamento conduz à ação. O cinema faz parte da formação das crianças, que se formam cidadãos integrantes da sociedade, e que levam, em sua bagagem cultural, tudo aquilo que viram e veem nas telas. Somos moldados pelas vivências que temos no mundo e o cinema nos possibilita experimentá-las de forma singular. Somos transportados para outras realidades e conhecemos outras culturas, outras formas de pensar e de agir. Somos apresentados a situações difíceis que nos fazem pensar sobre o que

¹ UMBELINO, 2005, p.54

estamos fazendo aqui, qual o nosso propósito e quais as possíveis formas de agir no mundo que nos é apresentado.

Por ser um tema amplo e complexo, que envolveria uma pesquisa em diferentes campos do conhecimento como a psicologia, a economia, os estudos culturais etc. – o que escaparia ao escopo deste TCC – tive a oportunidade de delinear de forma mais concisa, ao longo do curso e das leituras acadêmicas, aquilo que impulsiona minha busca. O que me instiga, portanto, é: de que forma o espectador é tocado pelo cinema? E a partir daí, como o cineasta constrói o filme para levar o espectador a determinadas percepções e experiências? Eu, como realizador do audiovisual que almejo ser, não conseguiria fazer um filme antes de começar a buscar essas respostas. Por isso, por enquanto, escrevo e não filmo aproveitando a especial oportunidade de estar na academia e ter o auxílio de tantos professores que dedicam suas vidas a pensar o cinema. Essas duas perguntas são as motivadoras deste trabalho e busco debruçar-me sobre elas por meio da análise fílmica, no intuito de integrar reflexão e materialidade, para pensar sobre o cinema e deixar que o cinema se pense em mim. A análise fílmica que farei aqui, será não apenas de cada filme em si, mas também um em relação ao outro. Dessa forma, poderemos compará-los e compreender melhor como cada filme aborda certos conceitos e ideias.

Os filmes escolhidos para essa pesquisa foram três: *Além da linha vermelha* (*The thin red line*, 1998) de Terrence Malick, *O regresso* (*The Revenant*, 2015) de Alejandro G. Iñárritu e *Dunkirk* (2017) de Christopher Nolan. Eles utilizam, no modo de construção da realidade fílmica, elementos de grande interesse para este trabalho como o tempo, a subjetividade dos personagens, o corpo e os gestos, além de dar uma especial atenção à fotografia. Possuem também temáticas similares acerca da sobrevivência e abordam conceitos essenciais da relação do homem com o mundo como a vida e a morte, valores morais e filosóficos, e as motivações que levam os personagens a agirem de certas formas e a seguirem adiante, apesar das difíceis situações em que se encontram. Busquei também escolher filmes recentes² e que tiveram grande alcance no público. Mas, principalmente, esses filmes nos ajudam no caminho investigativo que vamos trilhar que passará por aspectos específicos: 1 - Tempo, memória e imaginação; 2 - Realismo e formalismo, janela e moldura; 3 - Corpos, gestos e o *close-up*; 4 - Fenomenologia e percepção; e 5 - Transcendência e natureza.

² Inicialmente, no lugar de *Além da linha vermelha* havia escolhido o filme *A árvore da vida* (*The tree of life*, 2011) do mesmo diretor, Terrence Malick. Ao pesquisar mais sobre sua filmografia, por recomendação da orientação deste trabalho, terminei por optar pelo primeiro, pois pareceu se encaixar melhor com os outros dois filmes escolhidos.

Os três primeiros aspectos tratam do processo de construção do filme pelos realizadores, buscando produzir certos efeitos de sentido e/ou de sensação no espectador. Farei uma análise das materialidades filmicas. Como os diretores constroem a narrativa e a subjetividade dos personagens, de que forma eles optam por registrar imagetivamente a trama se utilizando da fotografia, por meio da profundidade de campo, movimentos, ângulos de aproximação da câmera, etc., além da relação entre câmera e atores, por meio dos corpos e dos gestos.

O quarto aspecto refere-se principalmente ao espectador. Contaremos com a ajuda da fenomenologia para compreender como o processo perceptivo se dá e como o cinema pode ser pensado a partir dos preceitos fenomenológicos, compreendendo a percepção como um processo vivo de relação entre filme e espectador. No quinto e último aspecto, buscarei destacar dois elementos narrativos, transcendência e natureza, analisar como eles se desenvolvem de formas diferentes em cada filme e como se relacionam entre eles.

Todo esse processo será acompanhado por autores clássicos da teoria do cinema que me acompanharam em minha formação acadêmica. Alguns deles são de seus primórdios, onde a busca sobre o que é o cinema, qual o seu lugar entre as artes e qual a sua especificidade são abordadas, menos como uma forma de revisionismo ontológico e mais como um entendimento próprio de aproximação desta arte tão complexa. Dentre eles, debrucei-me principalmente sobre Hugo Münsterberg (1916, 1983) e Béla Balázs (2017). Mais à frente na história, para compreender o pensamento sobre o realismo no cinema, utilizei os textos de André Bazin (1991) e a respeito do tempo, tema tão caro a esta arte, a perspectiva de Tarkovsky (1998). Sobre o processo perceptivo e a fenomenologia, adquiri grande afinidade pelo pensamento de Maurice Merleau-Ponty (1968, 2005) que, pela perspectiva da fenomenologia, aborda o cinema diretamente em seu pensamento. De grande ajuda também para meu entendimento da teoria foi o livro *Teoria do Cinema: uma introdução através dos sentidos*, de Thomas Elsaesser e Malte Hagener (2018), que apresenta uma releitura das teorias de forma "aplicada", a partir da relação entre corpo e cinema.

Este trabalho busca ser um meio de sintetizar vários dos aprendizados que tive ao longo deste curso, de utilizá-los na construção de novos conhecimentos e, principalmente, de aprender a me relacionar com o cinema e com a vida. Ele me ajuda a compreender a realidade e o mundo que vivemos, pois adentrando cada filme, termino por adentrar em mim mesmo.

PRIMEIRAS APROXIMAÇÕES

1.1 Alejandro Iñárritu e *O regresso*

Alejandro Iñárritu é um produtor e diretor de cinema mexicano. Nasceu em 1963 e iniciou sua carreira como DJ em 1984 trabalhando para uma rádio mexicana. Anos mais tarde trabalhou também na composição de trilhas sonoras de filmes. Nesse período, conheceu Guillermo Arriaga, com quem estabeleceria uma parceria em trabalhos futuros. Estudou cinema nos Estados Unidos, em Maine e em Los Angeles, e trabalhou para a Televisa, uma das grandes produtoras mexicanas de telenovelas. Em 1991 fundou sua própria produtora, Zeta Film, que realizava principalmente comerciais para a televisão.

Sua colaboração com o escritor e roteirista Guillermo Arriaga rendeu, como denominado por Iñárritu, a trilogia da morte - *Amores brutos* (*Amores perros*, 2000), *21 Gramas* (*21 Grams*, 2003) e *Babel* (2006) -, que desenvolve de forma visceral o tema da morte. O primeiro filme da trilogia, e o mais conhecido, consolida em si três histórias interconectadas que se passam na cidade do México, e foi aclamado pela crítica, ganhando diversas premiações. Após a trilogia, Iñárritu realizou outros filmes, dentre eles *Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)* (2014) e *O regresso*, os dois filmes vencendo o Oscar de melhor diretor, entre outros prêmios.

O regresso, que analisaremos neste trabalho, é um filme de Alejandro G. Iñárritu, escrito por Mark L. Smith, com a direção de fotografia de Emmanuel Lubezki e música de Ryuichi Sakamoto e Alva Noto. O filme se passa em 1820, nos Estados Unidos, onde comerciantes exploram territórios selvagens para a extração de peles de animais em meio a conflitos com tribos indígenas. Hugh Glass (Leonardo DiCaprio), após ser atacado por um urso pardo e ficar gravemente ferido, é deixado à morte por seu companheiro de trabalho Fitzgerald (Tom Hardy) que mata seu filho na sua frente. Glass luta pela sobrevivência, movido pela vingança da morte de seu filho.

O regresso chama a atenção pela natureza selvagem onde se passa a trama e por seus longos planos que fazem nos relacionarmos com ela de forma singular. A natureza possui uma centralidade na história e desempenha inúmeras funções. Ao mesmo tempo em que encanta o espectador, com as paisagens exuberantes de uma natureza não tocada pelo homem, ela é um dos fatores de grande dificuldade para os personagens que tentam se locomover em um meio selvagem, onde o frio e a neve dificultam enormemente seus trajetos. É também em razão do

ataque de um urso que Glass se encontra gravemente ferido, o que desencadeará os fatos que dão sequência à história.

1.2 Christopher Nolan e *Dunkirk*

Christopher Nolan é um roteirista, produtor e diretor de cinema britânico. Já realizou, ao longo de sua carreira, onze longas metragens. Seus filmes possuem grande apelo ao público, sendo um dos diretores de cinema mais bem sucedidos comercialmente de Hollywood, tendo arrecadado mais de 4,2 bilhões de dólares com seus filmes, além de premiações em diversos festivais e instituições de cinema.

Nolan nasceu em 1970, em Londres, e desde pequeno já filmava com a câmera Super-8 emprestada de seu pai. Quando jovem, cursou literatura inglesa na *University College London* (UCL), escolhida por ele justamente pelas instalações de filmagem que a universidade dispunha. Realizava a curadoria do cineclubes da faculdade, onde conheceu Emma Thomas, sua esposa. Nolan trabalhou em vídeos corporativos comerciais e realizou seu primeiro longa-metragem, *Following* (1998). A partir da boa recepção de seu primeiro longa, Nolan foi convidado a realizar filmes de maior orçamento e a produzir em Hollywood.

Nolan trabalha em conjunto com Emma Thomas e parte de seus filmes foram co-escritos com seu irmão, Jonathan Nolan. Christopher Nolan é conhecido por abordar conceitos morais em seus filmes, estruturar cuidadosamente suas narrativas e apresentá-las de formas não lineares. Dentre sua filmografia podemos destacar *Amnésia* (*Memento*, 2000), seu segundo longa-metragem, a trilogia de Batman – *Batman Begins* (2005), *Batman: O cavaleiro das trevas* (*The Dark Knight*, 2008) e *Batman: O cavaleiro das trevas ressurgiu* (*The Dark Knight Rises*, 2012) – que o tornaram amplamente conhecido e que estão entre os filmes de maior bilheteria que ele dirigiu, e *Dunkirk*, filme que analisaremos mais a fundo neste trabalho.

Dunkirk é um filme escrito e dirigido por Christopher Nolan e conta com a direção de fotografia de Hoyte van Hoytema, edição de Lee Smith e música de Hans Zimmer – frequentes colaboradores de Nolan. O filme apresenta a batalha de Dunquerque, episódio da Segunda Guerra Mundial, em que mais de 300 mil soldados aliados, sendo a maior parte britânicos e franceses, ficaram cercados na praia de Dunquerque pelo exército alemão. Sua única esperança reside na evacuação para a Inglaterra pelo Canal da Mancha. O filme acompanha o resgate dos soldados aliados por meio de três perspectivas do acontecido, em

locais diferentes – terra, mar e ar – e em linhas temporais diferentes, que se entrelaçam ao longo do filme.

Em cada linha temporal acompanhamos os desafios de alguns dos soldados e de civis que participam da trama. Não há um protagonista, um herói que conduz a narrativa e centraliza em sua vivência os eventos que conduzem a história adiante, mas sim representantes das diferentes frentes da guerra. Dessa forma, reconhecemos nos personagens que acompanhamos apenas uma amostra do que todos os mais de 300 mil soldados vivenciaram de formas diferentes. Para citar alguns deles, em terra acompanhamos três jovens, Tommy (Fion Whitehead), Alex (Harry Styles) e Gibson (Aneurin Barnard); no ar, os dois pilotos dos *Spitfires*, Collins (Jack Lowden) e Farrier (Tom Hardy); e no mar Mr. Dawson (Mark Rylance), Peter (Tom Glynn-Carney) e George (Barry Keoghan).

O filme possui diversas particularidades em sua concepção e filmagem que nos ajudam a analisar o processo de construção da realidade fílmica por meio, principalmente, da cinematografia, e da montagem. Dentre as inúmeras (senão infinitas) formas de contar essa história, Christopher Nolan escolhe enfatizar o aspecto da sobrevivência e do suspense. É interessante observar a forma com que o filme desenvolve sua narrativa da batalha de Dunquerque por meios audiovisuais, criando uma realidade fílmica onde o espectador possa adentrar a história e se sentir envolto pelos acontecimentos. Buscaremos analisar algumas das escolhas narrativas, artísticas e técnicas na composição do filme, com o objetivo de entender mais profundamente como o cinema, e neste caso Christopher Nolan, produz por meios audiovisuais determinadas sensações e emoções no espectador.

A primeira característica que observamos é o uso de poucos diálogos ao longo do filme. A narrativa não é conduzida pelas falas, que de forma geral levam a história adiante, ao explicar e dar sentido para cada ação dos protagonistas, mas pelas imagens e os sons. O filme é construído de forma a dar espaço para que o espectador esteja mais disponível para a experiência audiovisual ao não precisar dedicar grande parte de sua atenção em decifrar a trama. Diferentemente da maior parte de seus filmes, como *Amnésia*, *Interestelar* (2014) ou *Tenet* (2020), em que a narrativa demanda do espectador muita atenção aos diálogos para compreender o desenvolvimento do enredo, em *Dunkirk* a trama é simples: sobreviver até que as embarcações possam resgatá-los e levá-los de volta à casa.

