

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
NÍVEL MESTRADO

FERNANDO BERETTA DEL CORONA

“TODOS OS OLHOS ESTARÃO EM VOCÊ”:
O quadro cinematográfico na obra de Sofia Coppola

São Leopoldo

2018

FERNANDO BERETTA DEL CORONA

**“TODOS OS OLHOS ESTARÃO EM VOCÊ”:
O quadro cinematográfico na obra de Sofia Coppola**

Dissertação apresentada como requisito parcial
para obtenção do título de Mestre em Ciências
da Comunicação, pelo Programa de Pós-
Graduação em Ciências da Comunicação da
Universidade do Vale do Rio dos Sinos -
UNISINOS

Orientador: Prof. Dr. João Martins Ladeira

São Leopoldo

2018

C822t

Corona, Fernando Beretta Del

“Todos os olhos estarão em você” : o quadro cinematográfico na obra de Sofia Coppola / por Fernando Beretta Del Corona. – 2018.

133 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (Mestrado) — Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, São Leopoldo, RS, 2018.

“Orientador: Dr. João Martins Ladeira”.

1. Cinema. 2. Sofia Coppola. 3. Quadro cinematográfico.
4. Imagem-tempo. 5. Indie. I. Título.

CDU: 791.44.071.1

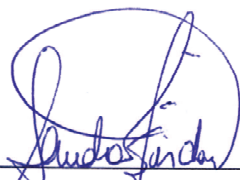
FERNANDO BERETTA DEL CORONA

**“TODOS OS OLHOS ESTARÃO EM VOCÊ”:
O quadro cinematográfico na obra de Sofia Coppola**

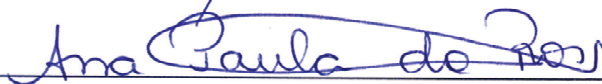
Dissertação apresentada como requisito parcial
para obtenção do título de Mestre em Ciências
da Comunicação, pelo Programa de Pós-
Graduação em Ciências da Comunicação da
Universidade do Vale do Rio dos Sinos -
UNISINOS

Aprovado em 28 de março de 2018

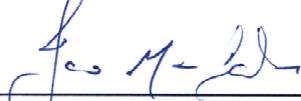
BANCA EXAMINADORA



PROFA. DRA. SANDRA FISCHER – UTP/PR



PROFA. DRA. ANA PAULA ROSA – UNISINOS



PROF. DR. JOÃO DAMASCENO MARTINS LADEIRA – UNISINOS

Falar sobre sonhos é como falar sobre filmes, já que o cinema usa a linguagem dos sonhos; anos podem passar em um segundo e você pode pular de um lugar para o outro.

É uma linguagem feita de imagens.

E, no cinema real, todo objeto e toda luz quer dizer algo, como em um sonho.

– Federico Fellini

RESUMO

Esta pesquisa buscou compreender como se dá a construção do quadro cinematográfico dentro da obra da cineasta norte-americana Sofia Coppola a partir da análise de cinco de seus filmes: *As virgens suicidas* (1999), *Encontros e desencontros* (2003), *Maria Antonieta* (2006), *Um lugar qualquer* (2010) e *Bling Ring: a gangue de Hollywood* (2013). Para esse fim, se produziu um percurso histórico do cinema moderno na Europa e nos Estados Unidos no século XX, assim como do cinema independente norte-americano, contextualizando a obra da diretora dentro do movimento indie dos anos 1990. A fundamentação teórica estruturou-se a partir de conceitos e de ideias de Gilles Deleuze, Henri Bergson e André Bazin sobre a imagem. O processo da análise se baseou na metodologia da cartografia e dissecação audiovisual, de Deleuze, Félix Guattari e Walter Benjamin, trabalhando com as imagens nos filmes de Coppola, buscando entender como elas interagem entre si e o sentido que exprimem por meio dos elementos dentro do quadro. Através da análise se compreendeu como Coppola utiliza elementos como o corpo feminino, o olhar dos personagens, a vagueação e molduras secundárias para refletir sobre a sociedade contemporânea onde essas imagens são produzidas.

Palavras-chave: cinema, Sofia Coppola, quadro cinematográfico, imagem-tempo, indie

ABSTRACT

This research tried to understand how the construction of the cinematic frame works within the movies of north-American director Sofia Coppola, through the analysis of five of her films: *The virgin suicides* (1999), *Lost in translation* (2003), *Marie Antoinette* (2006), *Somewhere* (2010) and *The Bling Ring* (2013). To this end, the history of modern cinema in Europe and the United States in the 20th century was researched, as well as the history of independent cinema in America, contextualizing the director's work within the indie movement of the 1990s. Theoretical foundation was based on concepts and ideas developed by authors Gilles Deleuze, Henri Bergson and André Bazin about images. The analysis process was based on the cartography and audiovisual dissection methodologies, by Deleuze, Félix Guattari and Walter Benjamin, working the images in Coppola's movies, trying to understand how they interact with themselves and the meaning they express through the elements in the frame. Through the analysis it was understood how Coppola utilizes elements such as the feminine body, the character's gaze, wanderings and secondary framing to reflect on the contemporary society where these images are produced.

Key-words: cinema, Sofia Coppola, cinematic frame, time-image, indie

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Esquema de Bergson.....	35
Figura 2 – Esquema de Bergson.....	38
Figura 3 – <i>As virgens suicidas</i>	62
Figura 4 – <i>As virgens suicidas</i>	62
Figura 5 – <i>As virgens suicidas</i>	63
Figura 6 – <i>As virgens suicidas</i>	63
Figura 7 – <i>As virgens suicidas</i>	63
Figura 8 – <i>As virgens suicidas</i>	63
Figura 9 – <i>As virgens suicidas</i>	64
Figura 10 – <i>As virgens suicidas</i>	64
Figura 11 – <i>As virgens suicidas</i>	65
Figura 12 – <i>As virgens suicidas</i>	65
Figura 13 – <i>As virgens suicidas</i>	66
Figura 14 – <i>As virgens suicidas</i>	66
Figura 15 – <i>As virgens suicidas</i>	67
Figura 16 – <i>As virgens suicidas</i>	67
Figura 17 – <i>Encontros e desencontros</i>	72
Figura 18 – <i>Encontros e desencontros</i>	72
Figura 19 – <i>Encontros e desencontros</i>	72
Figura 20 – <i>Encontros e desencontros</i>	72
Figura 21 – <i>Encontros e desencontros</i>	73
Figura 22 – <i>Encontros e desencontros</i>	73
Figura 23 – <i>Encontros e desencontros</i>	74
Figura 24 – <i>Encontros e desencontros</i>	74
Figura 25 – <i>Encontros e desencontros</i>	76
Figura 26 – <i>Encontros e desencontros</i>	76
Figura 27 – <i>Encontros e desencontros</i>	76
Figura 28 – <i>Encontros e desencontros</i>	76
Figura 29 – <i>Encontros e desencontros</i>	77
Figura 30 – <i>Encontros e desencontros</i>	77

Figura 31 – <i>Encontros e desencontros</i>	77
Figura 32 – <i>Encontros e desencontros</i>	77
Figura 33 – <i>Encontros e desencontros</i>	87
Figura 34 – <i>Encontros e desencontros</i>	87
Figura 35 – <i>Encontros e desencontros</i>	88
Figura 36 – <i>Encontros e desencontros</i>	88
Figura 37 – <i>Maria Antonieta</i>	90
Figura 38 – <i>Maria Antonieta</i>	90
Figura 39 – <i>Maria Antonieta</i>	92
Figura 40 – <i>Maria Antonieta</i>	92
Figura 41 – <i>Maria Antonieta</i>	92
Figura 42 – <i>Maria Antonieta</i>	92
Figura 43 – <i>Maria Antonieta</i>	93
Figura 44 – <i>Maria Antonieta</i>	93
Figura 45 – <i>Maria Antonieta</i>	94
Figura 46 – <i>Maria Antonieta</i>	94
Figura 47 – <i>Maria Antonieta</i>	95
Figura 48 – <i>Maria Antonieta</i>	95
Figura 49 – <i>Maria Antonieta</i>	96
Figura 50 – <i>Maria Antonieta</i>	96
Figura 51 – <i>Maria Antonieta</i>	97
Figura 52 – <i>Maria Antonieta</i>	97
Figura 53 – <i>Um lugar qualquer</i>	99
Figura 54 – <i>Um lugar qualquer</i>	99
Figura 55 – <i>Um lugar qualquer</i>	99
Figura 56 – <i>Um lugar qualquer</i>	99
Figura 57 – <i>Um lugar qualquer</i>	104
Figura 58 – <i>Um lugar qualquer</i>	104
Figura 59 – <i>Um lugar qualquer</i>	105
Figura 60 – <i>Um lugar qualquer</i>	105
Figura 61 – <i>Bling Ring: A gangue de Hollywood</i>	108

Figura 62 – <i>Bling Ring: A gangue de Hollywood</i>	108
Figura 63 – <i>Bling Ring: A gangue de Hollywood</i>	109
Figura 64 – <i>Bling Ring: A gangue de Hollywood</i>	109
Figura 65 – <i>Bling Ring: A gangue de Hollywood</i>	111
Figura 66 – <i>Bling Ring: A gangue de Hollywood</i>	111
Figura 67 – <i>Bling Ring: A gangue de Hollywood</i>	112

SUMÁRIO

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....	10
2. CINEMA CONTEMPORÂNEO.....	20
2.1. O cinema moderno nos Estados Unidos.....	25
2.2. O neorealismo e a nouvelle vague.....	27
3. A IMAGEM-TEMPO.....	30
3.1. A crise da imagem-movimento.....	32
3.2. A imagem-tempo.....	34
3.3. A imagem-tempo e o realismo.....	39
3.4. Além da imagem-tempo.....	42
4. SOFIA COPPOLA.....	46
4.1. A autora.....	46
4.2. O feminino.....	50
4.3. O excesso.....	53
4.4. O ambiente e o mal-estar.....	56
5. ANÁLISE DA OBRA.....	61
5.1. As virgens suicidas.....	61
5.2. Encontros e desencontros.....	71
5.2.1. As imagens-tempo.....	78
5.2.2. O estilo transcendental.....	83
5.3. Maria Antonieta.....	89
5.4. Um lugar qualquer.....	98
5.5. Bling Ring: A gangue de Hollywood.....	106
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	113
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	122
FILMES REFERENCIADOS.....	129

1 – CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O cinema, enquanto um meio relativamente jovem, tem se mostrado uma área fecunda para estudos que abrangem diversas áreas. Ao longo do século XX, ele mudou a maneira como a sociedade criava e interagia com imagens de si mesma, expandindo discussões que vinham desde a invenção da fotografia. A representação imagética tomou papel central nos estudos sobre arte e comunicação. Ainda que adotasse aspectos de outras formas de arte – do teatro, da fotografia, da música –, o cinema trouxe novas formas de expressão possibilitadas por rápidos avanços tecnológicos. O quadro cinematográfico quebrava os limites fotográficos por meio do movimento – ou da ilusão do mesmo. A montagem criava uma união entre as imagens. Assim, o cinema se tornou não apenas uma maneira única de se apresentar imagens, mas de como o mundo e as sociedades seriam representadas.

Enquadramento, iluminação, cor, movimentos, duração e uma série de fatores determinam o jeito como a imagem é construída dentro do quadro. A forma como esses elementos interagem, e como cada quadro se liga com o seguinte, são modos de gerar sentido para o espectador. Desde que o cinema surgiu no final do século XIX, porém, a forma que essas imagens são construídas foi se modificando. O rápido desenvolvimento das tecnologias associadas com a produção cinematográfica – como câmeras, projetores etc. –, assim como inspirações de outros movimentos artísticos da época – nota-se nesse período o surgimento da vanguarda russa e do cubismo, entre outros –, influenciaram o recém-nascido meio do cinema na sua maneira de contar histórias. Os efeitos especiais primordiais nos filmes de George Méliès, a montagem paralela popularizada por D. W. Griffith, a utilização do som, da profundidade de campo e de diversas outras técnicas aos poucos criaram um padrão de linguagem que foi utilizado durante décadas. Alguns movimentos célebres, como o expressionismo alemão e a montagem soviética, expandiram e exploraram o que podia ser feito nos filmes, mas, dentro da crescente indústria cinematográfica, estabeleceu-se um conjunto de linguagens e padrões que contribuíram para a construção do chamado cinema clássico e das características usualmente associadas a ele: montagem linear e invisível, iluminação de três pontos, tempo e espaço narrativo realistas e duração de 80 a 120 minutos, entre outros aspectos. No geral, buscava-se ao

máximo evitar chamar atenção para o meio do cinema, deixar claro que se estava assistindo a um filme. Em torno de 1915, o cinema “trocou a variedade por uma forma padronizada e como resultado, ganhou eloquência” (ANDREW, 1989, p. 141), criando uma linguagem homogeneizada que trouxe grande sucesso para o meio.

No final dos anos 1930, porém, esse formato de cinema começou a ser questionado por diretores que exploravam tópicos que uma narrativa clássica não conseguiria abordar em suas limitações – ainda muito regrada por uma herança de outras artes de qual tirara inspiração, como o teatro e a literatura. Em filmes como *A regra do jogo* (Renoir, 1939), e, especialmente, *Cidadão Kane* (Welles, 1941), os diretores exploraram mais uma vez os limites do que podia ser feito com a linguagem cinematográfica. Na década de 1940, porém, a Segunda Guerra Mundial (1939-1945) iria influenciar de maneira definitiva o cinema e suas narrativas. Como Andrews coloca, “a guerra moderna demandou modos modernos de representação. O espaço se expandiu, o tempo se contraiu, e ambos foram graficamente arrancados do controle humano¹” (ANDREWS, 2010, p. 99).

É a partir da Segunda Guerra, então, que começou a surgir a ideia do que viria a ser considerado um cinema moderno. As representações do cinema clássico não mais se mostravam fiéis com a nova realidade do mundo, com as novas concepções históricas e filosóficas que surgiram no pós-guerra, e essas mudanças se refletiram na produção artística da época.

Ainda assim, essa divisão entre o cinema moderno e o cinema clássico não deve ser compreendida tão rigidamente. Como Jacques Rancière nota, essa ruptura “nada mais é que a peripécia obrigatória do relato edificante pelo qual cada arte comprova sua artisticidade própria ao aparecer em conformidade com o cenário exemplar de uma revolução modernista da arte, atestando sua essência de sempre” (RANCIÈRE, 2008, p. 3). Assim, o potencial do cinema moderno já se encontrava no cinema clássico, e a tendência realista apontada por André Bazin (2014) já se encontrava nos filmes de Robert Flaherty ou Erich von Stroheim.

O filósofo francês Gilles Deleuze, em seus escritos sobre o cinema, concebeu os mesmos como estudos sobre a imagem, afirmando que não se trata de “uma história do

¹ No original, em inglês: “modern warfare demanded modern means of representation. Space expanded, time contracted, and both were graphically wrenched from human control.”

cinema. É uma taxonomia, uma tentativa de classificação de imagens e signos² (DELEUZE, 1997, p. xiv). A primeira dessas imagens que surge no cinema, para Deleuze (1997), seria a imagem-movimento, imagens regradas por ações e reações que caracterizam um tipo de cinema dominado pelo poder de ação do homem, baseadas nos esquemas sensório-motores que guiam as percepções humanas, como propusera Henri Bergson. Deleuze associa essa imagem com o que ele entende como um cinema clássico, em que uma situação leva a uma ação, que leva a uma reação, o que, por sua vez, leva a outra situação, e assim por diante. Assim se daria a construção da imagem-movimento, a partir de outros tipos de imagens, como a imagem-percepção ou a imagem-afecção, que constituem essas diferentes etapas do movimento.

Deleuze observou, então, que, a partir da Segunda Guerra, surge um novo tipo de imagem no cinema, a imagem-tempo, a qual ele associa com o cinema moderno. Essa aparece a partir da crise da imagem-movimento no cinema do pós-Segunda Guerra, especialmente no cinema neorealista italiano. O que surge não é mais um cinema da ação, e sim da *visão* – e do vidente –, marcado pela perambulação e pelo afrouxamento dos esquemas sensório-motores que regeram o cinema clássico. A imagem-tempo, então, é uma imagem mental no cinema, uma imagem da memória, e uma representação pura do tempo. Para Deleuze (2013), essas são imagens ópticas e sonoras puras.

A partir desses estudos, Deleuze percebeu a ligação entre um mal-estar social da época, marcada por uma menor crença no poder de ação do homem sobre o mundo após a Segunda Guerra Mundial, e o surgimento da imagem-tempo como uma representação estética do mesmo, aproximando o cinema de uma abordagem filosófica e histórica. Assim, fica clara a ligação entre a sociedade e as imagens que ela produz, o que elas representam visualmente do contexto em que elas são criadas. Está no centro a imagem em si, suas construções e a maneira que elas interagem entre si ou com os elementos que a compõem.

Entende-se assim que, dentro do cinema moderno, desenvolveu-se uma nova consciência sobre o processo de construção do quadro cinematográfico. Essa consciência em relação ao meio indica uma série de questões que não são viáveis dentro do cinema clássico, regrado por uma série de padrões estabelecidos de imagens.

² No original, em inglês: “a history of the cinema. It is a taxonomy, an attempt at the classification of images and signs”.

É seguindo esse conceito que se estabelece a ideia central desta pesquisa. Partindo da noção de que as imagens produzidas dentro do cinema e a maneira que elas interagem entre si – a duração do plano, a montagem, os elementos em quadro etc. – são o reflexo da sociedade em que surgem, interessa saber o que essas imagens representam quando surgem em um cinema contemporâneo e como se dá essa construção.

Escolheu-se, então, a obra da diretora norte-americana Sofia Coppola como objeto desta investigação por perceber que podiam ser encontrados, entre seus filmes, diversos exemplos dessas imagens associadas com um cinema moderno. Além disso, entendeu-se que os seus longas podem ser entendidos como representantes do movimento cinematográfico em que estão inseridos – o indie – que, por sua vez, surge como uma herança do cinema moderno do século XX, apropriando-se e atualizando variadas características.

Para entender o surgimento do indie, foi feito um percurso do cinema independente americano desde o início da indústria cinematográfica até o período que compreende os anos 1980 e a virada do século XXI, quando se desenvolveu a própria ideia do indie, uma atualização do cinema moderno dentro do contexto do cinema independente, criando um movimento próprio nos anos 1990, quando Coppola iniciou sua carreira. O indie, diferentemente do cinema independente, não é definido meramente por questões de produção e de distribuição, mas sim a partir de uma herança de linguagem, estética e temática de diversos movimentos ao longo dos anos, e funcionou como um reflexo cultural da época em que foi produzido.

Para Newman (2011), o indie é marcado por um interesse crescente em histórias baseadas em personagens e por narrativas menores sobre o mundo cotidiano, seguindo um compromisso com uma forma própria de realismo. Além disso, o movimento focou cada vez mais em políticas de identidade, abrindo espaço para histórias sobre minorias e lançando um olhar crítico sobre a cultura burguesa.

Uma outra definição para muitos dos filmes produzidos na década de 1990 nos Estados Unidos é apresentada por Jeffrey Sconce, que sugere a existência de um cinema “esperto”, que, ainda que não diretamente ligado ao cinema indie, sobrepõe a categoria em diversos sentidos, com alguns dos principais diretores indie se encaixando na definição de

Sconce para esse tipo de cinema. Ele nota um novo tipo de filme, que variava em condições de produção e financiamento, mas que era sempre colocados em oposição ao

monstro de culto de massa do cinema comercial, *mainstream* de Hollywood. [...] Não exatamente filmes de 'arte' na tradição sóbria Bergmanesca, nem 'de Hollywood', no sentido de filmes com campanhas de bombardeio com saturação de tela de 1200, nem filmes 'independentes' de acordo com o credo do faça-você-mesmo fora do sistema³ (SCONCE, 2002, p. 351).

Essa definição que ele dá – na margem do cinema de arte, de Hollywood e do independente – por si só já aproxima o cinema esperto do cinema indie produzido na época. Da mesma maneira, os dois tipos de filmes dividem uma audiência mais jovem, intelectualizada e boêmia. Para Sconce, existe uma sensibilidade nessas produções que estabelece uma coesão histórica, temática e estilística e também “manifesta uma predileção pela ironia, pelo humor negro, pelo fatalismo, pelo relativismo e, sim, até pelo niilismo⁴” (SCONCE, 2002, p. 350). A utilização da ironia, em especial, parece ser central nesses filmes, utilizada quase como postura de protesto, um desligamento estratégico de um certo conjunto de morais, políticas e compromissos. Essa postura, Sconce argumenta, se torna central não apenas no cinema, como na arte em geral nos anos 1990, em que o consumismo pop irônico reflete o popismo da década de 1970, quando o choque, o tabu e os afrouxamentos morais são utilizados como ferramenta política. Assim como foi visto no cinema indie, porém, o cinema esperto mudou o foco de seu ativismo das políticas sociais de poder, instituições, representação e subjetividade que eram centrais nos filmes de arte dos anos 1960 e 1970, “se concentrando, frequentemente com desdém irônico, nas ‘políticas pessoais’ de poder, comunicação, disfunções emocionais e identidade na cultura da classe média branca⁵” (SCONCE, 2002, p. 352).

³ No original, em inglês: “mass-cult monster of mainstream, commercial, Hollywood cinema. [...]Not quite 'art' films in the Bergmanesque art-house tradition, nor 'Hollywood' film in the sense of 1200-screen saturation bombing campaigns, nor independent films according to the DIY outsider credo”.

⁴ No original, em inglês: “manifests a predilection for irony, black humour, fatalism, relativism and, yes, even nihilism”

⁵ No original, em inglês: “concentrating, often with ironic disdain, on the 'personal politics' of power, communication, emotional dysfunction and identity in white middle-class culture.”

Sconse segue em sua análise apontando diversos elementos que unem esses filmes, entre eles um interesse recorrente nas políticas de gosto, consumo e identidade. Daí ele define o que considera os dois temas que parecem mais centrais no que chama de cinema esperto: alienação interpessoal dentro da classe média branca (geralmente focada na família) e alienação dentro da cultura consumista contemporânea.

Para essa pesquisa, interessou os filmes indies que dialogam com o cinema “esperto” percebido por Sconce. Esses são filmes representativos de um movimento que abrangia outras artes e representava um mal-estar presente na sociedade em que surgiram. Além disso, foram os filmes que absorveram e atualizaram o cinema moderno dentro do cinema contemporâneo.

Suas temáticas frequentemente abordam questões de identidade e (des)pertencimento, focando em personagens jovens e utilizando a ironia, o tédio, o humor negro e o distanciamento para contar histórias que focam em grande parte na cultura burguesa. Ao se observar essas características, fica claro como a obra de Coppola funciona como representativa desse movimento.

A obra da diretora consiste, até o ano de realização deste trabalho, 2017, em seis longa-metragens: *As virgens suicidas* (1999), *Encontros e desencontros* (2003), *Maria Antonieta* (2006), *Um lugar qualquer* (2010), *Bling Ring: A gangue de Hollywood* (2013) e *O estranho que nós amamos* (2017). Ela realizou também um especial para a TV, *A Very Murray Christmas* (2015), e um curta-metragem, *Lick the Star* (1999). Para a análise desenvolvida, foram analisados seus cinco primeiros longa-metragens, em razão da impraticidade de analisar *O estranho que nós amamos*, que ainda estava em cartaz no cinema durante a pesquisa.

Para a análise, buscou-se uma série de procedimentos metodológicos que oferecessem uma base para a pesquisa a ser realizada, assim como intervenções próprias que dialogassem com o estudo das imagens. Foram utilizados *softwares* que facilitaram a análise e a apropriação dos *frames* observados. Para a análise das imagens selecionadas, adotou-se o processo da dissecação, retirando as imagens do fluxo para analisar “quais são e como elas estão agindo umas sobre as outras, reforçando-se ou produzindo tensões no agenciamento de sentidos” (KILPP, 2010, p. 29), e depois devolvendo-as ao fluxo de maneira a encontrar o sentido global da união dessas imagens. Como na dissecação de

cadáveres na medicina, a dissecação do audiovisual se propõe a abrir e observar o que se encontra dentro das imagens. No caso dessa dissecação audiovisual, isso passou por um movimento de intervenção técnica, compreendendo assim a importância de uma visada tecnocultural na análise audiovisual.

Partindo da ideia da criação de mapas para se estudar e navegar por um terreno, e aceitando a impossibilidade de se compreender o todo em toda a sua complexidade, Deleuze e Guattari (1993) propõem a utilização da cartografia como uma metodologia que implica em navegar – ou flunar – por um território de interesse, definindo possíveis objetos pertinentes e mapeando pontos para a pesquisa. A partir desses pontos, vão se observar ligações, ocorrendo o encontro entre pesquisador e o campo e a criação de pontes e conexões. Ainda para Benjamin (2006), a cartografia implica encontrar no objeto imagens dialéticas, que contenham em si o novo e o antigo:

Não é que o passado lança sua luz sobre o presente ou que o presente lança sua luz sobre o passado; mas a imagem é aquilo em que o ocorrido encontra o agora num lampejo, formando uma constelação (BEJAMIN, 2006, p. 504)

A partir daí, se adotou o procedimento metodológico das constelações, em que vai se reunir imagens a partir da cartografia para serem analisadas. Como Benjamin propõe, essas imagens irão formar uma constelação que irá iluminar o objeto de pesquisa.

Efetivamente, para iniciar o processo de criação da constelação de imagens utilizado na análise, se fez necessário assistir aos filmes que são os objetos dessa pesquisa, com atenção para as imagens que poderiam ser relevantes para uma análise. Depois disso, assistiu-se cada filme novamente, dessa vez utilizando o programa VLC Player para retirar *frames* do fluxo cinematográfico, escolhendo momentos de interesse e gerando, assim, imagens-médias⁶, e criando um resumo por escrito do filme, ressaltando elementos importantes para referência.

⁶ Imagem-média, aqui, se refere a uma imagem que funciona como síntese do conjunto de imagens que formam uma certa cena, ou momento, revelando a proposta estética central, em termos de luz, enquadramento etc.

Assim, foi feita uma seleção inicial de imagens de cada filme, através das quais seria possível visualizar o filme em momentos e enquadramentos, sem movimento. Essas imagens se tornaram, então, a constelação inicial dessa pesquisa.

Após isso, se levou todos os *frames* selecionadas para o programa de edição Photoshop, de maneira a facilitar o manuseio das imagens e a navegação entre elas. Seguiu-se, então, um movimento de manipular essas imagens, separando, juntando e organizando-as de maneira livre em busca de significados que pudessem surgir. Através desses movimentos, criaram-se conjuntos de associações que ressaltaram padrões importantes na análise. Assim alguns elementos se destacaram em termos da construção do quadro. Enquadramentos, utilização de cores, duração de planos, movimentos de câmera – todas as qualidades que formam o quadro cinematográfico. Partindo dessa ideia, criou-se comparações imagéticas entre os diversos *frames*, estabelecendo-se esquemas variados. A partir desse momento inicial, os filmes foram assistidos mais uma vez, e novas imagens foram retiradas do fluxo e adicionadas à análise, aumentando o número de possíveis referências.

Sobre o quadro pictórico, Jacques Aumont (2004) propõe três funções variadas: o quadro-objeto seria o limite físico, literalmente a moldura, as bordas do quadro, aquilo que limita a visão. O quadro-limite, o que é dado à vista, a composição do que é retratado. Como Aumont nota, até mesmo o quadro-limite não fala: “o sentido, todos os sentidos possíveis de um quadro estão, a um só tempo, contidos na própria tela, e devem ser lidos a partir do seu lado de fora, o lado de fora mais radical possível, aquele onde nada mais da imagem existe” (AUMONT, 2004, p. 114). O quadro-janela, finalmente, seria a “abertura sobre a vista e o imaginário” (AUMONT, 2004, p. 114). Ele se refere ao que é representado pela imagem, pelo mundo por trás do quadro que sugere a ficção através da representação do real.

Foi a partir, então, dessas análises do *frame* que a questão do quadro em si uniu-se de vez ao estudo da imagem nessa pesquisa, demonstrando sua relação inseparável: ao estudar a questão da imagem, deve se partir de sua construção, sua relação com seu exterior (o limite do quadro-objeto, a maneira como uma imagem interage com a prévia e a seguinte) e seu interior (a construção do *frame* a partir dos elementos da mise-en-scène etc.) para assim poder entender como ela se relaciona com o contexto em que é produzida.

Finalmente, é a partir das molduras que irão se observar especificidades intrínsecas da mídia que produzam sentidos comunicacionais. A metodologia das molduras desenvolvida por Kilpp (2010) é definida pela autora como

um conjunto de procedimentos de análise de audiovisualidades, que são articulados por uma conjunção de referências teórico-metodológicas, e que se orienta (e às vezes desorienta) pelo ‘rigor de princípios’ epistemológicos, filosóficos, políticos e estratégicos. Ela articula intuição, cartografias, desconstrução e dissecação, ao mesmo tempo em que busca assegurar o rigor de um princípio ético-estético (a diferença solidária de Guattari) que é anterior a tudo: o de manter a pesquisa sempre em aberto; de autênticas linhas de fuga e inventar platôs – nós articuladores ou conexões entre as linhas –; de acessar e atualizar níveis de memória do objeto, sua duração, devir e potência (KILPP, 2010, p. 27)

As moldurações, por sua vez, são “procedimentos de ordem técnica e estética que realizam certas montagens no interior das molduras” (KILPP, 2010, p.18).

No caso do cinema, como será analisado na pesquisa, deve-se compreender quais as molduras intrínsecas desse meio e os sentidos que são possíveis de se derivar delas. Aqui se entende o quadro fílmico como esse lugar de experiência e significação que limita o espaço do audiovisual-filme. Aumont coloca que “o enquadramento é pois a atividade de moldura, sua mobilidade potencial” (AUMONT, 2002, p. 153). Vai se buscar então compreender o papel do quadro na criação de significado dentro das imagens analisadas.

Através disso, pretende-se compreender como se dá a construção das imagens nos filmes de Sofia Coppola, como a imagem-tempo surge em sua obra e como sua presença dialoga com o cinema moderno e o cinema contemporâneo. O que interessa está além da construção textual, preocupando-se com a maneira que é elaborado o quadro cinematográfico. A ideia aqui é que, dentro dos limites da moldura fílmica, através da relação dos elementos internos do quadro e entre diferentes imagens, cria-se uma representação visual não apenas do texto da narrativa, mas também um reflexo da sociedade na qual essas imagens são criadas.

Em *Maria Antonieta* (Coppola, 2006), a duquesa austriaca (Marianne Faithfull) proclama para sua filha, Maria Antonieta, prestes a ser enviada para um casamento arranjado na França: todos os olhos estarão em você. Quando se trata do quadro cinematográfico, o mesmo é verdade. É nele que cai o olhar do espectador e por onde se

dá o primeiro contato com o filme e suas imagens. Ao se assistir um filme, todos os olhos estão no quadro.

2 – CINEMA CONTEMPORÂNEO

Nos anos 1990, nos Estados Unidos, um novo movimento cinematográfico se desenvolveu. Depois de uma década marcada por filmes de grande orçamento e por um retorno ao poder dos estúdios, que haviam aberto mão do controle criativo em nome de

produções autorais nos anos 1970, foi uma época marcada por um rápido desenvolvimento de tecnologias que facilitaram a produção fílmica.

Como Jeffrey Sconce nota, “mudanças históricas na arte, no cinema e na cultura que nutre o próprio cinema de arte levaram para diferentes concepções da condição humana⁷” (SCONCE, 2002, p. 362). Essas mudanças são centrais nessa pesquisa. Ao se analisar as imagens produzidas em um certo tipo de filme moderno norte-americano, surge a questão de qual o contexto social e histórico no cinema atual que as evocam.

O foco dessa pesquisa se voltou, então, para o movimento do cinema independente norte-americano, que atingiu grande sucesso nos anos 1990 e marcou um forte retorno dos chamados filmes de arte, um papel no mercado que, historicamente, fora relacionado com produções européias. Assim, entende-se que essa vertente representa um movimento importante do cinema moderno contemporâneo, influenciado pelos movimentos europeus que Deleuze observou em sua obra.

É importante notar aqui que o conceito de cinema independente americano obedece a “critérios instáveis e inconsistentes que incluem considerações de texto e contexto” (NEWMAN, 2011, p. 4). Durante grande parte da década de 1970, as diferenças entre independente e comercial dentro do cinema americano ficaram mais sutis, com os estúdios se unindo a produtoras menores, e filmes de arte atingindo grande audiência. Essa época elaborou as questões de linguagem e estrutura que seriam associadas ao cinema independente, trazendo à tona a ligação entre forma e produção que é central na discussão sobre o movimento independente, como “um espaço que existe entre o *mainstream* mais familiar e convencional e as práticas mais radicais do *avant-garde* e do *underground*” (KING, 2005, p. 10).

Diversas mudanças no cenário político e mercadológico nos anos 1980 nos Estados Unidos serviram para consolidar o papel do cinema independente dentro do meio cinematográfico. Durante essa década, a direita americana ganhou grande força política, a chamada New Right (Nova Direita, em tradução livre), que advogava por ideais conservadores que contrastavam com os movimentos sociais e com a contracultura das

⁷ No original, em inglês: “historical changes in art, cinema and the culture that nurtures art cinema itself have led to a different conception of *la condition humaine*”.

décadas anteriores, movimentos esses que possibilitaram o surgimento da nova Hollywood como uma força no cinema mundial.

