UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA

THEO TANUS SALVADORI

***BLOW-UP*:**

O CINEMA EXPANDIDO DE ANTONIONI

Londrina
2021

THEO TANUS SALVADORI

***BLOW-UP*:**

O CINEMA EXPANDIDO DE ANTONIONI

Dissertação apresentada ao Programa Mestrado em Comunicação da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre.

Orientador: Prof. Dr. André Azevedo da Fonseca

Londrina
2021

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL

S182b Salvadori, Theo Tanus.
Blow-Up: o cinema expandido de Antonioni / Theo Tanus Salvadori. - Londrina, 2021.
137 f. : il.

Orientador: André Azevedo da Fonseca.
Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Educação Comunicação e Artes, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2021.
Inclui bibliografia.

1. Blow-Up - Tese. 2. Cinema expandido - Tese. 3. Michelangelo Antonioni - Tese. 4. Gene Youngblood - Tese. I. Fonseca, André Azevedo da. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Educação Comunicação e Artes. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. III. Título.

CDU 316.77

THEO TANUS SALVADORI

BLOW-UP:
O CINEMA EXPANDIDO DE ANTONIONI

Dissertação apresentada ao Programa Mestrado em Comunicação da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre.

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Prof. Dr. André Azevedo da Fonseca
Universidade Estadual de Londrina – UEL

Prof. Dr. Silvio Ricardo Demétrio
Universidade Estadual de Londrina – UEL

Prof. Dr. Luiz Carlos Gonçalves de Oliveira Júnior
Universidade Federal de Juiz de Fora – UFJF

Londrina, 09 de fevereiro de 2021.

AGRADECIMENTOS

Agradeço.

Ao amor de meus pais Lea e Sérgio, de minha irmã Tânia, da Liége e amigos.

Ao meu Orientador, Professor André Azevedo da Fonseca, por tudo que pude aprender com ele em pesquisa e dedicação ao labor acadêmico.

Aos ensinamentos, à inspiração e aos valiosos comentários no Exame de Qualificação dados pelos Professores Márcia Buzalaf e Sílvio Ricardo Demétrio.

Ao incentivo e apoio do Instituto Federal do Paraná/Campus Londrina, onde trabalho.

Ao Programa de Mestrado em Comunicação da UEL, onde me sinto tão bem.

Muito obrigado.

Um momento há na vida, de hora nula,
em que o poema vê tudo, viu, verá;
e a si mesmo, na cera em que se anula,
sob o fogo dos céus, consumir-se-á.

(Jorge de Lima, *Invenção de Orfeu*)

SALVADORI, Theo Tanus. ***Blow-Up*:** o cinema expandido de Antonioni. 2021. 137 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2020.

RESUMO

Blow-Up - Depois daquele beijo, de 1966, é o filme mais aclamado de Michelangelo Antonioni. A atmosfera de mistério, indeterminação e inconclusão que caracterizam essa obra é motivo de diversos estudos, resenhas, ensaios e críticas. O objetivo desta pesquisa é investigar essa obra de Antonioni pela perspectiva do cinema expandido de Gene Youngblood (1970) – conceito de se fazer cinema que se afasta dos padrões estabelecidos de dramaticidade, enredo, linearidade, concatenação e gênero, abrindo ao filme mais sentidos relacionados à experiência sinestésica e à participação criadora do espectador. Para isso, empregamos o método da pesquisa bibliográfica, da análise documental dos escritos e entrevistas do cineasta, além de análise fílmica. Concluímos que, ao exigir do espectador a percepção dos elementos da estética do cinema sinestésico, no cinema expandido de Antonioni a experiência pessoal é prioritária no ato de assistir ao filme. Por conseguinte, o espectador é posto dentro do filme como um participante criador junto ao cineasta.

Palavras-chave: *Blow-Up*. Cinema Expandido. Michelangelo Antonioni. Gene Youngblood.

SALVADORI, Theo Tanus. **Blow-Up:** Antonioni`s expanded cinema. 2021. 137 p. Dissertation (Master's degree in Communication) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2020.

ABSTRACT

Blow-Up, from 1966, is Michelangelo Antonioni's most acclaimed film. The atmosphere of mystery, indeterminacy and inconclusion that characterize this work is the subject of several studies, reviews, essays and criticisms. The objective of this research is to investigate this work by Antonioni from the perspective of expanded cinema by Gene Youngblood (1970) - concept of making cinema that deviates from the established patterns of drama, plot, linearity, concatenation and genre, opening up more senses to the film related to the synesthetic experience and the creative participation of the viewer. For this, we use the method of bibliographic research, documentary analysis of the writings and interviews of the filmmaker, in addition to film analysis. We conclude that, by requiring the viewer to perceive the elements of the aesthetic of synesthetic cinema, in Antonioni's expanded cinema, personal experience is a priority in the act of watching the film. Consequently, the viewer is placed within the film as a creative participant with the filmmaker.

Key words: *Blow-Up*. Expanded Cinema. Michelangelo Antonioni. Gene Youngblood.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Thomas a certificar se existia o cadáver 73
Figura 2 - Thomas entre as imagens fotográficas 75
Figura 3 - Thomas ao centro do gramado antes de sumir da tela 76
Figura 4 - O *zoom* da lupa sobre a ampliação da foto 81
Figura 5 - Câmera fílmica e câmera fotográfica 102
Figura 6 e 7 - O suposto assassino e sua arma fotografados 108
Figura 8 - Os *clowns* pedindo dinheiro a Thomas em seu carro 112
Figura 9 - **T**homas acompanha o jogo mímico de tênis dos clowns 113
Figura 10 - Plateia impassível e Thomas no meio dela 115

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 11

1 OS ÍNDICIOS DA INTERPRETAÇÃO 18
1.1 ANTONIONI E CORTÁZAR, NARRATIVA FÍLMICA E FOTOGRÁFICA 18
1.2 HISTÓRIA DUPLICADA E O "OUTRO" 20
1.3 IMAGEM QUE ESCAPA 22
1.4 UMA PSEUDO-HISTÓRIA 24
1.5 A ASSINATURA DE ANTONIONI 27
1.6 A PARTICIPAÇÃO DO ESPECTADOR 28
1.7 CONSCIÊNCIA COGNITIVA E O EU ORDENADOR 30
1.8 NARRATIVA E REFLEXÃO 32
1.9 UMA AULA DE CINEMA-ARTE 35
1.10 O PODER REVELATÓRIO DO CINEMA 38
1.11 A REALIDADE DA IMAGEM 41

2 O CINEMA EXPANDIDO 44
2.1 O CONCEITO 44
2.2 ERA PALEOCIBERNÉTICA E NOOSFERA 46
2.3 *INTERMEDIA NETWORK* 48
2.4 ARTE E ENTRETENIMENTO 49
2.5 *DESIGN SCIENTIST* 50
2.6 O CONSCIENTE INARTICULADO 52
2.7 CINEMA SINESTÉSICO 53
2.8 SINERGIA 57
2.9 CINESTESIA 58
2.10 CONSCIÊNCIA OCEÂNICA 59
2.11 PÓS-ESTILIZAÇÃO E REALIDADE MITOPOÉTICA 61
2.12 EXPANSÃO DA CONSCIÊNCIA E PARTICIPAÇÃO DO ESPECTADOR 62
2.13 CINEMA EXPANDIDO E LINGUAGEM 64
2.14 OUTRAS TEORIAS DE CINEMA EXPANDIDO 68

3 ANTONIONI, *BLOW-UP* E SEUS COMENTADORES 71
3.1 À LUZ DA LITERATURA SELECIONADA 71
3.2 O OLHAR, A LINGUAGEM E A PALAVRA DE ANTONIONI 84

4 O CINEMA EXPANDIDO EM *BLOW-UP* 96
4.1 CRIAÇÃO INTERPRETATIVA 96
4.1.1 As Duas Câmeras 100
4.1.2 Criação E Dissolução 103
4.1.3 Os Fragmentos Da Comunicação 105
4.1.4 Pintura, Fotografia E Cinema 107
4.1.5 Os *Clowns* 111
4.1.6 O Show Por Acaso 114
4.1.7 A Contracultura 116
4.2 O CONTRAPONTO 118
4.3 O DRAMA COMO PRETEXTO E A CRIAÇÃO COMO FINALIDADE 121
4.4 RESUMO DO ARGUMENTO 127

CONCLUSÃO 130

REFERÊNCIAS 133

INTRODUÇÃO

Blow-Up - Depois daquele beijo é um filme dirigido por Michelangelo Antonioni e lançado em 1966. Seus atores principais são David Hemmings, como protagonista no papel do fotógrafo Thomas, Vanessa Redgrave, como Jane ou a mulher do parque, Sarah Miles, no papel de Patricia, John Castle, no papel de Bill e Peter Bowles, no papel de Ron. Além desses atores, participam outras personalidades famosas à época, como a modelo Veruschka von Lehndorff e a banda The Yardbirds, os quais interpretam a si mesmos. O filme trata da história de Thomas, fotógrafo de alta moda que, por acaso, descobre um crime na revelação de fotografias tiradas por ele clandestinamente em um parque. A partir de então, passa a investigar a veracidade desse fato.

A história acompanha o protagonista em uma jornada de aproximadamente vinte e quatro horas. Fotógrafo de moda bem sucedido, o personagem vive as tensões e ambiguidades entre sua carreira comercial e sua ambição como fotógrafo realista autoral. Embora esteja frequentemente cercado de beldades femininas e a produzir trabalhos no mundo da moda, ele se enfastia de sua vida abastada e glamourosa, manifestando desejo de sair dessa rotina e da cidade onde mora. Por isso, ele se dedica com ânsia à carreira artística, mantendo sempre em mãos o instrumento fotográfico com o qual percorre as ruas e lugares de Londres a fim de obter retratos reais do cotidiano.

Prosseguindo sua jornada entre fotografias realistas e negócios, Thomas é atraído por um misterioso casal num parque bucólico de Londres. Ao segui-los ladeira acima, flagra-os aos beijos em muitas capturas fotográficas. Quando acaba por ser descoberto pela mulher, ela se enerva, briga e exige a entrega do rolo fotográfico em razão de violação da intimidade; contudo, Thomas nega de prontidão, pois justifica antes pretender utilizar as fotos para seu trabalho. Posteriormente, ele retorna a seu estúdio e é surpreendido pela aparição inesperada da mulher do parque. Ela insiste para entrar a fim de obter o rolo das fotos flagrantes. Thomas se compadece e a convida. Ela tenta pegá-los sorrateiramente, porém, ele, já cismado com essa possibilidade, consegue interrompê-la quando ela saía do estúdio. Então, após ele lha entregar um rolo fingindo ser o das fotos do parque, ela espontaneamente lhe oferece sexo. Em seguida, a mulher desiste do encontro íntimo e se despede deixando um número de telefone, mas sem dizer seu nome. Mais tarde, Thomas descobre ser um número falso.