Diferentemente da grande parte dos filmes de guerra, em *Dunkirk* o inimigo nunca é mostrado. Apesar de percebermos sua presença a todo momento pelas bombas e tiroteios, ele não é corporificado em um personagem. Não acompanhamos sua narrativa e tão pouco sabemos quem é, em nenhum momento é feita referência à Alemanha ou aos alemães, apenas

reconhecemos suas marcas. Dessa forma, o centro da história não é o conflito entre os dois pólos da guerra, mas a experiência dos soldados aliados em meio à ela, de modo que a natureza, o tempo e a fragilidade humana tornam-se temas centrais da trama.

É no aspecto sobrevivência que todo o filme se desenvolve. O ataque inimigo é iminente, e apenas uma questão de tempo até que todos sejam rendidos e mortos pelo inimigo ou resgatados pelas embarcações aliadas. O tempo nesse sentido passa a ser um grande protagonista, e é abordado/construído de diferentes formas no filme.

1.3 Terrence Malick e *Além da linha vermelha*

Terrence Malick é um roteirista, produtor e diretor de cinema norte-americano. Nascido em Ottawa em 1943, estudou filosofia na universidade de Harvard e iniciou uma pós-graduação em Oxford, a qual não terminou. Ensinou brevemente filosofia no Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) e seu interesse pela fenomenologia e pelo filósofo alemão, Martin Heidegger, o levou a traduzir um de seus ensaios, *Vom Wesen des Grundes* (*The Essence of Reasons*)³. Em 1971 concluiu seu mestrado em Belas Artes pelo *American Film Institute* (AFI) e iniciou sua carreira como cineasta, sendo roteirista e diretor de diversos filmes.

Como diretor, os dois primeiros filmes de Malick foram *Terra de ninguém* (*Badlands*, 1973) e *Cinzas no Paraíso* (*Days of Heaven*, 1978), o último vencendo o prêmio de melhor diretor no Festival de Cannes. Mesmo com seu êxito inicial, Malick só voltou a dirigir 20 anos depois, com o filme *Além da linha vermelha* (*The thin red line*, 1998), o qual analisaremos mais profundamente adiante. Dentre os demais filmes realizados por ele podemos destacar: *A árvore da vida* (2011), que aborda os significados da vida e da criação por meio de uma família do Texas na década de 50, vencedor da Palma de Ouro no Festival de Cannes; e *Uma Vida Oculta* (2019) sobre um camponês austríaco que recusa-se a lutar pelos nazistas na Segunda Guerra Mundial e com isso sofre severas consequências.

Malick aborda frequentemente em seus filmes questões filosóficas, existencialistas, religiosas e espirituais. Os diálogos trazem reflexões sobre a vida e a morte, o sentido da existência, os valores morais e, em muitos casos, recorrem a uma transcendência, a um sentido fora da vida material. O estilo poético-filosófico é característico de seus trabalhos, assim como seu estilo de fotografia, que se manifesta mesmo com diferentes diretores de fotografia trabalhando ao seu lado.

³ Em português: *A essência do fundamento* (1929)

Além da linha vermelha é um filme escrito e dirigido por Terrence Malick, conta com a direção de fotografia de John Toll e música por Hans Zimmer e John Powell. O filme representa uma história fictícia que se passa na Batalha de Guadalcanal, na Segunda Guerra Mundial. O filme é baseado no livro *The Thin Red Line* de James Jones, e possui um elenco variado, com muitos atores famosos, dentre eles Sean Penn, George Clooney, John Travolta, Adrien Brody, Jared Leto, Woody Harrelson, entre outros. O primeiro corte do filme, com duração de cinco horas, teve que ser reduzido e, portanto, papéis interpretados pelos atores Gary Oldman, Viggo Mortensen, Billy Bob Thornton, Lukas Haas e outros foram descartados na edição final. O filme foi indicado a sete Oscars, incluindo melhor filme, melhor diretor e melhor roteiro adaptado, e venceu o Urso de Ouro no festival de Berlim.

Além da linha vermelha representa os efeitos da guerra na subjetividade dos soldados e traz reflexões sobre diversos temas, como a vida e a morte, a salvação, o amor, a existência, a unidade entre os seres, a maldade, entre outros. Malick contrasta a violência da guerra com questões filosóficas e apresenta perguntas que buscam encontrar uma saída quase espiritual para as consequências desastrosas da guerra.

Os filmes de Terrence Malick produzem reflexões que são apresentadas comumente por meio do diálogo e, muitas vezes, por um narrador em voz *over*. O mesmo estilo é utilizado em *A árvore da vida*, onde se apresentam novamente questões existenciais, dessa vez instigadas por um contexto diferente. É como se as diferentes experiências humanas retratadas nos filmes de Malick fossem apenas pretextos para que uma busca interior, por meio de reflexões filosóficas, possa emergir.

ASPECTOS DAS REALIDADES FÍLMICAS

2.1 Tempo, memória e imaginação

O tempo sempre foi um elemento importante para o cinema. Diferentemente da pintura ou da fotografia, o cinema se percebe e se materializa ao longo do tempo. Ainda que outras artes tenham suas próprias formas de se relacionar com o tempo, como a música, para o cinema ele parece ser um ponto central. Tarkovski, em seu livro *Esculpir o tempo* (1998), dedica um capítulo inteiro para pensar o tempo no cinema. Sua visão acerca do tempo é conceitual e filosófica e parte da premissa de que o homem em sua existência está intrinsecamente vinculado ao tempo. O tempo é responsável pela percepção de causalidade que dá sentido ao mundo exterior e é por meio da memória, segundo o autor, que o homem se relaciona com ele, sendo memória e tempo partes de uma mesma entidade. Para Tarkovski, as marcas do tempo são deixadas na alma humana e definem quem somos no presente. O tempo existe no vínculo entre causa e efeito e, portanto, os objetos envelhecidos possuem marcas, vestígios de sua história e de seu passado, manifestados no presente.

O cinema seria a arte capaz de registrar e "imprimir" o tempo. "Acredito que o que leva normalmente as pessoas ao cinema é o tempo: o tempo perdido, consumido ou ainda não encontrado" (Tarkovski, 1998, p. 72). A função do diretor seria então esculpir o tempo registrado em fatos e moldá-lo de acordo com sua visão, possibilitando que o espectador experiencie o tempo e a vida nele registrados.

O cinema é capaz de operar com qualquer fato que se estenda no tempo; pode tirar da vida praticamente tudo que quiser. [...] Justapor uma pessoa a um ambiente ilimitado, confrontá-la com um número infinito de pessoas que passam perto e longe dela, relacionar uma pessoa ao mundo inteiro: é este o significado do cinema. (TARKOVSKI, 1998, p.75)

Tarkovski, neste momento, está em busca do que é para ele a especificidade do cinema, questão que perambula incessantemente na mente de todos que nos propomos a estudá-lo. Diversas outras propostas foram pensadas ao longo da história do cinema, como a montagem, para Eisenstein (1998), na criação de novos significados a partir do conflito entre planos; a cineplástica, idealizada por Élie Faure, na exaltação da harmonia, ritmo e dinamismo criados a partir da movimentação das luzes, sombras e formas, como mencionado por Costa (2019); ou o realismo, de Bazin (1991), que via na câmera a possibilidade do registro mecânico do mundo, livre da interferência humana, e de sua importância política na valorização da realidade.

Munsterberg, em *The Photoplay* (1916) por exemplo, pesquisa a relação entre o filme e a mente e aborda alguns elementos importantes para a percepção do filme e de que forma os processos mentais são explicitados no cinema por meio de técnicas como o *close-up* e o *cut-back*. Dentre os elementos mencionados por ele, cabe destacar aqui a atenção, a imaginação e a memória. A atenção, para ele, seja voluntária ou involuntária, é indispensável para a significação do mundo.

A atenção é, de todas as funções internas que criam significado do mundo exterior, a mais fundamental. Seleccionando o que é significativo e relevante, fazemos com que o caos das impressões que nos cercam se organize em um verdadeiro cosmos de experiências (MUNSTERBERG, 1983, p. 28).

O cinema teria então encontrado um meio para expressar alguns dos movimentos da mente: a significação dos fatos presentes pela atenção, ampliada no cinema por meio do *close-up*, a imaginação, relacionada com o futuro, e a memória, no "ato mental de lembrar", expressos por meio do *flashback* (ou *cut-back* como ele chama em seu livro) (MUNSTERBERG, 1983).

Sendo a atenção necessária para a significação do mundo, e o tempo e a memória elementos para a percepção de causalidade, dando à realidade um contínuo desenvolvimento de significado e sentido, é interessante perceber como os diretores de cinema se utilizam desses elementos na construção da realidade fílmica e de suas narrativas.

Alejandro Iñárritu, em *O regresso*, utiliza ao longo de todo o filme o recurso do *flashback* – chamaremos aqui de *flashback* mas, na realidade, os *inserts* na linha temporal presente da narrativa confundem-se entre sonho, memória e imaginação. O filme comunica ao espectador o estado interior de Hugh Glass, protagonista do filme, por meio de lembranças de seu passado e de visões que perpassam todo o filme e parecem lembrar quem ele é e qual a sua motivação interior. Seu passado é parte fundamental de quem ele se torna, e um evento em especial o marca definitivamente: a morte de sua mulher (Grace Dove) e mãe de seu filho Hawk (Forrest Goodluck). As cenas iniciais do filme são propriamente um vislumbre das realizações que tornaram Glass quem ele é, e darão sentido às suas ações em torno dos inesperados acontecimentos da trama.



Flashback da queima de seu lar pelos homens brancos e do rosto de seu filho Hawk (fotograma de O regresso)

Durante os planos iniciais do filme, Glass diz ao seu filho (voz *over*) que está tudo bem, que ele está ali, e apesar das dificuldades, que ele não desista. "Enquanto ainda tiveres fôlego, vais lutar. Respira, continua a respirar."⁴ A necessidade de sobrevivência em meio às adversidades é demonstrada no primeiro diálogo do filme e a força que Glass busca passar a Hawk será o combustível para que ele possa lutar pela sua própria vida.

Devido ao forte conflito entre os indígenas, Arikaras e Pawnees, e os homens brancos, americanos e franceses, o filho de Glass, mestiço de indígena com americano, torna-se uma lembrança viva dos conflitos entre todos e isso é claramente expresso por Fitzgerald, que o despreza e o chama de cachorro, com a intenção de provocá-lo. A postura de Glass com Hawk torna-se a de mantê-lo de certa forma invisível entre os homens brancos, de não chamar atenção para ele e tampouco criar desavenças. Sua atitude é de repreender Hawk fortemente ao ver que ele não percebe o perigo que corre ao estar entre os exploradores e comerciantes de pele. Percebemos na relação de Glass e Hawk uma oscilação entre um sentimento de amor e cuidado com um olhar severo e punitivo. Apesar dos alertas de Glass, após ser atacado pelo urso e não conseguir mais defender seu filho, Fitzgerald, companheiro de trabalho que ficara encarregado de ajudar Glass em sua recuperação, mata Hawk na sua frente e o abandona, deixando-o para morrer.

A construção do personagem e de sua individualidade no cinema acontece principalmente pelos fatos. Os acontecimentos e ações moldam a personalidade e, portanto, mostrar os fatos que marcaram sua história é um recurso frequente nos filmes. Por meio dos recursos da mente, memória e imaginação, impressos pelo cinema em imagens como *inserts*

⁴ Falado originalmente em língua indígena

na linha temporal presente da narrativa, *Íñárritu* nos permite conhecer o mundo interno de Glass, e a sentir por ele empatia. Ao vermos sua história, compreendemos sua necessidade de sobreviver. No diálogo entre Glass e o capitão Andrew Henry (Domhnall Gleeson), Glass diz: "Tudo que eu tinha era esse menino, e ele [Fitzgerald] o tirou de mim"⁵. A morte de seu filho deve ser vingada, e cabe somente a ele essa missão. Compreendemos portanto a necessidade de vingança de Glass. Sua mulher e filho são o sentido da sua vida e, ao não ter mais eles presentes, seu medo da morte também desaparece. Como Glass diz no mesmo diálogo: "Já não tenho medo de morrer. Já passei por isso"⁶



Visão da ex-mulher de Glass, que lhe dá forças para sobreviver (fotograma de *O regresso*)

O tempo na narrativa de *O regresso* é tratado de forma linear. A história caminha sempre adiante, de forma cronológica. É por meio dos *inserts* que o tempo é explorado de forma criativa e nos permite senti-lo para além dos fatos narrados. O *flashback* é um recurso que ajuda no entendimento da subjetividade do protagonista, pois nos liberta da limitação de um presente descontextualizado e nos possibilita perceber as associações dos fatos feitas pela mente do personagem, o que ocorre de forma não linear, fora do tempo, e em colaboração entre memória e imaginação.

Enquanto o filme, como veremos mais adiante, possui um certo realismo, com planos longos que preservam a continuidade temporal da realidade, as visões de Glass alteram essa escolha estética por meio de vários cortes atemporais, e que alteram o tempo da realidade, muitas vezes mostrados em câmera lenta, que se juntam como um mosaico de tempo, recortes que Glass guarda para si, que se tornam parte de quem ele é. Não há nas visões uma alteração

⁵ No idioma original: "All I had was that boy, and he took it from me"

⁶ No idioma original: "I ain't afraid to die anymore. I've done it already"

visual, que separe memória de realidade, contribuindo para uma percepção de sobreposição, tornando os *flashbacks* não apenas memórias, mas visões que interagem com a própria realidade.