Esses fatores se somaram para representar um retorno a um cinema de monopólios e grandes bilheterias. O cinema independente se limitou cada vez mais a produções de baixíssimo orçamento. Além disso, a entrada do *home video* no mercado atraiu os produtores de obras de exploração e juventude que incentivaram a indústria nas décadas anteriores. Era uma nova tecnologia que os estúdios podiam explorar para obter lucros rápidos com outro meio barato de distribuição de filmes. A criação de uma televisão pública, porém, ajudou a dar base para o surgimento de um novo cinema independente, ao financiar produções que podiam “dar vozes para visões alternativas, representar minorias, examinar problemas sociais, desvendar ‘história escondidas’, em resumo lidando com assuntos que a televisão comercial e filmes (no geral) evitavam” (TZIOUMAKIS, 2006, p. 209).

O mercado de filmes independentes deu espaço para o surgimento de novas produtoras e distribuidoras especializadas, que focavam nesse tipo de produção, mais barata e com uma distribuição limitada, na maior parte das vezes. As produtoras que ganharam proeminência nessa época trabalhavam com orçamentos menores e geralmente com temáticas que não eram abordadas pelos grandes estúdios. O subsequente sucesso da Miramax e da New Line, absorvidas pelos grandes estúdios, demonstraram a necessidade de, dentro de Hollywood, se trabalhar em alguma forma de parceria ou simbiose entre os dois meios de produção. Durante essa época, *Estranhos no paraíso* (Jarmusch, 1984) influenciou fortemente a cena independente com uma estética de baixo orçamento e um estilo *avant-garde* que elevaram Jim Jarmusch ao posto de um dos primeiros autores independentes dessa nova era.

Assim, em meados dos anos 1980, as influências do cinema moderno passavam a ser limitadas novamente a um mercado reduzido, independente. Essa limitação ajudou a consagrar a ideia do filme americano independente como um gênero em si próprio, adquirindo um significado que ia além do mercadológico, incidindo sobre tema e linguagem, o que o aproximava mais uma vez do cinema moderno produzido ao redor do mundo ao longo do século XX. Como King nota, independente é uma “qualidade relativa,

e não absoluta, e pode ser definida assim no nível industrial e em outros” (KING, 2005, p. 9).

Essas mudanças levaram à criação do termo indie para se referir a um movimento que apresenta diversas características estéticas e temáticas semelhantes, cujas proximidades se estendem além de fatores de produção e financiamento, como o termo “independente” pode sugerir.

Newman (2011) define que o indie surgiu como categoria ao final dos anos 1980, com a criação do Sundance Film Festival pelo ator Robert Redford, e que se tornou um dos mais importantes veículos para o lançamento de filmes independentes durante os anos seguintes, como o sucesso *Sexo, mentiras e videotape* (Soderbergh, 1989), vencedor da Palma de Ouro no Festival de Cannes no ano de seu lançamento.

O autor percebe que o cinema indie, além do seu diferenciamento industrial e de conteúdo (estética, temática etc.), também se distingue através de um fator social, de leituras textuais e de circulação cultural. Também é possível notar a o papel do cinema indie através da oposição que ele faz a um cinema de massas, menos intelectualizado. Sua própria definição funciona apenas em relação a um outro tipo de produção. Newman nota que, graças a esse posicionamento como mais artístico e sofisticado em comparação com o *mainstream*, o indie “funciona como uma formação [que] emerge de alta cultura – ou, talvez acertadamente, média-alta cultura –, herdando as funções sociais previamente exercida por filmes de arte estrangeiros

Em sua oposição ao que é entendido como uma cultura dominante, o cinema indie

lucra através da sua alteridade, que o sustenta e tem o potencial de ser politicamente progressista e até anti-hegemonico. Ao mesmo tempo, essa mesma cultura funciona para reproduzir estratificações de classe, ao oferecer uma alternativa cultural legítima e de elite às ofertas de mercado de massa de Hollywood nos megaplexes⁸. (NEWMAN, 2011, p. 2)

⁸ No original, em inglês: “profits from its alterity, which sustains it and has the potential to be politically progressive and even counter-hegemonic. At the same time, this same culture functions to reproduce social class stratification by offering an elite, culturally legitimate alternative to the mass-market Hollywood offerings of the megaplex.”

Durante os anos 1990, o cinema indie americano tomava, então, as proporções de um novo gênero cinematográfico. Desenvolvimentos tecnológicos, em especial a chegada ao mercado de câmeras digitais mais leves e com preços acessíveis, expandiram ainda mais a produção cinematográfica e ampliaram suas possibilidades, dando origem a outros movimentos independentes de cunho social como o novo cinema Queer – filmes sobre gênero e sexualidade que lançaram diretores como Gregg Araki – e o novo cinema negro (Spike Lee, John Singleton etc.).

Percebe-se, então, as diversas semelhanças que surgem entre o movimento indie e um cinema moderno europeu – especialmente o neorealista, uma vez que indie parece focado em sua própria versão do realismo. O realismo não deve ser entendido como “representações que estão mais próximas do real do que outras, mais estilizadas – uma noção demolida na teoria cultural estruturalista e pós-estruturalista⁹” (NEWMAN, 2011, p. 95), e sim como um estilo, “ou melhor, como uma série de estilos históricos em diferentes mídias¹⁰” (NEWMAN, 2011, p. 96).

O autor nota o que ele chama de um realismo indie, apontando que o realismo não se trata de um qualidade absoluta, uma representação mais fiel do real do que outras. O que pode ser entendido como realista em uma mídia é passível de transformações ao longo do tempo: o realismo de James Dean em *Juventude transviada* (Ray, 1956) seria considerado melodramático e pouco real perto de atuações realistas contemporâneas. Da mesma maneira, o realismo de *Ladrões de bicicleta* (De Sica, 1947) não é o mesmo de *Felicidade* (Solondz, 1998). O autor resume, então:

O realismo é o produto de um processo de retórica – dentro de certos contextos de produção e recepção, certos trabalhos artísticos podem ser vistos como realistas –, e não uma relação necessária entre realidade e representação, que é geralmente maior em obras de arte realistas do que não-realistas¹¹. (NEWMAN, 2011, p. 96)

⁹ No original, em inglês: “representations which are somehow closer to being real than other, more stylized ones, a notion demolished in structuralist and poststructuralist cultural theory”.

¹⁰ No original, em inglês: “or rather as a series of historical styles in various media”.

¹¹ No original, em inglês: “Realism is the product of a rhetorical process within given production and reception contexts, certain artworks may appeal as realist rather than a necessary relation between reality and representation, which is naturally greater in realist than in nonrealist artworks”.

Outra marca do realismo indie remete à questão da agência do protagonista quanto à trama e aos acontecimentos ao redor dele. Na narrativa clássica, o protagonista inicia eventos a partir de suas ações, reage ao que acontece a ele, e, de maneira geral, tem grande influência sobre o desenrolar da história – uma marca central do cinema clássico e da imagem-movimento como observada por Deleuze. No cinema indie, porém, “um efeito do realismo pode ser o produto de uma causalidade afrouxada, se ela ajuda a transmitir os ritmos do dia a dia¹²” (NEWMAN, 2011 p. 107)

Para Newman, diversas características aproximam o cinema indie do cinema de arte, mais *avant-garde*: narrativas de vagueação, com metas ou prazos pouco definidos, episódicas em sua construção, frequentemente começando e terminando *in media res*¹³, entre outras técnicas que desviam das estruturas narrativas clássicas.

No filme indie, o realismo serve para mudar o foco narrativo para os personagens, criando outro dos pontos centrais do realismo indie: “a identidade social do protagonista (ou protagonistas) como tema central da narrativa, ancorando o significado do filme¹⁴” (NEWMAN, 2011, p. 109).

O cinema indie funcionou nos anos 1990 como uma tentativa de um cinema moderno, juntando linguagens, estéticas e narrativas que se desenvolveram em movimentos cinematográficos do século XX com novas características estabelecidas dentro do cinema independente na década anterior. Para se compreender o contexto desses movimentos, deve-se voltar para a história desse cinema moderno nos Estados Unidos e para seu surgimento na Europa.

2.1 – O cinema moderno nos Estados Unidos

O sistema de produção de filmes norte-americano – especialmente em Hollywood – vinha perdendo força desde os anos 1940, a chamada Era de Ouro de Hollywood, com a chegada da televisão aos ambientes domésticos, o que representou uma grande mudança

¹² No original, em inglês: “An effect of realism can be the product of loosened causality if it helps to convey the rhythms of everyday life”.

¹³ Latim para “no meio das coisas”. Se refere a uma técnica narrativa em que a história começa quando a trama já está em andamento.

¹⁴ No original, em inglês: “the social identity of the protagonist (or protagonists) as a central theme of the narrative, anchoring the meaning of the film”.

nas bilheterias e na presença do público nas salas de cinema. Na mesma época, o sistema de estúdios, que dava poder total para as grandes companhias como a 20th Century Fox e a MGM, sofrera pesados golpes a partir de decisões legais. Uma delas separou os estúdios das salas de cinema, sobre as quais tinham controle em relação ao que podia ser exibido, e a outra limitou o poder dos contratos assinados pelas estrelas, liberando-as para trabalhos em outros estúdios.

Enquanto os filmes de Hollywood ainda tinham grande poder comercial dentro e fora do país, suas produções, para poder competir com a televisão, se tornaram cada vez mais grandiosas, apostando em épicos e obras de orçamento elevado que pudessem chamar o público para as salas de cinema. Na década de 1950, os filmes norte-americanos utilizaram novas técnicas como *widescreen*, Technicolor, três dimensões e som stereo para atrair público, mas sem grande sucesso. O começo dos anos 1960 fora marcado por musicais e filmes de guerra de grandes orçamentos e pouco sucesso comercial. Enquanto na Europa e no resto do mundo o cinema moderno se concretizava, trazendo experimentalismos e inovações, o cinema norte-americano ainda se prendia a sistemas e técnicas antiquadas. O início da guerra do Vietnã (1955-1975) alterara drasticamente os valores do país, especialmente da juventude, que não se sentia representada nos filmes produzidos pelos estúdios e estrelados por atores envelhecidos. Entre 1946 e 1971, a arrecadação semanal das bilheterias americanas caiu de 78,2 milhões de dólares para 15,6 milhões de dólares (BISKIND, 2009).

Conforme se aproximava o final dos anos 1960, começou a surgir em Hollywood uma geração de jovens *baby boomers*¹⁵, muitos deles estudantes das recém criadas escolas de cinema e inspirados pelos filmes produzidos na Europa na época. Diante dos fracassos das últimas décadas, o grupo de novos executivos dos estúdios “era consideravelmente mais inclinado a correr riscos do que seus predecessores, especialmente se esses riscos se limitassem a adquirir algum pequeno filme independente americano, ou um filme britânico ou europeu de arte desgarrado” (BISKIND, 2009, p. 21).

A partir do final da década, novas mudanças na indústria começaram a aparecer em Hollywood, gerando filmes que dialogavam com o cinema europeu realizado na época, tanto em linguagem como em temática, produzidos com pequenos orçamentos para grande

¹⁵ A geração que nasceu nos Estados Unidos logo após a Segunda Guerra Mundial.

sucesso de público. Desde a década de 1930, os filmes norte-americanos eram censurados pelo Motion Picture Production Code (Código de Produção de Filmes, em tradução livre), também conhecido por Código Hays, uma série de restrições para o que poderia ser representado em termos de sexo, violência e desvios morais. O código havia perdido força ao longo da década de 1960, com alguns títulos forçando os limites do que era permitido, mas obras como *Bonnie e Clyde – Uma rajada de balas* (Penn, 1967), lançado um ano antes de as restrições serem revogadas completamente, chocou o país com sua violência e franqueza sexual. Logo ficou claro para os estúdios que essa era a maneira de reverter a situação em que se encontravam: filmes baratos que atraíssem um público jovem, relevante para a época em que o país se encontrava.

Esses eram filmes que se baseavam fortemente na contracultura da época, que tratavam de problemas da juventude, drogas, violência e medo do conformismo. Os diretores eram jovens, a maioria sem experiência no cinema, e estavam dispostos a fazer projetos baratos em troca de maior controle sobre seus projetos, uma herança clara da política dos autores que surgira na França nas décadas anteriores. Ao contrário dos longas produzidos na época dos estúdios, os diretores agora tinham maior poder de escolha e corte, desenvolvendo trabalhos altamente pessoais com baixos orçamentos, favorecendo experimentações de linguagem e temáticas provocativas.

Esse movimento verificado entre o final da década de 1960 e o começo da de 1980 foi chamado de Nova Hollywood. Durante seu auge, ele popularizou o conceito do autor dentro do cinema norte-americano, com os diretores ganhando grande poder de influência e os orçamentos ficando cada vez maiores. O movimento foi liderado por homens que muitas vezes exploravam temas sobre masculinidade e o seu papel em uma sociedade moderna, e que eram, eles próprios, membros da contracultura, em um momento em que Hollywood estava no centro de revoluções culturais relevantes.

Conforme a década avançou, esses diretores ganharam cada vez mais poder e se encontravam fora do controle dos estúdios, que chegaram a investir fortunas em filmes que estouraram o orçamento original e quase os levaram à falência, como *Apocalypse now* (Coppola, 1979) e *O portal do paraíso* (Cimino, 1980). Em meados da década, porém, novos diretores começaram a surgir e, aos poucos, retornaram o poder aos estúdios. Em 1975, Steven Spielberg dirigiu *Tubarão* (1975), em um trabalho próximo com o estúdio e

que viria a se tornar o protótipo do *blockbuster*, ou arrasa-quarteirão, filmes que dominam as bilheterias e enchem as salas de cinema – o nome provém das filas que costumavam das voltas na quadra. Foi também com *Tubarão* que os estúdios perceberam o valor de investir no verão em lançamentos voltados para jovens e adolescentes de férias, o que aumentava notavelmente os seus lucros e virou o padrão da indústria nas décadas seguintes. Junto com *Guerra nas estrelas* (Lucas, 1977), foram os filmes que representaram o começo de uma mudança nos meios de produção na indústria. Cada vez menos os diretores autorais que surgiram no começo da década eram confiáveis para fazer obras que trariam lucros para os estúdios, e ficou claro que, mais do que filmes politizados, eram as produções altamente comerciais lançadas para a plateia certa durante o verão o caminho para o sucesso. Esses novos diretores abriram mão de sua posição como autor definitivo da obra, gerando maior diálogo com público e estúdios. Nos anos 1980, Hollywood voltou-se novamente à produção de épicos e filmes de grande orçamento, aumentando seus lucros e diminuindo os riscos.

Fica claro que o cinema moderno que surgia nos Estados Unidos trazia desde a sua origem uma discussão entre mercado e arte. Os filmes produzidos na Nova Hollywood se assemelhavam a um cinema de arte, ao cinema Europeu, que era entendido até então como algo intelectualizado, e não um cinema de massa – mesmo que estivessem sendo produzidos na maior indústria cinematográfica do mundo. Essas influências, ainda que chegando tardiamente no cinema norte-americano, foram heranças do tipo de filmes desenvolvidos na Europa nas décadas anteriores em movimentos que ajudaram a explorar os limites da linguagem cinematográfica, solidificando o que seria conhecido como um cinema moderno.

2.2 – O neorealismo e a *nouvelle vague*

O neorealismo italiano buscou – como o nome do movimento sugere – novas maneiras de representar o real no cinema. Utilizando-se de filmagens em locação, evitando o uso de atores profissionais e tratando de temáticas de cunho político e social, os filmes neorealistas se propunham a ser uma representação do que se tornara o mundo do pós-guerra. Personagens mundanos vagavam pelas ruas de uma Itália devastada, procurando

algum sentido, colocando em questão o lugar do homem no mundo. Para Bazin, os efeitos econômicos, sociais e morais dos movimentos de Resistência e Liberação da Itália forneceram as temáticas do cinema da época, caracterizado por sua adesão à atualidade.

A ação não poderia se desenrolar num contexto social qualquer, historicamente neutro, quase abstrato como os cenários de tragédia, tal como acontece, no mais das vezes, em graus diversos, no cinema americano, francês ou inglês (BAZIN, 2014, p. 285).

A importância de Bazin no desenvolvimento da ideia do cinema moderno não pode ser menosprezada. Seus estudos e sua defesa do neorealismo e das características que ele considerava essenciais no cinema moderno – como a desvalorização da edição e do uso de atores profissionais – ajudaram a cimentar a importância desse movimento no mundo. Um dos mais influentes críticos, criou, em 1951, junto com Jacques Doniol-Valcroze, a *Cahiers du Cinéma*, um dos mais importantes periódicos sobre cinema da história. Em torno de Bazin, reuniram-se jovens escritores e estudiosos franceses como François Truffaut, Jean-Luc Godard, Pierre Kast, Eric Rohmer e Claude Chabrol. Em uma nova onda de crítica cinematográfica, na *Cahiers* foi desenvolvida a chamada teoria dos autores, valorizando o papel do diretor de cena como o verdadeiro autor cinematográfico, que insere nos filmes sua visão de mundo, sentimentos e particularidades. Eles se voltaram para diretores americanos clássicos como Alfred Hitchcock e Howard Hawks, que ainda não eram reconhecidos nos Estados Unidos como verdadeiros autores, assim como ao *western* (ou faroeste), indentificando nele o gênero de cinema americano por excelência. De maneira geral, a *Cahiers du Cinéma* trouxe a crítica cinematográfica, o neorealismo – e, de certa forma, o cinema moderno – para a frente das discussões. No final dos anos 1950, esses mesmos críticos que estavam sob a tutela de Bazin se tornariam diretores de cinema, fortemente influenciados pela teoria dos autores. Esses novos diretores fariam parte de um dos mais famosos movimentos do cinema moderno, a *nouvelle vague* – ou nova onda – francesa.

Ainda que Bazin defendesse o potencial realista do cinema, seus seguidores, ao se tornarem diretores, acabaram por desafiar precisamente essa visão e criar filmes que exploravam as variadas possibilidades apresentadas pelo meio, quebrando regras e

inventando técnicas que seriam absorvidas pelo resto do mundo e teriam fortes influências mais de 50 anos depois – a utilização de *jump cuts*¹⁶, por exemplo, seria uma das características mais importantes do estilo de edição popularizado pela MTV como edição de videoclipes musicais.

Os diretores da *nouvelle vague* foram influenciados pela política dos autores que eles mesmos ajudaram a popularizar, criando filmes altamente pessoais e com características marcantes que os definiam como produto de um verdadeiro autor. Por meio de diferentes experimentalismos, seus filmes exploravam variações nas estruturas temporais das imagens – seja através de um *frame* congelado no final de *Os incompreendidos* (Truffaut, 1959) ou da edição pouco linear de *Acossado* (Godard, 1960). Os atores começaram a conversar diretamente com a tela, quebrando a ilusão da quarta parede, uma das tradições mais antigas do cinema. Como uma geração que se desenvolveu sob a tutela de Bazin e da *Cinematheque francaise*, seus filmes foram dirigidos com um olhar estudioso para os potenciais do cinema e suas influências – misturando histórias *pulp*¹⁷ norte-americanas com ideais realistas do neorealismo italiano e uma edição inspirada na montagem soviética. Se o cinema italiano do pós-guerra pode ser creditado como o precursor do cinema moderno, foi a *nouvelle vague* que empurrou mais longe as possibilidades criadas por essa nova forma de fazer filmes, que as popularizou em uma escala global e que abriu caminho para que outros movimentos a seguissem ao redor do mundo.

3 – A IMAGEM-TEMPO

A dinâmica da relação entre o cinema e as imagens que produzia passou por uma mudança durante a transição do clássico para o moderno. Deleuze (1997), ao tratar da vertente clássica – em oposição à moderna –, cunha a ideia da imagem-movimento, partindo de Henri Bergson e seus estudos sobre a imagem.

¹⁶ Termo usado para descrever um corte dentro de um mesmo plano, quando não mudança na posição da câmera.

¹⁷ Geralmente histórias de teor sensacionalista, contendo crime, sexo etc. Popularizadas pela venda de revistas baratas.

Para Bergson, as pessoas se encontram rodeadas de imagens as quais percebem a partir dos sentidos. A única imagem que se percebe diferentemente seria a do corpo, já que ele é percebido tanto *de fora para dentro* como *de dentro para fora*. Da resposta interna do corpo para estímulos externos é que surgem as sensações – ou afecções. É a partir dessas sensações que se torna possível reagir ao mundo externo, havendo a possibilidade de ação – ou de reação – que permite viver e interagir com o mundo. Daí também se percebe que “a consciência está desperta como sentimento ou sensação em todos processos em que eu pareço tomar a iniciativa, e não está desperta quando minhas ações se tornam automáticas e a consciência não é mais necessária¹⁸” (RUHE; PAUL, 1914, p. 141).

Sendo o corpo, então, um centro de ação, sua função se apresenta como a de receber estímulos externos e escolher uma reação entre as muitas possíveis. Logo, o cérebro não deve ser considerado um produtor de imagem, e sim um centro voltado para respostas motoras: “as imagens não estão na consciência. Elas agem sobre a imagem que é meu corpo, que atua como as outras, recebendo e devolvendo movimento” (FORNAZARI, 2010, p. 94).

Deleuze nota que o cinema não “nos dá uma imagem na qual o movimento é adicionado, ele imediatamente nos dá uma imagem-movimento¹⁹” (DELEUZE, 1997, p. 2), e assemelha isso à percepção que se tem do mundo, que também se trata de uma sucessão de imagens percebidas como uma única. Ele defende que, ainda que o meio pelo qual se atinja essa imagem-movimento – uma máquina que reproduz imagens fixas a 24 quadros por segundo – seja artificial, o resultado final não é a soma das imagens isoladamente, e sim uma imagem intermediária, ao qual o movimento pertence: a própria imagem-movimento, em que o tempo está subordinado ao movimento.

Assim como Bergson propõe que a interação com as imagens se dá por meio de esquemas sensório-motores, sensações e percepções, de acordo com Deleuze, a imagem-movimento está ligada a uma percepção sensório-motora do mundo. Ou seja, ela se relaciona com a possibilidade *de ação*. Dessa maneira, no cinema clássico, as imagens

¹⁸ No original, em inglês: “my own consciousness is awake as feeling or sensation in all proceedings where I seem to take the initiative, and is not thus awake when my action becomes automatic and consciousness is no longer needed”.

¹⁹ No original, em inglês: “does not give us an image to which movement is added, it immediately gives us a movement-image”.

“agem e reagem umas sobre as outras, construindo uma unidade orgânica, uma conexão lógica ou, mais precisamente, encadeando a percepção e a ação por meio da afecção” (MACHADO, 2010, p. 201).

Percepção, ação e afecção. São essas três qualidades que, em Deleuze, dividem a imagem-movimento em outras imagens: a imagem-ação, a imagem-percepção e a imagem-afecção. De maneira simplificada, a imagem-ação é onde se desenrolam os acontecimentos na história; a imagem-percepção, onde se percebe o lugar em que a ação se desenvolve, e funciona como um prolongamento da imagem-ação “na medida em que o movimento executado responde ao movimento percebido” (OLIVEIRA, 2011, p. 10). Sobre a imagem-afecção, Deleuze, embora a simplifique como “é o *close*, e o *close* é o rosto²⁰” (DELEUZE, 1997, p. 87), também questiona o rosto como uma qualidade propriamente humana, aludindo à questão da rosticidade (DELEUZE, 1999a): o primeiro plano rostifica objetos. É importante notar que essas aproximações das variedades da imagem-movimento com tipos de planos cinematográficos funcionam como uma simplificação por Deleuze, e é utilizada em contextos específicos, sem buscar limitar suas aplicações. Deleuze também observa outras variações de imagens, como a imagem-pulsão, e a imagem mental, mas defende que o cerne do cinema clássico são as três imagens anteriores.

Sendo assim, pode se entender a imagem-movimento como a imagem que apresenta uma realidade regida por percepções, ações e reações. É apresentado a um personagem uma situação, que ele irá reagir com uma ação, dando espaço a outra situação e outras possibilidades de ação. Ao cinema clássico pré-guerra, também se estende o conceito da montagem clássica, favorecendo uma gramática cinematográfica em que a ordenação das imagens irá produzir o único significado dessas imagens por meio de “um corte lógico da realidade e da ligação entre as imagens²¹” (MARRATI, 2008, p. 57), de maneira que o sentido da imagem, por si só, se perde em detrimento do sentido das imagens em conjunto. Assim, é o plano que determina o movimento, a ação, e é por meio da montagem que surge uma imagem indireta do tempo no cinema. Como Deleuze coloca, “o tempo é necessariamente uma representação indireta, porque resulta da montagem que liga uma imagem-movimento a outra” (DELEUZE, 2013, p. 48). Finalmente, pode-se concluir que

²⁰ No original, em inglês: “Is the close-up, and the close-up is the face”.

²¹ No original, em inglês: “a logical cutting of reality and a linkage between images”.

o cinema clássico apresenta uma imagem “indireta do tempo a partir da composição, da conexão, do agenciamento de imagens-percepção, imagens-ação e imagens-afecção” (MACHADO, 2010, p. 202).

3.1 – A crise da imagem-movimento

O cinema clássico possui uma ligação direta com a época e local em que se desenvolve e é produzido, no contexto do pré-guerra, principalmente em uma indústria ocidental – visto a diferença exibida em relação ao cinema soviético na época. Também se baseia em percepções humanistas da história que mudaram com a Segunda Guerra Mundial. Nota-se que, para Deleuze, a concepção histórica de Hollywood ainda era uma do século XIX. A guerra, porém, “perturba, antes de tudo, esse conceito de história universal que era profundamente dependente de uma visão pragmática, ‘realista’ da agência humana²²” (MARRATI, 2008, p. 64). Essas mudanças levam a uma crise da imagem-movimento: não mais se acredita que uma situação global pode gerar uma ação capaz de modificá-la ou que uma ação pode forçar uma situação a se revelar.

De acordo com Deleuze, se o cinema clássico era baseado nos esquemas sensório-motores que “tem por espaço um meio bem qualificado, e supõe uma ação que a desvele ou suscite uma reação que se adapte a ela ou a modifique” (DELEUZE, 2013, p. 14), o novo cinema que surgia era, por outro lado, baseado em experiências *puramente ópticas ou sonoras* que se estabelecem em espaços quaisquer, que não são induzidas ou prolongadas por uma ação. É o *cinema do observador*, uma quebra com os esquemas sensórios-motores – percepção, ação, afecção – do cinema clássico. Seguindo o conceito de percepção bergsoniano, em que “perceber é reconhecer o que é útil nas coisas do ponto de vista da ação²³” (MARRATI, 2008, p. 59), Deleuze argumenta que, quanto menos se reconhece, melhor se vê (DELEUZE, 1994), emancipando assim a verdadeira percepção da ação e da necessidade de uma reação. Esse é o cinema povoado por imagens subjetivas, imagens da mente, que são compreendidas além da percepção direta e imediata, e sim no

²² No original, em inglês: “shakes, first and foremost, this concept of universal history that was profoundly dependent on a pragmatic, ‘realistic’ notion of human agency”.

²³ No original, em inglês: “perceiving means recognizing what is useful to us in things from the point of view of action”.

nível da mente e da memória. Para Deleuze, esse cinema abre uma nova dimensão do tempo por meio de suas imagens, verdadeiras representações do tempo na tela: a imagem-tempo.

É a partir do movimento neorealista italiano que Deleuze começa a observar a imagem-tempo no cinema. Nos filmes de diretores como Roberto Rossellini e Vittorio De Sica, argumenta Deleuze, se apresenta tudo aquilo que marcou a crise da imagem-movimento: “a perambulação, a difusão dos clichês, os acontecimentos que mal concernem àqueles a quem acontecem, em suma, o afrouxamento dos vínculos sensório-motores” (DELEUZE, 2013, p. 11) como uma passagem para as imagens puramente ópticas e sonoras, para o cinema do vidente, do personagem que “por mais que se mexa, corra, agite, a situação em que está extravasa, de todos os lados, suas capacidades motoras, e lhe faz ver e ouvir o que não é mais passível, em princípio, de uma resposta ou ação” (DELEUZE, 2013, p. 11). Os eventos não são mais ligados por uma ordem lógica de acontecimentos de uma linha universal, e sim por encontros ao acaso e pela perambulação. O próprio espaço é mudado, com lugares bem definidos, dando espaço para espaços-quaisquer, desligados das ações.

Finalmente, é possível compreender como se deu o surgimento da imagem-tempo. Essa imagem foi fruto de uma mudança em paradigmas sociais e na maneira de se perceber a história e o papel da humanidade dentro dela, mudança essa que ocorreu após a Segunda Guerra Mundial. A crise da imagem-movimento e dos esquemas sensório-motores se dá com um rompimento da ligação do homem com o mundo que habita, e o cinema moderno oferece novas ligações através das imagens óptico-sonoras, através do cinema do observador no lugar do cinema do ator. São imagens desarticuladas no tempo, subjetivas, de pensamento, que se desenrolam em lugares-quaisquer, que refletem uma visão de mundo específica. Essas imagens podem ser observadas por meio do viés técnico-social, em termos de realidade, como proposto por Bazin, e através de uma visão filosófica, que compreende as imagens a partir do ponto de vista mental e do pensamento.

3.2 – A imagem-tempo

Sobre a relação entre tempo e movimento no cinema clássico, Deleuze comenta que “o tempo depende do movimento, mas por intermédio da montagem; resulta da montagem,

mas como subordinado ao movimento” (DELEUZE, 2013, p. 50). Essa ideia, porém, estabelece o tempo como uma medida do movimento, e para o tempo ser possível de se medir pelo movimento, esse movimento precisa ser normal, uma normalidade que “remete a existências de centros, de onde a observação do espectador possibilita a determinação do movimento” (OLIVEIRA, 2011, p. 6). Graças a esse centro, o movimento se torna possível de medir por números. O movimento descentralizado, chamado por Deleuze de *aberrante*, dessa maneira, não pode ser medido por números, o que libera o tempo de sua subordinação e o deixa aparecer independentemente. Como o autor coloca:

Se o movimento normal vai subordinar o tempo, do qual nos dá uma representação indireta, o movimento aberrante atesta uma anterioridade do tempo, que ele nos apresenta diretamente, do fundo da desproporção das escalas, da dissipação dos centros, dos falsos raccords das próprias imagens (DELEUZE, 2013, p. 51).

Ou seja: a imagem do tempo é possível somente quando o movimento se torna descentralizado, abstrato e, assim, não pode ser medido, desvinculando o tempo de si mesmo. Assim, entre o cinema clássico e o moderno surge uma nova maneira de unir as imagens, e o tempo se torna um assunto explícito.

Deleuze então volta para Bergson para pensar como se dão essas imagens dentro da percepção humana. Bergson propõe duas formas de esforço intelectual: percepção automática, ou habitual, e percepção atenta. A primeira se refere à maneira de perceber algo através do hábito, de reconhecer algo naturalmente através de experiências passadas. Quando o corpo responde a uma percepção com um movimento automático, isso se dá através da memória motora como um reconhecimento passivo, ou seja, sem um esforço consciente. Essa forma de percepção, de acordo com Bergson, é linear: passa-se de uma percepção a outra, de um objeto ao outro, de maneira horizontal. Na percepção atenta, porém, em vez de se pular de uma percepção para outra, cria-se um circuito: a percepção nunca deixa de voltar para o objeto. Cada vez que o percebe, uma nova camada de compreensão se forma, criando uma nova relação entre o que percebe e o que é percebido. Dessa maneira, a memória que se tem de um objeto irá mudar e influenciar novas

percepções desse mesmo objeto, representadas no esquema de Bergson como círculos que se expandem em duas direções: o atual e o virtual (Fig. 1):

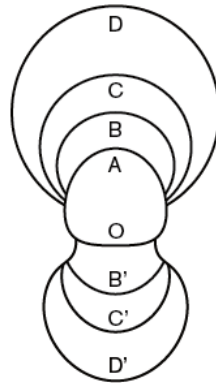


Fig. 1

Desses diferentes círculos da memória, [...] A é o mais próximo à percepção imediata. Contém apenas o próprio objeto O e a imagem consecutiva que volta para cobri-lo. Após dele os círculos B, C e D, cada vez maiores, correspondem a esforços crescentes de expansão intelectual. Vemos que o progresso da atenção tem por efeito criar de novo, não apenas o objeto percebido, mas os sistemas cada vez mais vastos aos quais ele pode se associar; de sorte que, à medida que os círculos B, C e D representam uma expansão mais alta da memória, sua reflexão atinge em B', C e D' camadas mais profundas da realidade (BERGSON, 1999, p. 119-120).

Seguindo os conceitos observados sobre percepção e ação, entende-se que

no reconhecimento automático nossa percepção é prolongada em movimentos dos quais nós podemos tirar alguma utilidade, e, assim, nós nos afastamos do objetos que estamos percebendo; no reconhecimento atento, nosso movimento nos carrega de volta para o objeto para nos prolongarmos em suas feições²⁴. (RUHE; PAUL, 1914, p. 157).