A partir daí, o filme se foca na revelação, ampliação e interpretação das fotos por Thomas, curioso que estava a respeito da cena do casal. Em dado momento, nas imagens reveladas e ampliadas, ele vê o vulto de um outro homem armado prestes a atirar no homem do casal enquanto a mulher parecia, pela ampliação da imagem, fitar o assassino com olhar apreensivo e cúmplice. Thomas acreditou ter evitado o crime por ter sido descoberto pelo casal enquanto os fotografava, mas, depois, uma das últimas fotos revela um corpo no chão. Assombrado, ele sai à busca da contraprova sobre o que estava grafado nas fotos, na realidade objetiva. No parque, à noite, o corpo realmente está lá. Ao retornar ao seu estúdio, encontra-o todo revirado, e todos os seus rolos fotográficos roubados, juntamente a quase todas as fotos do parque reveladas e investigadas por ele, tendo sobrado apenas uma foto pouco crível em seus borrões: justamente a do cadáver ao chão. Ele, então, sai pela madrugada em busca de mais vestígios do crime e de seu editor Ron. Contudo, começa aí um trafegar por ruas, show psicodélico de *rock* com a banda The Yardbirds e festa com muitas drogas.

Na festa, Ron estava alterado fumando dois cigarros de maconha de uma vez, e não acredita na versão do assassinato contada por Thomas. Logo, o fotógrafo também se confunde acerca de suas próprias deduções, pois afirmou não ter visto o crime (já que o fotografou em vez de ver). No dia seguinte, pela manhã, ele volta ao parque e não encontra mais o cadáver. Em seguida, assiste a uma partida mímica de tênis encenada por um grupo de *clowns* – os mesmos que inauguram o filme. Convidado a participar quando a bola imaginária sai da quadra, Thomas aceita aquela ilusão, arremessa-a de volta ao campo de jogo e passa a ouvir os sons das raquetadas ao longe. E assim termina o filme, com Thomas desaparecendo da imagem, visto pelo alto, no gramado do parque.

O roteiro é inspirado no conto *Las babas del diabo* de Julio Cortázar, em que se apresenta uma problemática entre um fato, sua fotografia e a posterior interpretação dessas imagens reveladas. O filme de Antonioni essencialmente segue o caminho de Cortázar, lançando dúvidas e inconclusões à tela. O filme influenciou obras posteriores, sendo duas delas bastante explicitamente, a saber: os filmes *The Conversation*, de Francis Ford Coppola, e *Blow-Out*, de Brian de Palma, nos quais se veem protagonistas obcecados por uma ideia e, por isso, se perdem no confronto com o mundo real tornando-se confusos e perturbados na medida em que são vencidos pela insuficiência do método e da razão para entender e interferir nos acontecimentos. Por sua vez, *Blow-Up* foi influenciado, em função da temática do olhar perscrutador e da imagem dubitativa, por dois monumentais

filmes de Alfred Hitchcock, de quem Antonioni era admirador, a saber: *Vertigo - Um corpo que cai* e *Rear Window - Janela Indiscreta* (OLIVEIRA JR., 2015).

Conforme Antonioni[1], *Blow-Up* é um filme adequado a Londres. Thomas é um personagem tipicamente londrino (e que não existe na Itália), e o enredo possui temas e momentos que apenas a Londres dos anos 1960, na delimitação histórica e espacial da *Swinging London*, podia apresentar. A obra resultou em grande sucesso comercial sem perder a classificação de *cult*. Foi premiado com o Grand Prix do Festival de Cinema de Cannes, como Melhor Filme pela National Society of Film Critics, além de duas nomeações ao Oscar para Melhor Diretor e Melhor Roteiro Original, todos em 1967.

A carreira de Michelangelo Antonioni (Ferrara, 1912 – Roma, 2007), enquanto diretor, inicia-se com o documentário *Gente del Po* (1947) e passa por produções menores antes de seus longas mais célebres. Entre estes mais relevantes, os primeiros foram *Cronaca di un Amore* (1950), *I vinci* (1952), *La signora senza camelie* (1953) e *Le Amiche* (1955). A produção *Il grido* (1957) trouxe-lhe prêmios importantes e mostrou características distintas que Antonioni veio a desenvolver mais detalhadamente na conhecida "trilogia da incomunicabilidade", por meios dos filmes *L´Avventura* (1960), *La notte* (1961), *L'Eclisse* (1962), à qual consensualmente se inclui o filme *Il deserto rosso* (1964), formando uma tetralogia. Em seguida a estes, Antonioni assina com a MGM para a direção de três longas em língua inglesa. O primeiro deles, seu grande sucesso e objeto de nossa análise, *Blow-up* (1966), é um marco na história do cinema moderno. Após, vieram *Zabriskie Point* (1970), com menor impacto que o anterior mas também relevante, e *Professione: Reporter* (1975), um dos grandes filmes de Antonioni. Antes deste último, o diretor havia se dedicado a um documentário da China pós-revolução chamado *Chung Kuo* (1972), quando contratado pelo governo desse país. Os últimos três filmes mais relevantes de Antonioni foram *Il Misterio de Oberwald* (1980), *Identificazione di una donna* (1982) e *Al di là delle nuvole* (1995), este último codirigido por Wim Wenders, visto que Antonioni sofria das sequelas de um derrame ocorrido quase dez anos antes.

Consideramos que o estilo de Antonioni começa na estética do Neorrealismo italiano, com o documentário *Gente del Po*, e vai se desenvolvendo numa caracterização própria, inserindo elementos de filmagem, roteiro e narrativa a cada nova obra. A

[1] Sobre esse tema, estudamos o artigo escrito por Antonioni intitulado "Nasceu em Londres mas não é um filme inglês".

composição estética dos filmes que expressam a incomunicabilidade – como são majoritariamente reconhecidos – vinha num processo de amadurecimento em seus primeiros longas-metragens. O filme *L'Avventura* compactou a forma mais própria de regência de Antonioni (PEREIRA, 2018) – que leva muito em conta o ritmo da vida –, sendo por isso considerado um de seus filmes mais originais, um marco do início de seu sucesso internacional e com a crítica cinematográfica, apesar de sua injusta má recepção pelo público no Festival de Cannes.

Antonioni costumava dizer que procurava retratar o universo burguês do qual era proveniente (ANTONIONI, 2017a); por isso, frequentemente seus personagens eram de classes mais abastadas que os do Neorrealismo como um todo – ou seja, Antonioni frequentemente punha em cena protagonistas cujas profissões eram escritor, arquiteto, engenheiro, atriz, entre outros. Podemos ver um desvio dessa tendência, em *Il grido,* com o protagonista Aldo, de vida humilde, interpretado por Steve Cochran. Além disso, o diretor também se inspirava em imagens pictóricas para a composição de suas cenas, visto que produzia pinturas plásticas (ARGAN, 2017) – elemento esse expresso em *Blow-Up*.

O som natural no vazio desenhado em paisagem e a comunicação embargada dos personagens que estranham e/ou sofrem em seus ambientes são traços notórios em grande parte da filmografia de Antonioni. Essa atmosfera dos sentimentos e as ações impulsivas e indeterminadas de sentido, dos grandes espaços vazios, da beleza da *mise-en-scène* e da tensão e desencaixe contidos de seus personagens, criam uma fórmula que proporciona a sensação de um mal-estar sintomático nos principais filmes do cineasta italiano. Em *Blow-Up*, Antonioni acrescenta à aflição existencial a atmosfera do mistério, da indeterminação e da abstração, em torno de um fato inconclusivo e continuamente interpretável.

De acordo com o estudo de Luiz Carlos Oliveira Jr. (2015), *Blow-Up* é uma espécie de filme-tese do cinema moderno, pois há a constatação de que a imagem já não se finge mais como "transparente, unívoca e imediatamente legível" (OLIVEIRA JR., 2015, p. 172). Isso porque, conforme o pesquisador, ela deve colocar uma questão, tornar-se o próprio assunto e ser explorada pelos filmes. Desse modo, *Blow-Up* nos fascina enquanto uma experiência fílmica que está sempre a provocar o pensamento dos espectadores atentos, continuamente a formular vias e mais vias de interpretação e sentido ao que exibe. Trata-se de uma realização artística que permeia nossa rede mental como um enigma a ser resolvido, mas que nunca chega a termo, uma vez que sua poética

epistemológica faz sempre recomeçar o intento, devido a sua trama investigativa ser "evasiva, insólita, próxima da abstração" (OLIVEIRA JR., 2015, p. 172).

O filme é um convite a uma jornada que se desenlaça sem nenhum esquema traçado. Seguem-se o ritmo e as escolhas de Thomas ao longo dela. Nesse propósito, acontecimentos suspeitos e singulares vêm à tona para embaralhar a compreensão do personagem principal e do espectador ao mesmo tempo. Ou seja, requerem do espectador um posicionamento tão investigativo e interpretante quanto o do fotógrafo, visto que o mistério impregnado na trama arrasta o público à identidade lírica com o protagonista.

O objetivo desta pesquisa é investigar *Blow-Up* pela perspectiva do cinema expandido de Gene Youngblood (1970). Ou seja, pretendemos verificar como o diretor busca proporcionar a experiência de um envolvimento perceptivo e criativo do espectador com o filme.

O conceito de cinema expandido foi originariamente teorizado na obra *Expanded Cinema*, pelo jornalista, teórico de artes midiáticas e estudioso de teorias do cinema alternativo Gene Youngblood (Little Rock, Arkansas, 1942 -), na qual ele desenvolve elementos em torno da forma sinestésica de fazer e experimentar os filmes em uma linguagem audiovisual inovadora, capaz de expandir a consciência do espectador. Dentro disso, reconhece-se o valor da experiência intuitiva, mental e sensorial no contato com um filme enquanto um todo simultâneo. Assim, a tela é vista como necessariamente um meio experimental, pois está sempre a proporcionar outras dimensões de percepção a aflorarem em um circuito de comunicação criativa entre as pessoas. Nesse âmbito, selecionamos e utilizamos de Youngblood (1970) alguns dos componentes que constituem fundamentalmente o conceito de cinema expandido: cinema sinestésico, *design scientist*, consciente inarticulado, sinergia, sincretismo, cinestesia, consciência oceânica e realidade mitopoética.

O método que utilizamos é a pesquisa bibliográfica e a interpretação de texto, além de análise fílmica de *Blow-Up*. A pesquisa está estruturada em quatro capítulos. No primeiro, realizamos uma revisão bibliográfica para compreender a origem e o percurso enunciativo do problema a que nos dedicamos a pesquisar. Os textos selecionados para tanto abrangem o período de 1979 a 2012. No segundo capítulo, discutimos o conceito de cinema expandido de Youngblood (1970), ressaltando os principais elementos necessários à análise de *Blow-Up*. Dividimos o estudo em tópicos explicativos de cada

uma das partes que compõem o conceito, de modo a posteriormente identificá-las em nossa investigação.

No terceiro capítulo, reanalisamos os textos da revisão bibliográfica por meio da perspectiva do cinema expandido, assinalando a presença das partes desse conceito em seus conteúdos selecionados. Em seguida, analisamos uma seleção de textos escritos por Antonioni, de suas entrevistas concedidas e de outros comentários sobre seu estilo de realização cinematográfica, a fim de demonstrarmos a intersecção de suas ideias com o cinema expandido.

Por fim, no quarto capítulo, analisamos cenas e questões específicas do filme mediadas pelo prisma do cinema expandido. Para tanto, primeiramente elaboramos uma análise fílmica a partir de nossa percepção da obra – um *feedback* interpretativo – tal como o requer essencialmente a teoria de Youngblood (1970). Depois, fizemos uma consideração sobre o ponto de vista reverso ao que desenvolvemos nesta pesquisa, ou seja, a possibilidade de *Blow-Up* não ser uma obra de cinema expandido. Por meio disso, chegamos a uma resolução desse debate.