A imaginação de Glass nos permite sobrepor o passado e o presente em uma só compreensão, nos dando uma percepção de causalidade. Assim como interpretamos o sorriso, no experimento de Kuleshov, em associação ao plano seguinte, significamos o presente por meio do passado. A imaginação é uma experiência íntima do ser humano, que vivenciamos a todo momento de forma individual. Veremos a subjetividade de Glass, materializada em imagem, nos conecta diretamente com seu lado humano, e nos possibilita criar uma conexão emocional com o protagonista.

Já nas obras de Christopher Nolan, o tempo é um tema constante. Ele trabalha principalmente a percepção e a relatividade do tempo inserido na narrativa de seus filmes. Desde *Amnésia*, o segundo longa-metragem de Nolan, o tempo já é explorado de forma criativa, apresentando a narrativa de forma não linear. De forma simplificada, neste exemplo, Nolan intercala ao longo do filme duas linhas narrativas, partes do mesmo enredo: uma em preto e branco, correspondente à segunda metade da história, mostrada no filme em ordem cronológica, e outra colorida, primeira metade da história, a partir do evento mais antigo para o mais recente. As duas linhas narrativas se encontram ao final do filme, o que corresponde ao meio do enredo, caracterizado pelo momento em que a imagem preto e branco se torna colorida.

Em outros filmes, Nolan explora essa temática de formas diferentes, como em *A Origem (Inception, 2010)*, onde a realidade de cada sonho acontece em tempos diferentes em relação aos demais sonhos, passando cada vez mais devagar quanto mais camadas de sonho sobre sonho se sobrepõem e mais profundo no subconsciente de quem sonha se está. Em *Interstellar*, Cooper (Matthew McConaughey), protagonista do filme, estando no futuro, se comunica com sua filha que está no passado por meio de uma condição criada no espaço-tempo pelos homens do futuro, para que a humanidade pudesse decifrar a equação necessária para escapar da Terra, já em colapso, e se salvar.

Em *Dunkirk* a narrativa é construída por meio de três perspectivas diferentes que se entrelaçam no decorrer do filme. Cada perspectiva é destacada por letreiros em sua apresentação e representa um local e um período de tempo em que a linha narrativa acontece: 1. O molhe - 1 semana; 2. O mar - 1 dia; 3. O ar - 1 hora. As três linhas narrativas e temporais são mescladas ao longo de todo o filme, entrelaçando eventos fora de ordem e mostrando pontos de vista diferentes do mesmo evento. Dessa forma, a instabilidade do espectador em

relação aos eventos aumenta, com intuito de não permitir diminuir a tensão que se acumula ao longo da trama.

Quando, durante a batalha aérea, um dos *spitfires* é atingido e faz um pouso de emergência no mar, vemos do alto, na visão de Farrier, o avião pousando na água, e sentimos alívio ao ver o pouso bem sucedido. No entanto, ao retomarmos o mesmo evento pela perspectiva do mar, passados mais de 20 minutos de filme, vemos que na verdade, Collins, o piloto do *spitfire*, ficou preso dentro da aeronave que está enchendo de água e logo afundará. A junção de três linhas temporais diferentes permite revisitar os mesmos eventos de formas diferentes e contrastantes, o que possui um potencial narrativo e emocional muito grande. Nos possibilita perceber a mesma cena, o mesmo recorte de tempo, de perspectivas diferentes.

Diferentemente de *O regresso*, em *Dunkirk* não são utilizados os recursos de memória ou imaginação por meio de *inserts*. Não há intenção de salientar as causas da guerra, as motivações pessoais ou o imaginário de um personagem. A narrativa é construída de forma a não se concentrar na subjetividade de um personagem, mas na situação material em que um conjunto de pessoas está submetida. Enquanto Iñárritu nos convida a compreender as causas que movem Glass a sobreviver e a vingar a morte de seu filho, aproximando-nos assim da história de Glass, Nolan parece querer colocar o espectador a experimentar os acontecimentos de Dunquerque, por meio da criação de uma realidade fílmica imersiva e da construção de um suspense que contagie o espectador e o coloque a vivenciar de forma quase háptica a realidade fílmica construída.



A necessidade de respirar torna o fogo uma ameaça iminente. Sentimos, junto ao soldado, a falta de ar e lutamos em vão contra o tempo, ficando embaixo d'água na tentativa de fugir do fogo que logo queimará sua pele (fotograma de *Dunkirk*)

O tempo em *Dunkirk* assume ainda outro papel. Ele não é apenas característica inerente de uma realidade registrada, mas um agente da trama, parte dos empecilhos no retorno à casa. Ao estarem encurralados pelo exército inimigo, a morte ou rendição é um resultado iminente. É apenas uma questão de tempo até que isso aconteça. Inicia-se, portanto, uma corrida contra o tempo, tempo esse que é moldado de acordo com a necessidade da trama, ao ser fragmentado e ampliado pelos diversos pontos de vista apresentados. O tempo, assim como a natureza, não ameaçam ativamente a existência dos aliados, mas são dois grandes agentes da narrativa que junto aos ataques inimigos, formam os conflitos centrais na trama.

O tempo, a natureza e o inimigo são os três fatores que se impõem, dificultando os soldados de chegarem ao seu destino e, a cada momento em que as embarcações tardam para levá-los de volta a casa, mais pessoas morrerão. O tema é explorado também por meio da música, em que Hans Zimmer adiciona o elemento do tempo de forma sonora. Integrado à música, o som do tic de um relógio que constantemente ameaça a sobrevivência dos que ali estão. Este é um recurso de Zimmer utilizado em diversos filmes de Nolan e que aqui reaparece.

Passando para *Além da linha vermelha*, a narrativa se utiliza de recortes temporais para contar a trama. Lembramos aqui fortemente do pensamento de Tarkovski, quando os recortes dos fatos da narrativa são moldados cuidadosamente para que se construa no espectador espaços para as reflexões que o filme traz.

Qual é a essência do trabalho de um diretor? Poderíamos defini-la como "esculpir o tempo". Assim como o escultor toma um bloco de mármore e, guiado pela visão interior de sua futura obra, elimina tudo que não faz parte dela — do mesmo modo o cineasta, a partir de um "bloco de tempo" constituído por uma enorme e sólida quantidade de fatos vivos, corta e rejeita tudo aquilo de que não necessita, deixando apenas o que deverá ser um elemento do futuro filme, o que mostrará ser um componente essencial da imagem cinematográfica. (TARKOVSKI, 1998, p. 72)

Os recortes dos fatos e a forma como eles são apresentados ao longo do filme trazem um movimento que joga com a percepção e emoção do espectador, ao intercalar imagens da guerra e suas cenas de morte, desespero e loucura, com imagens de uma comunidade nativa, em harmonia com a natureza e com a vida em sua volta, ou de lembranças do relacionamento amoroso com a mulher de um soldado, ou ainda com imagens exuberantes da natureza e de animais silvestres.

Malick molda o bloco de acontecimentos da trama por meio da montagem, deixando apenas os fragmentos que possuem grande relevância para a construção de um estado interior,

um estado que concerne à vida espiritual, à alma do homem. Os acontecimentos dão força para o pensamento reflexivo e são uma faísca para que um questionamento tome conta e indague não apenas sobre a guerra, mas sobre valores morais e existenciais. Após um momento intenso, do ápice da ação, como na invasão e subjugação do acampamento japonês pelo exército americano, o som diegético aos poucos diminui, a música se acalma e surge em voz *over* o seguinte texto:

Esta maldade imensa, de onde terá vindo? Como é que se imiscuiu no mundo? De que semente, de que raiz é que veio a crescer? Quem é que está a fazer isto? Quem é que está a nos matar? A roubar-nos a vida e a luz. A zombar de nós com a visão daquilo que poderíamos ter conhecido. Será que a nossa ruína beneficia a terra? Será que ajuda a erva a crescer ou o Sol a brilhar? Será que também tens em ti esta escuridão? Conseguiu atravessar esta noite?⁷

Malick utiliza, assim como Iñárritu em *O regresso*, o recurso do *flashback*, mas aqui parece trazer para o espectador uma percepção diferente. Enquanto em *O regresso* os *flashbacks* nos fazem compreender a subjetividade de Glass e seu passado, construindo as causas que o motivam a seguir lutando mais um dia, em *Além da linha vermelha* os *inserts* produzem uma sensação de concomitância, de realidades possíveis, e nos move por meio do contraste entre elas, nos impelindo a decidir por algo além da dor e do sofrimento. Os *flashbacks* aqui não são causa dos fatos presentes da narrativa, mas um movimento de esperança por algo que existiu e pode voltar a ser, um apelo ao bem que há no mundo e uma lembrança da vida em harmonia que os homens podem construir junto à natureza e ao próximo. Malick faz questão de nos mostrar os impactos das ações da guerra nele mesmo e na natureza, que também sofre com a violência do homem.

⁷ No idioma original: "This great evil, where's it come from? How'd it steal into the world? What seed, what root did it grow from? Who's doing this? Who's killing us? Robbing us of life and light. Mocking us with the sight of what we might have known. Does our ruin benefit the Earth? Does it help the grass to grow or the sun to shine? Is this darkness in you, too? Have you passed through this night?"



Filhote de pássaro ferido, intercalado com as cenas da guerra (fotograma de *Além da linha vermelha*)

Cada um dos três filmes que estamos analisando se utiliza do tempo, da memória e da imaginação de forma particular, de acordo com aquilo que cada autor deseja construir no espectador. Algo, no entanto, que os filmes têm em comum, são o registro de fatos que se desenvolvem no tempo impressos no filme, o que possibilita ao espectador se relacionar com o mundo e com a vida, ter experiências particulares que o público talvez nunca vivencie, senão por meio do cinema.

2.2 Realismo e formalismo, janela e moldura

Em *Ontologia da imagem fotográfica*, André Bazin (1991, p.22) expõe suas ideias sobre a fotografia e de sua capacidade de "transferência de realidade da coisa para sua reprodução". A fotografia, a partir de sua forma de registro automatizado do mundo, seria capaz de vencer a degradação inerente à matéria, "pois a fotografia não cria, como a arte, eternidade, ela embalsama o tempo, simplesmente o subtrai à sua própria corrupção." (1991, p. 24). O Cinema, a princípio, traria consigo a mesma "objetividade fotográfica", adicionando a ela a consecutividade do movimento no tempo.

O realismo é, para alguns dos teóricos do cinema, uma das especificidades desta arte que a diferencia das demais. A capacidade de apreensão da realidade por meio da câmera é algo de grande interesse para diversos teóricos do cinema e, para Bazin (1991), a fotografia, e conseqüentemente o cinema, permite a criação de uma imagem do mundo sem a interferência do homem, não sendo o fotógrafo capaz de alterar a "objetividade essencial" da imagem. "A personalidade do fotógrafo entra em jogo somente pela escolha, pela orientação, pela

pedagogia do fenômeno; por mais visível que seja na obra acabada, já não figura nela como a do pintor" (BAZIN, 1991, p. 22).

Em um primeiro momento, Bazin busca compreender a ontologia da fotografia, analisando a "gênese" fotográfica, na qual o cinema está fundado. Em um segundo momento, no texto intitulado *A evolução da linguagem cinematográfica*, uma segunda perspectiva é apresentada por Bazin, levando em conta a linguagem cinematográfica, e defende que a sua essência - a capacidade de apreensão da realidade - deve ser respeitada pela linguagem. Em seu texto, Bazin (1991) defende a ideia de que a mudança do cinema mudo para o sonoro não impactou negativamente suas características essenciais, como outros teóricos acreditavam. O autor já via em filmes de cineastas do cinema mudo, como Robert Flaherty, F. W. Murnau e Erich von Stroheim, um cuidado pelo que o filme "revela" da realidade, e no cinema sonoro essa característica continuava intacta e em aperfeiçoamento.

Neste momento, não apenas um realismo ontológico mas também estético é perseguido por Bazin. É nessa perspectiva em que a montagem proibida é proposta por ele, e que certos elementos desta linguagem ganham importância, pois salientam e preservam a característica realista do cinema, como a grande profundidade de campo e os planos longos, que dão tempo para que o fato se concretize em frente à câmera (e ao espectador) sem cortes.

Como sintetizado por Elsaesser e Hagener no livro *Teoria do cinema: uma introdução através dos sentidos*:

Essa ideia de realidade como um "todo indissociável" é usada por Bazin reiteradamente e significa que as coisas que um filme abarca – o "fato", como Bazin denomina – têm uma unidade ontológica que o filme tem de respeitar. A menor unidade de construção cinematográfica é, portanto, não o plano ou a cena [...], uma grandeza técnica derivada da produção, mas o "fato", um elemento dado e preexistente que ignora técnica e tecnologia. (ELSAESSER, HAGENER, 2018 p. 41)

A linguagem do cinema portanto deveria preservar o fato e não o fragmentar por meio de seus recursos narrativos. A decupagem cinematográfica então, forma como o cineasta expõe um fato por meio da linguagem cinematográfica, pode ser analisada para compreender se determinado filme mantém a integridade do fato que está representando ou se o recorta de forma a não "revelar" a realidade em si, criando um novo significado a partir da produção artística.