Ou seja: o reconhecimento automático também pode ser entendido como um reconhecimento sensório-motor, em que a experiência passada “constituída e acumulada

²⁴ No original, em inglês: “In automatic recognition our perception is prolonged in movements, that we may derive useful effects from it, and we are thus taken away from the object we perceive; in attentive recognition our movements carry us back to the object to dwell upon its features”.

em mecanismos motores, se apresentará automaticamente, em vista da ação presente” (FORNAZARI, 2010, p. 97), enquanto no reconhecimento atento vira-se para o objeto em si, seus detalhes, retornando a ele mesmo, visando diferentes traços. Cria-se, assim, uma descrição desse objeto, se retira a ação e se busca o que não é útil, “o objeto propriamente se apaga e subsiste uma imagem mais pobre, rarefeita, ressaltando dele certas linhas ou traços, redesenhando-o para nossa consciência, sempre de forma provisória” (FORNAZARI, 2010, p. 97).

Traduzindo esses conceitos para o cinema, aparecem os dois tipos de imagens que já foram vistas antes: imagens sensório-motoras e imagens ópticas e sonoras puras. De acordo com Deleuze, as primeiras podem parecer mais ricas e concretas, já que são mais utilizáveis e baseadas no movimento. Mas, de acordo com ele, isso as torna apenas uma abstração e elas perdem suas singularidades. O outro tipo de imagem, por outro lado, apresenta descrições, diferentes pontos de vista para a mesma coisa, ao contrário da coisa por si só. Para explicar como as imagens ópticas-sonoras dialogam no cinema com os conceitos de Bergson, Deleuze (2014) traz Alain Robbe-Grillet, que propõe que uma descrição não deveria se focar no objeto como um todo, e sim em especificidades e detalhes, e que assim a verdadeira forma do objeto viria à tona.

Assim, as imagens sensório-motoras, explícitas em suas descrições do objeto em si e da representação do atual, dão lugar às imagens ópticas-sonoras e suas descrições de detalhes, ligações em circuito crescente cujo significado se renova constantemente em uma ligação entre o atual e o virtual.

Seguindo a ideia dos circuitos e dos diferentes tipos de imagens que se dão da relação do atual com o virtual, conclui-se que existe um ponto extremo no ponto mais interno do circuito onde os dois se aproximam mais. Quando as duas imagens se aproximam, elas “cristalizam”, criando o que Deleuze chama de imagem-cristal, o ponto em que o atual e o virtual da imagem se tornam indiscerníveis.

Para se definir o que constitui uma imagem virtual, então, deve se voltar mais uma vez para as concepções de Bergson sobre o tempo. Para ele, a percepção de algo ativa a memória, somando a ela percepções e lembranças passadas. A partir daí, surge uma nova percepção, que mais uma vez ativa a memória indefinidamente, em constante atualização.

Dependendo do nível de atenção, aprofunda-se ou simplifica-se esse circuito, gerando assim um maior ou menor número de imagens.

Percepções no presente geram memórias, mas a lembrança de algo não é esse algo em si, não se recria algo vivido no passado. O presente, assim, contém o passado e algo do futuro, é sensação e movimento. Ele é sensório-motor, é ação. O passado colabora quando se torna útil para essa ação, e quando o faz, se atualiza e deixa de ser apenas memória.

Quando não atualizado, porém, o passado não deixa de existir. A memória se encontra em um estado latente, podendo ser chamada conforme as necessidades precisarem delas. Ela ajuda a fazer uma escolha baseada em escolhas anteriores, e ignora o que não irá ajudar nessa escolha. Bergson percebe, aí, uma diferença na maneira que se percebe o espaço como possível de existir além da percepção imediata, enquanto se supõe que o tempo consome aquilo que não é presente e atualizado.

Assim, para Bergson, o passado não existe apenas na memória: ele é uma parte integral do presente. O presente não se torna o passado, não é “empurrado” para o passado por um novo presente, os dois existem simultaneamente. O que os diferencia são as distintas variedades de atual e virtual: “o presente é a imagem atual, e seu passado contemporâneo é virtual” (DELEUZE, 2013, p. 99). Dessa maneira, o presente contém em sua existência a memória de si mesmo. Bergson chama a imagem virtual do presente de memória pura para diferenciar de sonhos, lembranças ou imagens mentais. Essa memória pura é a imagem virtual que se forma com sua própria imagem atual, o “ponto extremo”, a imagem-cristal, uma imagem que

resulta da operação fundamental do tempo: já que o passado não se constitui depois do presente que ele foi, mas ao mesmo tempo, é preciso que o tempo se desdobre a cada instante em presente e passado, isto é, que desdobre o presente em duas direções heterogêneas, uma se lançando para o futuro e outra caindo no passado (FORNAZARI, 2010, p. 99).

A imagem-virtual, assim definida como a memória pura, existe no tempo, fora da consciência, e, para acessá-la, é preciso posicionar-se nesse tempo, entre lembranças, no passado, entre imagens puramente visuais. Assim, Deleuze volta-se para o tempo não-

cronológico, o “tempo segurado pelas suas fundações²⁵” (MARRATI, 2008, p. 76) como a única forma de subjetividade, em que “o tempo é o que constitui a interioridade em que vivemos e crescemos²⁶” (MARRATI, 2008, p. 76.).

Em um dos seus esquemas mais famosos, Bergson imagina a memória como um cone invertido (Fig. 2), com a base sendo o presente e as lembranças representando seus círculos cada vez maiores e mais distantes. Para qualquer situação em que a memória deva ser buscada, navega-se entre as sessões desse cone, retirando dele as imagens que serão úteis nesse momento. Para lembranças mais simples que se utiliza no dia a dia, isso pode se tornar um ato automático e sem esforço. Conforme o esquema de Bergson,

entre os mecanismos sensório-motores figurados pelo ponto S e a totalidade das lembranças dispostas em AB há lugar [...], para milhares e milhares de repetições de nossa vida psicológica, figuradas por outras tantas seções A'B', A''B'', etc, [...] (BERGSON, 1999, p. 190).

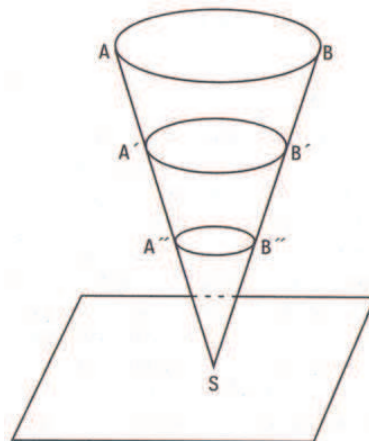


Fig. 2

Partindo desse esquema, pode-se entender que a imagem cristal se encontra no ponto S, que, de acordo com Deleuze, não seria realmente um ponto, uma vez que ele já está duplicado na imagem virtual de seu passado.

²⁵ No original, em inglês: “time grasped in its foundation”.

²⁶ No original, em inglês: “Time is what constitutes the interiority in which we live and change”.

Dessa maneira, é possível entender o que Deleuze quer dizer ao afirmar que o cinema é Bergsoniano, na medida que, como Marrati coloca, “é um arranjo de imagens-movimento e, mais ainda, de imagens-tempo. A exploração da dimensão não cronológica do tempo se torna a vocação do cinema, de um cinema que exige mais e mais pensamento²⁷” (MARRATI, 2008, p. 76).

3.3 – A imagem-tempo e o realismo

Em um momento inicial, existe uma aproximação entre os estudos de Deleuze e os de Bazin sobre o cinema neorealista italiano. Bazin foi um dos maiores defensores desse novo movimento quando do seu surgimento no final dos anos 1940, contextualizando-o firmemente no rastro da Liberação, afirmando que “não há dúvida de que a Liberação e as formas sociais, morais e econômicas que ela tomou na Itália desempenharam um papel determinante na produção cinematográfica” (BAZIN, 2014, p. 282).

Em seus extensos estudos sobre o assunto, Bazin analisou as posições temáticas e estéticas defendidas pelos autores neorealistas, focando principalmente na representação do realismo no cinema apresentada por eles, assim como a representação social e histórica que eles oferecem, notando que “os filmes italianos têm um valor documental excepcional, impossível de ser separado do roteiro sem levar com ele todo o terreno social no qual ele se enraizou” (BAZIN, 2014, p. 285).

Bazin reforçava muito as diferenças técnicas e de produção que se desenvolveram durante a época, como o favorecimento do plano-sequência no lugar da montagem clássica, a utilização de não atores, que “suprimem a própria ideia de atores, de interpretação, de personagem” (BAZIN, 2014, p. 322), a utilização dramática da profundidade de campo, filmagem em locação e o comentário social. Essa análise situa o filme como um obra técnica e social dentro do contexto em que se apresenta e busca caracterizar o movimento como um todo. Bazin propõe que foi no neorealismo italiano que se deu o maior realismo possível no cinema, chegando a chamar *Ladrões de bicicleta* (De Sica, 1948) de o primeiro

²⁷ No original, em inglês: “it is an assemblage of movement-images and even more so as an assemblage of time-images. The exploration of the nonchronological dimension of time became the vocation of cinema, of a cinema that demands more and more thought.”

exemplo de cinema puro e “com certeza o único filme comunista válido dos últimos dez anos” (BAZIN, 2014, p. 317). Ele reconhece que o realismo no cinema ainda é uma opção estética, mas afirma que “seu realismo não acarreta, de modo algum uma regressão estética, e sim, ao contrário, um progresso da expressão, uma evolução conquistadora da linguagem cinematográfica, uma extensão de sua estilística” (BAZIN, 2014, p. 291).

Percebe-se que, antes mesmo dos estudos de Deleuze, Bazin já antecipava algumas das abordagens relativas à imagem-tempo que seriam propostas pelo filósofo. Inadvertidamente, e de maneira aproximada, ao comparar a narrativa romanesca e o teatro, Bazin já demonstra algumas das diferenças entre o cinema clássico (imagem-movimento) e o cinema moderno (imagem-tempo): “Digamos grosso modo que a narrativa romanesca, ou o que se aparenta a ela, se opõe ao teatro pela primazia do acontecimento sobre a ação, da sucessão sobre a causalidade, da inteligência sobre a vontade” (BAZIN, 2014, p. 325). Como nota Rancière, a novidade que seria enquadrada como moderna já é presente na arte em manifestações anteriores, de maneira que o novo já está configurado no velho e “conquista sua figura autônoma ao romper os limites da mimese que a enquadra” (RANCIÈRE, 2008, p. 3). Dessa maneira, para Bazin, a vocação realista do cinema neorealista já se renunciava antes do cinema moderno, em contraste com “tradição heterônoma de um cinema de montagem, ilustrado pelo classicismo griffithiano, pela dialética eisensteiniana ou pelo espetacularismo expressionista” (RANCIÈRE, 2008, p. 3). Assim, a diferenciação categoria entre um cinema moderno e um cinema clássico como proposta por Deleuze aponta para uma relação mais complexa em que um tipo de cinema já se renuncia e se expande no outro.

Bazin também nota, novamente em *Ladrões de bicicleta*, que “a ação não preexiste como uma essência, ela decorre da existência preliminar da narrativa” (BAZIN, 2014, p. 325), ação essa que “se constitui, além e paralelamente, não tanto como uma tensão, mas pela ‘soma’ dos eventos” (BAZIN, 2014, p. 325), e que os acontecimentos “não parecem ser organizados por nenhuma vontade segundo um espectro dramático” (BAZIN, 2014, p. 325). Todas essas características marcantes seriam reforçadas como marcas da imagem-tempo por Deleuze, anos depois.

Mais importante, porém, é o conceito criado por Bazin da imagem-fato, “fragmento de realidade bruta, por si só múltiplo e equívoco, cujo ‘sentido’ sobressai somente a

posteriori, graças a outros ‘fatos’ entre os quais a mente estabelece relações” (BAZIN, 2014, p. 303). Essa imagem é uma primeira aproximação do que seria depois definido por Deleuze como imagem-tempo, uma quebra das imagens do cinema clássico que funcionavam a partir da montagem lógica e da percepção por meio de esquemas sensório-motores. São imagens que trabalham a partir de uma abstração de pensamento, mais do que de uma objetividade motora.

O que se percebe, porém, é que, enquanto Deleuze expandiu os estudos de Bazin sobre o assunto, aproximando-os da filosofia bergsoniana sobre imagem e percepção, forjando assim o conceito da imagem-tempo, existe uma diferença de tipo, e não de grau, na maneira que os dois autores concebem a importância do cinema neorealista.

Na introdução de *Cinema 2*, Deleuze comenta essa diferença, afirmando que, ao definir o neorealismo italiano,

Bazin invocava a necessidade de critérios formais estéticos. Tratava-se, segundo ele, de uma nova forma de realidade, que se supõe ser dispersiva, elíptica, errante ou oscilante, operando por blocos, com ligações deliberadamente fracas e acontecimentos flutuantes (DELEUZE, 2013, p. 9).

Ele afirma que Bazin coloca as mudanças trazidas pelo movimento “ao nível da realidade: o neorealismo produzia um ‘mais de realidade’, formal ou material” (DELEUZE, 2013, p. 9), e em seguida questiona essa abordagem, comentando que “não temos a certeza de que o problema possa ser colocado assim, ao nível do real, seja pela forma ou pelo conteúdo. Não seria antes ao nível do ‘mental’, em termos de pensamento?” (DELEUZE, 2013, p. 9). Percebe-se então como surge essa diferença na visão dos dois pensadores. Bazin concebe a importância do neorealismo do ponto de vista da realidade, seja estético ou temático, uma mudança na maneira de se representar o realismo no cinema. Deleuze, porém, percebe a mudança de uma visão de mundo chamada sensório-motora, ou seja, baseada em percepções diretas, para uma puramente óptica e sonora, onde a percepção se dá em um nível mental, do pensamento.

É importante notar que essas diferenças de abordagem não são excludentes, especialmente ao considerar que o próprio Deleuze começa seus pensamentos a partir dos estudos de Bazin. O que acontece é uma evolução, uma continuação do trabalho de Bazin,

procurando aprofundá-lo, entendê-lo dentro de um contexto maior do que apenas o cinema, aproximando-o da filosofia, o que era o objetivo final do trabalho de Deleuze, que expandiu esse conceito além do neorealismo, para tentar obter a partir dele uma visão do cinema moderno como um todo, assim como aproximá-lo de uma nova visão da humanidade que surgiu no pós-guerra. Ambos os pensadores são categóricos ao observar o caráter humanista por trás desse movimento, e sua relevância tanto em uma abordagem técnico-social quanto filosófica. Deleuze nota a faceta tipicamente comunista por trás do movimento, por exemplo, em *A terra treme* (Visconti, 1948), ao notar “a esperança da revolução, para além dos fracassos da ação flutuante”, e que essa esperança “depende de um romantismo marxista” (DELEUZE, 2013, p. 13). Esse caráter da revolução também é repetidamente notado por Bazin que afirma que “o cinema italiano é certamente o único que salva, no próprio interior da época que ele pinta, um humanismo revolucionário” (BAZIN, 2014, p. 286).

3.4 – Além da imagem-tempo

Deve se notar que os esquemas sensório-motores estão diretamente ligadas com uma representação orgânica no cinema, que criava a melhor ilusão do mundo, se referindo sempre à ação e à reação – na imagem-movimento –, de maneira a representar um mundo acessível, compreensível, que fizesse sentido dentro da visão do homem sobre o mundo em que vive. Ainda sobre o poder desse representação orgânica – e, logo, do cinema clássico –, Deleuze une os ideais do cinema soviético de Eisenstein e Vertov com o cinema americano, em especial o produzido em Hollywood, para demonstrar que “o cinema, em seus melhores momentos, sempre foi *revolucionário e católico*²⁸” (MARRATI, 2008, p. 80), querendo dizer com isso que esse cinema se baseia em uma esperança por um novo mundo, uma nova relação do homem com o mundo que habita, características tanto dos movimentos revolucionários quanto do catolicismo. Isso surge diretamente do momento histórico em que o cinema surge nos dois países, com os Estados Unidos formando sua

²⁸ No original, em inglês: “in its best moments, cinema has always been revolutionary and Catholic”.

identidade baseada no *melting pot*²⁹ e no sonho americano, e a União Soviética notoriamente com a revolução.

Esse idealismo logo foi se perdendo no cinema, com os filmes revolucionários como propostos por Eisenstein perdendo qualquer protagonismo. A utilização do cinema como poderosa máquina de propaganda política, especialmente seu uso pelos nazistas, botou em questão a posição do artista diante do conteúdo de sua obra em um contexto político e a diferença entre arte e propaganda. De acordo com Deleuze, o cinema do tempo seria formado de imagens que não poderiam ser utilizadas pela política.

Então é colocado a pergunta: uma vez que esse cinema clássico, revolucionário, em que a imagem-movimento é destruída, o que resta para o cinema? Deleuze fala sobre uma visão historicista do tempo que se encontra nas visões de mundo dialéticas e teológicas, o tempo como subordinado da história: tudo leva para um fim. A ideia da imanência rejeita essa subordinação, mas sem se entregar ao presente por si só.

Deleuze expande: o pensamento trabalha sempre em harmonia com a verdade que ele busca, sofrendo eventuais interferências e sendo levado ao erro por forças externas, como o corpo, paixões, interesses etc. Essa ligação natural tem a ver com um modo de conhecimento que transforma “toda a cognição em um ato de reconhecimento, e o pensamento em si mesmo em uma forma de reconhecimento³⁰” (MARRATI, 2008, p. 82). Deleuze critica esse modo de pensamento, chamando-o de ortodoxo e até de perigoso, já que, nesse modelo, o que é observado se torna apenas um objeto e o valor que é atribuído a ele. Removendo todo o conhecimento comum (*doxa*), ele perde sua singularidade e se torna universal. De acordo com Deleuze, isso neutraliza o tempo e o espaço, já que a verdade só se dá em um lugar e uma hora definidos. Ele inverte essa ideia então: o pensamento surge a partir de forças externas, quando se é confrontados com algo novo, que não se reconhece, algo que gera um choque.

Sendo assim, seguindo Deleuze, se pode afirmar: toda verdade é uma verdade do tempo. A verdade está subordinada ao tempo. Daí surge a ligação que ele faz entre a arte e a filosofia nesse aspecto: os dois apresentam uma resistência, um ato de desafio a um

²⁹ Literalmente “cadinho”, vaso para fundir metais, expressão utilizada para representar o que seria o “caldeirão de culturas” dos Estados Unidos, um país que une diferentes raças e costumes.

³⁰ No original, em inglês: “all cognition an act of recognition, and makes of thought itself a form of recognition”.

presente imutável, “à morte, à servidão, ao intolerável, à vergonha” (DELEUZE; GUATTARI, 1993, p. 142).

A partir desse ponto, surge a questão de como reconciliar as duas ideias vistas acima: a rejeição de um tempo subordinado à história e ao presente. Dentre os estudos filosóficos de Deleuze, surge o conceito do *devenir*, que expressa uma dimensão imanente do tempo sem começo ou fim, que não existe em nenhum outro lugar que não a história, mas ainda assim não pertence a ela. O *devenir* parece, assim, satisfazer a pergunta de Deleuze sobre um tempo ao mesmo tempo “imanente e irreduzível à história e de um tempo vivível em si mesmo³¹” (MARRATI, 2008, p. 85).

A crise da imagem-movimento e dos esquemas sensório-motores se dá com um rompimento da ligação do homem com o mundo que habita, e o cinema moderno oferece novas ligações através das imagens óptico-sonoras, através do cinema do observador no lugar do cinema do ator. O que surge então, o que sobra, é uma crença nessa ligação. O laço destruído é substituído pela crença do homem no mundo: essa é a nova ligação entre os dois. De acordo com Deleuze, esse é o poder do cinema moderno: recuperar a crença no mundo. Ele afirma que o homem está no mundo como em uma situação puramente óptica e sonora, e apenas essa crença pode reconectar a pessoa ao que olha e ouve. Essa visão demonstra uma chamada fé que transcende uma fé religiosa, mas uma fé que acredita que, ainda que a maneira orgânica de ligar o homem ao mundo esteja partida, essa ligação não se cindiu completamente, e novas formas dela ainda surgirão. Ainda que Deleuze entenda que essa é uma visão idealizada, ele defende que o cinema moderno repetidamente tem trazido essa fé em suas obras.

Daí se volta para as diferenças entre as ideias de Deleuze e de Bazin. Enquanto Bazin defende a vocação realista do cinema como representação fiel, Deleuze diz que a representação, por si só, é um conceito falho. O cinema não lida com a realidade, e sim com a ligação do homem com o mundo, que sem ela o tempo “em pessoa” não vai levar a lugar nenhum, que a crença nessa ligação é necessária. Deleuze entende que essa é uma visão idealizada, mas afirma que é ela que tem sido representada no cinema moderno, que é um cinema que busca uma conversão de fé.

³¹ No original, em inglês: “immanent and irreducible to history and of a time livable in itself”.

Essa fé, mais uma vez, não se trata de uma fé religiosa ou transcendental, e sim de uma fé no homem e no mundo. Em suas obras, Deleuze fala sobre o poder da aproximação do cinema com a filosofia, e como essa aproximação conseguiu tratar com essa escolha entre duas visões de mundo. O cinema moderno está repleto de personagens que enfrentam decisões morais e se movem em um espaço espiritual.

Essa conversão de um modelo de conhecimento para um de fé representa, para Deleuze, a condição moderna. De acordo com ele, a sociedade moderna não está lamentando a morte de Deus e não vive em um estado de melancolia. O que falta, na verdade, é o mundo, ou pelo menos a esperança que pode dar origem a novas possibilidades. Assim, para Deleuze, a grande questão do mundo moderno – e, por extensão, do cinema moderno – é a de se recuperar a fé no mundo, o que o tornaria habitável novamente. Por isso ele propõe, afinal, que se troque a questão de “o que é cinema” para “o que é filosofia”.

4 – SOFIA COPPOLA

Ao se analisar a obra de um diretor em um certo movimento cinematográfico, e, mais do que isso, ao apresentá-la como representativa desse movimento e de uma produção fílmica mais extensa, é preciso, antes, compreendê-la como um todo, suas aproximações temáticas e estéticas tanto entre os títulos que a compõem quanto inserindo-a entre filmes que lhe são contemporâneos.

Para isso, deve-se começar observando a autora em si, Sofia Coppola, o que surge em comum em seus títulos e o que já foi observado e comentado por outros autores, de maneira a criar um panorama que ajude a contemplar sua obra dentro do movimento indie americano e que explicita as temáticas que serão importantes para compreender as imagens que permeiam seus filmes.

4.1 – A autora

Sofia Carmina Coppola nasceu em 14 de maio de 1971 na cidade de Nova York, nos Estados Unidos, filha dos cineastas Francis Ford Coppola e Eleanor Coppola. Seu pai, um diretor já bem sucedido na época do nascimento dela, iria alcançar fama e sucesso imensurável na história do cinema no ano seguinte, quando do lançamento de sua obra mais famosa, *O poderoso chefão* (Coppola, 1972). A obra também pontuou a primeira participação de Sofia em um filme, atuando como um recém nascido durante o batismo no clímax do filme.

Envolvida com as artes desde cedo, ainda no colégio Sofia trabalhou como modelo para o estilista Marc Jacobs, além de estagiar na casa de moda Chanel. Ao sair do colégio, estudou fotografia e pintura. Durante esse período, Coppola continuava atuando em papéis pequenos. Sua carreira como atriz culminou com seu papel em *O poderoso chefão III* (Coppola, 1990), em que ela atuou como Mary Corleone, tendo sua performance universalmente criticada e se tornou um dos pontos de maior crítica do filme. Ela voltaria a atuar apenas em pontas em filmes de amigos e família, assim como em uma série de videoclipes nos anos 90, de artistas como Sonic Youth, Madonna e The Chemical Brothers, esse último em um clipe dirigido pelo cineasta Spike Jonze, seu futuro marido, e que conheceu ainda durante a faculdade.

Ainda durante essa fase de indecisão – período que iria refletir futuramente em sua obra –, Coppola trabalhou como fotógrafa de moda para revistas como Paris Vogue e Allure e criou em 1994 a marca de roupa Milk Fed, voltada principalmente para *streetwear* e que hoje vende exclusivamente no Japão, cenário do seu segundo longa-metragem. Além disso, ela abriu sua própria boutique, chamada Heaven-27, com lojas em Los Angeles e no Japão.

Entre as modelos escolhidas para divulgar sua marca estava sua amiga e atriz Zoe Cassavetes – parte de outra família de cineastas que contam com John e Nick Cassavetes e a atriz Gena Rowlands –, com quem ela criou, também em 1994, o programa de TV *Hi-Octane*, de variedades, apresentado pela duas no canal Comedy Central. Durou uma temporada, com participações como Keanu Reeves e Martin Scorsese, e ficou marcado por ser um dos primeiros programas de TV a ser gravado inteiramente em formato digital.

Em 1998, após algumas experiências atrás das câmeras junto do pai em funções variadas e uma codireção no curta-metragem de comédia *Bed, Bath and Beyond* (Coppola; Durham; Skye, 1996), Coppola escreveu, dirigiu e produziu o seu primeiro filme, um curta-metragem chamado *Lick the Star* (Coppola, 1998), sobre um grupo de adolescentes que planejam envenenar seus colegas. Já nessa primeiro momento, é claramente visível aspectos que se tornariam centrais em sua obra, tanto estéticos quanto temáticos: a falsa normalidade por trás do sonho americano, protagonismo feminino, tristeza e isolamento. Algumas cenas se repetiriam futuramente: a jovem olhando pensativa pela janela do carro apareceria novamente em praticamente todos os seus filmes; a garota se suicidando na banheira seria central em *As virgens suicidas*.

Encontrando-se mais confortável atrás das câmeras do que diante delas, Coppola partiu no ano seguinte para dirigir seu primeiro longa-metragem, *As virgens suicidas* (1999), produzido pela American Zoetrope, a produtora criada pelo seu pai e por George Lucas nos anos 70 que incentivava novos diretores do cinema independente. A história foi adaptada de um livro homônimo de 1993, de Jeffrey Eugenides, e conta a história de cinco irmãs em um subúrbio dos Estados Unidos e dos jovens garotos que as observam à distância.

O filme alcançou um moderado sucesso de crítica e público e a confirmou como um possível novo talento em Hollywood, gerando expectativas para seu próximo filme, e

conquistou diversos prêmios menores. Mais uma vez era visível os temas e a estética que seriam recorrentes em sua obra, especialmente na sequência de *Lick the Star*, cuja semelhança com *As virgens suicidas* é inegável. Notava-se a emergência de uma voz jovem e feminina que tratava de assuntos até então pouco usuais em um mercado ocupado predominantemente por homens e pessoas mais velhas, em que frequentemente histórias sobre garotas eram dirigidas por homens. Seus temas pareciam refletir uma realidade ainda pouco abordada no cinema, dando poder a essa sua voz.

Seu filme seguinte, *Encontros e desencontros*, de 2003, foi o seu primeiro roteiro original para um longa-metragem, que ela também dirigiu e produziu. A história se passava em Tóquio, lugar que ela conhecia em função do seu trabalho com Milk Fed e de editoriais de moda. Esse se tornou o seu maior sucesso de crítica e público, rendendo um Oscar de melhor roteiro original, além de uma indicação para melhor direção, tornando-a, aos 32 anos, a primeira mulher americana a ser indicada nessa categoria e terceira no geral, depois da italiana Lina Wertmüller por *Pasqualino Sete Belezas* (1976) e da neozelandesa Jane Campion por *O piano* (1993).

O filme refletiu muitos aspectos da sua própria vida, como seu trabalho como fotógrafa de moda, os supostos problemas conjugais com seu marido – de quem se separaria após quatro anos de casados – e a indecisão que permeara sua vida, o que demonstra outra faceta central da sua obra: a autobiográfica. Os seus filmes costumam conter aspectos que refletem de maneira clara realidades relacionadas à sua biografia. Em suas palavras, eles “tendem a ser sobre alguém que está perdido no mundo, a garota que tem que achar o seu caminho³²” (COPPOLA in O’HAGAN, 2006, n.p). Isso ficaria ainda mais visível em seu filme seguinte, *Maria Antonieta*.

Maria Antonieta – ao tentar, se não justificar, pelo menos entender as ações da monarca dentro do contexto em que ela se encontrava – foi o filme de Coppola que mais dividiu os críticos, gerando fortes opiniões para os dois lados. Alguns acharam que a obra exagerou em suas tentativas de anacrozinar a história da rainha, e muitos consideraram que Coppola amenizou bastante as ações de Antonieta, ainda considerada por muitos uma vilã na história da França. Outros críticos reconheceram a abordagem da diretora, descrita por

³² No original, em inglês: “they tend to be someone who’s lost in the world, the girl who has to find her way”.

Kirsten Dunst, a atriz que protagoniza a história, como “uma história de sentimentos, [...] não de fatos³³” (DUNST apud O’HAGAN, 2006, n.p.)

Em muitos aspectos, sua posição dentro do círculo de poder de Hollywood se refletiu em seus filmes. Existe um paralelo entre a jovem cineasta hostilizada apenas por fazer parte de uma das mais emblemáticas famílias de Hollywood e a rainha colocada em uma posição sem ter escolha e acabou recebendo o ódio do público. Essa foi sua maior produção, contando com um orçamento de 40 milhões de dólares, controle artístico total e ganhando acesso único ao palácio de Versalhes para a gravação, gerando mais uma vez grande atenção para seu trabalho e sua estética cada vez mais estabelecida.

Um lugar qualquer, de 2010, sua obra mais pessoal, gira em torno do familiar cenário de Hollywood, onde um famoso ator deve lidar com sua vida de excessos quando sua filha de onze anos vai visitá-lo. Mais uma vez seu filme aborda o vazio que se encontra no meio do excesso, seja ele de fama, de beleza, financeiro ou de normalidade. A trama de uma jovem garota envolta no meio do caos e da imoralidade reinantes no mercado cinematográfico, tentando unir a imagem que ela tem do seu pai e do que espera dele com a imagem pública dele e toda a expectativa que vem com isso, é o mais próximo de uma história autobiográfica dirigida por Coppola. Ela seguiu fielmente os temas e a estética de seus filmes anteriores, ainda que em escala menor. Sendo bem recebido pela crítica, atingiu pouco sucesso comercial, mas serviu para recuperar um pouco da sua reputação em muitos meios que ainda a criticavam por conta do trabalho anterior.

Seu filme seguinte, *Bling Ring: A gangue de Hollywood*, de 2013, inspirado em uma história real publicada em um artigo da revista *Vanity Fair* chamado “Os suspeitos usavam Louboutins”, foi recebido sem entusiasmo e apresentou uma estética mais modernizada em relação a seus filmes anteriores. Contando a história de um grupo de jovens de classe alta que criam o hábito de invadir mansões de celebridades para roubá-las, mais uma vez ela deu continuidade às temáticas centrais da sua obra. Seu trabalho seguinte, o especial para o Netflix *A Very Murray Christmas*, retrata uma dezena de atores e personalidades interpretando a si mesmos em uma comédia musical.

Por fim, em 2017, Coppola lançou *O estranho que nós amamos* (COPPOLA, 2017), regravação de um filme homônimo de 1971 dirigido por Don Siegel. Na história, passada

³³ No original, em inglês: “It’s kind of like a history of feelings, [...] rather than a history of facts.”

durante a guerra civil americana, um soldado da União ferido se vê cuidado por um grupo de mulheres em um internato para garotas localizado em território confederado.

O estilo de Coppola é frequentemente comparado com o cinema europeu, de “narrativas enigmáticas e personagens sem rumo” (COOK, 2011, p. 130), favorecendo planos longos, silêncios introspectivos, e confiando na “ambiguidade da imagem, que é utilizada pelas suas qualidades formais e afetivas, ao invés de como um depósito de verdades e significados” (COOK, 2011, p. 130). Sua experiência como fotógrafa a ajudou a estabelecer uma visão e um estilo próprios que se refletem em seus filmes.

Ao se observar o conjunto de sua obra, alguns temas recorrentes ficam claros. Ainda que não sejam os únicos que aproximam seus filmes, são temáticas que guiam a maior parte das suas histórias e possuem um valor pessoal para ela como autora, enquanto refletem também questões comuns no cinema contemporâneo e que serão importantes para analisar as imagens que compõem os seus filmes.

4.2 – O feminino

Um dos primeiros detalhes que se revelam ao se observar a obra de Coppola, especialmente os títulos do início da sua carreira, é o protagonismo da mulher – e do feminino. Contreras, ao analisar a condição das personagens na filmografia da diretora, nota “como parte delas o abandono, o erotismo, a morte, o deslocamento, a condição de estrangeira, a crítica ao casamento, entre outros” (CONTRERAS, 2009, 15). Seja em *Lick the Star*, *As virgens suicidas*, *Encontros e desencontros* ou *Maria Antonieta*, é uma obra repleta de mulheres que “fogem da vitimização e que mostram relações de poder – não de domínio – em relação aos homens” (CONTRERAS, 2009, p. 11), personagens “ativas, autônomas, modificadoras e protagonistas nos filmes” (CONTRERAS, 2009, p. 57).