Dessa maneira, concluímos que, entre o material textual investigado, boa parte das perspectivas adotadas nas pesquisas, bem como as entrevistas e textos de Antonioni, apontam para caminhos de compreensão do filme pela estética do cinema expandido, embora não o concebam conscientemente. Para além disso, como resultado de uma composição típica de cinema sinestésico (a estética do cinema expandido), *Blow-Up* é uma obra que exige uma participação criadora do espectador, como um *feedback* ao cineasta, a fim de construir um sentido interpretativo provindo da experiência pessoal ao assistido. Para que isso ocorra, o mais importante é a percepção das intensidades, do fluxo e das metamorfoses do filme, em vez do esforço na análise dos significados e da concatenação da narrativa rumo a um desfecho pretensamente lógico. Assim, o filme possibilita uma experiência que ultrapassa a diegese, criando outras perspectivas, visões e associações diferenciais, ao mesmo tempo que oportuniza ao espectador a consciência síncrona do processo de sua construção artística. Pois, em *Blow-Up*, Antonioni formula uma contranarrativa dissolvente em que o mostrado é posteriormente desfeito, forçando o espectador a criar um sentido pessoal em multiplicação, o qual difere de uma compreensão concatenada e objetiva da obra. É dessa forma que o cineasta compõe seu cinema expandido no filme em questão.

Este trabalho integra as atividades do grupo de pesquisa Comunicação e Imaginação Social (Imagicom), que se interessa pela compreensão das atualizações de mitologias na Comunicação (HERTZ, FONSECA, 2020), no Cinema (FONSECA; FERNANDES, 2016) e na cultura popular (RANTIM; FONSECA, 2017), assim como nas mais diversas dimensões da política nas mídias (FONSECA, 2018, 2019, 2020).

1. OS INDÍCIOS DA INTERPRETAÇÃO EXPANDIDA

A produção científica, crítica e ensaística sobre *Blow-Up* tem início logo após o lançamento do filme no ano de 1966. No entanto, os trabalhos selecionados aqui datam de um pouco mais adiante, passados alguns anos da obra, e versam sobre os mais variados temas ao seu respeito. Assim, o intervalo temporal de nossa análise, a partir desse material levantado, é de 1979 a 2012, em razão de os indícios enunciativos acerca de nosso objeto de pesquisa terem sido encontrados em escritos desse período. Selecionamos textos de publicações internacionais e também nacionais. São cinco artigos acadêmicos, dois capítulos de livro, uma apostila e dois ensaios que se relacionam direta ou indiretamente ao tema que pretendemos investigar nesta pesquisa. Tal seleção de material foi realizada sobretudo pela aliança dos critérios de relevância geral dos textos no estudo do filme e aproximação com a temática pesquisada. Optamos por dar maior ênfase aos textos científicos e investigativos por conta do rigor em comum na busca pelo entendimento mais amplo e sistemático a respeito do filme; contudo, não deixamos de lado outros tipos de produções que nos levam para o caminho ensaístico – caso de Menezes (2001) e de Haamer (2012) – devido à relevância das ideias que apresentam.

1.1 ANTONIONI E CORTÁZAR, NARRATIVA FÍLMICA E FOTOGRÁFICA

No artigo "*Blow-Up*: a Reconsideration of Antonioni Infidelity's to Cortázar", de 1979, publicada *Modern Language Association*, Terry J. Peavler analisa e compara as relações entre o filme *Blow-Up* e seu conto inspirador: "*Las babas del diablo*", de Julio Cortázar. Para isso, ele apresenta algumas outras conclusões de artigos de pesquisadores que consideraram o mesmo tema. No entanto, esses críticos parecem confusos com a aparente imprecisão dessas relações. Suas análises variam entre a consideração de que Antonioni, no filme, faz uma organização de ampliações para criar uma montagem primitiva paralela à foto de animação mental do protagonista (feita por Roy Huss); outra que considera o filme um pouco mais que um dispositivo de descoberta em uma fotografia o que estava acontecendo naquele momento em que foi tirada (feita por Stanley Kauffmann); outra que considera uma transformação total do filme em relação à sua matriz literária (feita por Thomas Samuels); e outra que considera o filme negativamente pela caracterização de seu protagonista e por outros detalhes da criação de Antonioni

(feita por Melvin Goldstein). Mas também houve outras conclusões que sugeriram mais semelhanças entre filme e conto do que se poderia observar pelo olhar. Uma delas (feita por Henry Fernandez) foi a única a constatar o mesmo princípio artístico entre contrastantes mídias artísticas. Assim, segundo Peavler (1979), há uma diferença entre uma narrativa escrita *versus* uma narrativa fotográfica em Cortázar, e uma narrativa fotográfica versus uma narrativa fílmica em Antonioni. Por isso, o pesquisador enuncia, que "as comparações mentais, leitoras e espectadoras, são facilmente deixadas de lado quando o 'enredo' supõe ou sugere que crimes se tornam secundários ao processo criativo e à interpretação – ou, melhor ainda, a manipulação – da realidade" (PEAVLER, 1979, p. 888, tradução nossa).

Para Peavler (1979), os leitores e espectadores reagem na mesma linha às ambiguidades dos enredos, enquanto os crimes são diferentes nas duas obras. Desse modo, dividem-se entre aqueles que acreditam e aqueles que não acreditam que houve o crime. Diante da complexidade desse e de outros eventos, ele considera que a questão da realidade simplesmente não importa. Ambos, filme e conto, finalizam com uma questão.

Peavler (1979) destaca também o fato de Thomas experimentar o mundo apenas através de seu visor com as lentes de sua câmera. Peavler também considera que a sugestão de Hernández a respeito da tentativa de ambos os artistas (Antonioni e Cortázar) estarem explorando as possibilidades de suas formas de arte pode ajudar num caminho de interpretação, mas não completamente. Nesse momento, ele evoca a proposta de T. J. Ross, para quem a maior preocupação de Antonioni e Cortázar se dá entre o criador e sua criatura protagonista e entre a narrativa e a contação da narrativa.

Outro ponto levantado é o início e o encerramento do filme no gramado do parque, ao que Peavler (1979) remete ao efeito da ilusão sobre a qual o filme vem a mostrar. E destaca também que raramente se vê o que Thomas vê através da câmera, mas é a câmera do filme que toma os ângulos do fotógrafo no seu ato incluindo-o no quadro, ou seja, a fotografia de um fotógrafo tirando uma fotografia. Esse ato Peavler (1979) considera ser uma forma de autoconsciência de Antonioni, isto é, de criar um mundo ilusório e permitir ao público conhecer o seu ato criativo – o que também muito aproxima as duas obras. Assim, "Antonioni cria seu fotógrafo e o manipula, tal como ele o faz com as modelos. No filme e no conto a única coisa que surpreende os protagonistas é a descoberta de algo que eles não fizeram" (PEAVLER, 1979, p. 890, tradução nossa). Por isso, ele considera que o "interesse primário das duas obras é a seleção e a organização dos materiais"

(PEAVLER, 1979, p. 890, tradução nossa). Ou seja, expressões artísticas que se dedicam à demonstração e a questionamentos de suas concepções.

Uma última relação destacada no filme é a do artista explorando as possibilidades de sua mídia, tal como o fotógrafo que interpreta seu trabalho por meio da montagem das fotos que adquirem significado quando colocadas numa ordem particular.

1.2 HISTÓRIA DUPLICADA E O "OUTRO"

Em 1998, Peter Brunette lança o livro *The films of Michelangelo Antonioni,* no qual interpreta a filmografia do cineasta italiano. No capítulo 5, ele se dedica ao filme *Blow-Up,* analisando seus muitos significados em jogo, de forma a destacar suas ambiguidades e oposições. Além disso, discute as cenas que contêm personagens binários, tais como os foliões mímicos e os sem-teto. Ele pontua também a importância da inter-relação entre verdade, realidade, aparência e arte no filme. Outra característica notada é o movimento criativo da câmera de Antonioni, que destaca os aspectos dos personagens filmados. Além disso, Brunette (1998) faz um apanhado de algumas análises já feitas sobre o filme, trazendo algumas das reflexões de pesquisadores que se dedicaram à obra, como Micciché, Rohdie, Chatman, Arrowsmith, Sarris.

Brunette (1998) ressalta o caráter fictício do personagem de David Hemmings, quando de seu desaparecimento ao final do filme. Por essa razão, essa cena nos "faz tomar conta da presença do diretor, de uma mão controladora, de um Outro, fora dos limites da história e do próprio filme" (BRUNETTE, 1998, p. 118, tradução nossa). A essa conclusão, Peavler (1979) também chega com outros aspectos, quando menciona a autoconsciência do diretor, bem como da possibilidade de o público conhecer o processo criativo do cineasta ao longo da obra.

Quanto à cena da ampliação das fotografias tiradas no parque, Brunette (1998) aponta um dispositivo de sutura visual padrão em filme, na correspondência entre a câmera de Antonioni e o olhar de Thomas, o que torna o espaço psicologicamente consistente para o espectador. O processo de movimento de câmera nesta cena, diz ele, "desmistifica a própria atividade cinematográfica, pois é através dos eixos paradigmático e sintagmático, que a causa e o efeito dinâmico de significado são realizados no processo de edição cinematográfica" (BRUNETTE, 1998, p. 120, tradução nossa).

A sutura no cinema, conforme Jean-Pierre Oudart (1997), trata-se do fechamento do enunciado cinematográfico na relação que ele mantém com seu sujeito, isto é, com o espectador. Oudart (1997) explica que, em todo campo fílmico, existe um campo ausente no qual o espectador projeta seu imaginário como um personagem, uma vez que todos os objetos, no momento da leitura do filme, colocam-se como o significante de sua ausência. Por isso, para Oudart (1997), o campo ausente se torna o campo imaginário, pois o significante volta a encontrar um eco neste último, ancorando-se retroativamente no filme. Assim, a sutura é a abolição da ausência e sua ressurreição em algo (imaginário). Em outras palavras, é a representação concebida pelo espectador, com seu significante, no campo fílmico que se desenvolve enquanto ausência.

A operação de sutura, portanto, faz com que o espectador realize seu papel de sujeito imaginário do discurso cinematográfico, de maneira que a ausência no campo filmico é abolida, por uma determinada soma significante, para que algo representante do elo seguinte da cadeia do filme possa vir antecipando sua sequência.

Em um determinado ponto de seu texto, Brunette (1998) cita uma entrevista de Antonioni a Aldo Tassoni. Nessa oportunidade, o cineasta admite que não diria que a aparência da realidade seja igual à realidade, pois pode haver mais de uma aparência e mais de uma realidade. Mas que ele não acreditava nisso. Talvez, para ele, a realidade fosse uma relação. Conjugada a essa declaração, Brunette (1998) traz o estudo de Marie-Claire Ropars-Wuilleumier, o qual discute o filme de Antonioni no contexto de vanguarda e ficção dos anos 60. O projeto dela, diz Brunette (1998), é delinear a resposta da linguagem cinematográfica à desconstrução da narrativa clássica provocada pelo Novo Romance Francês durante esse período e, mais especificamente, para traçar exatamente como *Blow*-Up "intervém no deslocamento conceitual precipitado por essa crise" (ROPARS-WUILLEUMIER apud BRUNETTE, 1998, p. 122, tradução nossa). Essa pesquisadora observa que, na cena das ampliações e montagem, o processo deve ser feito de maneira distinta, sendo que cada imagem cancela a anterior, pois elas são fragmentos puros de espaço; porém, as ampliações fazem com que os detalhes desfaçam o todo, o que desmonta o contexto imagético maior em que são capturadas, razão pela qual são permitidas múltiplas linhas contraditórias de narrativa a serem postas. Outra cena destacada por ela, como o relata Brunette (1998), é a do jogo de tênis dos mímicos, com que a montagem se relaciona contraditoriamente mostrando a falta de conexão entre olhar para o objeto e o objeto mesmo – algo que, para ela, liga a percepção à ontologia da

própria fotografia. Além disso, prossegue Ropars-Wuilleumier (apud Brunette 1998), a seção de ampliações não difere apenas do final do filme, mas de todo seu restante, pois todas as fotos feitas pelo fotógrafo no parque parecem um pouco diferentes do que vemos através da câmera de Antonioni. Portanto, "há sempre outra história sob a superfície que 'dobra' o impulso temporal da narrativa primária, assim como as fotos de Hemmings duplicam a imagem cinematográfica de Antonioni enquanto a questiona" (ROPARS-WUILLEUMIER apud BRUNETTE, 1998, p. 122, tradução nossa).