Elsaesser e Hagener (2018) apresentam a distinção do cinema, entre a corrente realista e formalista, por meio da metáfora da janela e da moldura. Nessa perspectiva, o termo janela denota transparência enquanto a moldura refere-se à opacidade. Seguindo essa linha de raciocínio, podemos vincular a corrente realista à janela, sendo o cinema apenas um meio para

que o espectador se conecte com uma realidade, captada pela câmera, em que a tela desaparece em função dela. Por outro lado, a moldura vincula-se a algo que é construído e que delimita o que é mostrado. As imagens não são apenas registradas, mas manipuladas e trabalhadas para expressarem algo idealizado pelo cineasta.

Outro modo de abordar essas perspectivas é por meio da forma aberta e fechada:

A diferença entre a forma cinematográfica aberta e fechada pode, então, também ser vista como uma reformulação da diferença entre janela e moldura: a janela oferece um detalhe de um todo maior, em que os elementos aparecem como se estivessem distribuídos ao acaso, de modo que a impressão de realismo para o espectador, é, sobretudo, uma função da transparência. Em contraposição, destacar a moldura desloca a atenção para a organização do material. A janela significa um mundo diegético que se estende para além do limite da imagem; já a moldura delinea uma composição cinematográfica que existe tão somente para os olhos do espectador. (ELSAESSER, HAGENER, 2018 p. 28)

Para além das dicotomias que possam ser entendidas a partir da divisão entre realismo e formalismo – que, a nosso ver, terminaram por criar uma divisão equivocada na teoria, assinalando cada uma das vertentes como antagônicas uma da outra como revisto e questionado por Alfredo Suppia (2015) – esta divisão "pedagógica" nos serve para delinear algumas características específicas dos filmes analisados.

O regresso, entre os filmes analisados, parece ser o que mais se aproxima da perspectiva realista de Bazin. A grande profundidade de campo, marcada na história do cinema por *Cidadão Kane* (1941), de Orson Welles, e tão valorizada por Bazin, é uma das escolhas de *Iñárritu* que abrange todo o filme, não nos deixando desconectar do mundo em que os personagens estão inseridos. A grande profundidade de campo destaca a natureza e sua grandiosidade, além de termos a possibilidade de acompanhar as diferentes ações que se dão dentro do quadro. No início do filme, na fuga da companhia do ataque dos Arikaras, podemos acompanhar todos os planos com uma grande profundidade de campo, que dá ao espectador a possibilidade de direcionar seu olhar "livremente" pela *mise-en-scène*, como apontado por Bazin (1991). Apesar da câmera conduzir a atenção do espectador para o centro da ação, surge, em parte, uma liberdade do espectador para reagir com o olhar à sua própria maneira, o que nos aproxima do que aconteceria se estivéssemos presenciando o evento.

Essa suposta liberdade, atribuída por Bazin à grande profundidade de campo, é parcial, e, em um certo sentido, teórica, pois a câmera que se aproxima dos corpos dos personagens, em momentos chave e intensos da trama, conduz diretamente e intencionalmente a percepção do espectador. Outros fatores que contribuem para essa condução do olhar são artifícios que dão maior definição ao que se encontra no primeiro plano, através de fumaça ao fundo ou

apenas uma "atmosfera" mais visível e densa quanto mais longe se olha, que pode ser notada por uma menor definição, menor contraste e cores mais esmaecidas.



Ataque dos Arikaras à companhia de peles. A profundidade de campo nos permite ver as diferentes ações representadas no quadro e podemos, ainda que parcialmente, escolher para onde conduzir o olhar (fotograma de *O regresso*)

Com o avanço da tecnologia e a grande praticidade que o cinema digital trouxe, com câmeras capazes de gravar em altas resoluções sem necessidade de interrupção da filmagem, e câmeras leves que podem ser manuseadas facilmente com as mãos (e com auxílio de estabilizadores corporais, como o *steadicam* e outros), certas experimentações técnicas de filmagem, como os planos sequência, puderam ser revistas. Em *O regresso*, e de forma ainda mais contundente, em *Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)*, também de Iñárritu, ou ainda *1917* (2019), de Sam Mendes, essas possibilidades tecnológicas nos levam de volta ao pensamento de Bazin de alguma forma, podendo revisitá-lo e colocá-lo novamente em perspectiva com os esses filmes recentemente produzidos.

Outra cena que podemos citar são os diálogos que se sucedem no desembarque em terra da companhia, após a fuga dos ataques indígenas pelo rio, e que fogem à clássica decupagem, apontada por Bazin (1991) como hegemônica em 1938, do campo/contra campo. A cena é construída por meio de um plano sequência de 3 minutos e 28 segundos e acompanha o diálogo dos personagens enquanto sobem um morro com as poucas peles resgatadas do ataque pelos homens da companhia. O tempo cronológico dos diálogos e da ação é mantido no plano, permitindo que o fato registrado seja visualizado de acordo com a sua real duração. A câmera se move com a fluidez natural dos olhos que desloca sua atenção de acordo com a ação. Não se trata de um plano subjetivo, mas da câmera como uma entidade

independente, um corpo externo que acompanha a ação na altura dos olhos dos personagens e se desloca em meio a eles. A composição varia de planos gerais até *closes* bem fechados.



Primeiro plano alcançado pela proximidade da câmera com os atores, parte de um plano sequência (fotograma de *O regresso*)

As escolhas estéticas de fotografia em *O regresso* possibilitam ao espectador sentir-se presente na ação por meio dos diversos planos sequências, onde a alteração entre planos objetivos e subjetivos e a variação de *closes* para planos gerais simulam a visão que uma pessoa teria ao estar presente diante daqueles eventos. As lentes grande angulares utilizadas no filme – entre 12mm e 21mm – demandam uma grande proximidade do objeto para a realização dos *closes*. A câmera, portanto, caminha junto aos personagens e se relaciona com eles também por meio de sua proximidade física. Os atores vêm e vão e a câmera segue seu caminho, escolhendo de forma autônoma sua movimentação dentro da cena. O resultado são planos com grande fluidez, que dão a impressão de se estar fisicamente imerso dentro da realidade fílmica. A movimentação livre da câmera pelo espaço, não hesitando em mostrar os arredores, aumenta consideravelmente a sensação de realismo e parece nos fazer imergir ainda mais na realidade fílmica.

É apenas em momentos pontuais que a profundidade de campo diminui intencionalmente, o que contribui com a expressão do estado interior dos personagens. Ao se ter praticamente em toda a trama uma grande profundidade de campo, quando esta diminui seu efeito chama a atenção. Como os personagens estão a todo momento lidando com o mundo ao seu redor e com as dificuldades impostas por ele, a pequena profundidade de campo parece nos desconectar deste mundo externo e nos leva à conexão com o mundo interior dos personagens.

Um exemplo disso pode ser identificado no *close* de Fitzgerald após matar Hawk, filho de Glass. Ao não mais tolerar as condições precárias de estar em meio floresta esperando a recuperação de Glass, a quem ele despreza, Fitzgerald tenta matá-lo, mas é impedido por Hawk. Enquanto Hawk chama sem sucesso pela ajuda de Jim Bridger (Will Poulter), que busca água longe do local, Fitzgerald assassina Hawk com uma facada. A partir desse momento, Fitzgerald terá que tomar uma atitude quando Jim voltar e perceber que Hawk não está mais lá. É então que vemos o plano de Fitzgerald, encostado em uma árvore, com uma pequena profundidade de campo, e nos conectamos com seu estado introspectivo.



Pequena profundidade de campo. Fitzgerald após assassinar Hawk (fotograma de *O regresso*)

Em contraste com *O regresso*, temos *Dunkirk* que é elaborado de forma muito diferente. Nolan desenvolve *Dunkirk* na estrutura do gênero cinematográfico, nesse caso o suspense. Em entrevista ao canal do YouTube *Film4*⁸, ele apresenta um pouco de seu pensamento em relação à construção da trama, e diz: "Eu queria abordar a história muito na linguagem do suspense. Essa é a linguagem mais visual do filme que existe"⁹. Nolan cita inclusive alguns diretores de referências de suspense. Ele cita F. W. Murnau (*Nosferatu, uma sinfonia de horrores*, 1922; *Aurora*, 1927), Erich von Stroheim (*Ouro e maldição*, 1924; *Marcha Nupcial*, 1928) e Hitchcock (*Um corpo que cai*, 1958; *Psicose*, 1960).

É interessante notar que dentre as referências citadas por Nolan – Murnau e Stroheim – estão dois dos diretores também citados por Bazin ao se referir a uma perspectiva realista na construção cinematográfica ainda no cinema mudo. Mas diferentemente destes autores, Nolan

⁸ FILM4. Christopher Nolan on *Dunkirk* | Film4 Interview Special. YouTube, 24 jul. de 2017. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=6AIDqFgQnqQ>>. Acesso em: 07 fev. 2022.

⁹ No idioma original: "I wanted to address the story very much in the language of suspense. That's the most visual language of film there is"

busca produzir e moldar no espectador o suspense por meio de vários recursos cinematográficos, principalmente a montagem.

Segundo a perspectiva da janela/moldura, Elsaesser e Hagener (2018, p. 25) escrevem:

Nessa classificação, Béla Balázs, Rudolf Arnheim e os teóricos russos da montagem ficam de um lado, contrastados com Bazin e Kracauer, de outro. O primeiro grupo enfoca a alteração e a manipulação da percepção cinematográfica, que se distingue da percepção cotidiana por elementos como a montagem, o enquadramento ou a ausência de cor e fala. O segundo grupo define a essência do cinema por sua habilidade de gravar e reproduzir a realidade e seus fenômenos, incluindo aspectos invisíveis ao olho humano nu.

O recurso da montagem está fortemente vinculado à "manipulação da percepção cinematográfica" e é o centro da forma narrativa que Nolan desenvolve no filme. Na entrevista citada acima, o diretor comenta seu objetivo de aplicar analogamente o efeito do tom de Shepard na construção narrativa do filme. O tom de Shepard é uma superposição de tons oitavados em movimento ascendente ou descendente, que dão a ilusão auditiva de um movimento infinito. Ao escutarmos uma escala de Shepard ascendente, temos a impressão de uma escala ascendente infinita, apesar de a mesma sequência de tons se repetirem em *loop*. Temos a mesma percepção na *barber's pole* (ou vara de barbearia) onde, quando em movimento, temos a impressão de que suas listras estão subindo continuamente quando, na realidade, se mantêm sempre na mesma altura.

No intuito de reproduzir narrativamente esse efeito, Nolan se utiliza da montagem para somar e encadear momentos de tensão das três linhas narrativas apresentadas em paralelo. Como nas oitavas na escala de Shepard que sobem de forma paralela, enquanto uma narrativa está no início de seu desenvolvimento, criando suas bases, outra está no meio da trama, criando suspense, e a terceira já em seu clímax. Dessa forma, as linhas narrativas se alternam mantendo sempre uma das linhas temporais no ápice da tensão.

Sendo o centro do gênero uma certa emoção, nesse caso o suspense, o foco da construção cinematográfica passa a encontrar meios para desenvolver e sustentar no espectador essa emoção. Dessa forma, não existe uma intenção de se respeitar a duração do fato e nem o seu desenvolvimento "realista", mas de forma ativa, por meio da elaboração de uma "moldura", faz-se um recorte da realidade com objetivo de desenvolver uma percepção determinada no espectador.

A montagem de *Dunkirk* é acelerada e fragmentada e, de certa forma, pode confundir o espectador que não consegue acompanhar a ordem dos fatores, apesar de estar sinalizado na apresentação de cada linha narrativa qual o intervalo de tempo em que os eventos acontecem. Essa confusão parece ser parte do objetivo da obra. Isso porque o que o filme busca produzir

são as percepções – sensações e emoções – envolvidas ao se presenciar tais eventos. É como se ao sair do cinema, devêssemos ficar não com o que aconteceu, mas com as impressões da percepção construída pela realidade filmica.

Já em *Além da linha vermelha*, o filme se utiliza de uma decupagem clássica. O campo/contracampo é utilizado constantemente devido ao grande número de diálogos presentes entre os personagens e pelo fato do espectador já estar familiarizado com essa linguagem, hegemônica ainda hoje. Dessa forma, o espectador pode assimilar mais facilmente o objetivo e a mensagem que o diretor quer passar por meio de sua obra.

Diferentemente de Nolan, que ativamente trabalha na produção de sensações do espectador, em que cada imagem cria e sustenta certos sentimentos, Malick parece querer levá-lo não apenas a um sentimento, mas a uma reflexão consciente e racional. Os planos são organizados de forma a atingir o espectador de determinada maneira onde a linguagem e a composição cinematográficas estão à disposição do diretor para alcançar seu objetivo. A profundidade de campo e a duração dos planos variam de acordo com as necessidades da trama. Aqui, novamente, não é o fato que está sendo respeitado e apresentado ao espectador, mas a construção filmica do diretor. Nesse sentido, o filme estaria mais próximo ao formalismo, a uma forma fechada de representação do universo filmico. As imagens ali retratadas estão em função da construção filmica e giram em torno de si mesmas. Como diz Elsaesser e Hagener (2018, p. 28) "A forma fechada, em contraposição, é centrípeta, orientada para dentro; a totalidade do mundo está contida dentro da moldura da imagem." Essa orientação ao formalismo de qualquer forma não é rígida e tampouco restritiva.