É importante notar a centralidade do feminino em si em seus filmes. Historicamente, e em especial em Hollywood, o papel da protagonista está ligado, de uma maneira ou outra, à sua posição de mulher: seja como mãe, vítima de violência sexual ou lidando com um ambiente dominado por homens, temas comuns em obras enquadradas em gêneros que não costumam ter protagonistas femininas, como o *western*. Isso se relaciona com o que os estudos fílmicos feministas se referem como *male gaze*, ou “olhar

masculino”, o ponto de vista assumido do diretor homem ao retratar a mulher no cinema, seja tema ou esteticamente, em que

o que conta é o que a heroína provoca, ou o que ela representa. Ela é a escolhida, ou é o amor ou o medo que ela inspira no herói, ou é a preocupação que ele sente por ela, que vai fazer ele agir como o faz. Por si mesma, a mulher não possui a menor importância³⁴ (BOETTICHER apud MULVEY, 1999, p. 837).

Mulvey afirma que a mulher na sociedade patriarcal existe como significante para o outro-homem, como “possuidora de significado, nunca criadora de significado³⁵” (MULVEY, 1999, p. 834). O papel das teorias fílmicas feministas e da teoria do olhar são importantes na obra de Coppola na medida em que ela subverte esse olhar, criando um filme a partir da visão feminino — o que rendeu algumas das principais críticas à sua carreira. Como coloca Kennedy, ela

simultaneamente invoca a teoria fundamental do olhar, comenta sobre as preocupações pós-feministas do consumismo como um ideal “feminino”, e tenta espelhar e reverter tropos de macho do movimento autoral dos anos 1960 e 1970, do qual seu pai faz parte.³⁶ (KENNEDY, 2010, p. 37)

A subversão do olhar masculino, então, é um dos aspectos centrais do feminino em sua obra. Pode-se notar isso claramente na própria história de *As virgens suicidas*, em que o narrador anuncia: “não importava, no fim, a idade delas, e que elas eram garotas, mas apenas que nós as amamos e que elas não nos ouviram chamar, ainda não nos ouvem chamando-as para fora de seus quartos”. Como Kennedy argumenta, as identidades das personagens na história “existem apenas conforme elas são definidas como objetos do desejo masculino³⁷” (KENNEDY, 2010, p. 44). Em *Maria Antonieta*, é colocada em

³⁴ No original, em inglês: “What counts is what the heroine provokes, or rather what she represents. She is the one, or rather the love or fear she inspires in the hero, or else the concern he feels for her, who makes him act the way he does. In herself, the woman has not the slightest importance”.

³⁵ No original, em inglês: “bearer of meaning, not maker of meaning”.

³⁶ No original, em inglês: “simultaneously invokes foundational gaze theory, comments upon postfeminist concerns about consumption as a ‘feminine’ ideal, and attempts to mirror and reverse macho tropes from the 1960s and 1970s male auteur movement, which includes her father”.

³⁷ No original, em inglês: “exist only insofar as they are defined as the objects of masculine desire”.

questão a mulher enquanto personagem histórica, da mesma maneira como se questionou antes sua posição como personagem cinematográfica – ambas fruto de uma narrativa dominada por uma visão masculina, seguindo “um padrão de apagamento do papel da mulher na história [...], celebrando versões icônicas da mulher (como símbolos de uma nação, como mães, e como primeiras-damas)” (LINVILLE, 2004, p. 2) ao mesmo tempo “as reduzindo a bonecas estranhas e monstros abjetos, seres que mexem com lembranças reprimidas do útero e do túmulo³⁸” (LINVILLE, 2004, p. 2). Como Kennedy nota, “*Maria Antonieta* é menos interessado em re-contar uma versão da história de Maria Antonieta do que em explorar a maneira como nenhuma versão jamais será *dela*³⁹” (KENNEDY, 2010, p. 49). Isso fica ainda mais claro na escolha de Coppola de evitar tratar o filme como um documento histórico, narrando os eventos conforme supostamente aconteceram, e sim do ponto de vista feminino – aquele chamado pelo críticos de frívolo.

Desde seu primeiro curta, *Lick the Star*, as personagens parecem definidas pela maneira como suas colegas as observam, até o ponto em que uma das distantes protagonistas assume a narração, trazendo à tona a consciência da subjetividade desse olhar. Sobre isso, Kennedy nota que o filme “repetidamente chama atenção para o nível em que o olhar de Kate sexualiza e objectiva Chloe e o nível em que Chloe é limitada pela exemplificação imposta da imagem sexual que as outras garotas buscam⁴⁰” (KENNEDY, 2010, p. 42).

É possível se estender longamente sobre a maneira como o feminino é abordado nos filmes de Coppola. O central é notar o desenvolvimento, nos seus três primeiros filmes, de uma estética e uma temática assumidamente femininas, em contraste – ou confronto – com um olhar e um mercado masculinizados. Seus filmes seguintes iriam se expandir em outras temáticas, mas mantendo sempre sua abordagem autoral e ainda elaborando facetas do feminino que já se apresentavam nessas obras iniciais. Kennedy conclui que

³⁸ No original, em inglês: “reduce women to eerie dolls and abject monsters, beings stirring repressed memories of womb and tomb”.

³⁹ No original, em inglês: “*Marie Antoinette* is less interested in re-telling any version of Marie Antoinette’s story than it is in exploring the way in which no version could ever be *hers*”.

⁴⁰ No original, em inglês: “repeatedly draws attention both to the degree to which Kate’s gaze sexualizes and objectifies Chloe and the degree to which Chloe is constrained by her imposed exemplification of the sexualized image the other girls strive towards”.

seus filmes repetidamente pedem que a audiência se associe com um ponto de vista feminino, [...] que se torne mulheres reais: para serem observadas, objetificadas e, ainda mais importante, cientes de sua cumplicidade nessa objetificação⁴¹ (KENNEDY, 2010, p. 56).

Assim, para essa análise, se torna interessante entender como esse elemento se apresenta dentro do quadro nos filmes de Coppola, a partir da maneira que ela escolhe enquadrar o corpo feminino, e, em especial, a maneira que esses corpos são observados, não apenas por outros personagens, mas pela câmera, subvertendo, assim, a tradição do olhar masculino no cinema.

4.3 – O excesso

A presença do protagonismo feminino, como foi observado, é mais claramente percebido nos três primeiros filmes de Coppola, formando quase uma trilogia temática. Nas obras seguintes, começando por *Um lugar qualquer*, ela abriria mão desse ponto de vista. Ainda assim, é possível perceber temáticas que surgem nessas três obras iniciais que continuam se repetindo nos três filmes que as sucederam e que se tornam inseparáveis umas das outras, e que aqui -defini-se como o excesso e o mal-estar. Para se analisar como esses temas são apresentados na filmografia de Coppola, partiu-se da conclusão da categoria anterior, observando a ligação entre o feminino e o excesso, já que os filmes dela “são muito interessados em representações do feminino como fonte de prazer e consumo⁴²” (KENNEDY, 2010, p. 41).

Essa ligação é mais clara em *Maria Antonieta*, em que o consumo e o esbanjamento na corte francesa são centrais à trama – e à história real. O famoso consumismo de Antonieta como personagem histórica é colocado em questão, já que, como foi visto, Coppola está desafiando o próprio papel da jovem rainha como garota/mulher na história. A diretora encontra uma representação estética para esse excesso através da relação visual

⁴¹ No original, em inglês: “her films repeatedly ask the audience to associate themselves with a feminine point of view, [...] to become women: to be gazed upon, objectified, and, even more importantly, aware of their complicit participation in this objectification”.

⁴² No original, em inglês: “are very interested in depictions of the feminine as a source of both pleasure and consumption”.

da rainha com os produtos que ela consome e com o luxuoso ambiente que a cerca, assim como através da maneira que ela navega por festas e por um consumo desenfreado.

É interessante notar a relação que se forma entre *Maria Antonieta*, um filme de natureza histórica, e *Encontros e desencontros*, uma obra sobre uma sociedade moderna. No primeiro, Coppola apresenta uma inversão da relação entre Antonieta e o consumismo, com Charlotte, protagonista de *Encontros e desencontros*, representando “a negação da ideia da mulher como consumidora empoderada que [...] define a cultura pós-feminista. Ela é sempre cética de um ambiente no qual, ironicamente, Bob⁴³ parece desamparado⁴⁴” (KENNEDY, 2010, p. 47). Ainda é possível argumentar que, menos do que em um excesso de consumo, *Encontros e desencontros* é mais interessado em um excesso sensorial. Desde uma das cenas iniciais, a noite de Tóquio é apresentada como repleta de luzes e movimento, conforme Bob e Charlotte se deslocam entre festas, *pachinkos*⁴⁵, karaokês e bares. Essas cenas funcionam em contraste com o deslocamento dos protagonistas, em especial nas cenas silenciosas no hotel em que ambos de hospedam. McGowan argumenta que “a relação deles tem base no acolhimento do vazio por trás dos excessos que eles encontram⁴⁶” (McGOWAN, 2007, p. 54), de maneira que Coppola acha “aproveitamento na ausência, ao invés da plenitude⁴⁷” (McGOWAN, 2007, P. 54).

Em seus filmes seguintes, essa temática ficou ainda mais clara. Em *Um lugar qualquer*, o protagonista Johnny Marco (Stephen Dorff), um famoso ator de Hollywood, vive uma vida estagnada ao meio do caos excessivo de Los Angeles, preso em “um mundo vazio de serviço de quarto e *strippers*⁴⁸” (KENNEDY, 2015, p. 55). Sua vida parece não o levar a lugar nenhum, uma vida definida pela estase “cercado por uma plethora de consumo visual, sexual e culinário⁴⁹” (KENNEDY, 2015, p. 54), mas que, “apesar das aparências superficiais de uma vida de excessos, [...] é sobre vazio, faltas, e natureza esmagadora de

⁴³ Personagem interpretado por Bill Murray em *Encontros e desencontros*.

⁴⁴ No original, em inglês: “the denial of the idea of woman as empowered consumer that [...] defines postfeminist culture. She is skeptical of an environment that, ironically, Bob sometimes seems helpless within”.

⁴⁵ Jogo de azar semelhante ao caça-níquel.

⁴⁶ No original, em inglês: “their relationship has its bases in an embrace of the emptiness lying beneath the excess they encounter”.

⁴⁷ No original, em inglês: “locates enjoyment in absence rather than in plenitude”.

⁴⁸ No original, em inglês: “an empty world of room service and strippers acts”.

⁴⁹ No original, em inglês: “surrounded by a plethora of visual, sexual, and culinary consumption”.

estímulos sem profundidade⁵⁰” (KENNEDY, 2015, p. 54). Ideia semelhante aparece em *A Very Murray Christmas*, em que um ator famoso se vê preso em um hotel durante o natal, rodeado de outras celebridades, e ainda assim encontra-se infeliz.

Em *Bling Ring*, jovens ricos passam o tempo roubando casas de celebridades em uma maneira de se inserirem no estilo de vida Hollywoodiano. Volta-se mais uma vez para a ideia do Outro como produto para ser consumido. Assim como Antonieta, os atores e atrizes que têm as casas invadidas são entendidos pelos jovens apenas como fonte de consumo. Cria-se nesses filmes a ideia de uma identidade diretamente ligada à capacidade de consumo e ao poder de compra, em detrimento de ideais ou projetos de vida (OSÓRIO, 2013), em que se olha tudo como algo que pode ser consumido, inclusive o Outro. Ao buscar a fama após os eventos decorridos na história, uma das protagonistas, Nikki (Emma Watson), “leva a ideia de ‘ser o Outro’ para além disso, transformando-se ela própria em uma celebridade” (MORAIS et. al., 2014, p. 7). Essa tendência nos filmes de Coppola fica especialmente clara ao se perceber a presença constante de personagens que são atores e da cultura de Hollywood – famosa por seus excessos –, ambiente que é central em *Um lugar qualquer*, *Bling Ring* e *A Very Murray Christmas*.

Ainda que a presença do excesso capitalista fique explicitada nesses filmes, ainda é possível perceber um outro tipo em *As virgens suicidas*, não apenas na proteção dos pais das irmãs Lesbon, mas também de beleza, de juventude, de pureza e do mistério que as garotas representam para os garotos que as desejam. Assim como Maria Antonieta está perdida nos exageros consumistas de Versalhes, e Charlotte nos excessos sensoriais de Tóquio, as irmãs estão perdidas nos excessos de aparência e artificialidade dos subúrbios. Elas funcionam como celebridades para os vizinhos, como o Outro que deve ser consumido.

Para compreender as críticas de Coppola a esses excessos, é possível voltar-se para os estudos de Zygmunt Bauman sobre a sociedade consumista, que ele define como “o tipo de sociedade que promove, encoraja ou reforça a escolha de um estilo e estratégia de vida consumista, e desgosta de todas as opções culturais alternativas” (BAUMAN, 2007, p. 53). O que Coppola faz em seus filmes é buscar o vazio, a tristeza por trás dos excessos e da

⁵⁰ No original, em inglês: “in spite of the surface appearance of a lifestyle of excess, [...] is mostly about emptiness, lack, and the overwhelming nature of depthless stimuli”.

plenitude, negando que “o excesso, particularmente o excesso capitalista, é prazeroso⁵¹” (KENNEDY, 2010, p. 47), e mostrando que “o ‘prazer’ sem limites é, ao mesmo tempo, sedutor e superficial⁵²” (KENNEDY, 2015, p. 60).

Coppola encontra uma maneira própria de demonstrar esse excesso, seja através do bombardeamento visual de *Maria Antonieta*, do esvaziamento desses rituais em *Um lugar qualquer* ou do contraste entre o mundo iluminado e movimentado de Tóquio e o vazio solitário dos quartos do hotel Park Hyatt.

A partir daí – dessa insatisfação crônica e dos estudos de Bauman –, é possível se virar para outro tema recorrente que se apresenta na obra de Coppola e que permeia as discussões sobre o excesso.

4.4 – O ambiente e mal-estar

Existe, em todos filmes de Coppola, um mal-estar que abate seus personagens, no que parece ser uma sensação constante através de suas histórias e que diversos autores buscaram identificar. O que se percebe é a constante presença de uma melancolia que parece surgir da posição do homem em um mundo pós-moderno.

Barbosa define o melancólico como “aquele que tem a aguda consciência da pobreza de nossa vivência atual e da nossa impossibilidade de experiência, mas ele é o único que, sofrendo de uma angústia atroz, não consegue se satisfazer com isso” (BARBOSA, 2013, p. 20). A partir dessa descrição simples, já se consegue visualizar reflexos de alguns dos personagens de Coppola. O autor nota que esses personagens “nunca conseguem ignorar essa angústia melancólica essencialmente moderna e continuar a desempenhar os papéis que as narrativas sociais convencionais reservaram para eles” (BARBOSA, 2013, p. 187). Nessa descrição, são contemplados *Maria Antonieta* perdida na corte de Versalhes, *Bob*, *Marco* e o próprio *Bill Murray* como atores desiludidos e as irmãs *Lesbon* vivendo isoladas durante sua juventude – “seus corpos prostrados, cansados, inclinados sob o peso do tédio da vivência” (BARBOSA, 2013, p. 129).

⁵¹ No original, em inglês: “excess, particularly capitalist excess, is pleasurable”.

⁵² No original, em inglês: “boundless “pleasure” as being, simultaneously, alluring and superficial.” .

É possível, então, estender esse sentimento para além do melancólico (ver também JÚNIOR; RIBEIRO, 2014). Essa condição, que Barbosa chama de essencialmente moderna, também pode ser entendida além disso como um mal-estar pós-moderno em um mundo marcado pela artificialidade e pela ausência de conexões. Representados em uma sociedade “marcada pelo consumo, pela mudança de identidade e pela superexposição (MORAIS et. al., 2014, p. 4)”, os personagens de Coppola parecem afetados por uma sensação de despertencimento, uma isolamento que o excesso e os locais que os cercam parecem aumentar — novamente essa temática fica óbvia, e quase literal, em *Maria Antonieta* e *Encontros e desencontros*.

É importante notar que os ambientes onde as histórias se desenrolam são essenciais para esse sentimento de deslocamento, e que a escolha e a utilização deles por Coppola não é apenas para localizar as histórias, e sim parte integral da trama. Isso se inicia em *Lick the Star*, em que o colégio parece uma prévia de Versalhes, que Barbosa define como um lugar

povoado de caricaturas odiáveis, exageradas, ridículas, meras imagens planejadas cuja função é preencher um tempo vazio com intrigas, fofocas e conflitos fúteis. [...] Repleto de rituais cotidianos obsoletos e sem sentido (BARBOSA, 2013, p. 186).

Em ambas as histórias, a massa que cerca as personagens se torna uma figura viva, opressora, que delimita a identidade das protagonistas e aumenta esse sentimento de isolamento. Essa mesma definição ainda pode ser estendida para *As virgens suicidas*, em que Coppola se vira para a ideia do subúrbio tão presente no imaginário norte-americano – um lugar de fachadas, aparências e invisibilidades, que apresenta “uma negação do presente; uma paisagem consumida pelo seu passado e seu futuro⁵³” (STEWART, 2003, p. 1), um “espaço universal de experiência de infância, um espaço no qual é projetada a esperança e a desesperança de uma saudade nostálgica⁵⁴” (HOSKIN, 2007, 219). É essa artificialidade que acaba por consumir as irmãs, privadas de suas liberdades e identidades.

⁵³ No original, em inglês: “presents us with a denial of the present; a landscape consumed by its past and its future”.

⁵⁴ No original, em inglês: “a universal space of childhood experience, a space onto which is projected both the hope and hopelessness of nostalgic longing”.

Em *Encontros e desencontros*, porém, é que a cidade toma o papel mais importante nos filmes de Coppola. A sensação de despertencimento dos dois protagonistas em Tóquio funciona como um reflexo de seus sentimentos em relação ao mundo e ao momento de suas vidas. A cidade se torna um jogo de luzes e de lugares, uma mistura de Ocidente e de Oriente, de velho e de novo, de caótico e de ordeiro (SUGAI, 2014), que contrasta com o interior do hotel Park Hyatt, onde “corredores labirínticos sugerem a dificuldade de navegar pelo espaço, mas também o potencial para coincidência⁵⁵” (HANSLEM, 2004, n.p.), onde os protagonistas encontram conforto em compartilhar sua posição como Outro através de um “jogo de lugares, de passagens entre o si mesmo e o outro” (SOUZA, 2012, p. 591). Sobre essa contraste entre o interior e o exterior, Bachelard nota que

é através de sua ‘imensidão’ que esses dois tipos de espaço – o espaço da intimidade e o espaço do mundo – se unem. Quando a solidão humana se aprofunda, então as duas imensidões se tocam e se tornam idênticas (BACHELARD, 1994, p. 203).

Fica claro, então, a importância do uso do hotel e da cidade para elaborar o perfil psicológico dos personagens ao tratar de temas como o despertencimento e momentos de passagem. O hotel reaparece em *Um lugar qualquer*, em que o protagonista mora no Chateau Marmont, famoso hotel de estrelas em Hollywood, e em *A Very Murray Christmas*, com a história inteira se desenrolando dentro de um hotel em Nova York. Coppola parece voltada para este tipo de estabelecimento como um cenário cujo “agenciamento é móvel, feito de fluxos, de pessoas que circulam. É um espaço narrativo concebido por chegadas e partidas” (CAVALCANTE 2012, p. 392), o que reforça as temáticas dos filmes vistos.

Esses lugares são entendidos por Fischer como deslugares, “que se definem tanto como espaços de desacerto e estranhamento, instabilidade e provisoriedade em oposição à permanência tranquila e segura dos lugares pré-dimensionados” (FISCHER, 2014, p. 167). Ela explica esses espaços como lugares de desencaixe e desacerto, como uma condição psíquica e emocional. Versalhes, Hollywood, hotéis, subúrbios. Todos os lugares onde as

⁵⁵ No original, em inglês: “labyrinthine corridors suggest the difficulty of navigating space, but also the potential for coincidence”.

histórias se desenvolvem na obra de Coppola são de impessoalidade e estranhamento, onde personagens se sentem deslocados, alienados, procurando “escolhas possíveis para levar uma vida minimamente autêntica em meio à artificialidade envolvente” (OSÓRIO, 2013, p. 71). Assim, a maneira que Coppola escolhe para filmar esses ambientes é central para a análise, entendendo a maneira que os personagens transitam e interagem com o cenário que os cercam.

Volta-se, então, para o mal-estar. Percebeu-se que, mais do que uma sensação de melancolia e de tédio, seus filmes tratam de uma temática de despertencimento e de alienação, de mundos artificiais. É um mal-estar que Osório se refere como *desconforto dionisíaco-líquido*, falando da

busca de uma autenticidade no cotidiano, a postura irônica ao enfrentar a falta de sentido do que está colocado, a falência de qualquer projeto antes mesmo do seu nascimento, e, como alternativa a isso, a possibilidade de um hedonismo que ignora o contexto em que está inserido, curvando-se a ele. (OSÓRIO, 2013, p. 76).

Além disso, entende-se aqui conveniente a utilização do conceito de *ennui* como componente desse mal-estar, uma expressão que representa “um sentimento de completo cansaço e descontentamento resultando de saciedade ou falta de interesse; tédio”⁵⁶. O que assola os personagens de Coppola não pode ser definido simplesmente como *tristeza* ou *melancolia* sem se levar em consideração as especificidades que foram observadas, sobre sua relação com o mundo e o ambiente em que habitam. É um mal-estar específico, “sobre uma angústia ligada ao vazio, a um irrepresentável” (SOUZA, 2012, p. 591), unida “à angustiante presença do inominável na sombra do aparentemente familiar” (SOUZA, 2012, p. 594).

⁵⁶ Disponível em: <<http://www.dictionary.com/browse/ennui>> Acesso em: 16 de out. 2016.

5 – ANÁLISE DA OBRA

Nessa pesquisa, a análise dos filmes de Coppola ocorreu em ordem cronológica, começando com seu primeiro longa-metragem, *As virgens suicidas*, de 1999, até chegar a *Bling Ring*, de 2013. Na análise, os *frames* selecionados e retirados do fluxo foram apresentados, descritos e comentados.

Antes de se apresentar a análise propriamente dita, é importante fazer a diferenciação entre cena e sequência, sendo a cena um conjunto de planos que se desenrolam tipicamente em um mesmo conjunto de tempo e espaço e uma sequência “uma unidade do filme composta de um número de planos ou cenas interligadas que compreendem um segmento integral da narrativa do filme”⁵⁷ (BEAVER, 2006, p. 214). Dessa maneira, simplificada, uma cena é composta de um ou mais planos, enquanto a sequência é composta por um conjunto de planos e cenas.

⁵⁷ No original, em inglês: “A unit of film composed of a number of interrelated shots or scenes which together comprise an integral segment of the film narrative”.

5.1 - *As virgens suicidas*

O primeiro longa-metragem dirigido por Sofia Coppola, *As virgens suicidas*, adaptado de um livro homônimo de 1993 por Jeffrey Eugenides, conta a vida das irmãs Lisbon, Lux (Kirsten Dunst), Mary (A. J. Cook), Bonnie (Chelse Swain), Therese (Leslie Hayman) e Cecilia (Hana Hall), adolescentes que moram em um subúrbio de Detroit, Estados Unidos, nos anos 1970. A história é vista do ponto de vista de um grupo de garotos que se tornam cada vez mais intrigados pelas meninas. Após a tentativa de suicídio de Cecilia, a mais nova, seus pais controladores (James Wood e Kathleen Turner) começam a aumentar as liberdades dadas às filhas.

Sendo o primeiro filme de Coppola, em *As virgens suicidas* muitas das características que seriam futuramente associadas aos seus filmes ainda não estão plenamente desenvolvidas, mas já é possível notar elementos que se tornaram recorrentes ao longo de sua carreira.

O filme trata da “violência implícita do rito de passagem da adolescência que molda o indivíduo em preparação para a vida adulta⁵⁸” (ROGERS, 2012, n.p). A história é narrada por um dos garotos anos depois da morte das garotas, comentando sobre a incapacidade deles em superar os acontecimentos, ao ponto de eles serem mais satisfeitos com a memória delas do que com suas esposas. A narrativa, ainda que linear, apresenta cenas do presente do narrador, em formas de entrevistas com personagens anos depois, chegando a mudar momentaneamente de narrador em certos momentos.

Inicialmente se percebe que, sendo contada do ponto de vista de um outro sobre elas, e do passado através do presente, existe um distanciamento inerente da história contada. O ato de olhar, no longa, assume um papel central, não apenas narrativamente, mas esteticamente. Uma das imagens recorrentes é a de Lux olhando para a câmera ou para outros personagens. O filme começa com um plano dela parada na rua lambendo um pirulito vermelho e olhando diretamente para o espectador (Fig. 3), antes de cortar para uma série de planos que estabelecem o subúrbio onde se desenvolve a história. Após a

⁵⁸ No original, em inglês: “the implicit violence of the adolescent rite of passage that shapes individuals in preparation for adulthood.”

sequência inicial, com a tentativa de suicídio de Cecilia, o título do filme surge sobre um fundo de nuvens. Conforme ele desaparece, uma imagem translúcida de Lux impõe-se sobre as nuvens, e a garota pisca para o público (Fig. 4).



Fig. 3



Fig. 4

Como a história assume o olhar dos garotos sobre as meninas, a câmera frequentemente apresenta um ponto de vista não apenas subjetivo, mas que realça a percepção deles sobre elas. Frequentemente, conforme um dos rapazes olha para uma delas, a câmera foca em detalhes das personagens (Figs. 5, 6, 7 e 8), e não no que o personagem está olhando de uma maneira literal.



Fig. 5



Fig. 6



Fig. 7

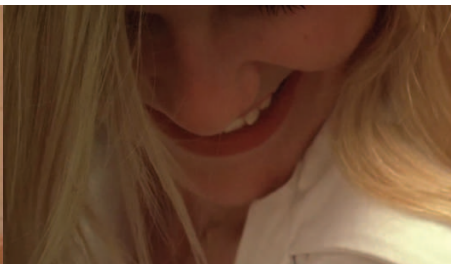


Fig. 8

Além disso, os garotos são frequentemente mostrados observando as garotas através de grades, janelas, fotos e até um telescópio. Todos esses elementos ajudam a reforçar a ideia verbalizada pelo narrador de que eles nunca as conheceram de verdade, nunca souberam quem elas eram, e tudo que tinham eram pedaços de um quebra-cabeça. Visualmente, isso se refere ao fato de que o espectador também observa as garotas como os garotos as percebiam, mas não se limita a isso. Após o suicídio de Cecília, em sua segunda tentativa, enquanto os vizinhos conversam sobre os acontecimentos, a casa das irmãs novamente é vista através de uma janela, dessa vez lembrando grades, representativo da prisão em que as garotas logo iriam se encontrar.

Em diversos momentos, a história das garotas é contada pela televisão, quando Cecília finalmente se mata, quando as irmãs restantes se reúnem ao redor de uma árvore para impedir que ela seja cortada e quando, finalmente, todas se matam em um pacto suicida. Os vizinhos e conhecidos observam tudo à distância.

Esteticamente, Coppola “deliberadamente recorre a campanhas publicitárias dos anos 1970, e a fotografia da época de artistas como William Eggleston e Sam Haskins⁵⁹” (ROGERS, 2012, n.p), criando assim imagens reconhecíveis que evocam “um tipo particular de beleza feminina que é ao mesmo tempo etérea e (suavemente) pornográfica⁶⁰” (ROGERS, 2012, n.p). O filme reforça – desde o primeiro plano de Lux com o pirulito, que remete à imagem de Lolita, a garota de 12 anos sexualizada no livro homônimo de Vladimir Nabokov, de 1955 – a mistura entre a inocência das meninas e a sexualidade que lhes é projetada pelos garotos no início da história e concretizada no final, quando eles observam à distância Lux fazendo sexo com diversas pessoas. Ao longo do filme, Coppola mistura elementos infantis, especialmente bonecos de pelúcia, com objetos femininos. Logo no começo, após uma série de planos do subúrbio, Coppola mostra uma prateleira repleta de objetos de beleza (Fig. 9) antes de cortar para Cecília na banheira submersa em sangue (Fig. 10), associando visualmente a juventude e a feminilidade com a violência.

⁵⁹ No original, em inglês: “deliberately draws upon advertising campaigns from the 1970s and the photography from this period by artists such as William Eggleston and Sam Haskins”.

⁶⁰ No original, em inglês: “evoke a particular kind of feminine beauty that is both ethereal and (softly) pornographic”.



Fig. 9

Fig. 10

A utilização desses elementos visuais facilmente reconhecidos remetem aos comentários de Deleuze sobre os clichês que funcionam dentro do esquema da imagem-movimento como maneira de facilitar a compreensão do movimento, enquanto o ato de perceber esses clichês gera uma crise nesse tipo de imagem: “a superficialidade da imagem clichê é aparente conforme a ação começa a se desfazer, e, assim, uma situação que excede as limitações de representação do clichê aparece”⁶¹ (ROGERS, 2012, n.p). Coppola utiliza essas imagens e visuais de maneira a esvaziá-los dos clichês e demonstrar a realidade que há por trás. As frequentes cenas de beleza, de cenários conhecidos dos subúrbios, de colégios e de juventude apontam para a violência escondida por essas imagens familiares.

As cores quentes com que Coppola filma as ruas dos anos 1970, como vistas pelos olhos do narrador, remetem à estética da época, sugerindo uma nostalgia que fica esvaziada perante os tons azuis com que registra a realidade das garotas. Percebe-se a diferença entre os tons amarelados das visões e dos sonhos que os garotos têm das irmãs e o azul utilizado em cenas como a que Lux é abandonada em um estádio pelo rapaz que a levou para o baile, Trip Fontaine (Josh Hartnett), onde ela também é enquadrada de maneira diminuta de maneira a realçar sua solidão (Fig. 11). Essa comparação fica clara ao se observar o momento seguinte, quando Lux volta para casa em um táxi, e sua imagem fica sobreposta às nuvens e à árvore, como no começo do filme, mas dessa vez em tons azulados (Fig. 12).

⁶¹ No original, em inglês: “The superficiality of the clichéd image is apparent as action starts to break down and in such a situation that which exceeds the representative limitations of the cliché appears”.



Fig. 11

Fig. 12

Da mesma maneira, Trip Fontaine surge em certo momento no presente narrativo, como se estivesse sendo entrevistado sobre sua relação com Lux. Quando ele aparece pela primeira vez, falando sobre sua paixão por ela, a imagem tem um tom amarelado (Fig. 13). Logo após a revelação de que ele a abandonou no estádio e que eles nunca mais se viram, a mesma cena é filmada em tons azulados, e é revelado que ele está em uma clínica de reabilitação (Fig. 14).



Fig. 13

Fig. 14

Nas sequências finais do filme, após a morte das irmãs, ocorre uma infestação de algas na cidade, exalando um cheiro de podridão, e o filme assume uma coloração fortemente esverdeada em uma cena durante um baile de debutantes em que os convidados usam máscaras de gás, representando o apodrecimento por trás dos rituais artificiais da cidade, que seguem como se nada tivesse acontecido.

Ao longo do filme, Coppola se utiliza de efeitos estéticos variados para contar a história, incluindo telas divididas, título e, mais importante, uma série de imagens de sonhos que misturam passado e fantasia. Em certo momento, um dos garotos está jantando na casa das irmãs e vai usar o banheiro no quarto de uma delas. Ao passar pelo cômodo, Coppola foca nos objetos no chão do quarto: um urso de pelúcia, uma roupa íntima, um

conjunto de chá de brinquedo. Ao entrar no banheiro, o personagem mexe em um perfume e abre um armário para revelar dezenas de caixas de absorventes. Finalmente, ele pega o batom de uma delas e o cheira, enquanto a imagem dissolve para um plano de Lux, iluminada por trás, olhando para a câmera (Fig. 15). Vale notar que o nome Lux é a palavra latina para “luz”, de maneira que essa escolha de representação por Coppola vem atrelada de um significado.

Essas imagens são de central importância para compreender a utilização da imagem em relação com a memória em *As virgens suicidas*. A sequência mais importante delas se dá em torno dos 25 minutos do filme, quando os garotos conseguem a posse do diário de Cecília, após seu suicídio. Em meio aos objetos que eles acumularam como *souvenirs*, que incluem fotos e um esmalte, eles se reúnem para ler o que a garota escrevera. Conforme um deles lê um trecho sobre uma viagem de barco que as garotas fizeram, o filme corta para imagens filmadas em uma câmera 8mm, sugerindo uma filmagem caseira do momento sobre o qual eles estão lendo. Mais uma vez, Lux olha para a câmera (Fig. 16). Esse instante ainda sugere alguma base no real: Lux está no barco, fazendo a ação que o garoto está narrando, e o sugestionamento de um filme caseiro aponta para uma memória falsa de algo que teria acontecido.



Fig. 15



Fig. 16

Logo após, porém, a narração do menino é substituída pela voz de Cecília, que começa a narrar o próprio diário. A partir daí, segue-se uma série de 18 planos que dissolvem de um para o outro, mesclando uma imagem com a seguinte. Essas imagens, em sua maioria, são das irmãs, mas também incluem planos do diário, dos garotos e de um unicórnio. Junto com a música tocada, a cena assume um tom de sonho, da visão dos garotos sobre o passado das garotas, dentro do próprio passado do narrador. Ao dissolver

uma imagem na outra, frequentemente sobrepondo às garotas elementos como árvores, grama e céu, da mesma maneira que a imagem de Lux já aparecera sobreposta a nuvens, associa-se as irmãs com a ideia da natureza, um paralelo recorrente no filme, como quando elas tentam impedir a árvore de ser cortada. Além disso, as garotas estão vestidas de branco, assim como elas se vestem para ir a um baile com os garotos e, junto com a imagem do unicórnio, sugere-se uma pureza impossível que eles projetam sobre as irmãs.