Outro pesquisador trazido por Brunette (1998), Lozenzo Cuccu, reforça a tese de Ropars-Wuilleumier quando compara foto a foto as tiradas por Hemmings no parque com as que ele amplia, mostrando que as ampliadas não estão incluídas nas tiradas. Por isso, gera a evidência material para a visão de Ropars-Wuilleumier (apud BRUNETTE, 1998) sobre a diferença entre o olhar do fotógrafo e o "olhar" do filme mesmo. Cuccu (apud BRUNETTE, 1998) faz menção sobre a presença do "Outro olhar" ao longo do filme, quando, por exemplo, Hemmings desaparece na cena final. Isso, para ele, significa um "olhar puro" por parte do aparelho de filmagem e, por extensão, do diretor. Para Brunette (1998), "isso revela que o 'verdadeiro alvo' do trabalho de Antonioni é a reflexão sobre precisamente o que ele está fazendo quando ele olha, ou seja, quando ele faz um filme" (BRUNETTE, 1998, p. 125, tradução nossa).

1.3 IMAGEM QUE ESCAPA

Paulo Menezes (2001) escreveu um ensaio intitulado "Imagens da imagem", contido na obra *À meia-luz*, em que elabora uma extensa análise das variadas cenas de *Blow-Up*, procurando alcançar chaves para interpretação de seus significados, entre as quais podemos destacar a abordagem sobre a abertura do filme, com os letreiros dos créditos se sucedendo sobre o fundo amarelo, embalados pela música de Herbie Hancock. Segundo Menezes (2001), nessas letras aparecem pedaços de imagens que ali se escondem. E essas imagens escapam à medida que aparecem, e esse movimento acaba por efetivamente negá-las. Para ele, trata-se de uma metonímia sobre o que o filme tratará. Essa ideia é semelhante a uma das que traz Brunette (1998) elabora, por meio de Marie-Claire Ropars, quando afirma que, na revelação das fotos, a seguinte cancela a anterior.

Menezes (2001) afirma que *Blow-up* é um "filme repleto de momentos em que todo mundo fala línguas diferentes, ou onde parece que todo mundo fala a mesma língua, mas que mesmo assim ninguém se entende" (MENEZES, 2001, p. 24). Também traz à

tona o caráter dissipador e inconclusivo de enredo, pois o filme termina sem que se saiba o que definitivamente ocorreu nas cenas que passou, enfatizando novamente que as imagens vistas acabam por negar seu desvelamento. Peavler (1979) também aponta que a obra termina com uma questão.

Levando-se em conta isso, um outro ponto notado por Menezes (2001) é que algo sempre parece fazer a história de *Blow-Up* mudar de direção, e uma nova história dirige nosso olhar para outro lugar diferente. Essa história "não parece ter uma direção primordial, mas ser um emaranhado de fenômenos que só podem adquirir sentido se retirados de seu fluxo natural e (re)ordenados segundo outros parâmetros" (MENEZES, 2001, p. 34).

A cena em que Thomas vai ao parque para verificar se há ou não o corpo assassinado, Menezes (2001) considera-a poderosamente sintomática. Pois, segundo ele, "Thomas vai até o parque para ter certeza da imagem, para comprovar a sua veracidade, e não o contrário, pois a imagem é agora, na verdade, a sua realidade primeira" (MENEZES, 2001, p. 38). Curiosamente, para Menezes (2001), "Thomas nos aponta, *avant la lettre*, para um processo de inversão de referência entre coisa e imagem que irá se acentuar de maneira radical até este fim de século" (MENEZES, 2001, p. 38-39).

Um outro ponto relevante traçado por Menezes (2001) é que "Antonioni parece querer brincar com os espectadores ao propor a eles três momentos aparentemente heterodoxos em relação à linearidade de sua proposição fílmica" (MENEZES, 2001, p. 42). O primeiro deles é a cena da ultrapassagem do caminhão preto, em que há um contraste à naturalidade do que se assiste, pois tais movimentos são impossíveis de serem vistos fora do mundo das imagens. O segundo momento, prossegue Menezes (2001), é a investigação das fotos no parque com a manifestação dos sons daquele ambiente nesse momento em que parece reviver a atmosfera daquele instante. "O terceiro é o do show de rock, quando Antonioni introduz no filme um recorte do real e que contraditoriamente parece, para nós espectadores, como um dos momentos mais irreais do filme" (MENEZES, 2001, p. 43). Prossegue Menezes (2001), com relação a esses três momentos: "Antonioni parece proceder como procediam Picasso e Braque em suas colagens, quando para contrapor à percepção de qualquer ilusionismo em suas telas acabavam por inserir nelas um pedaço verdadeiro do real" (MENEZES, 2001, p. 43). Assim, para Menezes (2001), "Antonioni parece não querer nos deixar esquecer que a única realidade a que pode aspirar um filme é a sua própria realidade enquanto filme.

Nada mais do que isso" (MENEZES, 2001, p. 43). A tal constatação, Brunette (1998), ao seu modo, também chegou.

1.4 UMA PSEUDO-HISTÓRIA

James Cisneros (2003) escreveu o artigo "How to watch a story of a film adaptation. Cortázar, Antonioni, *Blow-Up*", publicado pela revista *Intermédialités,* no qual em boa parte se dedica a estudar o caso da adaptação de "As babas do diabo" de Cortázar ao filme *Blow-Up* de Antonioni, em que desenvolve uma abordagem de adaptação que situa técnicas de mídia no centro do que é dito. Para ele, na cena de Thomas no parque, por exemplo:

> o farfalhar das folhas constituem uma "filmagem de ponto de vista indireto livre" que coloca o espectador no lapso entre a filmagem lógico-clássica, que o atribuiria ao protagonista, e a subsequente percepção de que a câmera usurpa o olhar a partir de uma posição independente. Um exemplo de *temps mort* que pontua todo o trabalho de Antonioni, a filmagem não tem influência sobre a progressão narrativa do filme; em vez disso, abre uma fenda na imagem que revela o papel do aparelho na criação da história (CISNEROS, 2003, p. 124, tradução nossa).

Tal conclusão se aproxima do que Peavler (1979), Brunette (1998) e Menezes (2001) escreveram sobre o espectador acompanhar o processo criativo do filme como uma forma de desmistificar a atividade cinematográfica.

Para Cisneros (2003, p. 124, tradução nossa), "ao contrário da linguagem da prosa, que estrutura suas narrativas de acordo com uma sutura contínua que esconde a câmera por trás do olhar do personagem, a linguagem da poesia produz uma pseudo-história" que, por sua vez, "introduz rupturas na cadeia causal de imagens, fazendo-nos 'sentir a câmera' na disparidade entre seu próprio enquadramento e o ponto de vista de um personagem" (CISNEROS, 2003, p. 124, tradução nossa).

Conforme o pesquisador, ainda que *Blow-Up* "seja certamente uma pseudo-história, ele também oferece um comentário irônico sobre a estrutura narrativa clássica ou 'virtual', em que o sentido de uma imagem depende daquelas que a precedem" (CISNEROS, 2003, p. 124, tradução nossa). Essa última conclusão dialoga com aquela apresentada por Brunette (1998) quando, na apresentação da pesquisadora Ropars-

Wuilleumier, sugere diferenças entre as fotos tiradas no parque, em que a seguinte anula a anterior.

A respeito da diferença entre cinema de prosa e cinema de poesia, Pier Paolo Pasolini (apud SILVA; PIATTI, 2010) observa que o cinema de prosa é aquele no qual não se percebe a câmera, e nem se sente a montagem, pois o que importa é o que está sendo narrado, em que a língua é transparente no conteúdo exibido. Já no cinema de poesia, dá-se o contrário: sente-se, e muito, a câmera e a montagem. Assim, a formação de uma poesia cinematográfica significa criar pseudonarrativas na linguagem poética, em que se constrói um lirismo garantido pela subjetiva indireta livre, na qual o protagonista é o estilo do cineasta. É o momento em que, da visualização do mundo objetivo a partir do filme, há o oferecimento de códigos para uma vivência interior, subjetiva ao espectador (XAVIER, 1993).

Por isso, no cinema de poesia existem as condições para uma câmera criativa e para a liberdade na constituição da montagem a fim de esculpi-la ao estilo preferencial do cineasta, de modo a desatrelá-lo das convenções da linguagem dramático-narrativa, oportunizando uma criação mais visionária, onírica, irregular, agressiva, a qual tem mais a ver com as origens do próprio cinema (PASOLINI apud SILVA; PIATTI, 2010). Desse modo, pode-se evidenciar o aparato cinematográfico conjugado a uma dimensão lírico-subjetiva da narrativa (XAVIER, 1993). Em suma, podemos dizer que o cinema de prosa naturaliza o olhar e a percepção objetiva do filme visto, tal como uma história narrada, enquanto que o cinema de poesia concebe as imagens a fim de possibilitar sensações incomuns ou mesmo elevadas no espectador, em que ele percebe e sente a composição da obra evocado a um ponto de vista subjetivo na narrativa.

Um outro ponto levantado por Cisneros (2003, p. 124, tradução nossa), semelhantemente ao anterior mencionado, é que na cena da revelação e ampliação: "Thomas tenta reproduzir a sequência de eventos que ocorreram no parque para adaptá-los ao seu presente cinematográfico, dando às fotos o movimento narrativo clássico". Esse procedimento de adaptar as fotos ao universo móvel de Thomas, para o pesquisador, "significa preencher os intervalos entre elas com causalidade linear, e fazer o espaço do fora de quadro proporcional ao terreno visível" (CISNEROS, 2003, p. 124, tradução nossa). Assim, "Thomas preenche o intervalo entre as fotos com um espaço de narrativa estendida cuja sequência homogeneíza as imagens fora de espaço" (CISNEROS, 2003, p.

125, tradução nossa). Em que cria uma história ou pseudo-história coerente às feições e disposições nas imagens expressas.

Prossegue Cisneros (2003, p. 125, tradução nossa):

> trata-se esse do momento narrativo, quando Thomas manipula o meio para fazer uma cadeia significante. No entanto, na composição de quadro dessa cena, Antonioni coloca Thomas repetidamente entre as fotografias ampliadas, criando um momento não narrativo que ironicamente sutura o protagonista na filmagem [...]. À medida que o vemos preencher esses intervalos, também "sentimos" a câmera observando seu olhar através de sua lente intrusiva enquanto acompanha seus movimentos no estúdio.

Brunette (1998) também faz eco nesse trecho quando traz a questão do olhar puro do aparelho de filmagem e da sutura operada pela significação de Thomas na imagem. Ou seja, podemos considerar que o espectador se dá conta da construção do filme ao mesmo tempo que frui as imagens.