Há uma cena em particular, quando os soldados norte-americanos invadem o acampamento japonês e os rendem, em que vemos a câmera movimentar-se ao longo dos eventos reproduzidos de forma próxima ao realizado em *O regresso*, acompanhando as ações dos personagens, com uma considerável profundidade de campo. A principal diferença entre essa cena e o ataque indígena ao acampamento da companhia de peles em *O regresso* é principalmente o tempo "real" da cena, que é mais respeitado por Iñárritu, ainda que haja cortes entre os planos, e pouco respeitada por Malick, com cortes onde há um claro recorte temporal, não seguindo o tempo natural do acontecimento.



Ataque dos soldados americanos ao acampamento japonês. A câmera acompanha a ação dos personagens, e mantém uma considerável profundidade de campo (fotograma de *Além da linha vermelha*)

Com esse exemplo e a comparação entre os dois filmes, vemos como o pensamento das duas vertentes, formalista e realista, servem para pensarmos certos aspectos da realização cinematográfica, e nos ajudam a colocar em perspectiva determinadas formas de criação artística, mas, como colocado por Suppia (2015) não deveríamos compreendê-las como excludentes uma da outra e tampouco nos atermos a um dogmatismo racional.

Vimos, portanto, diferentes formas em que o cinema representa um evento específico. Revisitamos a discussão realista com a ajuda do pensamento de Bazin, visto que as novas experiências cinematográficas, decorrentes de avanços tecnológicos, utilizam-se de elementos que foram pensados em sua teoria, como a valorização do tempo por meio do plano sequência, a aproximação da imagem fílmica à forma como enxergamos o mundo por intermédio da grande profundidade de campo, e o respeito da reprodução do fato por parte da linguagem fílmica e da montagem. Podemos encontrar essas premissas em *O regresso*. Por outro lado, vimos em *Dunkirk* uma escolha pela construção do gênero, representando os eventos de forma a contribuir com a criação do suspense no espectador por meio da montagem, da manipulação do tempo dos planos e dos tempos narrativos em função de uma elaboração artística. Por fim, *Além da linha vermelha* nos ajudou a perceber a proximidade que essas duas vertentes podem ter em um mesmo filme, não sendo excludentes nem antagônicas.

2.3 Corpos, gestos e o *close-up*

Se, para Bazin (1991), o registro mecânico do mundo por meio da câmera redimiou a pintura ocidental da sua busca incessante pela verossimilhança, o cinematógrafo, para Béla Balázs (2017)¹⁰, deu à cultura "uma nova viragem para o visual, e ao homem um novo rosto". Ele defende que a imprensa dividiu o "espírito" humano em "milhares de opiniões". "A palavra despedaçou a pedra (de uma só Igreja fez mil livros)" (BALÁZS, 2017, p. 213).

Para Balázs (2017) o cinema traz uma comunicação gestual própria do homem e, portanto, nos conduz de volta ao corpo e ao seu idioma natural, os gestos, unificando o homem em torno de uma linguagem internacional. Ele desenvolve seu pensamento em torno de características do cinema que possibilitam a expressão do espírito humano por meio de uma via não racional. Dessa forma, os diálogos não são parte da essência do cinema que para ele é, fundamentalmente, visual, corporal e gestual.

O saber consciente torna-se sensibilidade inconsciente: materializa-se em cultura no corpo. A faculdade de expressão do corpo é sempre o último resultado de uma evolução da cultura, e, por isso, mesmo que o cinema de hoje possa ser um balbuciar ainda tão primitivo e bárbaro, em comparação com a literatura de hoje, ainda assim ele significa a evolução da cultura, porque significa um devir corpóreo do espírito (BALÁZS, 2017, p. 217).

O diálogo visual no cinema mudo, em que não ouvimos o que é dito mas observamos os gestos da boca e as expressões faciais, nos diz mais do que apenas palavras poderiam dizer (BALÁZS, 2017). O *close-up* nesse sentido torna-se um recurso visual de grande relevância. O pensamento de Balázs, no entanto, é impactado diretamente pelo advento sonoro no cinema. Ele, como outros teóricos de seus primórdios, via no filme sonoro um desvio da essência do cinema – uma experiência primariamente visual e gestual. O *close-up*, no entanto, não deixou de ter grande relevância na linguagem cinematográfica, apesar das inúmeras mudanças que foram adotadas após o pensamento de Balázs. A primazia dos gestos em relação ao diálogo racional, a princípio, parece não ter se sustentado, mas irá ser repensada (de modo diverso a Balázs) em textos como "Notas sobre o gesto" (1996), de Giorgio Agamben. Para o autor, "O elemento do cinema é o gesto e não a imagem", vertente que vai influenciar de forma contundente os estudos contemporâneos da área voltados ao corpo, ao gesto e à atuação.

Cada um dos filmes que seguimos analisando apresentam o rosto de formas diferentes. *Além da linha vermelha* é o que mostra, com grande vantagem, o maior número de *closes* dos

¹⁰ Traduzido a partir do original alemão, publicado em: Béla Balázs, *Der sichtbare Mensch - oder die kultur des Films*. Frankfurt: Surkamp Verlag, 2001, p. 16-24. A primeira publicação do texto é de 1924.

três filmes. Os rostos são fundamentais na construção de Malick nesta obra. O diretor fala diretamente com o homem, de forma consciente e sem rodeios. O filme trata da experiência humana e das consequências de suas ações, interpoladas por indagações próprias de sua condição. O *close* torna-se um mecanismo de ver-se a si mesmo, como em um espelho, de reconhecer no rosto do homem representada a sua própria humanidade. A respeito do cinema como espelho, Elsaesser e Hagener (2018, p. 73) escrevem:

Um olhar no espelho necessita de um confronto com o próprio rosto como janela para o próprio eu interior. Todavia, esse olhar para si mesmo no espelho é também um olhar externo, um olhar que já não pertence a mim, que me julga ou me perdoa, critica ou lisonjeia, mas que, de qualquer modo, se tornou olhar de outro, ou "o Outro".

Malick nos coloca no papel de outro para podermos ver e lidar com nós mesmos. Por meio do *close* vemos no sofrimento dos personagens nosso próprio sofrimento. A guerra que nós infligimos mata a nós mesmos. Estando em um ponto de vista externo, desprovidos de uma identificação absoluta do eu, temos a possibilidade de nos conscientizarmos de algo que estava apenas internalizado. Podemos ver o que somos e, a partir disso, mudarmos o curso de nossas ações.



Soldado prestes a morrer após ser ferido gravemente (fotograma de *Além da linha vermelha*)

Em *Além da linha vermelha*, nas cenas de guerra, quase não há espaço para a expressão do corpo completo. Os planos, em sua maioria, são planos fechados, primeiros planos e *closes*. Os planos gerais são comumente utilizados na contextualização da ação, mas são raros os movimentos de expressão corporal de corpo inteiro, com algumas exceções, a não ser pelos típicos avanços militares em território inimigo, normalmente com as armas

apontadas à frente. O centro das ações dramáticas, no filme, gira em torno dos rostos que expressam o conflito de sentimentos vivenciados pelos personagens.

Já nas cenas em oposição à guerra todo o corpo parece se expressar livremente, seja com os nativos nadando pelo mar, pelas crianças correndo e brincando, ou pela lembrança do relacionamento amoroso de um dos soldados.



Plano fechado em soldado prestes a desembarcar no território onde entrarão em combate com o inimigo
(fotograma de *Além da linha vermelha*)



Plano aberto com criança nativa nadando livremente pelo mar, fora do contexto de guerra
(fotograma de *Além da linha vermelha*)

Os rostos em *Além da linha vermelha* não são apenas uma escolha estética, mas um ponto central na forma como Malick alcança o espectador e o faz sentir dor, loucura, sofrimento, dúvida, medo, entre tantas outras emoções. A narrativa é construída em torno do rosto humano, de sua capacidade expressiva e de empatia, capacidade natural do homem de identificar-se com o outro na tentativa de compreendê-lo.

Já em *O regresso* os *closes* não são decorrentes da inserção de um plano na montagem, mas do caminhar da câmera que se aproxima e se afasta constantemente dos personagens. Essa escolha da fotografia adiciona um elemento de espacialidade e nos dá uma percepção diferente em relação aos corpos e aos gestos. Não apenas acompanhamos seus movimentos de forma mais natural, mas nós nos relacionamos com eles a partir da câmera, que representa nosso próprio corpo.

Independentemente do tipo de produção, do tamanho da equipe, ou mesmo da finalidade da criação, a câmera - elemento técnico central - se transforma no agente de uma força centrípeta para o qual convergem todos os gestos, físicos e mentais dos sujeitos envolvidos. Saberes, sensações, estímulos de toda sorte lhe são oferecidos como uma espécie de catalisadora do cinema. No momento em que a câmera é acionada, um estado criativo especial - que envolve tanto o que está sendo filmado e o corpo que filma - é estabelecido. Esse vínculo criado entre os gestos da câmera cinematográfica e os gestos dos atores no momento da filmagem guarda seus mistérios, transforma-se numa espécie de comunhão (SCANSANI, 2016, p.124).

Percebemos em *O regresso* esse elemento de convergência da câmera que não apenas centraliza os corpos e os gestos mas interage com eles e torna-se presente na relação corporal entre o filme e espectador. O corpo do espectador torna-se parte viva e presente que não apenas vê, mas se move em meio a *mise-en-scène*.

A expressão corporal no filme é muito presente e a atuação de Leonardo DiCaprio é visceral e intensa. Após Glass ser atacado pelo urso e quebrar seu corpo, seu rosto e olhar concentram toda a expressividade do personagem, que é ampliada por meio do *close*. Na cena em que Glass observa a morte de Hawk, sem conseguir intervir devido ao seu estado físico, a câmera amplia ainda mais sua expressividade ao se utilizar de uma pequena profundidade de campo e, alterando o eixo horizontal, mostrando a descompensação e "falta de chão" em que o personagem se encontra naquele momento. As lentes grande angulares, ao serem colocadas tão próximas do objeto filmado, criam distorções no formato do objeto, deformando visualmente o rosto de DiCaprio.



Olhar de Hugh Glass enquanto assiste impotente à morte de seu filho (fotograma de *O regresso*)

Nesse exemplo temos mais claro como a câmera não apenas nos permite ver, mas se relaciona com o que mostra, sendo parte ativa no processo perceptivo e moldando junto à *mise-en-scène* a percepção do espectador.

O corpo humano possui um grande papel em *O regresso*, que é submetido a todo tipo de truculência e luta por suas necessidades essenciais. Além de ser agredido fisicamente pelo urso, precisa sobreviver ao frio, à fome e ao constante estresse de fugir da perseguição a todo momento. O espectador também se conecta com o protagonista por meio do corpo, que sente de forma háptica tudo aquilo que vê.

Podemos ver a expressão de todo o corpo de Glass ao deparar-se com um indígena que come a carne crua de um búfalo. Ao ser a única alternativa para sobreviver ao frio, à noite, e à fome, Glass, sem saber falar o idioma indígena, se comunica gestualmente, pedindo misericórdia e uma parte da carne para si. Ele ajoelha-se de braços estendidos pro alto e em seguida deita-se, arrastando-se em direção ao indígena. Ao ser atendido e receber um pedaço da carne crua, ele a come vorazmente e, após a primeira mordida, vomita o que engoliu. A cena, além de envolver todo o corpo, que precisa expressar claramente seu estado de necessidade ao outro, nos mostra a expressão de um corpo que age instintivamente, com base em suas necessidades primárias. Acompanhamos a cena atentamente e compreendemos a sua necessidade, pois já conhecemos as demandas básicas de nosso próprio corpo. Os gestos de Glass são facilmente entendidos pelo espectador, que não apenas compreende sua situação mas sente hápticamente o conflito entre a fome e a repugnância de uma carne crua e sangrenta tirada de um animal à sua frente. Ainda que a necessidade de se alimentar fale mais alto, a

reação do vômito parece ser compreendida pelo corpo do espectador que termina por se colocar na mesma situação do protagonista.

Passando para *Dunkirk*, temos essa mesma percepção corpórea ao nos depararmos com os sofrimentos intensos que os corpos dos personagens são submetidos. Aqui, no entanto, vemos muitas vezes a reação de um conjunto de corpos e não apenas de um personagem como em *O regresso*. A coletividade é uma das características deste filme. Nolan quer passar ao espectador a percepção de que os eventos mostrados foram vividos por um enorme número de pessoas. Vemos portanto, em várias cenas, reações conjuntas a uma ameaça, seja de pessoas pulando de uma embarcação a naufragar, correndo de tiros, ou sentindo medo ao sofrerem ataques inimigos.



Reação coletiva ao bombardeio inimigo do cais (Fotograma de *Dunkirk*)

Apesar de toda a elaboração imponente da trama, com os seus *destroyers*, *spitfires*, e todos os outros aparatos de guerra, é no corpo humano que é gerada a percepção de determinados sentimentos ou sensações. É por meio do corpo que vemos sofrer, que o ser humano reage física e emocionalmente aos acontecimentos da história, que nos envolvemos dramaticamente e que também somos sensibilizados, de forma háptica, pelo filme. Ponto que salientamos e que, mais à frente, desenvolveremos junto à fenomenologia.