Ao falar sobre os percursos da memória bergsoniana, Deleuze nota que “em percursos mais amplos, a percepção e a lembrança, o real e o imaginário, o físico e o mental, ou, antes, suas imagens, se perseguiam sem descanso, correndo uma atrás da outra e remetendo uma à outra, em torno de um ponto de indiscernibilidade” (DELEUZE, 2013, p. 88).

Essas imagens no filme parecem se encontrar nesse limite entre um passado-real – os garotos lendo o diário – e o passado-imaginado – a visão das garotas –, ao mesmo tempo que o passado-real é o presente para o passado-imaginado e, nas imagens que se mesclam e dissolvem, o físico e o mental se tornam um.

Em outra cena, depois que as garotas estão confinadas em casa sem poder sair, os garotos mais uma vez se reúnem entre os objetos que guardaram delas e compram um catálogo de viagens igual ao que elas tinham. Juntos, eles folheiam a publicação e se imaginam em viagens com as irmãs Lisbon. Isso é representado por Coppola a partir de uma série de nove planos de fotos das viagens fantasiadas pelos meninos. A sequência é apresentada como se as imagens fossem provenientes de um projetor de slides, com o efeito sonoro de cada passagem e uma série de quadros em branco quando acabam as fotos, remetendo à imagem mais rarificada de Deleuze, quando ele fala que “é preciso fazer buracos, introduzir vazios e espaços em branco, rarefazer a imagem” (DELEUZE, 2013, p. 32). Nessas fotos, os garotos aparecem junto com as irmãs, e até Cecilia está viva. Mais uma vez, especialmente através do recurso de Coppola de simular uma projeção de fotos, o real, o imaginário, o passado, o presente e o futuro se misturam nas imagens.

A cena de fantasia final ocorre imediatamente antes do suicídio final das irmãs. Conforme os garotos esperam na casa delas para que todos fujam juntos, Coppola corta para todos os meninos e as irmãs dentro do carro, dirigindo sorridentes. A cena dura apenas alguns segundos antes de cortar de volta para a casa delas, revelando se tratar apenas da

imaginação dos garotos sobre o que iria acontecer, mas que nunca acontece, pois nesse momento eles encontram os corpos delas.

No filme, o narrador reforça diversas vezes o efeito que a morte das irmãs Lisbon tivera sobre ele e os amigos, e, ao contar e relembrar as histórias delas, os garotos buscam alguma compreensão sobre o que aconteceu, já que nunca houve respostas. Essa proposta narrativa, por si só, já sugere a subjetividade que envolve todo o filme. Da mesma maneira, os vizinhos teorizam sobre o que teria acontecido, assim como Trip, e a própria mãe das irmãs, apontando que nunca faltara amor para elas. Todas as pessoas tentam reconstruir o passado de alguma maneira. David Martin-Jones afirma que a recuperação genealógica do passado através da imagem-tempo

procura pelo passado que, de todos aqueles que não são necessariamente verdade, faz o mais sentido em retrospecto. Olhando para trás através do tempo dessa maneira, falsifica histórias que podem ter parecido previamente ter uma relação de causa direta com o presente. Na imagem-tempo, diversas histórias são frequentemente oferecidas sem nenhuma delas serem especificamente dadas como ‘corretas’⁶² (MARTIN-JONES, 2006, p. 28)

Essa questão narrativa remete ao que Deleuze fala sobre *Cidadão Kane*, que ele chama de “o primeiro grande filme de um cinema do tempo” (DELEUZE, 2013, p. 123). A história dos dois filmes apresenta certas semelhanças: ambos tratam de alguém em um presente narrativo tentando desvendar o passado de outra pessoa após a morte desta. Ainda que em *As virgens suicidas* essa reconstrução não se dê necessariamente a partir de diversas testemunhas, ela não se limita apenas ao narrador, como foi visto. Através das variadas lembranças, coletivas ou individuais, sobre as irmãs Lisbon, cada uma valerá por um lençol (camada) de passado. De acordo com Deleuze, a questão que aparece em *Cidadão Kane* é: em qual dessas camadas irá estar a resposta que o jornalista que investiga o passado de Kane procura (o significado da palavra Rosebud)? Da mesma maneira, em *As virgens suicidas*, a pergunta refere-se ao motivo do suicídio delas. Existem apenas teorias, mas nenhuma resposta certa pode ser descoberta. Como Deleuze nota, “os próprios lençóis são

⁶² No original, em inglês: “looks for the past which, from all those which are not necessarily true, makes the most sense in retrospect. Looking back across time in this way falsifies histories that may previously have seemed to have a directly causal relationship with the present. In the time-image several histories are often offered without any one being specifically given as ‘correct’”.

tão diferentes das imagens-lembranças que os atualizam quanto o passado puro pode sê-lo face ao antigo presente que ele foi” (DELEUZE, 2013, p. 130).

Além disso, o tempo aparece de maneira mais literal após as irmãs serem presas em casa. A câmera fixa filma a frente da casa delas durante um *time-lapse*⁶³, conforme o sol se põe, as luzes se acendem, apagam e o dia raia.

De maneira semelhante, no final do filme, depois que os pais das irmãs vão embora da cidade, segue-se uma série de 10 planos da casa vazia, banhada em um tom azul. No final dos planos da casa, a câmera passa por entre objetos das irmãs, focando finalmente na coroa que Lux ganhara no baile ao lado de Trip. No total, a cena dura 1 minuto e 13 segundos. Enquanto os planos da casa vazia remetem a Ozu e seus espaços vazios que, de acordo com Deleuze, “atingem o absoluto, como contemplações puras, e asseguram a imediata identidade do mental e do físico, do real e do imaginário, do sujeito, do objeto, do mundo e do eu” (DELEUZE, 2013, p. 25), o plano dos objetos, especialmente seu final, ao se prolongar na coroa, se trata do que ele se refere como um plano de natureza-morta, que “se define pela presença e composição de objetos que se envolvem em si mesmos ou se tornam seus próprios continentes” (DELEUZE, 2013, p. 26).

Finalmente, percebe-se que, no filme, o passado, como Rogers (2012) nota, funciona como uma força pura do tempo e confunde qualquer tipo de explicação para a tragédia no presente momento. Ela conclui que

cenas narrativas se fraturam e dispersam em imagens estáticas estereotipadas ou se dissolvem por sua própria conta. Assim, os garotos percebem ser impossível narrar a história das garotas Lisbon dentro de um enquadramento cronológico ordenado que possa prover uma razão para a tragédia (através de causa e efeito) e os permita seguir em frente com o presente. Ao invés disso, as imagens são unidas através de associação de uma maneira onírica, e a narrativa como um todo se torna mais frouxa. Em outras palavras, crise e imagem se tornam tão interligadas em *As virgens suicidas* que o que nos é apresentado finalmente pode ser dito que é composto de imagens-crise⁶⁴ (ROGERS, 2012, n.p).

⁶³ Efeito visual em que são gravados menos frames por segundo do que o que é projetado, dando a ilusão de que o tempo está passando rapidamente.

⁶⁴ No original, em inglês: “Narrative scenes fracture and disperse into still stereotypical images or dissolve of their own accord. As such the boys find it impossible to narrate the story of the Lisbon girls within an orderly, chronological framework that could provide a reason for the tragedy (through cause and effect) and allow them to move on into the present. Instead, the images are enchaind through association as though in an oneiric fashion and the narrative becomes altogether looser. In other words, crisis and image become so

Assim, em *As virgens suicidas*, a imagem-tempo surge tanto na crise das imagens do corpo adolescente feminino, cujos clichês culturais são esvaziados por Coppola, quanto na relação da memória com o presente, na maneira que os garotos se relacionam com o passado na figura das irmãs Lisbon. Finalmente, volta-se para Deleuze, que afirma que “o passado não se confunde com a existência mental das imagens-lembrança que o atualizam em nós. É no tempo que ele se conserva: é o elemento virtual em que penetramos para procurar a ‘lembrança pura’ que vai se atualizar em uma ‘imagem-lembrança’ (DELEUZE, 2012, p. 121).

5.2 – *Encontros e desencontros*

Em *Encontros e desencontros*, Bob, um ator americano de meia idade, viaja para Tóquio para a gravação de um comercial de uísque. Charlotte, uma jovem americana, também vai para Tóquio acompanhando seu marido fotógrafo, John (Giovani Ribisi). Ambos se hospedam no luxuoso hotel Park Hyatt. Os dois personagens se conhecem e passam alguns dias juntos pela cidade antes de se separarem.

Ao se analisar o filme, percebe-se a utilização do espaço dentro do quadro como um dispositivo para a criação de sentido, especialmente através da diferenciação entre o exterior e o interior. A diretora utiliza frequentemente a imagem da janela como o limiar que separa esses dois tipos de espaço, e, através disso, é capaz de exprimir visualmente a vida interior dos personagens. Nessa análise, observou-se a maneira que Coppola utiliza esses elementos visualmente para expressar a temática do filme e o mal-estar que o permeia.

Vale notar que, antes da história do filme em si começar, *Encontros e desencontros* inicia-se com um plano que parece invocar quase exageradamente o olhar masculino: Charlotte deitada na cama, a câmera focada em sua roupa íntima rosa-claro durante longos segundos, até aparecerem os créditos iniciais. Mais uma vez Coppola chama atenção para o olhar do espectador através da duração voyeurística quase incômoda desse plano,

entwined in *The Virgin Suicides* that what we are presented with finally can be said to be made up of crisis-images”.

especialmente marcante em um filme que convida a olhar *com* ela, e não *para* ela, seguindo uma tendência que já sugerira em *As virgens suicidas* e que se expandiria no restante de sua obra.

No filme, os dois personagens parecem demonstrar uma dualidade entre uma vida íntima (interna) e uma pública (externa). No caso de Bob, isso é visível na sua dinâmica como celebridade, em que ele se vê realizando trabalhos que não o agradam, é tratado com uma deferência que o deixa desconfortável e é reconhecido em momentos que preferia estar sozinho. Esses momentos de interação, rodeado de pessoas (Figs. 17 e 18), contrastam com suas cenas sozinho no próprio quarto, em silêncio (Fig. 19). Em uma das suas gravações, ele é visto em um cenário de sala, rodeado por pessoas fora do quadro (Fig 20), representando visualmente o tema da solidão entre espaços públicos e multidões, assim como a separação entre o espaço íntimo de uma sala com o público de uma gravação.



Fig. 17



Fig. 18



Fig. 19



Fig. 20

Charlotte, que não possui uma *persona* pública como Bob, tem na figura de Kelly (Anna Faris), uma jovem atriz americana, um paralelo de si mesmo. Charlotte e John se encontram com Kelly no saguão do Park Hyatt e descobrem que ela está ficando no mesmo hotel que eles para a divulgação de seu novo filme. Através da conversa e da reação de

John, é sugerido que ela pode ter tido um caso amoroso com John, o que é reforçado pelo enquadramento, que coloca Kelly entre os outros dois no quadro (Figs. 21 e 22)



Fig. 21

Fig. 22

Kelly é apresentada como uma personagem mais fútil do que Charlotte. Ela atua em filmes de ação enquanto Charlotte estuda filosofia. Kelly é extrovertida, Charlotte é introvertida e silenciosa. Essa dinâmica se reflete em diversos momentos do filme. Em certa altura, Charlotte é vista caminhando sozinha pelos corredores do hotel, apenas para encontrar Kelly dando uma coletiva de imprensa, rodeada de pessoas. Em seguida, ela sai e acaba em uma aula de arranjos florais, não conseguindo se comunicar com uma senhora japonesa que a auxilia, trabalhando em silêncio.

Essa dinâmica se repete ao longo do filme. Enquanto Kelly canta no bar para todos ouvirem, Charlotte, em um karaokê, canta especialmente para Bob. A figura de Kelly, além de uma lembrança da insegurança de Charlotte quanto ao seu casamento, serve como um contraste entre a natureza privada da própria Charlotte e a pública de seu marido e de Kelly.

É importante notar que tanto a mulher de Bob quanto o marido de Charlotte são marcados mais pela ausência do que pela presença no quadro. A mulher de Bob nunca é vista, apenas ouvida pelo telefone ou representada por cartas que envia a ele. A diferença de fuso horário entre os dois apenas acentua seu distanciamento, aumentando ainda mais a sensação de deslocamento que afeta Bob.

Charlotte e John, por sua vez, parecem estar em constante descompasso. Em dois momentos diferentes, John dorme profundamente enquanto Charlotte permanece acordada. Em suas refeições juntos, eles nunca conversam, e seus poucos momentos de intimidade são geralmente vistos à distância (Figs. 23 e 24). John frequentemente a deixa sozinha para ir trabalhar e eventualmente viaja para outra cidade, enquanto Charlotte permanece no

hotel, onde olha para fotos deles juntos e recebe um fax do marido, assim como Bob recebe de sua mulher.



Fig. 23



Fig. 24

A relação entre o íntimo e o público é expandida visualmente por Coppola através da utilização do espaço interno e externo. Os dois protagonistas são constantemente vistos prostrados diante da janela – seja do quarto ou de um carro –, olhando para o lado de fora e isolados dentro do seu próprio mundo. A janela, como nota Ivo Blom (2010), atualiza a dialética entre o interior e o exterior, e é importante compreender a utilização desse elemento no plano cinematográfico.

Existe uma relação histórica entre a janela e a representação pictórica. O pintor renascentista Leon Alberti, ao comentar a utilização da perspectiva, descreveu a imagem como “uma janela aberta através da qual o tema a ser pintado é visto⁶⁵” (ALBERTI apud. WILD, 2002, p. 10). Blom nota que, na pintura moderna, “a janela abre o interior para o exterior, permitindo que a luz entre, oferecendo uma vista do lado de fora” (BLOM, 2010, p. 92). Ele elabora, comentando que, como antes do desenvolvimento da pintura *en plein air*⁶⁶, as pinturas eram realizados em espaços fechados – espaços de cultura –, e foi através do retângulo das janelas que o “lado de fora” virou uma “paisagem”, assim como o quadro como tal surgiu apenas quando a pintura se emancipou da parede.

A janela sempre esteve ligada com a maneira de representação em telas, influenciando a perspectiva de quem a observa. Ainda mais do que na pintura, a janela impactou fortemente a fotografia – e, por consequência, o cinema. Como Bazin nota, a perspectiva “permitia ao artista dar a ilusão de um espaço de três dimensões onde os objetos

⁶⁵ No original, em inglês: “an open window through which the subject to be painted is seen”.

⁶⁶ Literalmente, “ao ar livre”. Expressão francesa que se refere ao ato de pintar em espaços abertos, e não em estúdios.

podiam se situar como na nossa percepção direta” (BAZIN, 2014, p. 29). Para Bazin, a *câmera obscura* de Leonardo da Vinci já prefigurava a fotografia. Não por acaso, a imagem considerada como a primeira fotografia, produzida por Nicéphore Niépce, registra uma janela

Vale notar que o cinema analógico nada mais é do que uma série de imagens estáticas que passam em sucessão rápida sobre uma janela. O cinema, por sua vez, trouxe uma mudança drástica na perspectiva do espectador ao acrescentar o movimento indo do ponto fixo das pinturas para um olhar móvel, um olho “desprendido, despreocupado, [...] um olho livre do corpo, fora do processo, olhando puramente⁶⁷” (HEATH, 2013, p. 79). O quadro se transforma, assim, o limiar entre a imobilidade do espectador e a mobilidade do olho-câmera.

A janela no cinema funciona como um quadro dentro de um quadro – o que Aumont (2004) chama de sobre-enquadramento. Assim como os limites do quadro cinematográfico emolduram a imagem contida dentro do plano, a janela funciona também como uma moldura secundária. Deleuze comenta:

Portas, janelas, janelas de bilheterias, clarabóias, janelas de carros, espelhos, todos são molduras. Os grandes diretores têm uma afinidade particular com molduras secundárias, terciárias, etc. E é pelo encaixe de molduras que partes do conjunto ou do sistema fechado são separadas, mas também convergem e são reunidas⁶⁸ (DELEUZE, 1997, p. 14).

A janela, então, fornece uma nova visão dentro do quadro, uma nova perspectiva. Enquanto objeto arquitetônico,

separa o espaço daqui e dali, dentro e fora, na frente e atrás. A janela abre para um mundo tridimensional por trás dela, é uma membrana onde a superfície encontra a profundidade, onde a transparência encontra suas barreiras. A janela

⁶⁷ No original, em inglês: “detached, untroubled eye [...] an eye free from the body, outside process, purely looking”.

⁶⁸ No original, em inglês: “Doors, windows, box office windows, skylights, car windows, mirrors, are all frames in frames. The great directors have particular affinities with particular secondary, tertiary, etc. frames. And it is by this dovetailing of frames that parts of the set or of the closed system are separated, but also converge and are reunited”.

é também uma moldura, um proscênio: suas bordas mantêm uma visão no lugar⁶⁹ (FRIEDBERG, 2009, p. 1).

Em diversos momentos de *Encontros e desencontros*, a janela ocupa todo – ou quase todo – o plano (Figs. 25 e 26), igualando, então, o quadro cinematográfico com o quadro secundário da janela, de maneira que os dois compartilham o mesmo quadro-limite. Em outras cenas, se observa pela janela graças a um detalhe da moldura (Fig. 27). Em outros momentos, a imagem inteira é ocupada pela janela, na qual se vê a ação refletida, mesclando visualmente o interior e o exterior (Fig. 28).



Fig. 25

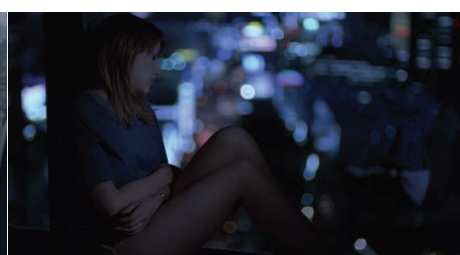


Fig. 26



Fig. 27

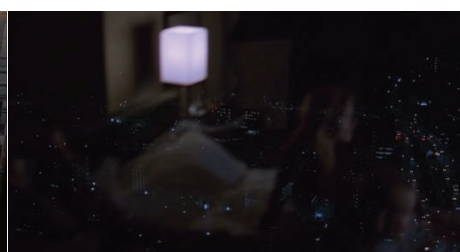


Fig. 28

Esse recurso é utilizado no filme de maneira a apontar a dualidade e a distância entre os personagens e a cidade, entre o público e o privado. Em contraste, em outros momentos, quando os personagens estão em lugares públicos, Coppola opta por enquadramentos mais distantes. Em especial, ela utiliza cenários marcadamente turísticos

⁶⁹ No original, em inglês: “It opens, it closes; it separates the spaces of here and there, inside and outside, in front of and behind. The window opens onto a three-dimensional world beyond- it is a membrane where surface meets depth, where transparency meets its barriers. The window is also a frame, a proscenium: its edges hold a view in place”.

em contraste com a figura diminuta dos personagens, realçando assim seu deslocamento em um lugar estranho, ao qual eles não pertencem (Figs. 31 e 32).



Fig. 29 – Monte Fuji



Fig. 30 – Templo Nanzenji, em Quioto

Deleuze comenta a variação nos enquadramentos cinematográficos, que, “como uma regra geral, os poderes da Natureza não são enquadrados da mesma maneira que as pessoas ou as coisas, e indivíduos não são enquadrados da mesma maneira que multidões [...], de maneira que existem diversos quadros dentro do quadro⁷⁰” (DELEUZE, 1997, p. 14). Isso é visível ainda na maneira que Coppola escolhe filmar as cenas de multidão, nas ruas, com os personagens frequentemente desaparecendo – ou quase – entre as diversas pessoas (Figs. 31 e 32).



Fig. 31



Fig. 32

O filme começa e termina de maneira semelhante. Após um curto plano com o título do filme sobreposto sobre a *lingerie* de Charlotte, a história inicia-se com Bob chegando a Tóquio, acordando dentro de um táxi e olhando para fora da janela.

⁷⁰ No original, em inglês: “As a general rule, the powers of Nature, are not framed in the same way as people or things, and individuals are not framed in the same way as crowds [...] so that there are many different frames in the frame”.

Bob está chegando a uma cidade nova e desconhecida. Os planos revezados do seu olhar pela janela e da cidade do lado de fora acentuam essa diferença entre espaço tanto físico quanto mental – existe um distanciamento literal e metafórico.

Na sequência final, após uma despedida fria no hotel, Bob está indo embora da cidade em um táxi quando, subitamente, avista Charlotte no meio de uma multidão. Ele pede para o táxi descer e vai atrás dela.

Pela primeira vez no filme, os personagens parecem quebrar a barreira entre os dois espaços. Ao avistá-la na multidão através da janela e decidir ir atrás dela, Bob está efetivamente cruzando o limiar entre o interno e externo, atravessando a barreira emocional que o acompanha ao longo do filme. Ao alcançar Charlotte, ele sussurra algo na ouvido dela que permanece incompreensível para o espectador, o barulho abafado pela multidão. É um momento em que o absoluto íntimo – um momento privado até do espectador que tudo vê – encontra o absoluto público, no meio de uma multidão. Eles se abraçam, trocam um rápido beijo e se separam.

Novamente fica clara a diferença no enquadramento de multidões e indivíduos, e a utilização desses elementos – assim como o da janela – para a representação dos personagens além do diálogo, que se torna irrelevante no clímax do filme.

Os últimos planos remetem diretamente à abertura do filme: Bob olhando para a cidade por dentro de um táxi, dessa vez de dia. Essa utilização da janela por Coppola remete aos comentários de Deleuze sobre a imagem-cristal, em que

o que se vê através da vidraça ou no cristal é o tempo, em seu duplo movimento de fazer passar os presentes, de substituir um deles por outro no rumo do futuro, mas também de conservar todo o passado, de fazê-lo cair numa obscuridade profunda (DELEUZE, 2013, p. 109).

Encontros e desencontros ainda utiliza espelhos, fotos e portas como outras formas de moldura secundária, por vezes sobrepondo molduras, por vezes refletindo uma na outra ou transformando uma em outra.

Coppola se vale, então, de molduras secundárias e terciárias dentro do quadro para reforçar a dualidade entre interior e exterior, público e privado, tema que é central no filme.

É uma maneira de expressar visualmente o estado de espírito dos personagens e criar sentido a partir do enquadramento, além da ação na tela.

5.2.1 – As imagens-tempo

Para essa análise, foram escolhidos três momentos distintos de *Encontros e desencontros* por se entender que eles contêm em si exemplos significativos da presença da imagem-tempo. A partir desses momentos, também se buscou entender como essas imagens e os elementos dentro delas são utilizadas no filme.

A primeira sequência analisada ocorre em torno dos primeiros 11 minutos do filme e é composta de dois momentos distintos: dentro e fora do hotel.

A cena que abre a sequência é composta de 16 planos e dura pouco mais de um minuto. Ela começa com Charlotte no metrô de Tóquio olhando um mapa e esperando o trem chegar. Uma vez dentro do veículo, ela observa um jovem lendo um mangá⁷¹. Ela sai do trem e caminha pelo metrô rodeada de pessoas e sobe a escada rolante olhando ao redor e se vê novamente rodeada de pessoas.

Em seguida, Charlotte está do lado de fora de um templo⁷², e a câmera a acompanha conforme ela caminha. De dentro do templo, se vê ela enquadrada pela porta. Do ponto de vista dela, se vê um ritual sendo realizado, então se segue uma sequência de planos do ritual intercalados com planos de Charlotte os observando.

A cena seguinte se passa no quarto de Charlotte, consiste de quatro planos e dura pouco menos de 1 minuto e 20 segundos. Começa com um plano da cidade vista pela janela. Em seguida, Charlotte está falando no telefone, com a janela ao fundo. Ela conversa com uma amiga sobre sua ida ao templo (a que ela se refere erroneamente como um santuário) e afirma, quase chorando, não ter sentido nada. Durante a conversa, existe um corte para um plano mais amplo dela no telefone com a janela em maior destaque, voltando em seguida para o enquadramento anterior, onde ela desliga o telefone e chora.

⁷¹ História em quadrinhos japonesa, diferenciada das ocidentais pelo sentido de leitura da direita para a esquerda.

⁷² O templo Jagan-ji, no distrito de Shinjuku.

A sequência continua no quarto dela. Uma cena que dura em torno de 50 segundos e cinco planos. Charlotte olha um espelho fora de quadro enquanto passa batom e arruma o cabelo. Em seguida, está deitada na cama. Olha de um lado para o outro em silêncio. No plano seguinte, está em pé na cama pendurando um enfeite no teto, ação que continua no próximo, no qual se vê a janela refletida em um espelho. Ela desce da cama e bate o pé na mobília. A cena acaba aí, e no momento seguinte o marido de Charlotte está no quarto, entendendo-se que houve uma passagem de tempo.

No total, a sequência consiste de 25 planos e pouco mais de dois minutos. Nela, pouco acontece em termos de ação ou trama. Charlotte anda de metrô, observa os seus arredores, visita um templo onde o que acontece é indiferente à sua presença. Ela conversa um pouco com alguém, mas sua amiga não presta atenção. Finalmente, passa alguns momentos solitários no seu quarto sem fazer nada.

A partir dessa sequência, é possível começar a observar elementos característicos da imagem-tempo como apontada por Deleuze, assim como certos paralelos com sua presença no neorealismo italiano.

Charlotte anda pela cidade, rodeada de pessoas. Não existe diálogo ou fim específico para suas andanças. Sua caminhada remete por vezes a filmes de Roberto Rossellini como *Alemanha, ano zero* (1948), em que uma criança vaga por um país estrangeiro, *Stromboli* (1950), que “põe em cena uma estrangeira [...] que vai ter uma revelação ainda mais profunda porque não dispõe de reação alguma para atenuar ou compensar a violência do que vê” (DELEUZE, 2013, p. 11), *Europa '51* (1952) em que uma burguesa atravessa uma série de espaços quaisquer, ou *Romance na Itália* (1954), que acompanha uma turista “que é profundamente abalada pelo simples desenrolar de imagens ou de clichês visuais, nos quais ela descobre algo insuportável, para além do limite do que pode pessoalmente suportar” (DELEUZE, p. 11).

De maneira semelhante, as cenas de Charlotte em seu quarto são repletas de uma banalidade cotidiana. As ações não são ligadas umas às outras. Ela passa batom e arruma o cabelo sem um objetivo real, deita na cama alguns segundos, arruma um enfeite. Existe nessas imagens o enfraquecimento das ligações sensório-motoras.

Deleuze comenta uma cena de *Umberto D* (De Sica, 1952): “a jovem empregada entrando na cozinha de manhã, fazendo uma série de gestos maquinais e cansados,

limpando um pouco, expulsando as formigas com um jato d'água, pegando o moedor de café, fechando a porta com a ponta do pé esticado” (DELEUZE, 2013, p. 10). Em ambas as cenas, o que surgem são imagens ópticas e sonoras puras.

Uma cena semelhante ocorre aos 39 minutos de filme. O marido de Charlotte se despede dela para ir em uma viagem e a deixa sozinha no quarto. Segue-se uma cena composta de apenas dois planos e que dura 49 segundos. A cena anterior termina com Charlotte sentada sozinha em sua cama. Em seguida, corta-se para uma vista da cidade. Há um movimento de câmera, revelando se tratar de uma janela. O movimento continua, mostrando Charlotte sentada no parapeito e olhando para fora, prosseguindo até que ela esteja totalmente fora de quadro. O plano seguinte é quase idêntico. Ela permanece sentada. O plano enquadra os pés descalços dela. A câmera sobe até enquadrar a parte de cima do seu rosto olhando para fora.

Enquanto a cena de Charlotte no seu quarto após a visita ao templo é marcada por ações banais e sem conexão entre elas, esse rápido momento leva isso mais adiante ao eliminar a ação da imagem. O único movimento vem da câmera, enquanto Charlotte permanece imóvel. A cena também não tem nenhum som diegético, se escuta apenas a música da trilha sonora. A utilização desses planos na sequência em que se encontram não tem influência direta na trama: eles aparecem entre o marido deixar ela sozinha no hotel e o encontro dela com Bob na piscina do hotel na cena seguinte. Nos silenciosos planos de Charlotte na janela, existe apenas a passagem do tempo, livre da ação.

Outra cena ocorre em torno dos 33 minutos. Ela é composta por 14 planos e dura em torno de 1 minuto e 10 segundos. Começa com Charlotte em um arcade⁷³, olhando ao redor. Vê-se um homem jogando em uma máquina, e um plano que se move do jogo para o homem. Segue-se uma série de planos semelhantes. Novo plano de Charlotte no arcade e outro de um jovem tocando uma guitarra. Ela observa-o, e ele continua jogando sem olhar para ela. Um plano de um homem jogando, outro de Charlotte olhando para fora do quadro, seguido de mais um do mesmo homem jogando, sugerindo que era para ele que Charlotte olhava, ainda que isso não seja estabelecido visualmente na cena. Na sequência, mais um plano de Charlotte caminhando pelo arcade e ainda outro do homem que joga. Finalmente, a cena conclui com um plano de um cruzamento movimentado na rua, sem ligamento com

⁷³ Como o fliperama. Ambiente para jogos, digitais ou não.

a cena anterior ou seguinte. A história retorna para o quarto de Charlotte com a presença do marido dela.

A estrutura da cena de Charlotte no arcade é semelhante à sequência analisada anteriormente: ausência de diálogo, espaço visual marcante da cultura estrangeira que ela se encontra, cenas de balada e perambulação. A escolha dos enquadramentos e da montagem evidencia o olhar dos personagens, segue-se uma ordem clara: alguém faz algo, o personagem observa. Tanto no arcade quanto no templo, essa montagem de planos segue a mesma lógica. E em todos os casos, o que acontece ao redor dos dois é indiferente à presença deles, que não são nem notados, e nada acontece. Ainda uma terceira sequência segue essa estrutura, em torno de 1 hora e 10 minutos da duração do filme, quando Charlotte visita a cidade de Quioto: durante os três minutos da cena, se escuta apenas a trilha sonora conforme ela caminha por um templo e observa estudantes e uma mulher em vestimenta tradicional. Observa-se detalhes de plantas, enfeites, portões. Quando acaba, o filme retorna para Bob, e a cena de Quioto não é mencionada novamente.

Essas cenas de interlúdio se repetem ao longo do filme. Em um momento, um único plano mostra Bob jogando golfe sozinho com o monte Fuji ao fundo. A cena anterior o mostra falando com sua mulher no telefone, e na seguinte ele está almoçando com Charlotte. Outra sequência: Bob e Charlotte voltam para o hotel. Vê-se Charlotte sozinha no quarto, em cima da cama, olhando fotos dela e do marido. Corte para Bob jogando golfe sozinho em seu quarto. No momento seguinte, ele já está na rua indo encontrar Charlotte em uma festa. Em cenas distintas, Bob é visto fazendo exercícios na academia do hotel ou nadando na piscina. Em todos esses casos, as cenas são independentes das que a seguem ou a precedem, não têm diálogo e são indiferentes para o desenrolar da trama.

Noël Burch (1990) criou o termo *pillow-shot* (plano de travesseiro, em tradução livre) para se referir aos planos na obra do cineasta japonês Yasujiru Ozu que suspendem o fluxo diegético. Ele defende, porém, que esses planos se tratam principalmente de cenas de “natureza-morta”, estáticas, sem presença humana. Esses planos, ele defende, “embora nunca contribuam para o progresso da narrativa propriamente dita, frequentemente se referem a um personagem ou a um cenário, apresentando-os ou rerepresentando-os fora do contexto narrativo” (BURCH, 1990, p. 36). Ainda que as cenas e planos de Coppola não se encaixem exatamente nas definições de Burch para os *pillow-shots*, percebe-se que eles

desempenham funções semelhantes. Esse paralelo com Ozu pode ser expandido em outros sentidos, como será visto adiante.

A partir dessas cenas e sequências, é possível compreender alguns padrões nas imagens usadas por Coppola em *Encontros e desencontros*. Ela pontua o filme com momentos de uma banalidade cotidiana, em que nada importante acontece, e com cenas de perambulações e observações. Em especial, essas observações servem para aumentar a sensação de deslocamento dos personagens, ainda que nada seja dito. Para isso, a diretora preenche as imagens com elementos visuais estrangeiros para a cultura dos protagonistas (templos, o Monte Fuji) e com o distanciamento proporcionado pelas janelas, especialmente as que separam seu quarto (íntimo) com o exterior (público).

Deleuze diz que os esquemas sensório-motores existem para “nos esquivarmos quando é desagradável demais, para nos inspirar resignação quando é horrível, nos fazer assimilar quando é belo demais” (DELEUZE, 2013, p. 31). Quando Charlotte vai para o templo e não consegue sentir nada, existe uma quebra entre a reação esperada pela relação entre o clichê e os esquemas sensório-motores e o que realmente acontece: ela percebe a coisa por si só, “a imagem inteira e sem metáfora, que faz surgir a coisa em si mesma, literalmente” (DELEUZE, 2013, p. 31).