Por fim, para Cisneros (2003, p. 127, tradução nossa), "o constante movimento vacilante de Thomas carrega o espaço fronteiriço que dá sentido, seguindo uma trajetória nômade que transporta o fora de espaço para o quadro". Para ele, a motivação cinematográfica do protagonista "faz o fora-de-campo se fundir com o terreno visível, duplicando o sentido na imagem solitária" (CISNEROS, 2003, p. 127, tradução nossa). Ele diz:

> em contraste com a estrutura clássica que guia o espectador em direção à próxima imagem e seu *hors-champ* homogêneo, esse movimento extingue o exterior da imagem fazendo com que o espectador procure cada imagem pela visão diferencial introduzida por um enquadramento duplo. Quando Thomas entra no intervalo da sequência de fotos, no espaço do fora de quadro que dirige sua lógica causal, sua imagem corporal se torna simultaneamente um interstício de uma pseudo-história onde sentimos o enquadramento de outro olhar (CISNEROS, 2003, p. 127, tradução nossa).

Assim, essa conclusão, provinda da análise das cenas acima, reafirma as conclusões de Peavler (1979) e Brunette (1998) quanto à presença de um olhar externo à narrativa direta, que extrapola a visão comum do enredo e do personagem.

1.5 A ASSINATURA DE ANTONIONI

Em 2004, Seymour Chatman lança um livro sobre a carreira artística de Michelangelo Antonioni intitulado *Michelangelo Antonioni – A investigação*. Entre os tópicos e filmes que ele aborda, está uma análise do filme *Blow-Up*. Chatman (2004) faz um recorte do filme em que procede com a derivação dele a partir do conto de Cortázar, tal como Peavler (1979) e Cisneros (2003) o fizeram. Segundo Chatman (2004), Antonioni ficou intrigado com o uso que Cortázar fez do processo de ampliação da fotografia para detectar uma verdade insuspeita. Para o pesquisador, Antonioni utiliza elementos do conto em *Blow-Up*: o motivo descoberto a partir da intervenção fotográfica, a alusão ao evitar um crime e o impacto psicológico da descoberta de que sua dedução é incorreta. Ele ressalta o estilo de vida do protagonista e descreve a casualidade em que prossegue o filme, pontuando brevemente os seus momentos mais relevantes. Destaca também a possibilidade de interpretação do desfecho do enredo, colocando algumas propostas possíveis, tais como: a arte, que é uma espécie de jogo, é ilusória, como também o interpreta Menezes (2001) em relação à ilusão do filme; a vida propriamente dita é ilusória; os artefatos visíveis não merecem muita inspeção (dado que a materialidade da fotografia é constituída de múltiplos pontos que perdem o significado à medida que é excessivamente ampliada); que o personagem Thomas tem que implicitamente admitir a realidade como sempre inconscientemente construída, e construída socialmente.

Chatman (2004) considera que muitos espectadores de *Blow-Up* não se aperceberam da posição filosófica bastante obscura marcada pela obra. Trata-se, segundo o pesquisador, de uma história de mistério dentro da qual não importava que houvesse resolução dos fatos mostrados, semelhante ao que Peavler (1979) mencionou sobre a questão da realidade simplesmente não importar no filme. Para Chatman (2004), Antonioni demarca o filme com sua assinatura ao final quando Thomas desaparece na tela junto ao “Fim”, pois o protagonista não é mais real do que a bola de tênis que ele lança de volta à quadra, algo que Brunette (1998) já mencionara citando o próprio Seymour Chatman de outro artigo. Assim, o diretor assinala o que Chatman (2004) considera um importante tema do filme: a natureza problemática da ilusão, especialmente da ilusão artística, em consonância com Menezes (2001). Chatman (2004) conclui que Thomas é o primeiro protagonista, dentre os filmes de Antonioni, cuja prática artística é na realidade o tema do filme. Destaca também a aliança entre a câmera em movimento de Antonioni e a máquina fotográfica fixa da personagem, como Peavler (1979) já notara.

Outro tema trazido por Chatman (2004) é o da incerteza da tecnologia. Segundo ele, "a tecnologia do artista permite-lhe escapar dos riscos da moralidade convencional, mas o tiro pode sair pela culatra, forçando-o a questionar a sua própria capacidade de ver, e muito menos de representar a realidade" (CHATMAN, 2004, p. 110). Desse modo, Chatman (2004) faz uma metáfora daquilo que denomina negócio faustiano, no qual o fotógrafo pode ver mais do que o olho nu vê através da ampliação das suas fotografias. Mas tudo vai desaparecendo aos poucos quando passa de fotógrafo a detetive. Por isso, ele corre o risco do colecionador de desenhos raros que perde sempre um pedaço da coleção ao expô-lo ao ar e à luz. Para o pesquisador, o autógrafo final de Antonioni, com o desaparecimento de Thomas, "parece reconhecer que o cineasta terá o mesmo destino que o seu filme, o resultado do seu trabalho, acabará por desaparecer com o decorrer do tempo" (CHATMAN, 2004, p. 110).

1.6 A PARTICIPAÇÃO DO ESPECTADOR

Em 2008, Peter Goldman publica o artigo "*Blowup*, Film Theory, and the Logic of Realism" pela revista *Anthropoetics: the Journal of Generative Anthropology*. Nesse texto, o pesquisador trabalha, em sua maior parte, na análise do caso de *Blow-up* relacionada ao problema fundamental do realismo. Segundo Goldman (2008), *Blow-up* é conscientemente endereçado ao problema fundamental do realismo: o relacionamento entre signo e significado – algo semelhante ao que trataram Brunette (1998) e Menezes (2001). Em Goldman (2008), o filme trabalha em dois níveis principais, como narrativa e como reflexão teórica sobre a epistemologia do filme. Segundo ele, ao citar o próprio Antonioni, este sugere que

> o significado é descoberto em um processo criativo ao invés de ser determinado pela intencionalidade autoral predeterminada. A mimese da realidade empírica está subordinada em um processo colaborativo envolvendo espectadores e atores. [...] a realidade empírica não é um fundamento não problemático de significado, porque "fatos" sempre precisam de interpretação, que ele [Antonioni] reconhece como um processo criativo e colaborativo (GOLDMAN, 2008, p. 8-9, tradução nossa).

Tal conclusão se assemelha em parte àquelas que os textos de Peavler (1979), Brunette (1998), Cisneros (2003) e Menezes (2001) chegaram, e se relaciona com a

possibilidade oferecida pelo diretor ao espectador de criar junto a ele por meio da interpretação dos fatos vistos.

Na cena da revelação das fotos, Goldman (2008) considera que o filme percebe que as questões de conhecimento são todas, em última análise, questões de representação. Essa ideia rememora Menezes (2001) e Chatman (2004). De acordo com Goldman (2008, p. 13, tradução nossa):

> A fotografia supremamente realista não é uma representação transparente, mas sim modo de descoberta real. A ampliação das fotografias pode ser vista como análoga ao uso de um microscópio, simplesmente estendendo o alcance dos sentidos. Mas, em termos teóricos, o filme reconhece a profunda verdade que a representação revela coisas que a simples percepção não consegue. A questão não é tanto o que aconteceu, como em um mistério convencional de assassinato, mas a relação entre um mundo de signos e um mundo construído de significado. A fotografia é um sinal a ser interpretado.

Tal conclusão é parecida com as ideias de Brunette (1998), Menezes (2001) e Cisneros (2003), porquanto versa sobre a capacidade de as fotografias formularem, enquanto signos, um mundo além do exibido no interior do filme, duplicando, reordenando e modificando sua história.

Outro ponto relevante trazido por Goldman (2008, p. 14, tradução nossa) é sobre o cadáver encontrado por Thomas no parque à noite: "Sua deliberada aparência falsa sugere que o filme está refletindo sobre seu próprio modo representacional"; assim, para o pesquisador, "em certo sentido, esse é o realismo supremo, uma ficção que admite mais ou menos abertamente seu próprio status ficcional" (GOLDMAN, 2008, p.14, tradução nossa). Essa ideia é semelhante ao que Menezes (2001) proferiu sobre a ficcionalidade assumida do filme. Segundo Goldman (2008), a mesma situação se dá no fechamento do filme, quando Thomas desaparece no gramado do parque, momento em que Antonioni chama a nossa atenção sobre a natureza ficcional do filme a que estamos assistindo, tal como Brunette (1998), Menezes (2001) e Chatman (2004) também o notaram: "Ao fazer isso, ele [Antonioni] reconhece sua presença inevitável e ativa no filme e, portanto, a impossibilidade do objetivo de realismo" (GOLDMAN, 2008, p. 18, tradução nossa). Ideias semelhantes a essa conclusão, Peavler (1979), Brunette (1998) e Cisneros (2003) também elaboraram cada qual a seu modo. Segundo Goldman (2008), Antonioni denominou ser sua "assinatura" o desaparecimento de Thomas ao final, sinalizando sua

presença por meio disso, referenciando a expressão cunhada por Chatman (2004). Nesse momento, prossegue Goldman (2008, p. 18, tradução nossa),

> Antonioni reformula o que estávamos assistindo, quando a câmera recua, nós mesmos somos literalmente puxados para fora do quadro da narrativa ao nível do cineasta, que pode adicionar efeitos sonoros ou desvanecer os personagens com facilidade. Ele inclina sua mão para o público, pedindo que reconheçamos nossa participação, como Thomas, como Antonioni, no que aconteceu. Thomas não apenas reconhece a natureza ficcional das representações que ele habita, e seu papel ativo aí, também nós somos lembrados de que o próprio Thomas e toda a história são uma ficção em cuja criação colaboramos.

Assim, verificamos a presença do diretor e sua aproximação direta junto ao espectador, parte essencial do desenvolvimento do filme enquanto possibilidades múltiplas de entendimento e sensibilização. E, ao mesmo tempo, por essa presença demonstrada, tem-se a consciência de que a história é uma ficção trabalhada, a qual o espectador percebe, junto ao diretor, o ato criativo e pessoal que formulou nela.

Um último ponto a ser mencionado do texto de Goldman (2008) é quando ele considera que o final transforma o filme em uma espécie de fita de Möbius, ou seja, "o "dentro" e o "fora" da história se unem paradoxalmente por uma distorção da narrativa linear" (GOLDMAN, 2008, p.18, tradução nossa). Afinal, a combinação das ampliações seguida da verificação noturna do cadáver no parque gera, para o pesquisador, a constatação de que "a "realidade" do "assassinato" é "indecidível", porque a clara distinção, o quadro narrativo que separa ficção e realidade, é deliberadamente distorcido em si mesmo em uma *mise en abyme*" (GOLDMAN, 2008, p. 18, tradução nossa). Ou seja, há uma diegese caleidoscópica que marca o conjunto do filme de modo a construir um mosaico de possibilidades sobre a história, sua construção e sentido.

1.7 CONSCIÊNCIA COGNITIVA E O EU ORDENADOR

Também em 2008, Aurora Conde Muñoz escreve o artigo "La precisión de la nada (reflexiones sobre *Blow Up*)", publicado pelos *Cuadernos de Filologia Italiana*. Ela considera *Blow-Up* uma extensa reflexão metatextual sobre o sentido e o valor da imagem visual e do cinema no mundo contemporâneo, como grande parte dos pesquisadores trazidos nesta seção o fizeram. Para ela, o filme é um produto singular de Antonioni principalmente por conter entre suas propostas temas e modos de narrar que renovam

profundamente todo seu cinema e o colocam na linha mais experimental e atual (da época do artigo) do gênero.