Enquanto *Além da linha vermelha* está fortemente baseado no diálogo, tanto diegético quanto pela narração em voz *over* que intervém em diversos momentos narrativos, em

Dunkirk a escolha de Nolan é pelo mínimo de falas ao longo do filme. A atenção portanto dirige-se a outros elementos cinematográficos: às imagens, aos sons, à *mise-en-scène* e aos gestos. A falta dos diálogos torna a percepção mais voltada aos gestos, a fim de compreendermos o que os personagens estão vivenciando, não apenas externamente, mas em seu próprio mundo interior.

Os momentos de sofrimento de maior ressonância no espectador são aqueles ligados ao instinto humano. O contato com o oceano, maior empecilho para os soldados retornarem à casa, é o principal desafio a ser superado e é nele que grande parte do sofrimento acontece, com várias cenas de afogamento. A falta de ar sentida pelos personagens é rapidamente incorporada pelo espectador. A luta do corpo contra o afogamento é um movimento puramente instintivo, que faz desesperadamente o que pode para sobreviver. A luta de Collins ao tentar sair da aeronave ao afundar é muito expressiva e desesperadora.



Collins ao tentar sair da aeronave afundando no oceano (Fotograma de Dunkirk)

Outro exemplo é quando um grupo de soldados, ao entrar em um barco abandonado na praia, se abriga ali na espera da maré alta para poder utilizá-lo. Enquanto esperam o mar subir, a embarcação é atingida por tiros do inimigo que fazem diversos furos no seu casco. Com o subir da maré, a água começa a entrar no barco. Não podendo sair, devido aos tiros, é preciso esperar até o último momento, quando já estiverem afastados o suficiente da costa. É nesse momento que a embarcação está naufragando e os soldados precisam sair dela ou morrerão

afogados. Novamente, vemos cenas em que o corpo humano é colocado em seu limite e é forçado a lutar pela sua própria vida.

Nas diversas cenas que Nolan coloca os personagens em situações extremas, sentimos em nosso próprio corpo a falta de ar, o frio, a angústia, entre tantas coisas. O cinema parece nos fazer sentir inicialmente por meio da visão todos os demais sentidos, numa ligação corporal entre o personagem e o espectador. O corpo portanto é um elemento central no cinema, instrumento pelo qual as construções narrativas alcançam o espectador, seja por um mecanismo de espelho, em que observamos a nós mesmos através do outro, seja pelas sensações corporais que reconhecemos em nós e identificamos nos personagens.

O corpo foi representado de formas diferentes nos filmes analisados. Os planos escolhidos e a forma como a câmera interage com eles, alterando suas proporções e reforçando determinadas percepções, é particular de cada filme. Os gestos corporais são uma linguagem compreendida pelo próprio corpo de quem os observa e o sofrimento de uma pessoa na tela, privado de suas necessidades básicas, ativa no espectador um mecanismo de empatia, uma compreensão sensível e háptica.

A teoria do cinema, em grande parte de seu desenvolvimento, baseou-se no paradigma oculocêntrico ao pensar o cinema principalmente como uma experiência visual. Por meio de novas correntes teóricas, como a fenomenologia, passou-se a pensar a experiência cinematográfica também como um processo somático, em que o processo perceptivo se dá por todo o corpo, tornando-se também uma experiência háptica. (ELSAESSER, HAGENER, 2018)

2.4 Fenomenologia e percepção

A fenomenologia nos traz um pensamento particular em relação a compreensão dos fenômenos. Como explica Franklin Leopoldo, em vídeo para a Casa do Saber¹¹, por muito tempo a filosofia tradicional desconsiderou os sentidos como meio de conhecimento do mundo, pois estes estariam suscetíveis ao engano e, portanto, nos afastariam da verdade. Caberia à razão e ao intelecto o papel de desvendar o mundo e construir o conhecimento. Merleau-Ponty aponta esse "intelectualismo" como um desvio e defende que a primeira forma de contato com o mundo é a percepção, onde somos tocados diretamente por ele de forma pré-reflexiva, antes de racionalizarmos o encontro. O estudo da percepção é para

¹¹ CASA DO SABER. Merleau-Ponty: Filosofia e Percepção | Franklin Leopoldo e Silva. YouTube, 14 mar. de 2017. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=eZs-4fLUJ9c>>. Acesso em: 22 fev. 2022.

Merleau-Ponty um meio de retornar à uma compreensão primária do mundo, capaz de nos "revelar o mundo pela primeira vez", e que nos traz uma verdade mais "autêntica" que o conhecimento elaborado pelo raciocínio, por estarmos em contato direto com a realidade.

Paulo Ramirez, também em vídeo para a Casa do Saber¹², diz que a percepção do mundo, para Merleau-Ponty, se dá de forma somática, sendo corpo e mente partes de uma mesma unidade – por ele designada como carne – em que os sentidos se inter relacionam, sendo o corpo senciente, consciente dos próprios sentidos. Corpo e mente, em uma unidade, significam o mundo por meio da percepção.

Da mesma forma que Merleau-Ponty vê o corpo como uma unidade indissociável, assim também ele compreende o filme. "Digamos primeiramente que um filme não é uma soma de imagens, mas uma forma temporal" (MERLEAU-PONTY, 1968, p. 01). O filme é para ele não uma soma dos diferentes elementos que o compõem, mas um todo indissociável, unificado, que atinge a carne. Os elementos individuais estão intrinsecamente relacionados, e se revelam em unidade, em função de um todo.

Vale dizer; a ideia e os fatos prosaicos não estão lá senão para dar ao criador a ocasião de procurar neles emblemas sensíveis e de por meio deles traçar o monograma sensível e sonoro. O sentido do filme é incorporado ao seu ritmo como o sentido de um gesto é imediatamente visível no gesto, o filme não quer dizer nada senão ele mesmo (MERLEAU-PONTY, 1968, p. 6).

As tramas dos filmes apresentados seriam então uma força motriz que conduz a obra fílmica e reúne em si mesma um conjunto estético unificado, que possibilita ao espectador uma dada vivência por meio da percepção. Cada um dos filmes analisados nos possibilita uma experiência perceptiva específica que parece nos levar a certos estados de ser, capazes de mover nossas emoções e consciência por meio do encontro com uma realidade.

Os filmes, portanto, produzem, através dos recursos audiovisuais e da linguagem cinematográfica, realidades fílmicas onde o espectador é imerso por intermédio da percepção. Em *Além da linha vermelha* percebemos mais claramente a utilização da narrativa como meio para conduzir o espectador a um estado reflexivo. O centro do filme não é a guerra, mas o pensamento filosófico proposto pelos diálogos apresentados ao longo da história. De forma bastante explícita, Malick introduz questionamentos sobre valores humanos, morais e espirituais e nos estimula por meio de uma investigação filosófica a questionar as ações humanas e suas consequências.

¹² CASA DO SABER. Explicando a Fenomenologia da Percepção de Merleau-Ponty | Paulo Niccoli Ramirez. YouTube, 31 maio de 2021. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=JInoXBcqy3U>>. Acesso em: 22 fev. 2022.

A guerra nesse sentido torna-se apenas um mecanismo de contraste, conflito entre a humanidade de cada personagem – e do espectador – e a extrema dor, sofrimento, violência e ódio nas ações humanas, que nos leva a questionar a própria realidade. As cenas iniciais do filme são imagens de uma comunidade que vive em harmonia, em uma interação pacífica com a natureza e com os demais e que nos serve como referência de uma vida humana integrada ao seu meio natural. Essas imagens logo serão contrastadas com as cenas de guerra, que passam a ser a constante do filme.

Seguindo a proposta da fenomenologia, compreendemos que não é apenas o diálogo e a construção narrativa que conduzem o espectador, mas a própria percepção que, exposta a sentimentos e sensações contrastantes (neste caso), nos levam a reagir e a significar a realidade apresentada de uma determinada maneira.

Entre o constante sofrimento retratado ao longo do filme por meio da guerra, e das suas consequências na subjetividade dos personagens, sentimos, nas memórias ou imaginações de um soldado, o toque suave de uma mulher que acaricia seu corpo. Podemos perceber que todas as aparições dessa personagem, intercaladas com as cenas de guerra, nos remetem aos sentidos de forma suave e serena com sensações que acalmam nosso ser. Vemos o close de uma cortina movida pela brisa, a mulher que observa o ondular de seu vestido pela água do mar que toca suas pernas, ou ainda a vemos em um balanço, tendo seus cabelos movidos pelo vento. Imagens que remetem aos nossos sentidos e que as assimilamos de formas hápticas.



Memória do soldado a tocar sua mulher (fotograma de *Além da linha vermelha*)

Malick usa recorrentemente a mulher como um símbolo de pureza, delicadeza, serenidade e amor, valores comumente associados às mulheres em perspectivas religiosas. Em *A árvore da vida*, vemos novamente, no papel da mulher/esposa, a expressão desses valores que parecem colocar a mulher como um ser puro em contraste com as ações agressivas do homem. O filme *Além da linha vermelha* nos remete à paz e a harmonia não apenas por meio da mulher mas pelas imagens da natureza, em grande parte das vezes quieta e tranquila. Suas inserções ao longo do filme parecem ser uma necessidade não apenas do espectador, em meio a tantos conflitos, mas também o único modo de alento dos soldados, presos na guerra.

Já em *Dunkirk* vemos bastante diferença nesse aspecto. Os diálogos são utilizados o mínimo possível e o contexto histórico e político é praticamente inexistente. Nolan exclui da narrativa tudo aquilo que distancia o espectador de se envolver emocionalmente com a trama. Nolan quer que o espectador sinta as sensações de se estar naquele contexto e, em vista disso, o filme é encadeado em torno de uma imersão perceptiva, deixando os diálogos em segundo ou terceiro plano, trazendo à frente os elementos sonoros e visuais.

Se, em *Além da linha vermelha*, Malick conduz as sensações e sentimentos por meio do contraste entre cenas de conflito e harmonia, levando o espectador a um terceiro lugar, um estado de consciência reflexivo, Nolan busca a inserção do espectador na realidade fílmica por ela mesma, sem a intenção de chegar a lugar algum, mas sim de experimentar sensorialmente os efeitos de se estar em meio à guerra, nas condições específicas de Dunquerque. É como se o filme buscasse replicar a experiência do evento, não ao reproduzi-lo factualmente, mas através de uma síntese sensorial.

Por esse motivo, Nolan (2017) tem uma grande preocupação por um certo "sentimento de autenticidade", como dito por ele em entrevista, buscando possibilitar ao máximo a experiência do espectador na realidade construída. O diretor parte do princípio de que, de alguma forma, o espectador percebe a diferença quando a imagem é fotografada e quando é gerada pelo computador. Sua prioridade, mais do que tentar reproduzir fielmente os detalhes da época, como os modelos exatos das aeronaves e *destroyers* – o que seria mais fácil de alcançar pela computação gráfica –, está na verossimilhança da realidade do filme para o espectador. Quanto mais autenticidade o espectador sentir em relação ao que vê, mais aberto e receptivo ele se torna no envolvimento com a realidade fílmica.

Em *Dunkirk*, a produção do filme optou por filmar nas locações onde aconteceram os eventos figurados no filme e utilizaram embarcações e aeronaves reais, incluindo um *destroyer* militar francês antigo adaptado para se parecer a uma embarcação inglesa da época. As dificuldades apresentadas no set - devido às filmagens acontecerem em locações reais em

vez de estúdios - são inúmeras e podem ser percebidas no resultado final. A falta de continuidade no céu e mar fica claramente visível, alternando, nos planos de uma mesma ação, entre céu nublado e ensolarado, nuvens que vêm e vão e, conseqüentemente, oscilações na iluminação. Parte da busca da sensação de autenticidade por Nolan está na utilização da película no lugar do digital, captando as imagens do filme em 65mm para serem projetadas em Imax 70mm. Não há dúvida de que ao se filmar em grande formato o filme é idealizado para ser visto em salas de cinemas com equipamentos específicos que possam reproduzir fielmente a qualidade presente na captação das imagens. Isso, na maior parte dos casos, não acontece, devido a limitação do número de salas de cinema equipadas para uma projeção IMAX. E tampouco foi o modo com que pude assistir ao filme para este trabalho.

Voltando para o filme, os momentos em que sentimos mais claramente esse contato háptico são quando os corpos dos personagens são infligidos por situações de vida ou morte, principalmente nas cenas de afogamento. Ver o corpo lutando para sobreviver, não podendo respirar, parece tirar a nossa própria respiração. Cenas como essa se repetem ao longo do filme e parecem ter grande força sobre o espectador. Assistir ao corpo dos personagens tocarem e serem tocados por algo parece mover nosso próprio corpo, de forma sensível, quase física. Os soldados, ao pularem do barco que está naufragando caem no óleo disperso pela água, que gruda em seus rostos. Junta-se a isso o fogo que rapidamente queima o óleo e a todos que estiverem ali manchados por ele. Sentimos, como espectadores, um incômodo em nosso próprio rosto, e medo do que pode acontecer no eventual encontro entre os dois, óleo e fogo.



O rosto de Tommy repleto de óleo, liberado no mar por embarcações que naufragaram
(fotograma de *Dunkirk*)

Seguindo com *O regresso*, não mais estamos lidando com a experiência coletiva, com diversos personagens que dividem nossa atenção ao longo da narrativa, como em *Além da linha vermelha* ou em *Dunkirk*. Aqui a narrativa está centrada no protagonista, Glass, por quem criamos um vínculo com o desenrolar da trama. Suas dificuldades estão atreladas diretamente ao seu corpo, que sofre todo tipo de privações e desgastes que ameaçam continuamente sua vida.