Existe então, como foi visto, os elementos da balada/perambulação e da banalidade cotidiana. Esses dois elementos são demarcados visualmente e narrativamente pela diferenciação entre o interno (quarto/ privado/ espaço qualquer) e o externo (cidade/ público/ espaços demarcados). Os dois elementos são utilizados por Coppola pontualmente, e funcionam como um interlúdio na trama principal entre Charlotte e Bob.

5.2.2 – O estilo transcendental

Volta-se agora para as observações de Deleuze sobre Ozu que, para o autor, é o primeiro a desenvolver imagens ópticas e sonoras puras. Para eles, sua obra toma “uma forma balada/ perambulação, viagem de trem, corrida de táxi [...] ou a pé” (DELEUZE, 2013, p. 23). A comparação com Ozu serve aqui para ressaltar o realismo burguês de *Encontros e desencontros*, típico do cinema indie, em comparação com o realismo social do neorealismo. Como Donald Richie nota,

Ozu não abandonou o realismo, mas abandonou, sim, a ideia de que a infelicidade advém exclusivamente das injustiças sociais. Passou a reconhecer que a infelicidade é causada pelo fato de sermos humanos e, conseqüentemente, aspirarmos a uma situação impossível de atingir (RICHIE, 1990, p. 17).

O mesmo tipo de realismo se encontra em *Encontros e desencontros*. A banalidade cotidiana, aqui representada principalmente nas cenas dos protagonistas em seus quartos, na piscina ou na academia do hotel, surgem em relação com a experiência estrangeira de suas andanças pelo Japão. Existe uma grande diferença entre os não lugares de Ozu e os lugares demarcados de *Encontros e desencontros*, mas mesmo diante do estrangeiro e do diferente – aqui nota-se o uso de elementos visuais como o Monte Fuji, templos, cerimônias religiosas etc. –, os personagens se veem sem reação, indiferentes ou incapazes de lidar com o que os cercam. Ainda que se encontrem no estrangeiro, no pouco familiar, o filme é repleto do cotidiano.

Paul Schrader, em seu ensaio *Transcendental Style in Film*, defende a ideia de um estilo de cinema que chama de transcendental, que ele categoriza e associa com o cinema de Ozu, de Robert Bresson e de Carl Dreyer. Segundo ele, o que pode ser entendido como realismo em Ozu não passa de uma estilização:

O desejo de podar a vida de toda expressão frequentemente contorna a realidade do dia-a-dia que, afinal, tem momentos genuínos de teatro e melodrama. Dada uma seleção de inflexões, a escolha é o monótono; entre uma escolha de sons, o escolhido é o silêncio; entre uma seleção de ações, a escolha é a quietude⁷⁴ (SCHRADER, 1972a, p. 39)

Ainda que o transcendental no trabalho de Schrader apareça em relação com o religioso, ele afirma que o mesmo “achou expressões não apenas na religião e na arte, mas também em uma grande variedade de atividades comuns”⁷⁵ (SCHRADER, 1972, p. 17). É possível, através de sua descrição da obra de Ozu, traçar paralelos com *Encontros e*

⁷⁴ No original, em inglês: “The desire to strip life of all expression often bypasses the reality of day-to-day living which, after all, does have moments of genuine theater and melodrama. Given a selection of inflections, the choice is monotone; a choice of sounds, the choice is silence; a selection of actions, the choice is stillness.”

⁷⁵ No original, em inglês: “has found expression not only in religion and the arts, but also in a wide variety of “commonplace” activities”.

desencontros. Entendendo a visão de Deleuze sobre a relação do diretor com as imagens ópticas e sonoras puras, é importante compreender como essas suas obras se relacionam.

Inicialmente, Schrader define o transcendental como o que é “além das experiências sensoriais normais, e aquilo que ele transcende é, por definição, o imanente”⁷⁶ (SCHRADER, 1972a, p. 5). O que ele busca é um estilo cinematográfico em que tais experiências apareçam.

Ao observar a obra de Ozu, ele nota a relação com a ideologia Zen. Para ele, são filmes “estruturados como um haikai⁷⁷, com pausas e declarações grávidas”⁷⁸ (SCHRADER, 1972a, p. 27), e “entre a ação e o vazio, o interior e o exterior”⁷⁹ (SCHRADER, 1972a, p. 29). De acordo com o autor, as cenas do interior são separadas pelo que chama de *codas*, cenas da vida exterior japonesa. A partir dessas três observações, já é possível perceber como esses conceitos aparecem em *Encontros e desencontros*, no uso do silêncio, do vazio e na sua diferenciação do exterior com o interior. Coppola utiliza também uma espécie de *coda* em momentos distintos. A sequência do *arcade*, como foi vista anteriormente, conclui com um plano de um cruzamento na rua sem ligação com a cena que a segue ou a precede. Após a cena de Charlotte passando o tempo em seu quarto, ela tem uma outra cena com seu marido. Daí se corta para um plano da cidade, e desse para Bob chegando ao hotel.

Para Schrader, o estilo transcendental divide o filme em três momentos: o cotidiano, a disparidade e a estase. O cotidiano, como foi visto, pode ser entendido como “uma representação meticulosa de lugares comuns banais e maçantes da vida no dia-a-dia”⁸⁰ (SCHRADER, 1972a, p. 39). Em *Encontros e desencontros* pode se argumentar que, com ambos os protagonistas em um momento de viagem para um país distante, não se trata de uma representação do seu dia-a-dia. Porém, o filme sugere o contrário, revelando pouco de extraordinário em seus momentos no Japão. Bob aparece nadando, indo na academia, bebendo no bar, vendo televisão. Charlotte passa o tempo no quarto, caminha sem rumo

⁷⁶ No original, em inglês: “The Transcendent is beyond normal sense experience, and that which it transcends is, by definition, the immanent”.

⁷⁷ Tipo de poema japonês composto por três versos, com cinco, sete e cinco sílabas, e temática sobre a natureza.

⁷⁸ No original, em inglês: “are structured like the haiku with its pauses and pregnant statements”.

⁷⁹ No original, em inglês: “between action and emptiness, between indoors and outdoors”.

⁸⁰ No original, em inglês: “a meticulous representation of the dull, banal commonplaces of everyday living”.

pelo hotel e pela cidade. Entende-se que, para aqueles personagens, essas situações representam de certa forma o seu dia-a-dia, da mesma maneira que a visita de parentes na casa dos filhos nos filmes de Ozu seja uma quebra na rotina, mas ainda uma representação do cotidiano.

A disparidade, por sua vez, pode ser entendido como um momento decisivo, uma “uma rachadura crescente na superfície monótona da realidade cotidiana”⁸¹ (SCHRADER, 1972a, p. 42). Subitamente, a emoção humana invade a banalidade diária, e ocorre neste ponto “um jorro inexplicável de sentimento humano que não possui um receptáculo apropriado”⁸² (SCHRADER, 1972a, p. 43)

Volta-se para *Encontros e desencontros*. Ao longo do filme, apesar de pequenas alterações, pouco acontece em termos de mudança na vida dos protagonistas. Eles se conhecem, se aproximam, mas nada de substancial muda, e não existe um grande momento de emoção entre os dois, o que vem apenas no final do filme. No clímax da história, Bob encontra Charlotte no meio de uma multidão e sussurra algo em seu ouvido. Ela chora, eles trocam um curto beijo e se despedem antes de Bob ir embora da cidade. Nesse momento, existe uma mudança, uma quebra no cotidiano e na banalidade da vida dos protagonistas. Como foi visto anteriormente, também é nesse momento em que o interior/privado se mistura com o exterior/público. Como Schrader nota, “se um ser humano consegue ter sentimentos tenros e verdadeiros em um ambiente insensível, então deve haver uma disparidade entre o homem e o seu ambiente”⁸³ (SCHRADER, 1972a, p. 43). Ainda que, no filme, o Japão não seja apresentado necessariamente como insensível, fica clara a disparidade que surge entre os protagonistas e o ambiente que os cerca, visualmente representado pelo constante uso de janelas e de outras molduras secundárias e terciárias, assim como os elementos do público e privado.

O sussuro de Bob para Charlotte na multidão remete à descrição da disparidade como “um evento não-objetivo e emocional dentro de um ambiente fático e sem emoção”⁸⁴ (SCHRADER, 1972a, p. 46). O único momento do filme em que existe semelhante

⁸¹ No original, em inglês: “a growing crack in the dull surface of everyday reality”.

⁸² No original, em inglês: “an inexplicable outpouring of human feeling which can have no adequate receptacle”.

⁸³ No original, em inglês: “If a human being can have true and tender feelings within an unfeeling environment, then there must necessarily be a disparity between man and environment”.

⁸⁴ No original, em inglês: “a nonobjective, emotional event within a factual, emotionless environment”.

demonstração de sentimentos é quando Charlotte chora ao telefone ao dizer que não sentiu nada em sua visita ao templo. Dessa maneira, no choro que surge em sua conversa com Bob no final, existe a conclusão emocional do filme. Não à toa, Schrader cita o uso frequente do choro inesperado nos filmes de Ozu como o momento de disparidade. Vale notar aqui que Deleuze discorda que nos filmes de Ozu o cotidiano, a ação decisiva e a disparidade sejam distintos, mas que essas mesmas definições podem ser aplicadas com mais precisão no neorealismo.

Para Schrader, essa ação decisiva, porém, não resolve a disparidade e sim a prende na estase, uma visão congelada da vida. Ele defende que, em Ozu, a estase se dá em uma coda final, uma vista de natureza-morta, a mesma que inicia o filme: “a montanha se tornou uma montanha novamente, mas de maneira totalmente diferente”⁸⁵ (SCHRADER, 1972a, p. 49). Momento semelhante acontece em *Encontros e desencontros*. Ainda que não se trate estritamente de uma coda, imagens semelhantes iniciam e encerram o filme. A primeira cena do filme mostra Bob chegando em Tóquio intercalando planos da cidade à noite com Bob dentro do táxi (Figs. 33 e 34). Na cena final, logo após o encontro de Bob e Charlotte, ele vai embora, e a sequência de planos se dá de maneira semelhante: planos da cidade intercalados com Bob dentro do táxi (Figs. 35 e 36).



Fig. 33

Fig. 34

⁸⁵ No original, em inglês: “the mountain has become a mountain again, but in an entirely different way”.



Fig. 35



Fig. 36

Seguindo Schrader, entende-se que a cidade se tornou uma cidade novamente, mas de maneira totalmente diferente. Na estase, “a forma do filme retorna à dura estilização do cotidiano – mas com um novo propósito. O mundo é como ele era, mas agora se entende que o transcendente está por baixo de toda superfície realista”⁸⁶ (SCHRADER, 1972b, n.p.).

A partir dessa comparação, fica claro como o estilo transcendental proposto com Schrader pode ser visto em *Encontros e desencontros*. O filme apresenta a banalidade cotidiana dos seus protagonistas, Bob e Charlotte. Eles levam suas vidas com dificuldade de criar conexões efetivas, sentindo-se deslocados. Essa banalidade apresenta uma disparidade que cresce até um momento de ação decisiva, uma quebra emocional no cotidiano, que se dá no encontro dos dois na multidão. Após esse momento, existe a estase. No final, os personagens não terminam juntos, e não existe uma sugestão do seu futuro. Os dois seguem suas vidas, mas algo mudou. Existe um antes e um depois definitivos. Ele nota que “a ação decisiva – o milagre das lágrimas – tem pouco significado por si só, mas serve para provar a força da forma”⁸⁷ (SCHRADER, 1972a, p. 51). Assim, as imagens que marcam o início e o fim do filme, ainda que semelhantes, carregam em si todo o significado das imagens que a precederam.

As comparações com a obra de Ozu aqui se revelam importantes ao se entender a importância que Deleuze dá ao diretor como o inventor das imagens ópticas e sonoras puras, e também de elementos que ele mesmo traz em suas pesquisas, dos estudos de Richie,

⁸⁶ No original, em inglês: “the form of the film returns to the hard stylization of the everyday – but with a new purpose. The world is like it once was, but now one understands that the transcendent is just beneath every realistic surface.”

⁸⁷ No original, em inglês: “The decisive action-the miracle of the tears-has little meaning in itself but serves to prove the strength of the form.”

Burch e Schrader. O que se revela mais uma vez é uma ligação com movimentos e cineastas que utilizaram a imagem-tempo, e como essas imagens voltam a surgir em *Encontros e desencontros*.

5.3 – *Maria Antonieta*

Em *Maria Antonieta*, o terceiro longa-metragem de Coppola, a diretora conta a história da última rainha da França desde sua saída da corte austríaca até sua fuga de Versalhes. No filme, os assuntos políticos que normalmente dominam narrativas históricas como essa assumem um pano de fundo, com o foco principal sendo a experiência de Antonieta como uma garota adolescente e estrangeira obrigada a morar em um lugar hostil.

Desprovida de sua identidade, cabe a Antonieta recorrer ao consumo sem fim típico da corte, que a levará à sua queda, mas que também “é uma maneira de pedir à audiência que sinta prazer através de uma forma feminina de escopofilia⁸⁸ da qual Maria tira o único poder e agência disponível a ela” (KENNEDY, 2010, p. 54). Mais do que isso, através da “associação direta do corpo de Maria com o decorativo, que é coreografado de uma maneira altamente fetichizada” (ROGERS, 2012, p. 95), ele se torna um objeto que pode ser “possuído primeiro pelo estado e depois, violentamente, pelo povo” (GALT, 2011, p. 22).

Coppola se utiliza de diversos anacronismos no filme – o mais famoso sendo a presença de um par de tênis contemporâneos entre os calçados da rainha – para criar paralelismos e uma atemporalidade para a história de Antonieta, sugerindo certa universalidade na experiência da mulher adolescente, especialmente na sequência de *As virgens suicidas* e *Encontros e desencontros*, que, juntos, formam uma trilogia informal sobre garotas jovens procurando seu lugar no mundo, sentindo-se presas e exiladas. Assim, os três filmes apresentam diversos elementos estéticos em comum, além de temáticos. De início, o primeiro plano do filme, antes dos créditos, mostra Antonieta (Kirsten Dunst) vestida luxuosamente, reclinada enquanto uma criada faz as suas unhas. Ela passa o dedo em um bolo, lambe, olha diretamente para a tela, de maneira desafiadora, e volta a se reclinar.

⁸⁸ Do grego “gostar de olhar”, refere ao prazer de observar ou ser observado.

Esse plano inicial remete ao começo de *As virgens suicidas*, em que Lux – também interpretada por Dunst –, começa olhando para a câmera (e comendo algo). Da mesma maneira que aquele filme apresenta a história das garotas Lux através dos olhos dos garotos vizinhos, *Maria Antonieta* questiona a narrativa histórica como sendo criada a partir do ponto de vista masculino, oferecendo, então, uma visão alternativa. Ao olhar para a câmera, Antonieta está reconhecendo e desafiando esse olhar, de maneira que recorrente durante o filme. Ao longo da estada da rainha em Versalhes, ela é fruto de intenso escrutínio – a mãe dela (Marianne Faithfull) a avisa, em sua despedida: “todos os olhos estarão em vocês” –, e Coppola apresenta isso ao assumir o ponto de vista de Antonieta em momentos-chave em que ela se sente cercada de olhares. Os primeiros deles se dão na sua chegada ao palácio (Fig. 37) e, logo em seguida, no seu casamento com Luís XVI (Jason Schwartzman) (Fig. 38). Em ambas as cenas, Antonieta caminha por um corredor de pessoas, e Coppola alterna planos da personagem olhando ao redor com planos do ponto de vista dela, vendo as pessoas que a encaram.

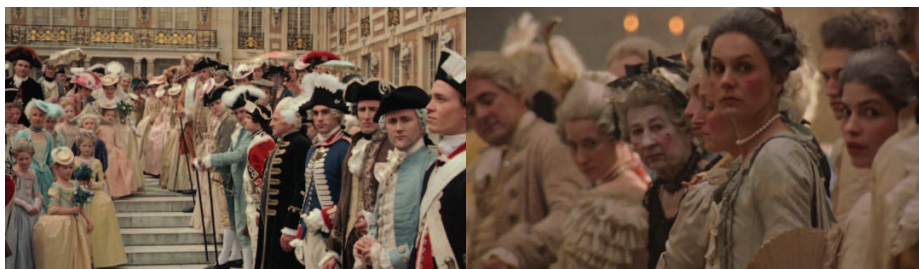


Fig. 37

Fig. 38

O elemento do olhar, assim como em *As virgens suicidas* e, em menor escala, em *Encontros e desencontros*, funciona tematicamente para representar a posição de Antonieta, que é observada até na sua cama de núpcias e ao parir, enquanto, por outro lado, seu marido nunca a olha. Coppola se utiliza desse artifício para representar visualmente a mudança na atitude da corte em relação a Antonieta no início e no fim da história. Em torno dos 48 minutos de filme, a delfina – Antonieta só seria rainha após a morte do rei Luís XV (Rip Torn) – assiste a uma ópera, e, ao fim da apresentação, aplaude. Ao ser informada que isso não é costume em performances para a corte, ela contraria, se levante a aplaude mais, incentivando outros a seguir seu gesto. Finalmente, todos concordam e se unem a ela,

virando-se para Antonietta, sorrindo. Conforme o filme se aproxima do final, se dá outra cena de ópera. Dessa vez, a reputação de Antonietta já começara a cair drasticamente dentro e fora da corte, e, ao final da apresentação, quando ela começa a aplaudir, novamente todos se voltam para ela, mas dessa vez em silêncio, e ninguém se une à sua manifestação de louvor.

O filme em si, enquanto narrativa, apresenta uma estrutura episódica, vaga, sem uma trama central que conecte os eventos. O foco é a experiência de Antonietta e sua vida em Versalhes. Assim, a passagem do tempo é um elemento fundamental na história. Isso fica claro na sequência inicial do filme, quando Antonietta é enviada da Áustria para a França. Após se despedir de sua mãe, segue-se uma longa viagem de carruagem que dura aproximadamente um minuto e meio. Nessa cena, pouco acontece. Antonietta olha pela janela, faz pequenos desenhos com os dedos no vidro, joga cartas com suas criadas. Cortes revelam pouca mudança, e a utilização do *fade out*, técnica geralmente associada com a passagem do tempo, revela apenas as garotas ainda na carruagem. Como Rogers (2012) nota, o movimento do veículo também viola a direção da tela para a qual viaja – indo às vezes da direita para esquerda, às vezes o contrário – de maneira que ela parece apagar o próprio percurso. Essa cena, finalmente, parece descentralizar tempo e movimento.

Uma vez no território francês, Antonietta é despida tanto de roupas quanto de amigas e até de seu cachorro, e deve entrar na França sem nada de sua vida anterior. A maneira que Coppola enquadra esse momento (Fig. 39) acentua a silhueta do corpo adolescente nu de Antonietta contra as trevas das cortinas que a cercam. Essa opção de enquadramento se repete ao longo do filme, em que a protagonista é frequentemente enquadrada através das molduras secundárias de Versalhes e dos ambientes onde transita, e remete diretamente a um plano anterior, quando da sua saída da corte da Áustria (Fig. 40), em que seu corpo e os arredores eram iluminados, com trevas à sua frente, em um esquema de iluminação diretamente oposto ao da cena da fronteira.



Fig. 39

Fig. 40

A maneira que Antonietta é enquadrada por Coppola revela frequentemente o seu estado de espírito e o sentimento de isolamento que ela sente em Versalhes. Ela é vista constantemente filmada de maneira diminuta no quadro, reduzida diante da opulência da corte. Esses enquadramentos são semelhantes aos utilizados em seus filmes anteriores, como quando Lux é abandonada na quadra, ou na maneira que Bob e Charlotte são filmados nos cenários turísticos de Tóquio.

Em dois momentos essa estratégia fica clara. O primeiro se dá conforme Antonietta lê uma das cartas que sua mãe lhe envia cobrando um herdeiro. O plano começa com a personagem enquadrada na moldura de um portal escuro, entre duas paredes, diante de uma balaustrada (Fig. 41). A câmera se afasta lentamente, de maneira que ela se torna enquadrada também por uma série de pilares e outras janelas, se tornando então uma figura diminuta diante do tamanho do palácio (Fig. 42) – o que representa visualmente sua posição na corte. O plano dura 25 segundos.

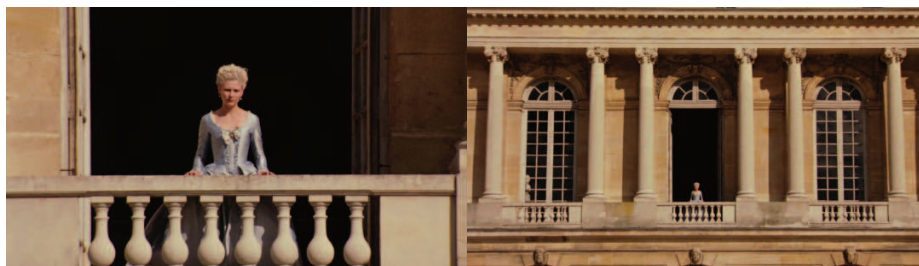


Fig. 41

Fig. 42

O segundo momento em que esse enquadramento se dá ocorre após uma parente do casal dar à luz, enquanto a corte sussurra sobre a incapacidade de Antonietta consumir o casamento. Ela se retira sob olhares reprovadores, segurando o choro, até que finalmente

irrompe em seu quarto, chorando intensamente. Nesse momento, ao abrir as portas com violência, Antonietta quase se choca com a câmera, que a filma muito de perto, o momento mais próximo que chega durante o filme, conforme ela desce ao chão (Fig. 43). O corte seguinte a mostra em silêncio, curvada, pequena no canto do quarto (Fig. 44). A cena realça o sentimento de isolamento paradoxal de Antonietta, que está constantemente solitária, mas cercada de olhos e nunca realmente sozinha.



Fig. 43

Fig. 44

A vida de Antonietta, como fica claro, é regrada pelos rituais da corte e através da repetição – por vezes com efeito cômico – desses. O protocolo matinal, que envolve uma série de damas da corte vestindo Antonietta, seguido por uma reza e o café da manhã ao lado de Luís, é repetido três vezes com a mesma trilha sonora. O corte de um ritual para o outro é utilizado por Coppola como maneira de eludir o tempo, sugerindo que um dia é igual ao outro. Isso é levado ao extremo quando, no final do filme, conforme o palácio é atacado por uma multidão furiosa, Antonietta e Luís ainda se sentam à mesa para comer da mesma maneira de sempre. Igualmente, se vê diversas vezes os dois na cama, nas tentativas frustradas de Antonietta de seduzir o marido de forma a consumir o casamento. Através dos cortes de uma cerimônia idêntica para a outra, Coppola encontra um jeito de desaparecer com o tempo através da repetição ritualística das situações.

Graças à natureza episódica da história, o filme é repleto de tempos mortos e pequenas cenas de interlúdio, assim como em *Encontros e desencontros*. Após a cena da peça, corta-se para uma série de planos de Versalhes. Homens cavalcando, o jardim, uma fonte, uma escadaria. A cena dura 41 segundos e não tem ligação direta com a que a segue ou com a que a precede. Da mesma maneira, para apresentar os 21 anos que Antonietta passou em Versalhes, Coppola também de utiliza de uma série de estratégias de elipse. Em

um plano sem cortes, dois serviçais penduram uma pintura da rainha com seus três filhos e saem de quadro, apenas para voltar alguns segundos depois e trocar o retrato por outro sem o filho mais novo, sugerindo a sua morte, o que é confirmada pelas roupas de luto que Antonietta veste na cena seguinte.

Conforme o filme se aproxima do seu terço final, Antonietta finalmente tem uma filha e ganha de presente o *Petit Trianon*, um palácio de campo em Versalhes, para onde se retira. São nas sequências que se passam lá que o tempo fica mais visível em *Maria Antonietta*. A cena que inaugura essa sessão do filme mostra a rainha deitada em uma sala, cercada de homens em uma espécie de sarau. A câmera novamente a enquadra através de portas (Fig. 45), mas a câmera se move lentamente em sua direção até entrar no aposento, de maneira que a moldura não é mais visível no quadro (Fig. 46). Disso, se corta para planos mais fechados dos personagens.



Fig. 45

Fig. 46

Dessa cena, corta-se para um plano mostrando um vaso – mais uma vez aqui é possível lembrar das naturezas-mortas em Ozu – e para Antonietta olhando pela janela e pedindo para uma criada por roupas mais simples, em claro contraste com as roupas extravagantes que utilizara antes. O que se segue, então, é uma sequência que dura 3 minutos e 15 segundos repleta de momentos e ações banais. Antonietta corre por campos ensolarados, colhe flores e brinca com sua filha pequena. Ela senta com amigas e lê um livro, intercalando cenas da rainha na grama ou passando a mão nas plantas. Finalmente, a cena termina com as garotas em um pequeno barco no lago. Ainda em outro momento, após a partida de seu amante, Lorde Farsen (Jamie Dornan), Antonietta anda melancolicamente pelo campo, olhando o sol através das árvores antes de voltar para

Versalhes, onde ela é mais uma vez enquadrada de maneira diminuta diante das enormes escadarias.

Esses momentos remetem diretamente à cena de *As virgens suicidas* em que os garotos leem o diário de Cecília e as imaginam no campo, em especial os planos onde Lux e Antonietta – ambas interpretadas por Kirsten Dunst – são filmadas contra o sol, de maneira quase idêntica. Mais uma vez existe aqui uma associação visual entre o corpo feminino e a natureza: apenas após ter uma filha que Antonietta consegue se unir à natureza, se livrando dos aposentos artificiais de Versalhes. Não por acaso, imediatamente após a cena em que Luís XVI consuma o casamento, Coppola corta para um plano de Antonietta caindo na grama (Fig. 47), seguido do nascimento da sua filha.

Quando Antonietta retorna de uma festa em Paris, com o dia raiando, durante uma cena na carruagem que a transporta, fazendo o longo percurso de volta a Versalhes, Coppola a enquadra através da janela, mesclando o seu rosto com as árvores refletidas (Fig. 48), novamente remetendo a um plano quase idêntico de Lux em *As virgens suicidas*, marcando o paralelo entre as duas personagens e até mesmo com Charlotte, observando as luzes de Tóquio através da janela de um táxi.



Fig. 47

Fig. 48

Esses paralelos reforçam a relação de *Maria Antonietta* com o tempo e a história além dos tempos mortos. Coppola optou por uma série de escolhas que ressaltam o caráter anacrônico da história e de suas imagens. A trilha sonora do filme é composta em grande parte de músicas dos anos 1980, rock, pós-punk ou new wave. Em uma das cenas mais famosas do filme, logo após o choro de Antonietta no seu quarto, inicia-se uma montagem sobre o som de *I Want Candy*, da banda inglesa Bow Wow Wow. Durante aproximadamente 2 minutos e 45 segundos, se segue uma sucessão de cortes rápidos e

rítmicos – típicos da montagem de videoclipe no estilo MTV – mostrando os consumos exagerados da rainha através da imagens de comidas, tecidos, roupas, jogos e champanhe. Em certo momento, em meio aos sapatos da rainha, é visível um tênis *All-star* (Fig. 49). Em outro momento, diante da série de polêmicas da rainha e da queda da sua imagem perante o público, Coppola corta para um quadro de Antonieta com textos sobrepostos, como “Rainha da dívida!”, remetendo a jornais tabloides modernos (Fig. 50).



Fig. 49

Fig. 50

Essas técnicas visuais e narrativas são utilizadas por Coppola para questionar a relação entre a história e realidade, o passado e o presente, de maneira semelhante como fizera em *As virgens suicidas*. Como Barbosa nota,

as imagens-tempo surgidas de Maria Antonieta, assim, não narram algo que aconteceu apenas no passado; antes, sedimenta, através de um indefinível contínuo, infinitas camadas de tempos heterogêneos; dá a ver lençóis do passado que, se possuem, cada um, idades próprias, originaram-se de um mesmo tecido comum (BARBOSA, 2013, p. 114)

Entre as escolhas da trilha sonora, o tempo narrativo e as referências contemporâneas, Coppola sugere um atravessamento entre três momentos distintos: os anos 2000, quando o filme foi realizado, os anos 1980 e o século XVIII, quando se passa a história. Ao se referir à famosa frase erroneamente associada a Antonieta, “que comam brioche”, Coppola se utiliza da voz sem corpo da multidão sobre a imagem da rainha deitada em uma banheira, utilizando um batom preto destoante do seu figurino típico do filme, de tons pastel. Apenas então ela revela que se tratava de Antonieta lendo sobre isso em um jornal e comentando que nunca diria algo do tipo. A história, não apenas enquanto

narrativa subjetiva pessoal, como em *As virgens suicidas*, mas como construção história, é colocada em questão a partir das potências do falso nas imagens de Coppola, da transição entre diferentes lençóis de tempo. Como diz Deleuze, “é uma potência do falso que substitui e destrona a forma do verdadeiro, pois ela afirma a simultaneidade de presentes impossíveis, ou a coexistência de passados não-necessariamente verdadeiros” (DELEUZE, 2013, p. 161).

O filme encerra com duas imagens. O final narrativo mostra Antonietta fugindo de Versalhes, se despedindo (Fig. 51) – da mesma maneira que em *Encontros e desencontros*, a história efetivamente começa e termina com uma chegada e uma saída. A imagem fica escura por alguns segundos antes de se cortar para o plano final, que dura 15 segundos: o quarto de Antonietta, destruído pela multidão, banhado suavemente pela luz do sol (Fig. 52). A utilização do corte para o preto antes do plano final, assim como o plano dominado pelo branco em *As virgens suicidas* – ou seja, a ausência da imagem –, entra em uma “relação dialética entre a imagem e sua ausência” (DELEUZE, 2013, p. 239) e assume uma potência estrutural. Deleuze continua: “o corte numa sequência de imagens já não é um corte racional que marca o fim de uma *ou* o começo de outra, mas um corte dito irracional que não pertence a uma nem a outra, e começa a valer por si mesmo” (DELEUZE, 2013, p. 239). A tela em preto antes do plano final sugere, antes de tudo, o fim da história. O último plano, imagem desconectada após o final do filme, que não vem e não leva a nenhuma outra situação, desprovido de movimento – mais uma vez se remete aos espaços vazios de Ozu –, funciona de maneira atemporal. Entende-se que se passou algum tempo após a saída de Antonietta, mas não se sabe quanto. A duração imóvel do plano apresenta apenas o tempo puro, uma imagem que não provem do e não leva ao movimento, que existe à parte no tempo e na história.

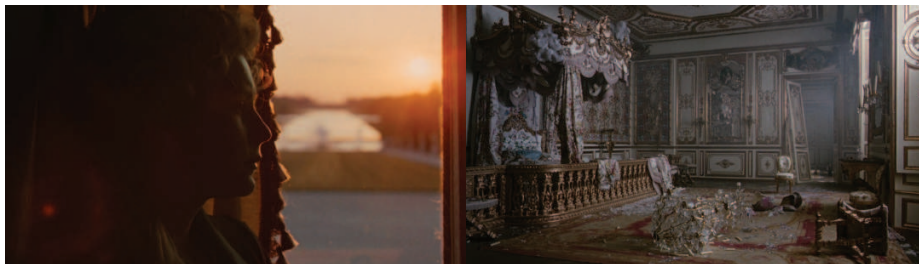


Fig. 51

Fig. 52

Em *Maria Antonieta*, Coppola se volta às estratégias narrativas e visuais que já estabelecera em seus primeiros filmes para expressar a vida interna das suas protagonistas. Através dos seus enquadramentos, por vezes emoldurando a protagonista, por outras através do seu tamanho dentro do quadro, Coppola realça a posição social da rainha. Mais uma vez seus personagens são incapazes de alterar o mundo à sua volta e acabam reduzidos a olhar e a ser olhados, sem poder de ação. Quando Luís XVI é coroado, Coppola mostra Antonieta sentada no fundo do quadro, olhando para ele, antes de cortar para um primeiro plano dela. O único poder que Antonieta possui é o de consumo, e a diretora expressa isso através da hipersaturação da imagem, ao ponto de as pessoas se mesclarem visualmente aos elementos que as cercam.

É o tempo, porém, que ganha grande importância em *Maria Antonieta*, realizando o que os dois filmes que o precederam já estabeleciam. A relação da memória com o passado de *As virgens suicidas* aqui é levada para outra escala, com as imagens em si desafiando o passado enquanto fato imutável, refletindo sobre as ideias de Bergson, em que esse passado apenas se expande no presente como um só: o passado “se manifesta como a coexistência de círculos mais ou menos dilatados, mais ou menos contraídos, cada um dos quais contém tudo ao mesmo tempo, e sendo o presente limite extremo (o menor circuito que contém todo o passado)” (DELEUZE, 2013, p. 122). Ao contrário de *As virgens suicidas*, não existe aqui um narrador ou a subjetividade típica do *flashback*, apenas o anacronismo das imagens e da trilha não diegética.

Em *Maria Antonieta*, Coppola explora a maneira que o corpo feminino é utilizado como ferramenta política e como o mesmo pode ser apropriado e utilizado por outros, frequentemente se utilizando da sua posição dentro do quadro para reforçar essas ideias. A partir de outras escolhas estéticas e narrativas – a vagueação, o observador, a mescla de diferentes lençóis de passado e presente –, também se percebe a maneira que esse filme dialoga com os outros observados e com os que os sucederam.