Com *Blow-Up*, segundo Muñoz (2008), Antonioni coloca seu trabalho cinematográfico entre as reflexões teóricas que impulsionaram os estudos estéticos a partir dos anos 1960 – como já o mencionava Ropars-Wuilleumier no texto de Brunette (1998) – e que contribuíram inapelavelmente para a revisão de valor do visual, sobretudo sua relação com as outras artes, a acrescentar precisamente o cinema e suas capacidades revolucionárias interdisciplinares à nova definição de texto semiótico. Para ela, o filme

> se propõe a pôr em discussão a relação que a própria natureza icônica da imagem estabelece com o modelo de realidade. Para a arte e a filosofia contemporânea, o essencial não é tanto o grau mimético ou a distância que uma imagem mantém com seu referente, quanto a diferente maneira que essa imagem tem de interpretar, traduzir ou, mais radicalmente, modelar ou substituir a realidade [...]. Quando um observador vê uma imagem, ascende a uma realidade modelada iconicamente, e essa modelização, dependendo da função que se pretende outorgá-la, pode interpretar ou traduzir a realidade, mas também substituí-la (MUÑOZ, 2008, p. 165, tradução nossa).

Tal ideia pode ser também anteriormente relevada e considerada por Goldman (2008) quando do comentário sobre o valor da fotografia – revelação e ampliações – no filme como um signo a interpretar e descobrir a realidade.

Diferenciando o filme de sua obra-matriz, o conto de Julio Cortázar, Muñoz (2008, p. 166, tradução nossa) considera que Antonioni "faz coincidir a representação icônica com o próprio processo cognitivo e situa a imagem como o meio que resolve o problema da consciência fragmentária do sujeito em relação consigo mesmo e com o outro". Por isso,

> a transformação da realidade sensorial no detalhe significativo de um esquema icônico [...] de natureza representativa equivale ao funcionamento da consciência cognitiva que permite ao eu ordenar e dotar de significado uma realidade externa que existe só enquanto possibilidade de ser representada subjetiva e fragmentariamente (MUÑOZ, 2008, p. 169, tradução nossa).

Assim, percebemos a relevância do princípio da consciência como ordenadora da realidade imagética: um aspecto muito caro ao filme. Por meio dela, o espectador dá curso ao que percebeu do exibido, podendo atribuir sentido e configurando sua participação.

Menezes (2001), Chatman (2004) e Goldman (2998) também se referiram à característica fragmentária do filme a ser reordenada pela consciência. Prossegue a pesquisadora:

> a criação artística [...] faz esse modo de ver, de enfocar uma técnica que se transforma em experiência estética e também em reflexão ontológica, já que o detalhe isolado pela câmera, a imagem, equivale à única relação que une o eu com o que se acha mais além da consciência [...]. No cinema, produto artístico e estético complexo, a imagem põe em funcionamento novos e dinâmicos processos de significação que renovam não só a natureza da própria imagem, mas também todo o sentido da observação icônica (MUÑOZ, 2008, p. 169, tradução nossa).

Daí inferimos a dupla capacidade do filme em provocar experiência e reflexão simultaneamente, quando sensibilidade e consciência se combinam pela evocação a partir da técnica cinematográfica a possibilitar sua experiência como um significar dinâmico. Um último ponto a ser destacado de Muñoz (2008) é que

> *Blow-up* faz da imagem a representação não de um modelo, mas sim de uma experiência: a derivada da diacronia simbólica e arquetípica que recupera seus complexos referentes, e o surgimento de sua essência autorreferencial, dominada pela vontade regeneradora e criativa do artista. O cinema é um "grande marco" que dá sentido à dinâmica da imagem, transformando-a em um instrumento de conhecimento de um mundo visual (o filme) que substitui a falta de outro (MUÑOZ, 2008, p. 178, tradução nossa).

Ou seja, o cinema é uma forma de conhecimento da imagem pela imagem – o que dialoga com Menezes (2001) – quando o artista cineasta exibe sua obra como meio de criação no interior do criado. É a imagem que se autoproblematiza como forma de proporcionar um pensamento impulsor de criação, ciência e sentido, seja sobre ela mesma, seja sobre o estatuto das imagens no geral.

1.8 NARRATIVA E REFLEXÃO

Bruno Costa (2009) escreveu o artigo "Cores, transparência e opacidade: os limites da representação da realidade em *Blow Up* e em Kracauer", publicado pela revista *Famecos/PUCRS*, no qual parece, de saída, haver uma conexão de ideias com o artigo de Goldman (2008) e também com o de Muñoz (2008). Costa (2009) relaciona a tela cinematográfica à vida. Pois ela não é apenas superfície autônoma, alusiva e metafórica de um real que não pode ser totalmente representado. Pelo contrário, as telas invadem

toda a experiência cotidiana de modo que a vida se torna cada vez mais vivenciada na tela: portanto, ela é um lugar onde a própria realidade se desenvolve e se configura, e não apenas um espaço de representação. O pesquisador enfatiza a supremacia da representação, uma vez que as coisas só são aceitas como reais quando tornadas visíveis e representadas em múltiplas telas. Considera que através das telas conseguiu-se vivenciar algo sem efetivamente estar lá, viver as experiências sem efetivamente vivenciá-las. No entanto, assinala que isso comprometeu, sem que se soubesse, o próprio senso de real e de realidade no espectador.

Costa (2009) observa que foram necessárias algumas décadas para que o poder ilusório do cinema fosse apresentado não como um perigo, mas como essência da fotografia e do cinema; para que ele surgisse dentro de uma narrativa cinematográfica, que é uma revelação desse poder. Assim, ele exalta a façanha do filme *Blow-Up* por ter conseguido ser ao mesmo tempo uma narrativa cinematográfica e uma reflexão sobre o cinema – e, mais, a própria narrativa é uma reflexão. Essa conclusão está em consonância com Muñoz (2008) quando enuncia a capacidade de o filme proporcionar experiência estética e reflexão ontológica, e também com Goldman (2008) quando este faz uma análise diegética e epistemológica do filme. Costa (2009) considera também que o filme possa ser analisado como uma reflexão da transição do diretor, do preto-e-branco para o colorido, ensejando novos códigos de realismo e novos modos de registrar e perceber a realidade. E observa que, "contra qualquer pretensão de transparência, Antonioni parece nos advertir das presunções realistas do cinema e da fotografia, fazendo lembrar do caráter sempre subjetivo (e por vezes maquínico) da interpretação" (COSTA, 2009, p. 2). Costa (2009) utiliza a teoria de Sigmund Kracauer em sua análise sobre os limites da representação e da criação de realidades nas telas. Ele considera que o espectador em *Blow-Up* é advertido sobre o perigo de imersão na imagem.

Costa (2009) cita também, no momento da revelação das fotos por Thomas, a questão do *punctum*, que permitirá ver e compreender o sentido além do que as fotos mostram. E o pesquisador extrai do processo de revelação a devolução do olhar ao espectador diante das superfícies reflexivas, exibindo-o como *voyeur*. Sobre a revelação, Costa (2009) considera que Antonioni propõe, indiretamente, uma reflexão sobre os limites da representação e do realismo. Mas o pesquisador o faz de modo diferente de Goldman (2008), uma vez que, a respeito do suposto crime fotografado, Costa (2009) aponta que somente a câmera presenciou a cena; e logo, mencionando Flusser,

exemplifica a independência dela do olhar, contendo um discurso próprio que vai orientar o modo de representar e de decodificar não só uma imagem, mas a própria realidade. Apoiando-se em Kracauer, ele considera a narrativa cinematográfica como um estímulo à procura infinita por um sentido e um apoio na imagem, como se ela pudesse mostrar outras facetas do real, isto é, não a semelhança das coisas, mas a reapresentação de seus aspectos ocultos. Logo, diz Costa (2009, p. 7), "os filmes reproduzem magicamente o mundo, não apresentando o mundo em si, mas nos permitindo prestar atenção naquilo que é visível e todavia continuamente não vemos". Isso possibilita tomar consciência daquilo que não se veria, assumindo um ponto de vista diferente e do qual o espectador não assume responsabilidade, pois não é sua visão de mundo. É o que ocorre com o fotógrafo de *Blow-Up*, pois, ao supostamente ver um crime, ele se sente responsável, liberando o espectador da função testemunhal para poder "assistir pornograficamente aquilo que está sendo apresentado" (COSTA, 2009, p.7). Nesse sentido, a conclusão de Costa (2009) difere um tanto das demais trazidas nesta pesquisa, uma vez que considera o espectador mais como um *voyeur* reflexivo na história do que um participante dela.

Um último ponto que entendemos ser relevante ressaltar é quando Costa (2009) comenta sobre a câmera como o objeto que expande a esfera do visível para além da visão, flertando com a possibilidade de expansão do ponto de vista. Goldman (2008) também havia mencionado algo semelhante. Portanto, para Costa (2009), essa ilusão de totalidade trazida pela câmera torna-se uma muleta sem a qual já não poderíamos "construir a nossa realidade e por isso a representação da realidade em imagens passa a adquirir cada vez mais centralidade no modo em que organizamos a realidade doravante cada vez mais narrada e mediada pela câmera" (COSTA, 2009, p. 7). No entanto, diz Costa (2009), a precedência da visibilidade maquínica na construção do real passando a ter um valor de realidade gera uma contradição, pois a realidade estaria menos sujeita à subjetividade do olhar humano, que é onde a realidade se concretiza. Essa contradição acentua-se nos filmes que apresentam a realidade mais explicitamente, sendo assim os mais irrealísticos, pois nestes há o paradoxo que faz o espectador, em seu descontínuo processo de conformação da realidade, dar maior ou menor peso para um evento, podendo-o alterar na memória, na fantasia ou nos sentimentos, conforme o pesquisador. E, já nos filmes de realidade gráfica, a subjetividade é suprimida para dar lugar a uma realidade plenamente visível, aponta Costa (2009).

1.9 UMA AULA DE CINEMA-ARTE

Em 2010, o Centre National du Cinéma et de l'image animée, em Paris na França, sob direção de Véronique Cayla e redação de Amélie Dubois, publica um material exclusivamente sobre o filme *Blow-Up* destinado aos estudos de seus alunos e aprendizes em cinema. Essa apostila contém, entre tantas lições e explicações, abordagens pertinentes a elementos do cinema expandido, inclusive com interpretações que se adequam, em certa medida, às comumente vistas sobre essa estética cinematográfica. No material, encontramos uma coletânea de pequenos artigos, cada qual tratando de um aspecto relevante do filme, entre outras informações de roteiro, decupagem, análises etc. Trata-se de um conjunto muito completo sobre o filme de Antonioni. Entre os artigos reunidos, pudemos fazer uma revisão bibliográfica que colabora com nosso problema de pesquisa e, assim, trazemos seus tópicos que nos vêm ao encontro, conforme os constatamos em cada texto.