Começando pelo ataque do urso, que quebra e arranha seu corpo deixando-o em um estado de invalidez, são inúmeras as cenas que podemos sentir em nosso corpo as dificuldades que Glass atravessa, sendo pelo frio intenso que acompanha toda a trama, tendo que entrar na água gelada pra fugir dos *Arikaras* que o perseguem; a fome que o leva a comer carne crua de animais; a necessidade de abrigo em meio às fortes nevascas; e mesmo seu sentimento de vingança, que é construído e lembrado em diversos momentos pelas suas memórias e ações, e que se torna algo quase visível pelas expressões de seu corpo que se nutre desse sentimento para poder sobreviver e então vingar a morte de seu filho.

Podemos destacar algumas cenas que possuem um grande apelo sensorial e que parecem tocar efetivamente o espectador. Após conseguir se locomover, em seu processo de restauração do ataque do urso, Glass parte em direção ao acampamento de sua companhia. Suas feridas, no entanto, estão expostas e necessitam de cicatrização. Os ferimentos em seu pescoço dificultam sua ingestão de água e alimentos e ele tenta cauterizá-los. Glass adiciona

pólvora nas feridas de seu pescoço e em seguida atea fogo, fazendo com que a pólvora queime sua pele. O espectador assiste ao processo e compreende seu objetivo, e um desconforto logo surge apenas com a ideia do que Glass quer fazer. Parecemos premeditar a dor que Glass sentirá com a queima da pele em um lugar tão sensível, dor que é expressa no instante seguinte pelos seus gestos.



Glass adicionando fogo em suas feridas cobertas por pólvora, na tentativa de cicatrizar a pele
(fotograma de *O regresso*)

Uma segunda cena que parece alcançar o corpo do espectador é quando Glass, ao fugir cavalgando de um ataque indígena, cai de um penhasco sendo amortecido por uma árvore que não o deixa morrer. Sua única forma de sobrevivência, em meio à nevasca que se forma, é se abrigando no corpo do cavalo morto que caiu junto com ele. Glass abre o interior do cavalo e começa a retirar seus órgãos internos, fazendo espaço para se alojar ali dentro. A experiência de assistir a essa cena é algo extremamente sensorial, onde há o toque das entranhas do cavalo em meio ao sangue e à neve. Ele se despe e, completamente nu, entra no corpo do cavalo, se abrigando do frio e da tempestade, em um processo metafórico de fusão de um corpo no outro, uma espécie de parto reverso.



Glass dentro do corpo de um cavalo como único meio de sobrevivência da nevasca (fotograma de *O regresso*)

A fenomenologia altera nossa forma de lidar com o cinema, ampliando o paradigma oculocêntrico, onde a visão é o elemento central da narrativa, nos atentando a um processo somático de percepção e de inter-relação entre os sentidos, onde a visão e audição podem incitar em nós os demais sentidos. Ressaltamos, portanto, algumas cenas em que sentimos essa inter-relação tornar-se mais evidente, principalmente cenas onde o corpo do personagem é tocado de alguma forma, onde a visão nos traz sentimentos vinculados ao tato, representações da capacidade háptica do filme de expressar uma realidade.

Outra contribuição da fenomenologia sobre o processo perceptivo do filme é o entendimento de que o sentido do filme não está em suas partes, mas no ritmo expresso por ele como uma unidade. Como diz Merleau-Ponty (1968, p. 06) "o filme não quer dizer nada senão ele mesmo." Trata-se, portanto, de uma experiência que vai além da compreensão dos processos semânticos, de vivenciar em tela a "expressão da experiência" produzida no filme. Como dito por Elsaesser e Hagener (2018, p.134), citando Vivian Sobchack:

O processo é circular ou autorreforçador: o filme é a expressão de uma experiência, e essa própria expressão é vivenciada no ato de assistir a um filme, tornando-se, em consequência, a experiência de uma expressão – "uma expressão da experiência por experiência" (Sobchack, 1992, p.3).

Sendo assim, não é possível encontrar o sentido ou o significado absoluto de uma cena, pois ela pode apenas ser compreendida em sua totalidade no ato perceptivo em si, e não pela fragmentação de um pensamento analítico.

2.5 Transcendência e natureza

As cenas iniciais de cada filme são muito representativas daquilo que a obra vai desenvolver, não apenas no aspecto narrativo, mas na forma artística e poética em que o filme se expressará. Esse primeiro contato com o filme alcança idealmente¹³ o espectador desprovido de julgamentos, aberto para a experiência fílmica e entregue à condução da trama, que, por meio de uma síntese estética que anuncia o "tom" do filme, prepara-o para o que virá a seguir.

Além da linha vermelha inicia com um acorde de órgão, intenso e imponente, ainda na tela preta. Enquanto o acorde se sustém, vemos a imagem de um jacaré que, da costa de um rio, adentra lentamente na água, com seus olhos atentos e observadores, até o momento da submersão completa. Em seguida, somos apresentados a imagens da natureza e aos raios de luz que atravessam as folhas das árvores. Inicia então uma voz que diz: "O que é essa guerra no coração da natureza? Por que a natureza luta com ela mesma? A terra compete com o mar? Há um poder vingativo na natureza? Não um poder, mas dois?"¹⁴

Esta pequena abertura possui em si muitos símbolos que podemos ver se desenvolverem ao longo de todo o filme. O órgão de tubos é um instrumento muito antigo e sua presença está atrelada fortemente à religião, sendo seu lugar comum as igrejas e catedrais. O som nos referencia a uma transcendência, a uma busca por algo que está além da matéria, do conhecido e da vida que se revela aos nossos sentidos. Em sua forma de construir a trama, como vimos anteriormente, Malick nos conduz a um estado reflexivo, a um estado de consciência que está além da realidade sensorial, em um processo de busca interior de sentido da existência.

Essa constante indagação que os personagens do filme apresentam reflete sobre diversos aspectos da existência, sendo os principais a vida e a morte, dualidade que permeia todo o filme com seus contrastes e, ao mesmo tempo, na continuidade e dependência de um para com o outro. No diálogo inicial, citado acima, pergunta-se pelo poder da natureza: será um ou dois? A guerra é introduzida inicialmente não como uma ação desconectada do homem, mas presente no "coração da natureza". Sendo o dualismo uma expressão própria da matéria, o homem estaria apenas a expressar a natureza humana, que luta consigo mesma. O

¹³ É claro que na realidade, por meio das ações de marketing e publicidade e das críticas e análises disponíveis nas mídias, expectativas são geradas e julgamentos feitos antes mesmo de se assistir a um filme. Os diretores, no entanto, desenvolvem suas obras tendo em vista um espectador "ideal" que estará disposto a se entregar para que a construção fílmica possa conduzi-lo aonde o filme deseja ir.

¹⁴ No idioma original: "*What's this war in the heart of nature? Why does nature vie with itself? The land contend with the sea? Is there an avenging power in nature? Not one power, but two?*"

filme, portanto, não parece ser uma negação da guerra, mas uma observação atenta a ela, a suas consequências e contradições e, a partir dela, uma necessidade de encontrar algo além, acima da própria natureza.

A busca pela transcendência é um mecanismo propriamente religioso. A investigação pelo sentido da matéria fora dela, no espiritual e imaterial. O filme, portanto, nos conduz a um lugar que é misterioso, desconhecido, espiritual. A morte é comumente a porta de entrada para esse lugar. Ainda nas cenas iniciais do filme, Witt (Jim Caviezel) diz: "Eu me perguntava como seria quando eu morresse. Como seria saber que este mesmo fôlego era o último que você daria."¹⁵ A morte acompanha todos os personagens que a temem e, ainda assim, caminham em sua direção. A morte é mais certa do que a vida, e portanto a saída está no que vem depois dela. Bell (Ben Chaplin), preparando-se para desembarcar no território em guerra, diz: "Se morrer primeiro, esperarei lá por ti [referindo-se a sua esposa]. Do outro lado das águas escuras. Fique comigo agora."¹⁶

A natureza, ao mesmo tempo que contém em si a dualidade e, portanto, a guerra, parece ser um portal para aquilo que está além da realidade em que os soldados se encontram. Em alguns momentos vemos luzes que passam por entre as folhas, formando raios de luz que nos remetem ao além. A natureza não é apenas o local onde se passam os eventos apresentados, mas é um personagem vivo que interage constantemente com os outros personagens e que tem uma função na trama. A natureza se mostra presente também nos diversos planos de animais silvestres, que assim como o jacaré, na cena inicial, apenas observam, atentos e em silêncio.

¹⁵ No idioma original: *"I wondered how it'd be when I died. What it'd be like to know that this breath now was the last one you were ever gonna draw."*

¹⁶ No idioma original: *"Why should I be afraid to die? If I go first, I'll wait for you there. On the other side of the dark waters. Be with me now."*



Luzes que remetem a uma transcendência, presente nas cenas iniciais do filme
(fotograma de *Além da linha vermelha*)

O filme não diz ao espectador qual o sentido da existência, mas o leva a refletir sobre ele. A narrativa apresentada é apenas um caminho pelo qual Malick decide desenvolver esse estado reflexivo e investigativo, que parece ser o desejo principal do filme. As imagens são, portanto, estímulos sensíveis para que o espectador se conecte com as questões centrais do filme.

Passando para *O regresso*, o filme inicia em uma espécie de memória/sonho de Glass, em que inicialmente sua família, esposa e filho, encontram-se junto a ele, para depois serem substituídos pela imagem de sua cabana pegando fogo e de Hawk, ainda criança, ferido em seus braços. Glass em *voz over* busca alentar Hawk, dando-lhe forças para prosseguir lutando, enquanto houver fôlego. Como vimos anteriormente, essas cenas são centrais ao longo de toda a trama, pois retratam aquilo que Glass têm de mais importante para ele e que o motivam a seguir adiante.

Se, em *Além da linha vermelha* é na procura de sentido na transcendência que os personagens encontram alívio para sua dor e sofrimento, em *O regresso* Glass deseja pelo retorno a uma origem. Não se trata de buscar por um sentido do que está além, em uma transcendência, mas de retornar a um lugar onde esse sentido já existiu e foi vivido por ele. As duas primeiras cenas do filme são a origem para a qual Glass quer retornar mas não pode, pois tiraram-lhe essa possibilidade ao matarem sua mulher e filho.

Glass, à medida que necessita de forças para seguir em sua luta pela sobrevivência e vingar a morte de seu filho, recorre à memória de sua mulher, que, por meio de visões, sempre está a lhe lembrar sua motivação. No final do filme, após a vingança de seu filho ser

concluída, novamente ele se depara com ela, que apenas o olha e, com um leve sorriso, caminha na direção oposta.

Logo após o *fade out* das cenas iniciais do filme, onde assistimos as visões de Glass, voltamos ao momento presente da história. Vemos, enquanto a câmera se movimenta lentamente, a água que corre nas raízes de árvores, e ouvimos aos poucos os diferentes sons da natureza. A câmera, que antes estava em um plano fechado apontada para o chão, sobe, mostrando o horizonte e localizando o espectador dentro de uma floresta. Entram então no plano três personagens que caçam. A cena se desenvolve como um plano sequência, e a câmera se movimenta por entre eles, alterando os planos de acordo com sua proximidade e direção.

Essa é a primeira cena que anuncia as escolhas estéticas que Iñárritu fez para desenvolver o filme. Planos longos, com uma câmera que se desloca pelo espaço, planos que respeitam a duração real da ação. Além disso, apresenta-se também o lugar onde a história se desenvolverá – a natureza selvagem. A natureza em *O regresso* parece estar indiferente ao que acontece na trama. Apesar das paisagens serem exuberantes e ser grande parte da beleza do filme, a natureza não se envolve com a realidade apresentada. Ela apenas é, e os personagens precisam sobreviver a ela. Essa característica é o retrato de uma natureza selvagem, hostil e perigosa, ótica escolhida pelo diretor. Enquanto em *Além da linha vermelha* os nativos vivem em harmonia com a natureza, interagindo e se beneficiando do contato com ela, aqui a natureza é uma barreira a ser superada por todos.

Como comparação entre os dois filmes, podemos ver os animais silvestres do primeiro, que apenas observam atentamente e em silêncio as ações dos homens, enquanto no segundo temos o ataque do urso, que destroça o corpo de Glass, agindo por instinto na defesa de seus filhotes. A representação do mundo onde se passam as narrativas é parte da construção e das escolhas que os diretores do filme fazem para desenvolver a história que querem contar e moldar a percepção do espectador.

Já em *Dunkirk*, a cena inicial mostra um grupo pequeno de soldados que caminha em uma rua deserta e veem folhetos que caem do céu, contendo neles um mapa da região, a localização deles e uma mensagem: "Nós cercamos vocês."¹⁷ Nas cenas seguintes, enquanto os soldados procuram nas casas coisas que possam lhes ser úteis naquele momento, como água ou cigarro, surge intercalado um letreiro com fundo preto que diz: "O inimigo conduziu

¹⁷ No idioma original: "*We surround you.*"

os exércitos britânico e francês para o mar. Presos em Dunquerque, eles aguardam seu destino. Esperando por libertação. Por um milagre."¹⁸

O contexto de guerra traz situações difíceis e que muitas vezes parecem intransponíveis. Esse é o caso de Dunquerque, em que os exércitos se encontram indefesos, sem possibilidade de contra atacar o inimigo. Cercados pelo inimigo e aglomerados em um ambiente aberto, os soldados estavam em uma situação completamente desfavorável e praticamente perdida. Apenas um "milagre" poderia tirá-los dessa situação.