5.4 – Um lugar qualquer

A história de *Um lugar qualquer* gira em torno de Johnny Marco, interpretado por Stephen Dorff, um bem-sucedido ator de Hollywood que mora no luxuoso hotel Chateau Marmont. Ele leva uma vida hedonista, indo para festas, bebendo e recebendo visitas de strippers. Apesar de tudo, ele parece constantemente desinteressado de tudo que acontece ao seu redor, apático e distante. O filme começa com um plano único. A câmera parada filma o trecho de uma pista em um deserto. Um carro passa pelo quadro, dando quatro voltas na pista antes de parar. De dentro dele, sai Johnny, que fica parado alguns segundos olhando ao redor. A cena dura 2 minutos e 8 segundos.

Esse momento inicial serve para estabelecer um tema visual e temático recorrente no filme: a repetição. Da mesma maneira que Johnny anda ao redor da pista, sua vida parece não se mover para frente, sem rumo. A ideia da recorrência e do cíclico é central no filme. Logo nas cenas iniciais, após um plano curto mostrando Johnny caindo em uma escada e quebrando o braço, ele é visto deitado na cama, olhando duas strippers gêmeas (Figs. 53 e 54), reforçando a ideia. Pouco tempo depois, uma cena semelhante se ocorre, com as mesmas strippers (Figs. 55 e 56). Cada uma dessas cenas dura em torno de cinco minutos. Na primeira vez, Johnny pega no sono. Na segunda, quando ele tenta chamar uma delas, confunde o nome de uma pela outra.



Fig. 53



Fig. 54



Fig. 54



Fig. 56

O filme é construído em torno de diversos elementos e ações banais ecoadas ao longo da história. Alguns planos são utilizados de maneira recorrente: Johnny na varanda olhando para baixo, despertando, tomando banho etc. O cotidiano, nota Fischer, é o “espaço em que se manifesta a banalidade e a repetição – ou aquilo que é considerado como tal” (FISCHER, 2014, p. 4), ideia importante ao se compreender a vida de Johnny.

Ainda mais do que em *Encontros e desencontros*, a trama é quase inexistente. A única mudança se dá a partir da presença de Cleo, interpretada por Elle Fanning, a filha de Johnny, que chega para ficar com ele alguns dias. Ainda assim, o filme não tem uma estrutura narrativa bem estabelecida. Ao longo de alguns dias, Johnny e Cleo passam por uma série de situações, por vezes banais, como ficar em um quarto de hotel jogando videogames, por vezes únicas, como uma premiação que Johnny participa, na Itália. Em todos os casos, os eventos parecem desconectados e pouco afetam uns aos outros.

Cleo é a única relação emocional significativa que Johnny tem. Ao longo do filme, ele é cercado de mulheres, de maneira que parece não poder fugir: ao olhar pela varanda de noite, uma mulher o encara de um *outdoor*. Olhando para baixo, uma outra tira a roupa de banho diante dos seus olhos. Quando abre a porta do quarto, encontra a vizinha da frente e vai para o quarto dela. Em saguões de hotéis, tanto em Hollywood quanto na Itália, durante a premiação, dirigindo na rua ou simplesmente habitando o Chateau Marmont, é interpelado por mulheres que parecem quase idênticas entre si. Em um momento, ele volta para seu quarto com Cleo apenas para achar as duas strippers do começo do filme deitadas em sua cama, esperando-o. Apesar disso, suas relações com essas mulheres são representadas de maneira fria e sem emoção. Na primeira vez que ele faz sexo com uma dela, a cena é escura e ele dorme no meio do ato. Na outra, a câmera filma à distância, de fora da casa, através da janela, enquadrando também o carro do motorista que espera por Johnny. Em outra vez, é filmado apenas o detalhe da cama se mexendo contra a parede.

Coppola associa o distanciamento e desinteresse de Johnny com um problema da incomunicabilidade. Assim, telefones se tornam elementos recorrentes. Ao longo do filme, Johnny recebe mensagens de texto agressivas de números desconhecidos, sem que nunca fique claro quem está mandando, apesar de diversas mulheres ao longo da história demonstrarem desprezo por ele, inclusive uma atriz com quem trabalhou. Ao levar Cleo

para praticar patinação no gelo, ele começa a cena sem olhá-la, mexendo no seu celular. Conforme o tempo passa, porém, levanta os olhos para ela, a única pessoa que consegue o tirar do ritmo cíclico de sua vida. A cena dura mais de três minutos, mostrando a dança inteira de Cleo, sem diálogos. Em seguida, conversando no carro, Johnny descobre que ela já pratica há mais de três anos, o que evidencia a distância entre pai e filha. Uma vez na Itália, ao receber um prêmio, Johnny parece não ter nada a dizer em uma cerimônia em que todos falavam italiano. Quando, no final do filme, eles se despedem, Johnny pede desculpa por não ser presente na vida dela, mas o som é abafado por um helicóptero, e ela vai embora sem escutá-lo.

A recorrência de imagens semelhantes se torna mais relevante ao longo do filme, conforme esses padrões são modificados, sugerindo uma mudança na vida de Johnny. Através da sequência após a despedida de Cleo, é possível perceber algumas estratégias visuais e narrativas adotadas por Coppola. A sequência começa em torno de 1 hora e 24 minutos de filme, dura cerca de 6 minutos e começa com Johnny chegando ao hotel. Ele sai do elevador para o corredor, onde algumas garotas estão paradas, mas ignora-as. Segue pelo corredor e avista outra mulher, seminua, que olha para ele, que corresponde ao olhar e entra no apartamento. O plano seguinte dura 35 segundos, a câmera está parada e filma Johnny sentado em silêncio no sofá sem fazer nada. No plano que segue, que dura 29 segundos, Johnny lava o rosto no banheiro. Em seguida, ele volta para a sala e junta uma bandeja com pratos sujos e coloca-os no corredor. Esses dois planos juntos duram 34 segundos. Após essa série banal de ações, Johnny liga para a mãe de Cleo e afirma que ele não é nada, não é nem uma pessoa de verdade. Após terminar o telefonema, chora intensamente. Esse plano dura pouco mais de 2 minutos e corta para Johnny boiando sozinho na piscina por 32 segundos. Em seguida, se vê Johnny terminando de preparar um macarrão em um plano que dura 30 segundos, seguido por ele comendo sozinho e em silêncio por 25 segundos. Depois disso, uma sequência de pouco mais de 40 segundos com planos de Johnny na varanda olhando para a cidade.

Nessa sequência, é possível perceber o efeito da ausência de Cleo na vida de Johnny através da comparação com planos e ações semelhantes que ocorreram ao longo do filme. Anteriormente, Johnny fora visto na piscina com Cleo, ela cozinhou para ele, ambos comeram e interagiram no apartamento dele. Subitamente, o vazio deixado na tela por Cleo

explicita a volta da repetição na vida de Johnny. O plano de Johnny sentado na sala em silêncio remete a um momento no início do filme em que ele faz a mesma coisa, bebendo uma cerveja enquanto fuma um cigarro por quase 2 minutos. Apesar de seus dias com Cleo, Coppola sugere o retorno ao ciclo de repetições.

Nessa sequência do final, a diretora utiliza uma estratégia semelhante à que utilizara em um momento de *Encontros e desencontros*, já analisado. Ao intercalar uma série de ações banais e cotidianas com a ligação e o choro de Johnny, o único momento em que demonstra fraqueza ao longo do filme, a sequência remete à Charlotte no telefone e em seu quarto. Importante lembrar que a semelhança entre os dois filmes é ainda maior: ambos se passam predominantemente no espaço de um hotel; Johnny, assim como Bob, é um ator desinteressado na própria carreira; os dois passam por uma mudança a partir da relação com uma mulher mais jovem; e ambos os filmes acabam após a despedida dos dois personagens.

Um lugar qualquer, assim como *Encontros e desencontros*, encerra o filme de maneira semelhante ao início, sugerindo uma mudança na vida dos personagens, ainda que nada concreto fique estabelecido. Após sua despedida de Cleo e seu desabafo emocional ao telefone, Johnny decide sair do hotel, indicando que, dessa vez, não irá retornar. Em seguida, pega o carro e começa a dirigir sem rumo aparente. Na conclusão do filme, para em uma estrada semelhante com a da cena inicial. Porém, dessa vez, ao invés de andar em círculos, sai do carro e começa a andar em linha reta. Assim, enquanto o filme começa e se baseia no movimento circular, o final sugere um movimento linear, uma promessa de quebrar com os mesmos padrões.

As escolhas de Coppola remetem, novamente, ao estilo transcendental proposto por Schrader. O cotidiano de Johnny é interrompido pela chegada de sua filha – aqui se percebe novamente a proximidade com os filmes de Ozu, nos quais a visita familiar é frequentemente o elemento de quebra do cotidiano –, e, aos poucos, a presença de Cleo vai revelando os vazios na vida dele. Perto do final do filme, pouco antes da despedida, Cleo chora no carro de Johnny, revelando o medo que sente por não saber quando sua mãe vai voltar e por Johnny nunca estar presente. No momento, ele ainda não revela seus sentimentos. Segue-se uma pequena cena de interlúdio, em que os dois jogam em um cassino, antes da cena da despedida, quando, como foi visto, Johnny tenta revelar como se

sente, mas suas palavras são abafadas. Finalmente, na sequência observada anteriormente, ele chora, o momento decisivo, em que os efeitos do filme parecem afetá-lo e que resultam em uma pequena mudança em sua vida. Novamente, o choro, a explosão de uma emoção incontrolável em um ambiente indiferente, é o ponto emocional central do filme e abre caminho para a estase: assim como em *Encontros e desencontros*, conforme Bob vai embora, a cidade é uma cidade novamente, mas de uma maneira diferente, em *Um lugar qualquer*, quando Johnny decide ir embora, a estrada ainda é uma estrada, mas algo mudou.

Mais ainda do que em *Encontros e desencontros*, o filme é construído em torno de cenas sem consequências para a trama e que diversas vezes parecem soltas entre si. As cenas do começo do filme, especialmente as com as strippers, estabelecem isso rapidamente. O estilo de vida repetitivo e inconsequente de Johnny fica claro através desses momentos. Em certo ponto, Johnny chama uma massagista, mas vem um homem no lugar. Durante a sessão, o massagista fica nu, afirmando ser parte do seu processo, mas Johnny se sente desconfortável e encerra a sessão. Em seguida, corta-se para ele deitado na cama assistindo a televisão em silêncio durante 33 segundos. Mais adiante, uma cena semelhante acontece, com Johnny e Cleo vendo TV juntos na cama, comendo sorvete. Novamente, a repetição de imagens e ações banais reforça as ideias do filme.

Dois momentos em especial servem para exemplificar a utilização dos tempos mortos por Coppola. São dois planos com conteúdo de quadro distintos, mas a maneira que são apresentados referem a um conceito semelhante. O primeiro acontece em torno de 36 minutos de filme. Uma equipe de maquiagem está fazendo um molde do rosto de Johnny para um filme e precisa cobrir a cabeça dele com gesso. Depois que eles aplicam, Johnny fica sozinho, em silêncio, esperando o gesso secar. O plano demora pouco mais de 1 minuto e 40 segundos, com a câmera se aproximando lentamente dele (Figs. 57 e 58).

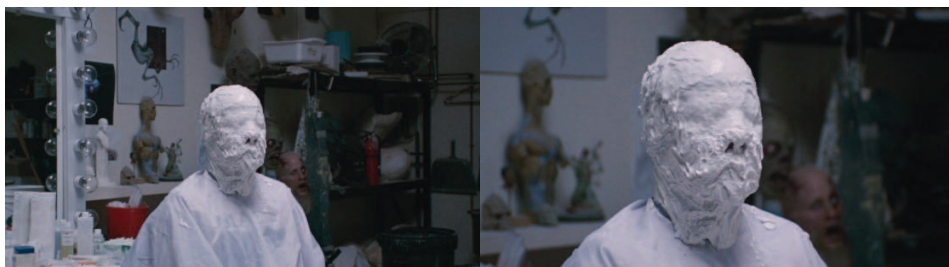


Fig. 57

Fig. 58

O gesso é um dos elementos recorrentes no filme. Logo no começo da história, Johnny quebra o braço e precisa engessá-lo. A primeira aparição de Cleo se dá com ela assinando o próprio nome no gesso do pai, enquanto ele dorme. Em uma cena logo depois, uma mulher também o assina. Na sequência em que Johnny e Cleo vão para a Itália para uma premiação, ele recebe a chave da cidade, e sua palma é colocada em gesso. Johnny finalmente quebra o próprio gesso do braço no hotel enquanto Cleo dança. A cena do molde do rosto ganha considerável ênfase a partir de sua longa duração e por um movimento de câmera ainda não utilizado no filme. A cena apresenta outro significado quando, no final, ao telefone, Johnny afirma não ser nada, nem um ser humano – sua aparência coberta de gesso é completamente livre de feições, desumanizada. Em uma coletiva de imprensa sobre seu novo filme, um repórter pergunta para ele “quem é Johnny Marco?”, mas a câmera corta antes de sua resposta. Ao afirmar no telefone, em seu clímax emocional, que não é nada, reforça essa ideia. Essa cena reflete o estado de espírito do personagem, utilizando um elemento recorrente e uma duração e linguagem destoantes, finalmente encerrando com o plano muito próximo dele, o isolando de todo o resto ao seu redor.

O outro momento semelhante ocorre em torno de 1 hora e 13 minutos. A sequência começa com Johnny e Cleo jogando tênis de mesa, seguido de uma cena dos dois brincando na piscina, submersos. Em seguida, um plano dos dois deitados em cadeiras de sol. A câmera está próxima deles, e Johnny pergunta como Cleo está. Ela afirma que está bem. Lentamente, a câmera se afasta, até eles parecerem distantes (Figs. 59 e 60).



Fig. 59



Fig. 60

Esse plano dura 1 minuto e 46 segundos, quase o mesmo tempo do plano do gesso. Dessa vez, porém, a câmera se afasta, e Johnny não está sozinho. Importante notar também que essa é a única cena do filme com uma música não diegética, o que contrasta ainda mais com o silêncio absoluto da cena do gesso. Fica claro a partir da comparação das duas cenas que existe um paralelo entre os dois momentos, com a duração quase idêntica, o uso destoante de música e de silêncio, aproximação e distanciamento, solidão e companhia. São dois momentos distintos do filme, mas que conseguem exprimir visualmente o estado de espírito do protagonista. Essa cena ainda é seguida por um outro pequeno interlúdio de 40 segundos, novamente com a câmera parada, com Johnny tocando piano para Cleo.

Los Angeles aparece como parte importante da trama, assim como Tóquio em *Encontros e desencontros*. Johnny é visto frequentemente andando em sua Ferrari pela cidade, e os planos dele e de Cleo em seu carro, ou em limusines, os transportam de um momento para o outro da história, mas, efetivamente, os levam a lugar nenhum. Em certo ponto, parado em um semáforo, ele avista no carro ao lado uma mulher que o observa. Supõe que existe um desejo no olhar dela e resolve segui-la, mas, quebrando a expectativa de sedução estabelecida por Hollywood, o encontro não dá em nada: ela entra em uma garagem, e os portões se fecham. Em outro momento, conforme Johnny sai dirigindo do hotel e avista um carro acidentado na rua, mas este também logo fica para trás. Em outra cena, enquanto vai de um lugar a outro com Cleo, o pneu de seu carro fura, o que também não leva a nada. Apesar de a ideia do carro ser bem estabelecida e importante para o personagem – vale notar que o único momento de desabafo de Cleo se dá no carro de Johnny, ao qual ele não tem resposta –, sua função é anulada, uma vez que ele parece sempre retornar ao mesmo lugar, andando em círculos.

Os personagens de *Um lugar qualquer* vivem em deslugares, “uma situação, uma posição psíquica e emocional tingida pelos matizes do indeterminado, do indizível e do inominável” (FISCHER, 2014, p. 5). Esse desajuste, Fischer nota,

é o motor de um movimento desestabilizador, concomitante alojamento/desalojamento, que constitui um sujeito permanentemente assolado pelo desconforto e perturbado pelo estranhamento. É alguém que não está dentro, não está fora, não está entre dentro e fora, que não pertence pertencendo e que pertence sem pertencer. Alguém que é mas não é. (FISCHER, 2014, p. 5).

Assim como Charlotte e Bob, e ainda tantos personagens na obra de Coppola, Johnny sofre desse desacerto, desse desencaixe. Assim como *Encontros e desencontros*, *Um lugar qualquer* aborda o problema do pertencimento e da conexão entre pessoas em um mundo contemporâneo, assim como a ideia de uma vida sem rumo.

Ainda mais do que em *Encontros e desencontros*, o tempo aparece com importância central em *Um lugar qualquer*. É possível notar, a partir dessas observações, as técnicas utilizadas por Coppola na narrativa. O filme inicia-se, desde sua primeira cena, baseado na ideia da repetição, seja de imagens ou de ideias, e certos elementos são reutilizados constantemente. Além disso, a vida de Johnny é marcada por eventos banais e inconsequentes, representados pelas frequentes cenas de interlúdio que não influenciam a trama. A construção da estrutura do filme se dá principalmente a partir da articulação desses elementos recorrentes: carros, mulheres, cama, comida etc. A presença de Cleo é a grande quebra na repetição, e isso é expresso visualmente, mais do que pelo diálogo, através do efeito de sua presença – ou ausência – no quadro. Ainda assim, o tempo cíclico continua presente mesmo com ela: enquanto os dois estão na piscina do hotel na Itália, Cleo vai rapidamente de um lado para o outro enquanto Johnny a observa. O tempo fica explicitado no filme através da repetição, da recorrência de eventos, da duração dos planos e dos momentos de interlúdio.

5.5 – *Bling Ring: A gangue de Hollywood*

*Bling Ring: A gangue de Hollywood*⁸⁹ foi o quinto longa-metragem dirigido por Coppola e, entre os seus filmes, é o que mais destoa estilisticamente. Ainda que mantenha diversas similaridades, especialmente em termos de temática, ele é em grande parte livre dos tempos mortos que marcaram as outras obras, assumindo um ritmo mais rápido e que se aproxima de uma linguagem de videoclipe – uma escolha coerente com o assunto abordado na história-

A trama foi inspirada em um artigo escrito em 2010 para a revista norte-americana *Vanity Fair*, por Nancy Jo Sales, chamado *The Suspects Wore Louboutins* (Os suspeitos

⁸⁹ Referido daqui em diante apenas como *Bling Ring*.

usavam Louboutins⁹⁰, em tradução livre) sobre uma série de roubos cometidos entre 2008 e 2009 por jovens de famílias abastadas em casas de celebridades em Beverly Hills. O grupo invadiu mansões e roubou até 3 milhões de dólares em artigos de luxo de pessoas como Paris Hilton e Orlando Bloom, exibindo-se em clubes e redes sociais.

O filme conta com uma estrutura simples: Rebecca (Katie Chang) e Marc (Israel Broussard) se conhecem em um colégio na cidade de Calabasas, na Califórnia, e logo se tornam melhores amigos. Ambos compartilham interesse pela vida de celebridades, as quais acompanham através de revistas e sites. Após roubar a casa de um amigo de Marc que estava fora da cidade e de uma série de pequenos roubos de carros destrancados, os dois decidem invadir a casa de Paris Hilton que, através de um site de notícias, sabiam estar fora da cidade. O endereço obtiveram na internet. A dupla se uniu a mais três amigas, Nicki (Emma Watson), Sam (Taissa Farmiga) e Chloe (Claire Julien), para uma série de outras invasões. Acabaram descobertos por meio das imagens de câmeras de segurança e por se vangloriarem em festas de seus feitos. O filme encerra-se com uma jornalista escrevendo a história deles e com o julgamento dos jovens.

O filme gira em torno da ideia de imagens. Os protagonistas consomem as celebridades, como se fossem produtos, através de suas imagens. Logo antes da primeira invasão, o filme apresenta uma montagem de fotos e gravações reais de celebridades. Essas imagens passam em rápida sucessão, parando em algumas em particular, geralmente mostrando peças de roupas, como sapatos e colares. Da mesma maneira, em uma das primeiras vezes que Marc e Rebecca saem juntos, eles olham revistas de celebridades e comentam as marcas que elas vestem. Esses famosos, assim, são associados com os objetos que eles usam – assim como fora em *Maria Antonieta*, reforçando o paralelo traçado naquele filme –, e tornam-se eles mesmos produtos a serem consumidos.

Ao invadir a casa dessas celebridades e roubar suas roupas, esses jovens estão consumindo um estilo de vida. Em um momento, invadem a casa de Lindsay Lohan, que Marc diz ser a maior ídolo de Rebecca. Em um plano filmado em câmera lenta, sem trilha sonora, Rebecca coloca o perfume de Lohan e se olha no espelho sorrindo, em uma estética que remete a vídeos publicitários (Fig. 61). Nesse momento, ela virou a imagem que tanto sonhava. Essa mudança de linguagem acontece de maneira recorrente no filme, quanto

⁹⁰ Marca de grife de sapatos.

mais os personagens se aproximam do ideal que buscam. No começo, quando estão em uma festa são filmados à distância das celebridades que também se encontram lá, tirando fotos deles mesmo. Mais tarde, no auge dos seus roubos, uma festa semelhante é filmada toda em câmera lenta, assemelhando-se a um videoclipe.

Em certo momento, conforme os cinco andam pela Hollywood Boulevard, novamente enquadrados em câmera lenta, com uma música pop tocando ao fundo, a cena se assemelha a uma filmagem de paparazzi (Fig. 62). É essa a quebra proposital do estilo de Coppola, combinando a linguagem e a estética do filme com o estilo de vida dos personagens. Esse paralelo com a realidade é reforçado mais ainda pela utilização constante de imagens reais de celebridades. Em especial, as filmagens de paparazzi de Lindsay Lohan sendo presa por roubar joias aproxima ainda mais os jovens de seus ídolos.



Fig. 61



Fig. 62

Não por acaso, os protagonistas estão constantemente fotografando a si mesmos, demonstrando os itens que roubaram, e publicando os registros em redes sociais. Essa é a maneira que encontram, especialmente através das *selfies*⁹¹, de criar e controlar a própria imagem pública, em uma forma de auto-paparazzi. A *selfie*, nesse sentido, “é sobre deixar o espectador entrar no quadro, ao simultaneamente o desfazer e depois o reconstruir com o espectador por trás”⁹² (HENDERSON, 2014, p. 27). Essa ideia fica ainda mais clara ao intercalar imagens das postagens dos jovens em redes sociais com filmagens reais de paparazzi.

⁹¹ Foto que uma pessoa tira de si mesmo.

⁹² No original, em inglês: “about letting the spectator enter the frame, by concurrently breaking it down and then reconstructing it with the spectator behind it”.

Diversas imagens do filme são reconstrução de gravações reais. As cenas captadas por câmeras de segurança na história real foram disponibilizadas publicamente para ajudar na captura dos suspeitos, e essas são recriadas no filme. Em um momento ainda mais literal, Marc dança e canta enquanto fuma um cachimbo na frente de uma webcam (Fig. 63), uma reconstituição quase idêntica de um vídeo disponibilizado na internet pelo garoto que inspirou seu personagem, Nick Prugo (Fig. 64). Essa cena, por sua vez, funciona como um interlúdio, sem ligação com a cena anterior ou a que segue-



Fig. 63

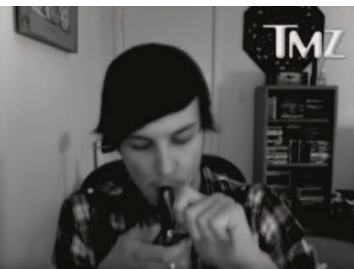


Fig. 64

A própria cidade de Los Angeles, no filme, é utilizada como reflexo de sua imagem cinematográfica. Como nota Baudrillard, “a cidade Americana parece ter saído diretamente dos filmes. Para compreender seus segredos, você não deve, então, começar com a cidade e se mover para dentro da tela; você deve começar com a tela e sair para a cidade⁹³” (BAUDRILLARD, 1999, p. 56). Talvez mais do que qualquer outra cidade, Los Angeles é um espaço influenciado pelo cinema, uma imagem que se retro-alimenta. Conforme os personagens dirigem pela ensolarada Beverly Hills, observando as palmeiras contra o sol, remete-se a imagens de filmes hollywoodianos clássicos. Assim, conforme os personagens transitam por esses espaços, estão se inserindo realmente na *imagem* desses lugares, baseados na sua construção como elemento cultural que, como fica claro, é a maneira que encontram de interagir com a realidade. É através dessa exposição de atalhos culturais, revelando a artificialidade por trás deles, que mais uma vez Coppola quebra com os clichês, encontrando a crise nessas imagens típicas.

⁹³ No original, em inglês: “The American city seems to have stepped right out of the movies. To grasp its secret, you should not, then, begin with the city and move inwards to the screen; you should begin with the screen and move outward to the city”.

A maior parte do filme, praticamente todo o seu segundo ato, gira em torno das invasões, sem grandes conflitos. Assim como o fizera em *Maria Antonieta* e *Um lugar qualquer*, Coppola aposta no poder da repetição, e os roubos assumem um ar quase ritualístico, cada vez mais vazio de sentido. Como Henderson nota, “tanto em um nível neurológico quanto filosófico, repetição se torna expectativa, o que se torna percepção⁹⁴” (HENDERSON, 2014, p. 40). Em certo momento, os protagonistas dirigem à noite, bebendo e cantando. Subitamente, em um cruzamento, o carro deles é atingido por outro. Pouco depois, dois dos personagens estão novamente dirigindo em um plano enquadrado de maneira quase idêntica. Baseado na expectativa criada pela cena anterior, espera-se outro acidente, mas dessa vez nada acontece. Essa ideia se repete ao longo do filme, conforme os personagens escutam helicópteros durante uma invasão ou são quase pegos por seguranças, até que, finalmente, são traídos pelas próprias imagens – sejam as da câmera de segurança ou as fotos incriminadoras que postavam.

Um plano, porém, quebra a expectativa criada pelo resto do filme e, com isso, muda a maneira que os personagens são vistos pela audiência. A cena acontece em torno dos 36 minutos e 54 segundos, após Coppola mostrar uma entrevista real com a atriz Audrina Patridge, seguido de Marc e Rebecca decidindo roubar a casa dela. O roubo é mostrado em um único plano que dura 1 minuto e 52 segundos. Começa mostrando a casa à distância em um enquadramento aéreo (Fig. 65). A câmera se aproxima lentamente da cena, sem nenhuma música, conforme as figuras dos dois entram na casa e passam de um cômodo ao outro, acendendo as luzes, até que finalmente vão embora (Fig. 66).



Fig. 65

Fig. 66

⁹⁴ No original, em inglês: “On both a neurological and philosophical level, repetition becomes expectation, which becomes perception”.

Enquanto a maior parte dos roubos é filmados com uma linguagem de videoclipe, com cortes rápidos e acompanhado de músicas pop ou de hip-hop – por vezes lembrando a sequência de “I Want Candy” em *Maria Antonieta*, confirmando o efeito anacrônico na edição daquele filme –, a maneira que Coppola enquadra e filma essa cena quebra com a ilusão e a expectativa criada anteriormente. Visto à distância, sem o embelezamento com que os personagens veem a si mesmo, a imagem revela a cena como ela é: os jovens parecem ladrões típicos, invadindo a casa de alguém para roubar. Mais do que isso, com as grandes paredes de vidro, da maneira que se observa a passagem dos personagens de um “quadro” ao outro, a casa em si parece um enquadramento da imagem de Hollywood.

Ainda que, esteticamente, *Bling Ring* seja diferente do estilo que Coppola desenvolvera nos quatro longas anteriores, ele mantém elementos recorrentes em sua obra. Semelhante a *As virgens suicidas*, a história é pontuada por cenas dos personagens dando entrevistas para a jornalista que escreveu o artigo sobre eles, apresentando detalhes da sua versão da história. Mais uma vez essa é uma maneira de questionar a veracidade das imagens apresentadas, uma vez que cada personagem busca apresentar o que aconteceu de uma maneira que o favoreça. O filme encerra com Nicki dando uma entrevista após sair da cadeia. Ela termina o filme olhando diretamente para a câmera (Fig. 69), sugerindo que os interessados em sua história acessem o seu site, atingindo finalmente o status de celebridade que buscava e implicando o espectador, com o seu olhar, no mesmo ciclo de consumo. Assim como as *selfies*, é uma maneira dos jovens controlarem as próprias imagens e histórias.

Em uma forma de auto-referência, o filme também tem uma imagem recorrente em todos os outros trabalhos de Coppola: o personagem olhando de dentro de um carro – ou carruagem –, com o lado de fora refletindo sobre o rosto dele (Fig. 67). No caso de *Bling Ring*, a janela novamente parece representar o quadro-tela pelo qual os personagens consomem a cultura, seja da televisão, do computador ou dos celulares, e o qual eles desesperadamente desejavam atravessar. Esse plano, que ocorre no terceiro ato do filme, quando eles já foram descobertos, reforça essa distância intransponível.



Fig. 67

O tempo, em *Bling Ring*, é um elemento menos crucial do que nos filmes anteriores de Coppola. Pode-se perceber sua presença na constante repetição das sequências de invasão ou de imagens semelhantes, como os personagens em clubes noturnos ou se olhando no espelho. Comparado a filmes como *Um lugar qualquer*, é relativamente livre de tempos mortos, com uma narrativa mais linear. Apesar disso, Coppola encontra nessa estética um paralelo com a vida dos personagens cuja história ela conta, aproximando-se de uma linguagem de videoclipe e de paparazzi. Através de montagens com imagens em redes sociais, fotos e filmagens de paparazzi, gravações de câmera de segurança e das entrevistas para o artigo, cria-se um grande espectro do consumo da imagem, questionando a separação entre a ficção e a realidade projetada para consumo, dentro e fora do filme.

6 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta pesquisa, buscou-se compreender como se dá a construção do quadro cinematográfico na obra da diretora norte-americana Sofia Coppola. Para isso, foi necessário entender o contexto em que essas imagens são criadas, compreendendo-as como uma herança de uma série de mudanças que ocorreram no cinema ao longo do século XX, aproximando-as de um cinema moderno contemporâneo.

Coppola demonstra uma percepção sobre o processo do quadro que é essencialmente moderna. A quebra com os padrões estabelecidos dentro do cinema clássico

estabeleceram uma consciência em relação ao meio que reflete na criação das imagens no cinema da diretora. Essa noção permeia ao longo dos movimentos do cinema moderno que influenciaram o indie e, por consequência, Coppola.

Dentro da construção histórica dessas imagens, percebeu-se a ligação das mesmas com o que Deleuze reconheceu como imagens-tempo. Ainda que seja um conceito que o autor associa com o cinema moderno, suas características já eram presentes durante toda a história do meio, impedindo uma separação categórica entre dois momentos históricos baseado na presença ou ausência dessa imagem. Ainda assim, Deleuze parte do neorealismo italiano para demonstrar o surgimento da imagem-tempo no cinema, apontando uma mudança na relação do homem com o mundo e com a história – e, fundamentando-se nos estudos de Henri Bergson sobre a percepção, com as imagens que percebe ao seu redor. Dessa maneira fica clara a ligação que é feita entre a sociedade onde um tipo de cinema é realizado e as imagens que ele apresenta.

O cinema do século XX como um todo não pode ser generalizado como *cinema moderno*, assim como a presença da imagem-tempo desde o neorealismo não é onipresente. Mais do isso, o cinema encontrou maneiras de produzir um hibridismo entre as imagens-movimento e as imagem-tempo ao longo dos anos. Deleuze associa o surgimento dessas novas imagens com o efeito da guerra na sociedade, o que gerou uma crise social e imagética. A crise, porém, não existe apenas na guerra. Assim, mantendo características acumuladas, o cinema moderno se espalhou pelo mundo, gerando movimentos distintos e frequentemente associados com o país onde são desenvolvidos: a *nouvelle vague* francesa, a Nova Hollywood, entre outros. Como notou David Martin-Jones:

O fato de que as imagens-tempo que emergiram na França negociam um contexto nacional ligeiramente diferente daquelas que emergiram na Itália, Alemanha, Japão, e até na América, ajuda a explicar as muitas sutis diferenças que existem entre as imagens-tempo desses cinemas variados⁹⁵ (MARTIN-JONES, 2006).

⁹⁵ No original, em inglês: “The fact that the time-images that emerged in France negotiate a slightly different national context than those which emerged in Italy, Germany, Japan and even America, then, goes a long way towards explaining the many subtle differences that exist between the time-images of these different cinemas”.

Cada um desses movimentos encontrou sua própria maneira de representar a crise dentro do quadro cinematográfico. Essas representações, então, não se limitam às temáticas e às narrativas, são imagens que podem ser determinadas pelos elementos do plano: enquadramento, iluminação, movimento de câmera, o extra-quadro, a *mise-en-scène* etc.