Na análise sobre a história representada em *Blow-Up*, Dubois (2010) considera que os eventos do filme, no acompanhamento de Thomas, são uma "sequência de ações dentro de uma linha narrativa clássica e evidente" (DUBOIS, 2010, p. 7, tradução nossa). Mas crê haver dificuldade em identificá-la devido ao princípio de interrupção que guia o filme. Dubois (2010) avalia que "os eventos exteriores (as duas jovens querendo ser modelos, a mulher que veio recuperar o filme) também mudam o curso dos eventos" (DUBOIS, 2010, p. 7, tradução nossa), tornando o filme aberto e improvisado. Semelhantemente a Peavler (1979), Brunette (1998), Menezes (2001), Cisneros (2003) e Goldman (2008), a pesquisadora infere também que existe uma lacuna crescente entre as imagens e a história, como se estivessem fora de sintonia – diz, sujeita à lógica do revés – em que "a linha narrativa do filme é privada de uma lógica de ancoragem contínua na imagem e de uma forma totalmente decifrável" (DUBOIS, 2010, p. 7, tradução nossa). Para ela, é "como se as ficções subjacentes (uma ligação amorosa, um crime) fossem fantasmas sem corpos à espera de um apoio, de um vetor de significado que a imagem não poderá assumir" (DUBOIS, 2010, p. 7, tradução nossa), o que justamente pode ser "a própria busca de um fio narrativo e sua ausência cruel que funda o tema do filme e lhe dão toda sua modernidade" (DUBOIS, 2010, p. 7, tradução nossa). Assim, embora atribua ao filme uma linha narrativa clássica, as intervenções abruptas do extracampo lhe dão um padrão de interrupção, e as imagens formam um outro circuito de história que a torna

indecifrável, tanto que tais espectros podem a qualquer momento incarnar em algum fato significativo – uma história virtualmente duplicada.

Em outro artigo do material, dedicado ao gênero, a pesquisadora considera que vários gêneros atravessam o filme sem impor sua marca, como se o filme fosse irredutível a um deles. Assim, destaca as características policiais mescladas ao potencial do fantástico nas cenas, tal como a figura do duplo e as alucinações sonoras que parecem participar da criação de uma dimensão paralela puramente mental que parecem abrir uma brecha na realidade. E, nesse movimento, a pesquisadora ressalta a hesitação do espectador que, diante do que se lhe apresenta, duvida mais do que ninguém do que vê e ouve. Nesse sentido, percebemos a autonomia do espectador perante as vias da obra quando ela mesma se abre por suas próprias características formativas.

Além do policial e do sobrenatural, Dubois (2010) relata que outros dois gêneros atravessam *Blow-Up*: a saber, a forma popular de romances fotográficos (as fotos no parque) e o documentário (a documentação histórica de Londres, a realidade da profissão de fotógrafo na época, a moda de vestuário, por exemplo). E, assim, para a autora, "o filme articula várias abordagens da realidade, não para fazer uso da complementaridade, mas, pelo contrário, para explicar melhor sua impotência comum de produzir significado" (DUBOIS, 2010, p. 9, tradução nossa) – algo parecido com o que Menezes (2001) e Chatman (2004) mencionam com as efemeridades em fluxo no filme.

Em um artigo sobre a *mise-en-scène* e o princípio da incerteza, Dubois (2010) considera que a experiência do percurso do olhar do fotógrafo no filme se confunde inevitavelmente com a do cinema e questiona o próprio poder da imagem, algo semelhante também visto em Menezes (2001), Muñoz (2008) e Costa (2009). Para a pesquisadora francesa, "a montagem não cessa de obscurecer as linhas entre realidade e aparências, abusando de pequenas elipses percebidas como falsos *raccords*" (DUBOIS, 2010, p. 10, tradução nossa). E também a presença dos mímicos fortalece a ideia de uma reprodução do mundo trazida para uma cópia, uma superfície. Por isso, ela considera que é sobre o "aspecto puramente mimético da prática fotográfica tanto quanto da cinematográfica que a *mise-en-scène* insiste em um primeiro momento" (DUBOIS, 2010, p. 10, tradução nossa), (o que se exemplifica no contraste entre a cena do albergue e a sessão sexual com Veruschka). Conclui, então, que "a realidade assim reproduzida releva não apenas os falsos *raccords*, mas uma falsa relação com o mundo, de uma simulação que também pressagia a contaminação do homem pelas imagens" (DUBOIS, 2010, p. 10,

tradução nossa) – o que vemos com bastante destaque em Menezes (2001) e Costa (2009). Adiante, em reflexão sobre a cena da revelação e ampliação das fotos, Dubois (2010, p. 11, tradução nossa) assinala que "o que estabelece então a continuidade entre as cenas não é mais uma ligação efetiva, mas marcos esotéricos, abstratos". Considerando o título do filme, cuja tradução também pode significar "explosão", colocam que a *mise-en-scène* de fato tende à explosão da realidade, evidenciada por cores que literalmente nos saltam aos olhos, participando dessa difração do mundo da qual vemos apenas seus espectros. Assim, na incerteza da *mise-en-scène*, a ênfase em cópias, reproduções, falsa relação com o mundo devido à contaminação das imagens, bem como abstração no fluxo da montagem e a difração do mundo são elementos que requerem do espectador uma atenção menos dispersiva a fim de interpretar o que se desenha em filme.

Em mais um artigo do material guia de estudos, Dubois (2010) interroga que partes do filme remetem a uma *mise en abyme* – tema também tratado por Goldman (2008) –, ou seja, o que dele se refere ao dispositivo cinematográfico e a outras etapas da fabricação de um filme. Para ela, Thomas, então, aparece como um duplo do cineasta, o que se vê no seu trato com as modelos, na cena das fotos no parque, quando recebe a inesperada visita da mulher do parque em seu ateliê ao simulá-la como modelo em um ensaio, e também sugere a vinculação das figuras do fotógrafo e do diretor com a do suposto assassino, cada qual com sua presa no filme. Além dessas, na própria cena da revelação e ampliação das fotos, colocam as etapas necessárias para a realização de um filme, convidando-nos a refletir sobre o trabalho de montagem e recomposição da cena pela edição, entre outras demais funções na cadeia de criação de um filme. Um último aspecto destacado por Dubois (2010) na alusão ao *mise en abyme* é o aparecimento de Thomas como um "duplo do espectador de cinema, curioso espectador do mundo exterior, do qual se separa por telas e janelas" (DUBOIS, 2010, p. 11, tradução nossa). Assim, Thomas representa o processo de criação do cinema na própria diegese, e não faz menos com a posição do espectador, a qual ele reproduz igualmente.

Adiante, em uma leitura de um artigo de Serge Daney, que vem a ilustrar o material de estudo sobre *Blow-Up* com relação ao pacto de crença entre o espectador e o filme de ficção e sobre o desejo de "ver mais" no filme, Dubois (2010) expressa o questionamento para os aprendizes acerca do que resta quando o cinema não oferece mais ao nosso olhar a espera de um avanço e de uma profundidade. Para a pesquisadora, portanto, quando isso se configura, estamos "diante de uma decepção (aspecto a ser

levado em conta nos filmes de Antonioni) que não é de forma alguma estéril, mas sim nos convida a questionar o poder e os limites da imagem" (DUBOIS, 2010, p. 20, tradução nossa), tal como acontece no filme. Nesse instante, podemos inferir o princípio que requer a criatividade espectadora.

Por fim, em uma resenha derradeira, Dubois (2010, p. 22, tradução nossa) considera que o fato de *Blow-Up* ser um marco na história do cinema se deve por "oferecer aos nossos olhos uma experiência inédita, ao mesmo tempo fascinante e confusa". Assim, afirma que Antonioni leva o espectador a "um território tão pictórico quanto documental, irredutível a um gênero e a uma narrativa" (DUBOIS, 2010, p. 22, tradução nossa), pois empreende um "mergulho vertiginoso no coração das imagens e nos confronta com o que nelas resiste a qualquer interpretação: a ampliação das fotos revela tanto quanto dissolve seu conteúdo" (DUBOIS, 2010, p. 22, tradução nossa). E conclui que a grande modernidade do filme está na "compreensão rigorosa e sensorial das formas, lacunares, do mundo contemporâneo" (DUBOIS, 2010, p. 22, tradução nossa). Justamente o espaço ativo do espectador diligente.

1.10 O PODER REVELATÓRIO DO CINEMA

Entre os artigos e capítulos selecionados para esta revisão bibliográfica, reservamos um espaço para um ensaio não acadêmico. O texto de Kris Haamer vem do *site* do próprio ensaísta, mesclando reflexão pessoal a uma investigação científica contendo referências a outros pesquisadores. Contudo, percebe-se a importância desse texto pelo assunto abordado que tanto se refere ao objeto que estamos a tratar nesta pesquisa. Além disso, apesar de não estar num conjunto de produção científica a respeito de *Blow-Up*, faz uma análise bem construída sobre a investigação do potencial tecnológico na criação de imagens, capaz de revelar aspectos não vistos ou percebidos no filme. E também devemos considerar a heterogeneidade das fontes referentes às distintas possibilidades que os estudos sobre o cinema oferecem. Trata-se de um ramo bastante contemplado por ensaios e críticas, e que por isso não se restringe à formalidade e ao rigor acadêmico, uma vez que os filmes despertam diferentes reações, percepções e reflexões nos sujeitos apreciadores.

Desse modo, feita a apresentação, Kris Haamer escreve o seguinte ensaio: "*Blowup*", publicado em seu *site* intitulado *The narrative by Kris Haamer,* publicado em 2012. O ensaísta coloca em questão se o cinema pode revelar alguma coisa que o olho

humano não consegue ver por ele mesmo. Assim, pretende investigar em *Blow-Up* a tradição revelacionista. Quatro cineastas influentes e teóricos do cinema da década de 1920 em diante acreditavam que o cinemascópio tinha o poder de revelar coisas não vistas pelo olho, não muito diferente do telescópio e do microscópio. Malcom Turvey cunhou o nome revelacionismo para essa tradição no cinema. Ele reconstrói a posição sobre revelação cinematográfica de Epstein, Vertov, Balazs e Kracauer – os Revelacionistas – e, depois, prossegue para refutar suas posições. Em seguida, Haamer (2012) faz a análise do potencial de revelação de *Blow-up* à luz dos argumento de Turvey, Bazin e Benjamin, e argumenta que o cinema tem um poder revelatório, mas não o da tradição revelacionista construída por Turvey, e sim um poder que é erótico no "sentido do terceiro olhar da câmera – referente ao interesse nas relações não vistas pelo olho, mas reveladas pela câmera entre espaços, objetos e pessoas" (HAAMER, 2012, p. 1 tradução nossa). Esse ponto de vista vai ao encontro de algumas conclusões chegadas principalmente por Brunette (1998), Cisneros (2003) e Dubois (2010) quanto ao potencial da câmera em perscrutar a imagem para aspectos não óbvios, na discussão entre aparência e realidade. Goldman (2008) e Costa (2009) também relatam o mesmo tema em seus textos.

Em sua análise do filme, Haamer (2012) destaca o fato de Thomas se vestir tal como os trabalhadores de quem ele tira fotos, uma dica para se perceber a diferença entre ele e a realidade. Considerando Turvey, Haamer (2012) destaca ser uma falácia que as ampliações cada vez mais refinadas e detalhistas das imagens venham a resultar na realidade revelada. O que se prova pela imprecisão e granulação do filme.