O milagre, no entanto, não se trata de uma transcendência, a resolução do problema não se dá por meio de uma perspectiva espiritual ou de processos internos dos personagens. O milagre, que acontece ao final do filme, refere-se à solidariedade do povo, das pessoas que se dispõem a arriscar suas vidas para ir até Dunquerque com embarcações civis e resgatar os soldados. Nolan traz como ideal, valores humanos, a fé na força que as pessoas têm de lutar até o fim por aquilo que acreditam, e não se render jamais. Como no famoso discurso de Winston Churchill de 1940, lido no final do filme por Tommy em uma notícia de jornal, após os soldados serem resgatados:

Seguiremos até o fim. Lutaremos na França. Lutaremos nos mares e oceanos. Lutaremos com mais confiança e mais força no ar. Defenderemos nossa ilha custe o que custar. Lutaremos nas praias. Lutaremos nos locais de desembarque. Lutaremos nos campos e nas ruas. Lutaremos nas colinas. Nunca nos renderemos.¹⁹

Nolan costuma adicionar em seus filmes situações complexas que nos fazem refletir sobre aspectos morais e éticos. Ele parece querer reforçar no filme a importância dos valores morais, de modo que mesmo diante de situações extremas e impossíveis de resolver a conduta moral deve ser uma alternativa.

A caracterização da natureza em *Dunkirk* é impessoal, neutra e não parece interferir nem ser vítima das ações do homem. Pelo contrário, ela é imponente, e mostra a fragilidade do homem e sua impotência. O único objetivo dos soldados para sobreviverem é chegar ao outro lado da costa, terra que eles praticamente conseguem ver da praia. O que os impede, no entanto, é o mar, que se impõe perante o homem e que deve ser superado por ele. As principais lutas dos soldados são com a água, e eles lutam como podem para não morrerem afogados.

¹⁸ No idioma original: *"The enemy have driven the British and French armies to the sea. Trapped at Dunkirk, They await their fate. Hoping for deliverance. For a miracle."*

¹⁹ No idioma original: *"We shall go on to the end. We shall fight in France. We shall fight on the seas and oceans. We shall fight with growing confidence and growing strength in the air. We shall defend our island whatever the cost may be. We shall fight on the beaches. We shall fight on the landing grounds. We shall fight in the fields and in the streets. We shall fight in the hills. We shall never surrender."*

Apesar da natureza estar presente em todo o filme, ela não ganha a mesma expressividade como nos demais filmes e não se manifesta diante dos eventos. Ela apenas é, inconsciente das ações do homem, e não age ativamente na trama.

Cada um dos diretores aqui apresentados, ao representar situações extremas, tendo a sobrevivência como um aspecto central, optou por criar uma realidade fílmica que permitisse ao espectador ser conduzido a um ponto central e propuseram respostas diferentes para a guerra e o sofrimento humano. Malick nos conduziu a uma transcendência, buscando um sentido além da matéria, percebendo a guerra como decorrente do dualismo inerente à natureza, sendo necessário portanto ir além dela mesma. Iñárritu busca uma saída no retorno a uma origem, a um lugar de pertencimento, ideal. Esse retorno não pode ser efetivado diretamente, mas é o motivador e canalizador das ações do protagonista. Nolan, por outro lado, encontra uma resolução para o sofrimento e a guerra em valores morais, na solidariedade, na crença do poder coletivo e de seguir adiante fazendo aquilo que se acredita, sem nunca se render.

A natureza como elemento espacial fílmico, nos três filmes, possui um papel importante e é retratada e se relaciona com os personagens de formas diferentes. Em *Além da linha vermelha*, ela não interfere diretamente nas ações do homem, apenas observando atentamente a tudo que acontece, sendo também envolvida pelas consequências da guerra; em *O regresso* ela possui um aspecto selvagem, que a todo momento testa os personagens e impõem dificuldades a eles; e, em *Dunkirk*, a natureza é um ponto neutro, que não interfere nas ações do homem, mas mostra a impotência dele, sendo uma barreira a ser superada pelos soldados. Transcendência e natureza são elos de significação presentes nos três filmes analisados, e que de certa forma nos mostram as diferenças de representação do mundo e da construção da realidade fílmica pelos cineastas, moldando-os de acordo com aquilo que desejam desenvolver visualmente e perceptivamente no espectador.

CONCLUSÃO

Iniciamos este trabalho no intuito de olhar mais atentamente para os meios pelos quais os cineastas constroem determinadas realidades filmicas para alcançar o espectador e levá-lo a um estado específico, seja reflexivo, racional, emocional, instintivo ou de qualquer outro tipo. Buscamos fazê-lo por meio da análise filmica, observando a utilização de certos aspectos, próprios do cinema e da narrativa cinematográfica, e os modos como eles são retratados no filme. Percebemos uma variedade de possibilidades, compreendendo-as como uma minúscula fração dos infinitos caminhos que a arte pode percorrer, e o cinema pode se manifestar em suas obras.

Analisamos mais de perto como o realismo e formalismo se expressam nos filmes, buscando não nos atermos a uma visão dogmática ou conflituosa entre essas vertentes. Vimos como o tempo é trabalhado por cada diretor, e como ele se torna também parte da narrativa. Pudemos comparar as formas em que a subjetividade dos personagens é representada visualmente, e observamos o papel do corpo e dos gestos, não apenas de forma narrativa, mas como meio de contato entre o filme e o espectador. A fenomenologia nos ajudou a compreender o processo perceptivo, e a ver o filme como um todo indissociável, em que o sentido está nele mesmo, e não na fragmentação de suas partes. Cada aspecto pensado e analisado foi contraposto com conceitos e pensamentos dos diferentes momentos históricos da teoria do cinema, que conduziram nosso pensamento e nos ajudaram a refletir sobre os elementos escolhidos.

Outro objetivo deste trabalho foi poder acompanhar mais de perto três diretores de cinema que possuem uma bagagem histórica e cultural muito diferente, e ver como cada um deles desenvolve seus filmes. A escolha dos filmes, que possuem uma temática próxima, nos permitiu comparar como cada um expõe sua visão e imprime na materialidade filmica a sua expressão artística.

Chegamos a um ponto de parada, mas não a um fim, visto que a análise poderia seguir ainda por muitos caminhos onde tantos outros teóricos poderiam ter sido incluídos. Cada vertente de pensamento poderia ter sido aprofundada com mais autores, que dão continuidade à discussão das teorias, trazendo perspectivas mais contemporâneas desses pensamentos, e outros elementos dos filmes poderiam ter sido incluídos na análise. O processo perceptivo do espectador também poderia ser mais aprofundado, atendo-se aos estudos de recepção, tema que não foi abordado aqui.

Este trabalho foi de grande importância como síntese dos inúmeros aprendizados que tive ao longo do curso de cinema e uma ótima oportunidade de encontro com a teoria, trazendo-a para a materialidade do cinema e vendo como ela dialoga concretamente com os filmes. O processo de escrita foi desafiador, mas ao mesmo tempo me aproximou ainda mais do cinema, de sua complexidade, beleza e profundidade. Deixo aqui o meu agradecimento a todos os professores que me ajudaram a ver o cinema com outros olhos e a amar esta arte, à qual desejo cada vez mais me aproximar e dela ser parte.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGAMBEN, Giorgio. *Mezzi senza Fine. Note sulla politica*. Torino: Bollati Boringhieri, 1996. p. 45-53.

AUGUSTYN, Adam. *Alejandro González Iñárritu*. Encyclopedia Britannica, 11 Aug. 2021, Disponível em: <<https://www.britannica.com/biography/Alejandro-Gonzalez-Inarritu>>. Acesso em: 21 jan. 2022.

BALÁZS, Béla. "O homem visível". In: *Revista de Comunicação e Linguagens* n. 47, 2017.

BAZIN, André. *O cinema: ensaios*. Trad. Eloísa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991

BEZERRA, Julio. "Bazin e Merleau-Ponty: o cinema e sua aposta ontológica". In: *Poliética*. São Paulo, v. 6, n. 1, p. 89-121, 2018.

BISHOP, Bryan. *Watch Christopher Nolan explain why he thinks Dunkirk in IMAX is like 'virtual reality without the goggles'*. The Verge, 2017. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2017/7/12/15956904/dunkirk-christopher-nolan-imax-featurette-virtual-reality>>. Acesso em: 17 mar. 2022.

BRITANNICA, The Editors of Encyclopedia. *Terrence Malick*. Encyclopedia Britannica, 26 Nov. 2021. Disponível em: <<https://www.britannica.com/biography/Terrence-Malick>>. Acesso em: 17 mar. 2022.

COSTA, Edson. "Faure e Canudo: O corpo no formalismo cinematográfico do início do século XX". In: *Alceu*, Rio de Janeiro, v.20 - n.38 - jan-jun/2019.

EISENSTEIN, Sergei. *Selected works*. Trad. e org. Richard Taylor. Londres: British Film Institute; Bloomington: Indiana University Press. v1, 1988.

FINCO, Nina. *O esforço de Iñárritu merece (mais) um Oscar*. Época, 2016. Disponível em: <<https://epoca.oglobo.globo.com/vida/noticia/2016/02/o-esforco-de-inarritu-merece-mais-um-oscar.html>>. Acesso em: 21 jan. 2022.

FOUNDAS, Scott. *Following: Nolan Begins*. The Criterion Collection, 2012. Disponível em: <<https://www.criterion.com/current/posts/2596-following-nolan-begins>>. Acesso em: 17 mar. 2022.

MERLEAU-PONTY, Maurice. "O Cinema e a Nova Psicologia" - Fragmento da conferência *Le cinéma et la nouvelle psychologie*, pronunciada na Escola de Altos Estudos Cinematográficos, em 13 de março de 1945. Trad. Sérvulo Siqueira, 1968.

MUNSTERBERG, Hugo In: XAVIER, Ismail, *A experiência do Cinema*, Rio de Janeiro: Graal/Embrafilme, 1983, p. 25-54

MUNSTERBERG, Hugo. *The Photoplay: A Psychological Study*. New York: Ed. D.Appleton and Company, 1916.

NOLAN, Christopher. *Christopher Nolan on Dunkirk | Film4 Interview Special*. FILM4. YouTube, 24 jul. de 2017. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=6AIDqFgQnqQ>>. Acesso em: 07 fev. 2022.

NOLAN, Christopher. *18-Minute Analysis By Christopher Nolan On Story & Construction Of Memento*. The Lord Louis Show. YouTube, 21 nov. de 2014. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=tYScJZWhaHA>>. Acesso em: 07 fev. 2022.

OLIVEIRA, Rodrigo de. *Crítica*. Papo de Cinema. Disponível em: <<https://www.papodecinema.com.br/filmes/o-regresso/>>. Acesso em: 21 jan. 2022.

SAKAMOTO, Scott. *The Revenant: Shooting in the Elements*. Society of camera operators. Disponível em: <<https://soc.org/project/the-revenant-shooting-in-the-elements/>>. Acesso em: 21 jan. 2022.

SCANSANI, Andrea. "Corpos acolhidos, retocados e revelados: os gestos da câmera e o ator". In: *Estudos de Cinema e Audiovisual Socine*, 2016, Curitiba, p.122-128.

SUPPIA, Alfredo. "Reverendo bipartidarismos no contexto da teoria clássica do cinema: formalismo e realismo, identificação e essencialismo". In: *Matrizes*, São Paulo, v. 9 - n. 2, p. 199-221, jul./dez. 2015.

TARKOVSKY, Andrei. *Esculpir o tempo*. Trad. Jefferson Luiz Camargo. 2. ed, São Paulo: Marins Fontes, 1998.

TEMPEST, Matthew. *I was there at the Inception of Christopher Nolan's film career*. The Guardian, 2011. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/film/filmblog/2011/feb/24/inception-christopher-nolan-film-os-car-director>>. Acesso em: 17 mar. 2022.

THIS GUY EDITS. *DUNKIRK: Editing the Suspense Snowball*. This Guy Edits. YouTube, 03 mar. de 2018. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=C2eHpxOzjqY>>. Acesso em: 17 mar. 2022.

UMBELINO, Luis. "Percepção e imagem - O exemplo do cinema no contexto da meditação fenomenológica de Merleau-Ponty sobre a experiência perceptiva". In: *Phainomenon*, n.10, Lisboa, p. 47-61, 2005.

VASQUES, Bernardo. *Especial Trilogia da Morte: 'Amores Brutos' e a escolha pela autodestruição*. Escotilha, 2018. Disponível em: <<http://www.aescotilha.com.br/cinema-tv/central-de-cinema/amores-brutos-alejandro-g-inarritu-critica/>>. Acesso em: 21 jan. 2022.

WILKINSON, Alissa. *Dunkirk is playing in a lot of formats. Here's how each affects your viewing experience*. Vox, 2017. Disponível em: <<https://www.vox.com/culture/2017/7/19/15985474/dunkirk-explainer-format-imax-digital-70mm-35mm-buy-ticket>>. Acesso em: 17 mar. 2022.