Argumentou-se aqui que o cinema indie, uma variação do cinema independente americano dos anos 1990, herdou diversas características do cinema moderno, tornando-se um dos maiores e mais significantes movimentos cinematográficos contemporâneos. Como os outros que o precederam, suas temáticas e linguagens foram influenciadas pelo contexto social em que estava inserido, sendo produzido à margem dos grandes estúdios, refletindo uma mal-estar social em suas obras. Como foi visto, esse mal-estar se afastava das problematizações político-sociais de movimentos anteriores, voltando-se para as políticas burguesas de corpo e identidade. O movimento focou em filmes que tratavam frequentemente da vida em família, de questões de sexualidade e de amadurecimento dentro da sociedade. Não por acaso, um dos gêneros mais populares dentro do cinema indie é o filme adolescente. Assim, enquanto movimentos como o neorealismo abordavam uma crise na maneira de o homem se relacionar com o mundo, o indie focou na crise pessoal do homem dentro da sociedade, com temas de despertencimento, isolamento e solidão urbana.

Percebeu-se, a partir das observações sobre os temas abordados na obra de Sofia Coppola, que estes refletiam questões centrais do cinema indie. A partir daí é possível fazer a ligação: se o cinema moderno é rico em imagens-tempo, que, por sua vez, refletem um contexto social específico, e isso é presente no cinema indie, do qual Coppola pode ser entendida como um exemplo, as imagem-tempo presentes em sua obra devem representar o mal-estar que é central no movimento no qual seus filmes estão inseridos. Nessa pesquisa se como se dão essas representações de um mal-estar social *dentro do quadro cinematográfico*. Para isso, analisou-se os filmes dela a partir de suas imagens, retirando-as do fluxo.

Até o ponto onde a pesquisa foi realizada, Coppola dirigira seis longa-metragens, cinco dos quais se encontravam disponíveis em DVD para a análise, enquanto um ainda estava em lançamento nos cinemas. A partir da análise desses cinco filmes (*As virgens suicidas*, *Encontros e desencontros*, *Maria Antonieta*, *Um lugar qualquer* e *The Bling Ring: A gangue de Hollywood*), alguns padrões ficaram claros, que dizem por vezes sobre

suas temáticas como diretora, por vezes sobre o mal-estar que se buscava observar. Na análise, se observou as características visuais específicas de cada filme, os elementos que apresentavam em comum, e, também, como a imagem-tempo surgia nessas obras.

O tema da solidão e do isolamento, um dos mais recorrentes nos filmes analisados, é frequentemente representado por Coppola através da posição dos personagens dentro do quadro e sua relação com os espaços que os cercam. Em *As virgens suicidas*, isso se dá a partir da distância causada pelo olhar dos garotos para a casa das irmãs Lisbon, mas esse sentimento é especialmente presente nos seus três filmes seguintes. Em *Encontros e desencontros*, Coppola utilizou a distinção entre os espaços que os personagens transitam, o interior e o exterior, a natureza, as multidões, o quarto de hotel. A maneira como os protagonistas se encaixam nesses ambientes reflete sua posição emocional no contexto do filme. Uma imagem frequente é a dos personagens diminutos em planos muito abertos: Antonietta no seu quarto, Lux na quadra de futebol, Charlotte e Bob nas ruas de Tóquio.

A figura das janelas, em *Encontros e desencontros*, funciona não apenas como divisor dos espaços íntimos e públicos, mas como uma maneira de *dar a ver* um ao outro, de realçar a distância entre os dois ao mesmo tempo que enquadra o isolamento dos personagens. Para esse efeito, Coppola se utiliza de uma variedade de molduras secundárias e terciárias, elementos que já surgiam em *As virgens suicidas*, em que não apenas os jovens, mas toda a vizinhança observava as irmãs através de janelas, de onde as próprias garotas, confinadas em sua casa-prisão, também observavam a vida lá fora. Essas molduras voltariam novamente a ser importante em *Maria Antonietta*, em que a protagonista é frequentemente enquadrada pelos elementos visuais de Versalhes, em grande parte para reforçar o seu sentimento de deslocamento e o seu papel central como objeto do olhar da corte. Em *Bling Ring*, são as emoldurações das telas – de celular, de computadores, de televisão – que governam a vida dos protagonistas, que tentam em suas ações quebrar a distância do quadro ao invadir a vida das celebridades e controlar o *frame* através de suas *selfies*.

Essa utilização dos quadros e molduras reforça ainda a ideia do *olhar* e do *ser olhado*, que é de central importância em *As virgens suicidas*, obra em que o valor das garotas é dado a partir daqueles que as observam, e em *Maria Antonietta*, no qual, ao se colocar a câmera no ponto de vista da rainha, se quebra uma expectativa histórica em

relação ao papel de Maria Antonieta, posicionando o espectador no papel do observado. Ambos os filmes começam com as protagonistas olhando diretamente para a câmera, reconhecendo o caráter *voyeurístico* do cinema e das suas histórias, implicado o espectador no rumo que tomam. Pelo mesmo motivo, *Bling Ring* encerra com imagem semelhante, com uma das protagonistas olhando o – e se dirigindo ao – espectador. Em *Encontros e desencontros*, ainda, a relação dos personagens com a cidade e o mundo que os cerca se dá principalmente através do olhar: seja no hotel ou na cidade, existe uma distância quase intransponível entre eles e os outros, então lhes resta apenas vagar e observar.

Outro elemento recorrente nos filmes analisados foi a presença de tempos mortos, especialmente os preenchidos por atividades banais ou tediosas. Isso é especialmente marcante em *Encontros e desencontros* e *Um lugar qualquer*, cujas narrativas são, em grande parte, construídas a partir desses momentos. Coppola captura longas cenas ou sequências em que pouco – ou nada – acontece, ou avança a trama, seja com Johnny Marco fumando e bebendo durante dois minutos em silêncio, Charlotte arrumando seu quarto ou Antonieta ouvindo languidamente a música que tocam para ela. Esses momentos reforçam o sentimento de tédio – ou *ennui* – desses personagens, mesmo quando cercados de excessos. O tempo é preenchido por ações, imagens e momentos soltos entre si, que frequentemente funcionam como interlúdios entre cenas distintas, outra técnica recorrente da diretora. Personagens parados em silêncio, ou realizando ações mundanas e que não levam a outras ações são figuras importantes nas narrativas de Coppola, assim como os personagens que vagueiam sem rumo, frequentemente para voltar onde começaram, e de onde dificilmente conseguem sair: os hotéis Park Hyatt e Chateau Mormont, ou o palácio Versalhes.

A questão da recorrência desses personagens aos lugares de onde não conseguem sair remete à repetição frequente de imagens, técnica comum em muitos dos filmes analisados. Em *Maria Antonieta*, *Um lugar qualquer* e *Bling Ring*, Coppola reforça a ideia das ações cíclicas dos seus personagens através de planos semelhantes e imagens que se repetem. Em *Antonieta*, isso se refere à natureza ritualística e imutável de Versalhes até diante do seu próprio fim, como na imagem de Antonieta e Luís XVI tomando café manhã após manhã, ou nos rituais matinais exageradamente idênticos, enquanto em *Um lugar qualquer* essas imagens assumem um tom quase metafórico na cena inicial, com o

personagem literalmente dirigindo em círculos. Diversas imagens o cercam ao longo do filme – seja em suas ações ou nas pessoas e lugares onde transita, tudo parece ser recorrente, indistinguível um do outro, como as gêmeas que fazem um espetáculo para ele mais de uma vez. Em *Bling Ring*, o segundo ato do filme é construído em torno das mesmas situações, mas Coppola utiliza a expectativa criada pela repetição para criar um clima de tensão, seja durante o roubo ou conforme os personagens dirigem durante a noite, enquadrados sempre da mesma maneira – igualmente, quando ela quebra essa repetição, durante o roubo da casa de Audrina Patrige, o espectador é forçado a repensar a maneira que via as imagens anteriores e as que seguem.

A partir desses elementos, fica possível entender como se dá a construção das imagens e a presença do tempo nos filmes de Coppola. Deve se notar, ainda, a importância que ela dá à relação do passado com as imagens, central em *As virgens suicidas* e *Maria Antonieta*, e, em menor escala, em *Bling Ring*. Em *Maria Antonieta*, essa relação se dá através do reconhecimento da história de Antonieta como uma narrativa histórica, questionando a imagem construída da personagem e, a partir do uso de diversos anacronismos, um aparelhamento de diversos tempos distintos. Em *As virgens suicidas*, porém, as próprias imagens apresentadas são colocadas em questão. Ao assumir a narrativa de um dos garotos, os planos sendo dominados por uma qualidade nostálgica que falsifica a realidade, a inundando de clichês imagéticos da época em que o filme se passa, inspirando-se na fotografia e publicidade dos anos 1970 para recriar um passado falsificado através do olho do narrador. A visão surreal que os garotos têm das irmãs é apenas reforçada em suas cenas de sonho e devaneio, em que a figura mítica de um unicórnio é colocada lado a lado com a das garotas. De maneira semelhante, conforme os jovens de *Bling Ring* recontam sua história para a repórter, se vê a imagem através de uma linguagem que se assemelha do videoclipe, do publicitário e da cultura dos paparazzi, da maneira que eles se viam ou desejavam ser vistos. A verdade, assim, está sempre em crise. Disso, volta-se para Deleuze, ao afirmar que “a indiscernibilidade do real e do imaginário, ou do presente e do passado, do atual e do virtual, não se produz portanto, de modo algum, na cabeça ou no espírito, mas é o caráter objetivo de certas imagens existentes, duplas por natureza” (DELEUZE, 2013, p. 89).

Coppola evoca lugares-comum visuais como *atalhos culturais* para o espectador, que, reconhecendo essas estéticas – publicitária, histórica etc. – é forçado a reconhecer sua superficialidade e o que se esconde por trás delas. Essas quebras dos clichês é constante e extremamente relevante na construção de suas imagens ao desconstruir narrativas, sejam elas as histórias subjetivas de *Bling Ring* e de *As virgens suicidas* ou a histórica em *Maria Antonieta*, na qual ela quebra com as expectativas comuns do drama de época enquanto ainda preenchendo o filme com imagens típicas do gênero, apenas para realçar sua artificialidade ao inserir elementos que não pertencem ali. Em *As virgens suicidas* e *Maria Antonieta*, ela expande isso ao colocar a imagem do corpo adolescente feminino como ponto de crise, subvertendo a técnica do *male gaze* tão comum no cinema, o que também pode ser visto no plano inicial de *Encontros e desencontros*, com o foco dessexualizado na lingerie de Charlotte. Ela cria, através das imagens, associações desses corpos com a natureza – a ligação das irmãs Lisbon com as árvores, Antonieta no campo após dar à luz – e com objetos que devem ser possuídos e consumidos por outros. Nesses casos, o corpo das personagens se mescla com os seus arredores. Como Deleuze nota, “a atitude do corpo é como uma imagem-tempo, que introduz o antes e o depois, no corpo, série do tempo” (DELEUZE, 2013, p. 234). Em *Maria Antonieta*, ela ainda é associada diretamente com os doces que consome – ao ponto onde ambos se tornam indistinguíveis um do outro diante da edição, levando uma personagem a comentar que “ela parece um pedaço de bolo”. Essa afinidade de Coppola com a representação do corpo feminino novamente encontra eco em Deleuze, que diz:

Parado ou no espaço, o corpo da mulher conquista um estranho nomadismo que lhe faz atravessar idades, situações, lugares [...]. Os estados do corpo segregam a lenta cerimônia que religa as atitudes correspondentes, e desenvolver um *gestus* feminino que capta a história dos homens e a crise do mundo. É esse *gestus* que reage sobre o corpo dando-lhe uma hieratismo que lembra uma austera teatralização, ou antes, uma “estilização” (DELEUZE, 2013, p. 235).

Nessa análise também se buscou explorar como outros autores, como Richie, Burch e Schrader, exploraram essas imagens tipicamente modernas, especialmente em Ozu, que “antecipou o cinema moderno, desde o período que antecede a guerra” (DELEUZE, 2013, 324), demonstrando como as condições dessas imagens sempre se encontraram no cinema,

negando a divisão dicotômica entre o moderno e o clássico. Percebeu-se como o estilo transcendental de Schrader se atualiza em *Encontros e desencontros* e *Um lugar qualquer*, sucedendo a banalidade com uma crescente disparidade, culminando com uma ação decisiva, seguido da estase. Percebeu-se que, em Coppola, existe essa diferenciação entre um antes e um depois, uma mudança. Ainda que muitas vezes seus filmes iniciem e encerrem com imagens semelhantes – tanto *Encontros e desencontros* quanto *Maria Antonieta* começam e terminam com uma chegada e uma partida, enquanto *Um lugar qualquer* inicia-se com Marco dirigindo em círculos e termina com ele caminhando em linha reta –, entende-se que algo mudou, que o mundo não é o mesmo, ainda que este seja repleto do banal e do cotidiano.

Tempos mortos, espaços vazios, personagens que vagueiam e observam. A utilização do corpo – em especial do corpo feminino – e de molduras secundárias e terciárias, a quebra dos clichês, imagens que misturam passado e presente, real e imaginário, o falso e o verdadeiro. Imagens que povoam o cinema de Sofia Coppola e características da imagem-tempo, do que Deleuze chamaria de um cinema moderno. O que elas representam nos filmes observados? Dentro desse cinema, essas são características inseparáveis, pois servem para construir um sentimento dentro do quadro cinematográfico, uma representação técnica e estética de um mal-estar social. Se um se sente isolado, é por ver e reconhecer a existência de outros e a distância entre eles. É dentro do plano que Coppola encontra esses sentimentos: a incomunicabilidade de seus protagonistas com o mundo que os cerca a partir da relação destes com todos os outros elementos dentro do quadro. Seus questionamentos sobre a posição da mulher na sociedade são interpretados por meio do corpo feminino tanto em uma sociedade contemporânea quanto em dois passados distintos, o valor que ele possui enquanto algo a ser olhar e possuído. Suas imagens são repletas do vazio, por vezes de maneira literal. Ela retira a ação, reduz o movimento, afrouxa as ligações entre as imagens. Assim, é dentro dessas mesmas imagens que ela encontra esse mal-estar contemporâneo, marcado pela distância, pelo isolamento, pelo tédio. Afasta-se de tantos questionamentos político-sociais que marcaram o cinema moderno desde o neorealismo, mas mantém-se ainda as características que Deleuze percebeu nessa imagem. A imagem visual, ele reforça,

mostra a estrutura de uma sociedade, sua situação, seus lugares e funções, as atitudes e papéis, as ações e reações dos indivíduos, em suma, a forma e os conteúdos. E, é verdade, ela envolve de tão perto os atos de fala que pode nos fazer ver as lamentações dos pobres ou o grito dos revoltados (DELEUZE, 2013, p. 268).

Seja em Tóquio, em Los Angeles, na Michigan dos anos 1970 ou em Versalhes no século XVIII, Coppola criou imagens que representam um mal-estar social contemporâneo e apresentam uma sociedade – e imagens – em crise. Através das características que Deleuze aponta desde o neorealismo – e que existem desde antes –, de suas próprias preocupações e estilizações como autora, ela produziu imagens que refletem preocupações do movimento indie sobre a sociedade em que fora produzido. Ainda que não seja uma relação exaustiva de todos problemas que interessem ao movimento, sua obra serve como reflexo de certas tendências técnicas e estéticas da época, aproximando-as de uma série de construções na linguagem cinematográfica ao longo do século XXI. Nessa pesquisa, buscou-se compreender como isso se deu dentro do quadro e dos elementos que o compõem, assim como a relação entre as imagens que formam o fluxo cinematográfico, formulando, através disso, um conhecimento maior sobre uma produção cinematográfica contemporânea, o que ela representa e como ela dialoga com a história do meio.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDREW, Dudley. **As Príncipeis Teorias do Cinema**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989, p. 221.

ANDREW, Dudley. **What Cinema Is!**. Nova Jersey: Wiley-Blackwell, 2010, p. 180.

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas: Papyrus Editora, 2002, p. 317

AUMONT, Jacques. **O olho interminável**. São Paulo: Cosac Naify, 2004, p. 266.

BACHELARD, Gaston. **The Poetics of Space**. Boston: Beacon Press, 1994, p. 288.

BARBOSA, André A. **Nostalgia e melancolia nos cinemas de Philippe Garrel e Sofia Coppola**. 2013, p. 136, Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2013.

BAUDRILLARD, Jean. **America**. Nova York: Verso, 1999, p. 129.

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadoria**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007, p. 200.

BAZIN, André. **O que é o cinema?**. São Paulo: Cosac Naify, 2014, p. 413.

BEAVER, Frank Eugene. **Dictionary of Film Terms: The Aesthetic Companion to Film Art**. Nova York: Peter Lang, 2006, p. 289.

BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Belo Horizonte: Editora UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2006.

BERGSON, Henri. **Matéria e Memória**. São Paulo: Martins Fontes, 1999, p. 291.

BISKIND, Peter. **Como a Geração Sexo-drogas-e-rock'n'roll Salvou Hollywood**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2009, p. 504.

BURCH, Noël. Ozu Yasujiro. In: NAGIB, Lucia; PARENTE, André (Org.). **Ozu o extraordinário cineasta do cotidiano**. São Paulo: Marco Zero, 1990, pp. 29-56.

CAVALCANTE, Denise M. Entre o hotel e a cidade: espaços em trânsito no filme *Encontros e desencontros da diretora Sofia Coppola*. **Comunicación**, Sevilha, v. 1, n. 10, 2013, p. 387-395.

COOK, Pam. Sofia Coppola. In: TASKER, Yvonne, **Fifty Contemporary Film Directors**, Abingdon-on-Thames, 2011. p. 126-133.

CONTRERAS, Carolina A. D., **Personagens femininas na filmografia de Sofia Coppola: representações e identidade no cinema contemporâneo**. 2009, p. 130,

Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. 2009.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a filosofia?** Rio de Janeiro: Editora 34, 1993, p. 279.

DELEUZE, Gilles. **Difference and Repetition.** Nova York: Columbia University Press, 1994, p. 350.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1: The Movement-Image.** Minneapolis: University of Minnesota Press, 1997. p. 250.

DELEUZE, Gilles. **Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia.** São Paulo: Ed. 34, 1999a, p. 103.

DELEUZE, Gilles. **A Imagem-Tempo.** Tatuapé: Brasiliense, 2013, p. 332.

DURANT, Will. **A História da Filosofia.** Rio de Janeiro: Record, 1996. p. 398.

FISCHER, Sandra. O palhaço silencioso, melancólico Somewhere, perplexidades: o deslugar no cinema contemporâneo. **Rumores**, São Paulo, v. 8, n. 15, 2014, p. 154-170.

FORNAZARI, Sandro Kobol. A imagem-cristal: a leitura deleuziana de Bergson nos livros sobre o cinema. **Artefilosofia**, Ouro Preto, n.9, p. 93-100, out. 2010.

FRIEDBERG, Anne. **The Virtual Window: From Alberti to Microsoft.** The MIT Press, Cambridge, 2006, p. 357.

GALT, Rosalind. **Pretty: Film and the Decorative Image,** Nova York: Columbia University Press, 2011, p. 408.

HASLEM, Wendy. Neon Gothic: Lost in Translation. **Senses of Cinema**, Melbourne, n. 31, 2004. Disponível em: < http://sensesofcinema.com/2004/feature-articles/lost_in_translation/> Acesso em 16 out. 2016.

HEATH, Stephen. Narrative Space, in. **Screen**, Oxford, v. 17, n. 3, 1976, pp. 68 – 112.

HENDERSON, Laura. Framing The Bling Ring: (Im)material Psychogeography and Screen Technology, in. **Colloquy**; n. 29, 2014, pp. 22-44.

HORNADAY, Ann. Sofia Coppola talks about ‘The Bling Ring’. **The Washington Post**, Washington, 15 jun. 2013. Disponível em:
<https://www.washingtonpost.com/lifestyle/style/sofia-coppola-talks-about-the-bling-ring/2013/06/13/ddff23ee-d376-11e2-a73e-826d299ff459_story.html>. Acesso em: 16 out. 2016.

HOSKIN, Bree. Playground Love: Landscape and Longing in Sofia Coppola’s The Virgin Suicides. **Literature Film Quarterly**, Salisbury, v. 35, n. 3, 2007, p. 214-221.

JÚNIOR, Erly M. V.; RIBEIRO, Leonardo F. V. Uma solidão contemporânea: questões do cinema pós-moderno na cinegrafia de Sofia Coppola. In: **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação na Região Sudeste**, 19, 2014, Vila Velha.

KENNEDY, Todd. Off with Hollywood’s Head: Sofia Coppola as Feminine Auteur. **Film Criticism**, Ann Arbor, v. 35, n. 1, p. 37-59, 2010.

KENNEDY, Todd. On the Road to ‘Some’ Place: Sofia Coppola’s Dissident Modernism Against a Postmodern Landscape. **Miscelânea: A Journal of English and American Studies**, Zaragoza, v. 52, 2015, p. 51-67.

KILPP, Suzana. **A traição das imagens: espelhos, câmeras e imagens especulares em reality shows**. Porto Alegre: Entremeios, 2010.

KING, Geoff. **American Independent Cinema**. Nova York: I.B.Tauris & Co, 2005, p. 294.

LINVILLE, Susan E. **History Films, Women, and Freud's Uncanny**. Austin: University of Texas Press, 2004. p. 207.

MACHADO, Roberto. **Deleuze a crise do cinema clássico**, 2010. Disponível em: <http://www.seminariosmv.org.br/2010/textos/roberto_machado.pdf> Acesso em: 29 de out. 2016.

MARTIN-JONES, David. **Deleuze, Cinema and National Identity**: Narrative Time in National Contexts, Edimburgo: Edimburgh University Press, 2006, p. 256.

MARRATI, Paola. **Gilles Deleuze**: Cinema and Philosophy. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2008. p. 138.

McGOWAN, Todd. There is Nothing Lost in Translation. **Quarterly Review of Film and Video**, Abingdon-on-Thames, v. 24, p. 53-63, 2007.

MORAIS, Alice M. et. al. The Bling Ring: uma visão pós-moderna sobre consumo, superexposição e identidade. In: **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 37, 2014, Foz do Iguaçu.

MULVEY, Laura. Visual Pleasure and Narrative Cinema. In: BRAUDY, Leo; COHEN, Marshall Film (Org.) **Theory and Criticism**: Introductory Readings. New York: Oxford University Press, 1999. p. 833-844.

NEWMAN, Michael Z. **Indie**: an American film culture. Chichester: Columbia University Press, 2011, p. 296.

O'HAGAN, Sean. **Sofia Coppola**. The Guardian, Londres, 8 out. 2006. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/film/2006/oct/08/features.review1>>. Acesso em: 18 nov. 2016.

OLIVEIRA, Leonardo Araújo. Filosofia e cinema em Deleuze: da imagem-movimento às condições de sua superação. **Revista Pandora Brasil**, São Paulo, n. 34, p. 1-13, set. 2011.

OSÓRIO, Moreno Cruz. **Maria Antonieta**: uma abordagem cinematográfica do indivíduo contemporâneo. 2013, p. 140, Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. 2013.

RANCIÈRE, Jacques. De uma imagem à outra? Deleuze e as eras do cinema. **Intermédias**, Praia de Carapebus, n. 8, 2008, p. 25.

RICHIE, Donald. Introdução a Ozu. In: NAGIB, Lucia; PARENTE, André (Org.). **Ozu o extraordinário cineasta do cotidiano**. São Paulo: Marco Zero, 1990, pp. 15-27.

ROGERS, Anna Backman. The Historical Threshold : Crisis, Ritual and Liminality in Sofia Coppola's Marie-Antoinette (2006). **Relief** - Revue Électronique de Littérature Française, Utrecht, v. 6, n. 1, p. 80-97, 2012. Disponível em <<http://doi.org/10.18352/relief.762>>

ROGERS, Anna Backman. Ephemeral bodies and threshold creatures: The crisis of the adolescent rite of passage in Sofia Coppola's 'The Virgin Suicides' and Gus Van Sant's 'Elephant'. **NECSUS. European Journal of Media Studies**, v. 1, n. 1, pp. 148-168, 2012

RUHE, Algot; PAUL, Nancy Margaret. **Henri Bergson: An Account Of His Life And Philosophy**. Londres: Macmillan and co. 1914. Disponível em: <<http://www.archive.org/details/cu31924029122087>>. Acesso em: 10 de jul. 2016.

SCHRADER, Paul. **Transcendental Style in Film: Ozu, Bresson & Dreyer**. Nova York: Da Capo Press, 1972a, p. 194.

SCHRADER, Paul. **Transcendental Style in Film Program Notes**, 1972b, n.p. Disponível em: <http://www.paulschrader.org/articles/pdf/1972-TransFilmSeriesNotes.pdf>. Acesso em: 20 de ago. 2017.

SCONCE, Jeffrey. Irony, nihilism and the new American 'smart' film. **Screen**, Glasgow, v. 43, n 4, 200, pp. 349-369.

SOUZA, Maurício R. Inquietantes Traslados: uma leitura psicanalítica do filme Encontros e Desencontros. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 17, n. 4, out./dez. 2012, p. 587-595.

STEWART, Susan. **On Longing: Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection**. Durham: Duke University Press, 2003, p. 232.

SUGAI, Mari. Encontros e desencontros na paisagem cenográfica de Tóquio. **Quipus**, Natal, v. 3, n.1, 2014, p. 37-50.

TZIOUMAKIS, Yannis. **American Independent Cinema: An Introduction**. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2006, p. 302.

WILDE, Carolyn. Alberti and the Formation of Modern Art Theory. In: SMITH, Paul; WILDE, Carolyn (Org.). **A Companion to Art Theory**. Oxford: Blackwell Publishers, 2002. p 552.

FILMES REFERENCIADOS

ACOSSADO. Título original: À bout de souffle. Direção: Jean-Luc Godard. Produção: Georges de Beauregard. França: Les Films Impéria, Les Productions Georges de Beauregard, Société Nouvelle de Cinématographie (SNC), 1960, 87 min., 35 mm.

ALEMANHA, ano zero. Título original: Germania anno zero. Direção: Roberto Rossellini. Produção: Roberto Rossellini. Itália, França, Alemanha: Tevere Film, SAFDI, Union Générale Cinématographique (UGC), 1948, 78 min., 35 mm.

APOCALYPSE Now. Direção: Francis Ford Coppola. Produção: Francis Ford Coppola. Estados Unidos: Omni Zoetrope, 1979, 153 min., 35 mm.

BED, Bath and Beyond. Direção: Sofia Coppola, Andrew Durham, Ione Skye. Produção: Candi Guterres. Estados Unidos: Hi-8 Productions, 1996, 28 min., 16 mm.

BLING Ring – A gangue de Hollywood. Título original: The Bling Ring. Direção: Sofia Coppola. Produção: Roman Coppola, Sofia Coppola, Youree Henley. Estados Unidos: American Zoetrope, NALA Films, 2013, 90 min., 35 mm.

BONNIE e Clyde - Uma rajada de dalas. Título original: Bonnie and Clyde. Direção: Arthur Penn. Produção: Warren Beatty. Estados Unidos: Warner Brothers/Seven Arts, Tatira-Hiller Productions, 1967, 111 min., 35 mm.

CIDADÃO Kane. Título original: Citizen Kane. Direção: Orson Welles. Produção: Orson Welles. Estados Unidos: Mercury Productions, 1941, 119 min., 35 mm.

ENCONTROS e desencontros. Título original: Lost in Translation. Direção: Sofia Coppola. Produção: Sofia Coppola, Ross Katz. Estados Unidos, Japão: American Zoetrope, Tohokushinsha Film, 2003, 102 min., 35 mm.

ESTRANHO que nós amamos, O. Título original: The Beguiled. Direção: Sofia Coppola. Produção: Youree Henley, Sofia Coppola. Estados Unidos: American Zoetrope, FR Productions, 2017, 94 min., 35 mm.

ESTRANHOS no paraíso. Título original: Stranger Than Paradise. Direção: Jim Jarmusch. Produção: Sara Driver. Estados Unidos, Alemanha Ocidental: Cinesthesia Productions Inc., 1984, 89 min., 35 mm.

EUROPA '51. Direção: Roberto Rossellini. Produção: Roberto Rossellini. Itália: Ponti-De Laurentiis Cinematografica, 1952, 118 min., 35 mm.

FELICIDADE. Título original: Happiness. Direção: Todd Solondz. Produção: David Linde, James Schamus. Estados Unidos: Killer Films, 1998, 134 min., 35 mm.

GUERRA nas estrelas. Título original: Star Wars. Direção: George Lucas. Produção: Gary Kurtz. Estados Unidos: Lucasfilm Ltd., 1977, 121 min., 35 mm.

HUMBERTO D. Título original: Umberto D. Direção: Vittorio De Sica. Produção: Giuseppe Amato, Vittorio De Sica, Angelo Rizzoli. Itália: Rizzoli Film, Produzione Films Vittorio De Sica, Amato Film, 1952, 89 min., 35 mm.

INCOMPREENSÍVEIS, Os. Título original: Les quatre cents coups. Direção: François Truffaut. Produção: François Truffaut, Georges Charlot. França: Les Films du Carrosse, 1959, 99 min., 35 mm.

JUVENTUDE transviada. Título original: Rebel Without a Cause. Direção: Nicholas Ray. Produção: David Weisbart. Estados Unidos: Warner Bros., 1955, 111 min., 35 mm.

LADRÕES de bicicleta. Título original: Ladri di biciclette. Direção: Vittorio De Sica. Produção: P.D.S.: Produzioni De Sica. Itália, 1948, 89 min., 35 mm.

LICK the Star. Direção: Sofia Coppola. Produção: Sofia Coppola, Andrew Durham e Christopher Neil. Estados Unidos, 1998, 14 min., 16 mm.

LUGAR qualquer, Um. Título original: Somewhere. Direção: Sofia Coppola. Produção: G. Mac Brown, Roman Coppola, Sofia Coppola. Estados Unidos: American Zoetrope, Tohokushinsha Film, Pathé Distribution, Medusa Film, 2010, 97 min., 35 mm.

MARIA Antonieta. Título original: Marie Antoinette. Direção: Sofia Coppola. Produção: Sofia Coppola, Ross Katz, Francis Ford Coppola. Estados Unidos, França, Japão: American Zoetrope, Tohokushinsha Film, Pricel, 2006, 123 min., 35 mm.

PASQUALINO Sete Belezas. Título original: Pasqualino Settebellezze. Direção: Lina Wertmüller. Produção: Arrigo Colombo, Lina Wertmüller. Itália: Medusa Distribuzione, 115 min., 35 mm.

PIANO, O. Título original: The Piano. Direção: Jane Campion. Produção: Jan Chapman. Nova Zelândia, Austrália, França: Jan Chapman Productions, CiBy 2000, 1993, 117 min., 35 mm.

PODEROSO chefe, O. Título original: The Godfather. Direção: Francis Ford Coppola. Produção: Albert S. Ruddy. Estados Unidos: Alfran Productions, 1972, 177 min., 35 mm.

PODEROSO chefe III, O. Título original: The Godfather: Part III. Direção: Francis Ford Coppola. Produção: Francis Ford Coppola. Estados Unidos: Zoetrope Studios, 1990, 162 min., 35 mm.

PORTAL do paraíso, O. Título original: Heaven's Gate. Direção: Michael Cimino. Produção: Joann Carelli. Estados Unidos: Partisan Productions, 1980, 219 min., 35 mm.

PRIMEIRA noite de um homem, A. Título original: The Graduate. Direção: Mike Nichols. Produção: Lawrence Turman. Estados Unidos: Mike Nichols/Lawrence Turman Productions, 1967, 105 min, 35 mm.

REGRA do jogo, A. Título original: La règle du jeu. Direção: Jean Renoir. Produção: Claude Renoir, Jean Jay. França: Nouvelle Édition Française, 1939, 110 min., 35 mm.

ROMANCE na Itália. Título original: Viaggio in Italia. Direção: Roberto Rossellini. Produção: Roberto Rossellini, Adolfo Fossataro, Alfredo Guarini. Itália, França: Italia Film, Junior Film, Sveva Film, 1954, 97 min., 35 mm.

SEXO, mentiras e videotape. Título original: Sex, Lies and Videotape. Direção: Steven Soderbergh. Produção: John Hardy, Robert Newmyer. Estados Unidos: Outlaw Productions, 1989, 100 min., 35 mm.

STROMBOLI. Direção: Roberto Rossellini. Produção: Roberto Rossellini. Itália, França, Alemanha: Berit Films, 1950, 107 min., 35 mm.

TERRA treme, A. Título original: La terra trema. Direção: Luchino Visconti. Produção: Salvo D'Angelo. Itália: Universal Film, 1948, 160 min., 35 mm.

TRAMAS do entardecer. Título original: Meshes of the Afternoon. Direção: Maya Deren, Alexander Hammid. Produção: Maya Deren. Estados Unidos, 1943, 14 min., 16mm.

TUBARÃO. Título original: Jaws. Direção: Steven Spielberg. Produção: Richard D. Zanuck, David Brown. Estados Unidos: Zanuck/Brown Productions, 1975, 124 min., 35 mm.

VERY Murray Christmas, A. Direção: Sofia Coppola. Produção: Lilly Burns, John Skidmore. Estados Unidos: American Zoetrope, Departed Productions, Jax Media, South Beach Productions, 2015, 56 min., digital.

VIRGENS suicidas, As. Título original: The Virgin Suicides. Direção: Sofia Coppola. Produção: Francis Ford Coppola, Julie Costanzo, Chris Hanley, Dan Halsted. Estados Unidos: American Zoetrope, Muse Productions, Eternity Pictures, 1999, 97 min., 35 mm