Para Haamer (2012), Thomas coloca as fotos em série porque assim se destaca a relação entre o casal, esperando que isso revele o que aconteceu naquela cena. No parque, o ensaísta aponta que vemos Thomas do ponto de vista da câmera do filme. Mais tarde, com as fotos, vemos o ponto de vista de Thomas: "A câmera é sempre o terceiro olhar, destacando o relacionamento entre pessoas, espaços e objetos" (HAAMER, 2012, p. 6, tradução nossa). Comparando o filme ao conto de Júlio Cortázar, Haamer (2012) considera que, filmado de cima, a cinematografia fornece a terceira pessoa narrativa usada na história, rememorando Peavler (1979), Brunette (1998) e Cisneros (2003). O escritor, prossegue Haamer (2012) em sua reflexão, é o "suposto mestre de sua história, mas "a história revida e, colocando na balança, é nada menos que a própria verdade. A pergunta que nos resta é, se acreditamos na história / diretor de fotografia ou acreditamos no

escritor / fotografias" (HAAMER, 2012, p. 7, tradução nossa) – aqui considerando a relação com o conto de Cortázar.

Bill, o amigo pintor, concebe novas imagens continuamente sem nenhum entendimento do que elas significam até que um dia passa a entender o significado. Haamer (2012) considera esse exemplo do quanto o significado é criado *a posteriori* com a recognição humana, depois do fato da criação – tal como Thomas o faz tentando encaixar um sentido para o conteúdo do acontecimento denotado em montagem por suas fotografias.

> Ou seja, os olhos humanos e a cognição são pobres no tempo real; o meio cinematográfico permite tempo para se refletir sobre as imagens e ponderar sobre seu significado. É a percepção contra a realidade indo até o clímax: no processo de edição e análise que o poderoso poder do cérebro se torna útil. O que se vê em tempo real é a percepção, pois a visão humana é pobre em reconhecer detalhes que passam muito rápido (HAAMER, 2012, p. 7-8, tradução nossa).

Citando Walter Benjamin, Haamer (2012) traz a seguinte contribuição do filósofo: a fotografia revela outra natureza ao olho, trazendo detalhes e espaços que tipicamente iludem a apercepção. Com isso, inferimos o poder da análise fotográfica – que é sempre posterior ao fato – quando concede o tempo necessário de reflexão e acomodamento na realidade imagética. E o cinema repercute similarmente quando prioriza a temporalidade das imagens em sucessão e permanência.

O ensaísta afirma que o trabalho do cineasta é dirigir a atenção para temas específicos da realidade social sobre os quais o espectador possa desconhecer de sua relação com eles. Haamer (2012) conclui dizendo que o cinema tem esse poder revelatório – diferente de Turvey – de capturar e apontar relacionamentos, de dar ao olhar a capacidade de satisfazer uma relação psicológica de poder. Considera que cineastas como Jacques Tati e Michelangelo Antonioni usaram esse poder com moderação, ou seja, deixando o espectador com um ponto de interrogação, com a capacidade de escolher o que olhar e formar suas próprias ideias sobre o que está relacionado a quê. Citando Fay (2008), coloca que a percepção requer participação – tal como o disse Goldman (2008) – , e as técnicas do cinema dão essa natureza à atenção: "O cinema tem o poder erótico do olhar para mostrar realidades que se tem pouco acesso" (HAAMER, 2012, p. 1, tradução nossa).

Ao final, Haamer (2012) cita o cinema expandido – que inclui filmes feitos por amadores –, como meio de se permitir o compartilhamento do cinema. Isso enfatiza a natureza erótica do cinema como algo que pode ser compartilhado, enquanto criação, com os amigos e pessoas que poderão, assim, saber o que o cineasta vê.

1.11 A REALIDADE DA IMAGEM

Do material levantado, algumas ocorrências discursivas são mais assíduas e eloquentes e nos chamam a atenção, a saber: a comparação entre *Blow-Up* e "Las babas del diablo", bem como o processo de criação em comum envolvendo essas duas obras; a menor importância do enredo em relação ao processo criativo e à interpretação do filme; a presença de um ponto de vista em terceira pessoa, ou um discurso livre indireto, de um Outro, ou a presença de Antonioni no desenrolar do filme, sendo todas essas possibilidades uma referência ao mesmo acontecimento; as questões relativas à *realidade* e à *ilusão* no filme como efeito da arte; a possibilidade de participação colaborativa do espectador no filme; a importância da exploração das mídias artísticas, ou da prática artística como tema do filme; a inversão entre imagem e realidade; as diferentes participações da câmera, seja enquanto olhar do protagonista, seja do ponto de vista objetivo da história, seja ainda do ponto de vista do diretor; o filme como narrativa e reflexão sobre sua criação e processo de elaboração ou *mise en abyme*; a quebra da linearidade da história; sua falta de conclusão definitiva; *Blow-up* como parte dos filmes de vanguarda dos anos 1960; a câmera como objeto que expande a visão e ponto de vista do espectador para além do visível na representação; o cinema como modo de refletir sobre as imagens e de lhes atribuir significado.

Tais ideias são as que se destacam e perduram entre os pesquisadores analisados, cada qual ao seu modo, variando conforme o enfoque adotado. Certamente, como podemos observar, a contribuição individual de cada pesquisador tem outros mais elementos do que os trazidos para essa seção. Mas, para propósitos de encadeamento enunciativo histórico, as ideias aqui concentradas são as que nos interessam no intuito de compreender a trajetória dos estudos sobre *Blow-Up* que nos levou a encontrar o problema que pesquisamos.

Como pudemos perceber, a história fílmica deriva de uma matriz literária, ou seja, o conto de Júlio Cortázar. E, a partir daí, já se observa um movimento de

transposição de um enredo para o outro, uma vez que, na história do conto, está em jogo um processo de descoberta: as diferentes perspectivas sobre um fato central fotografado. Por sua vez, *Blow-Up* segue, em grande medida, a mesma receita do conto, e faz um exercício de hiperconscientização com seu próprio processo de criação. Por isso, pesquisadores como Peavler (1979), Brunette (1998), Menezes (2001), Cisneros (2003), Goldman (2008), Dubois (2010) e Haamer (2012) mencionam a presença do diretor durante a representação da história, ou um discurso indireto, ou a presença de um Outro. Isso nos leva a perceber que o filme se constitui em diferentes pontos de vista, seja do protagonista, da câmera objetiva ou de uma câmera mais acima, que supervisiona a diegese. Dessa noção, ramificam outras questões, dadas as permutações de perspectiva. Logo, pode-se enfocar *Blow-Up* como uma discussão sobre o estatuto da realidade da imagem, questão da qual deriva o debate sobre a arte como ilusão e representação – uma das formas de interpretação da obra –, com o qual todos os pesquisadores selecionados contribuem. Também nessa mesma linha, o aspecto das câmeras do filme é ressaltado, pois essas variações criativas do processo de elaboração do filme requerem um comportamento de câmeras igualmente criativo, evidenciando as diferentes visões e olhares proporcionados pela história. Por esse ponto de vista, há de se mencionar as mídias artísticas que aparecem ao longo dela, como pintura, fotografia e cinema (e também música), as quais fazem o enredo acontecer. Por isso, surge a mescla entre narrativa e autorreflexão do dispositivo que o filme faz em seu andamento, como apontado por Muñoz (2008), Costa (2009) e Dubois (2010), porquanto, desde a concepção literária até as demonstrações das artes que desenvolvem o enredo do filme, há um movimento de justaposição e sobreposição (concreta ou mental) de imagens pictóricas e fotográficas dialogando com a construção cinematográfica da história. E também um conflito entre narrativa fotográfica e narrativa fílmica, conforme trazido por Peavler (1979), sobre a qual a percepção espectadora abre horizontes interpretativos acerca do estatuto da arte cinematográfica e sua criação.

Brunette (1998) e Muñoz (2008) ressaltaram a presença de *Blow-Up* no rol de filmes de vanguarda e ficção dos anos 1960 ou como reflexão teórica sobre os estudos estéticos desse período, ou seja, trata-se de uma produção com características experimentais, diferenciadas do que se fazia no cinema comercial e mesmo artístico da época, a despeito de *Blow-Up* ter gozado de grande sucesso de bilheteria. Assim, tal aspecto levantado é uma das razões para alguns elementos colocados como recursos

estéticos no filme, tais como a possibilidade de participação colaborativa do espectador, a inversão entre imagem e realidade e a quebra da linearidade da história – elementos esses heterodoxos à narrativa clássica do cinema, e que denotam uma adesão à linguagem vanguardista para essa arte. Somam-se a isso as características que subdimensionam o enredo em relação ao processo criativo e à interpretação do filme, além de sua falta de conclusão definitiva, ou seja, marcas de uma narrativa desapegada de padrões dramáticos e finalísticos de se contar uma história. O pensamento conceitual sobre o estatuto da imagem se mescla à representação diegética em seu decorrer, abrindo uma nova fronteira para a percepção consciente da obra.

Tais aspectos apresentados por esses pesquisadores, afora outros que surgiam no campo cinematográfico, ajudaram a renovar a visão a respeito da linguagem do cinema. A sétima arte passou a se converter em reflexão tanto autoral quanto de seu dispositivo em tela. Consequentemente, começou a tematizar tais questões nos enredos dos anos 1950 e 1960. *Blow-Up* hipoteticamente participa dessa corrente trazendo características heterodoxas em relação ao cinema convencional, as quais estão levantadas pelos pesquisadores de nossa revisão bibliográfica. No filme, a câmera pode ser um objeto que expande a visão e o ponto de vista do espectador para além do imediatamente visível. Assim, a *mise-en-scène* pode conceder essa possibilidade ao espectador no fluxo do que é mostrado ou revelado. Isso dá espaço à autonomia da visão em refletir sobre as imagens e lhes atribuir outros sentidos. Ou seja, a imagem não é um condutor de fatos concatenados, mas passa a ser ela por si própria, ressaltando as inúmeras possibilidades de sua expressão em interação com o espectador.

Por todos esses elementos que diferem do drama clássico narrativo, observamos que *Blow-Up* figura como uma produção distinta mesmo em sua época, ainda que seu verniz seja de uma história narrada. Antonioni parece ir mais adiante com sua problematização fílmica, pois ele coloca em discussão a imagem, a realidade, a ilusão e a interpretação no contexto artístico concomitantemente ao desenrolar da narrativa. O diretor se faz presente na diegese e requer do espectador uma participação criadora e interpretativa nos rumos da história como modo de construção compartilhada de possíveis sentidos para relações e caminhos não esclarecidos pela narrativa. Além disso, ele proporciona uma visibilidade progressiva e problematicamente interpretada - nunca terminante - das imagens quando as submete a instâncias mediadoras, tais como sujeito, câmera fotográfica e cinematográfica.

2. O CINEMA EXPANDIDO

2.1 O CONCEITO

Cinema expandido é um conceito criado por Gene Youngblood, em 1970, para designar um tipo puro de arte cinematográfica, desapegado dos padrões do cinema clássico e mesmo diferente do cinema moderno daquele tempo. São filmes com uma estética híbrida mesclada às inovações tecnológicas e radicalmente experimentais. Trata-se de um elogio à arte enquanto forma de expansão da consciência na contemporaneidade. À medida que a tecnologia avança e o mundo exprime cada vez mais os efeitos da mídia tanto na consciência humana quanto na arte, é possível, por meio delas, ampliar a comunicação total entre os seres humanos[3]. Por essa razão, o cinema expandido é uma oportunidade de se inovar na linguagem cinematográfica como meio de ampliação da percepção humana da realidade distintamente da mídia televisiva, a qual expressa a consciência do mundo objetivamente sobre ele mesmo.

Segundo o autor, "o cinema expandido vem se expandindo há muito tempo. Desde que deixou de ser *underground* e se tornou uma forma popular de vanguarda no final dos anos 1950" (YOUNGBLOOD, 1970, p. 75, tradução nossa), por isso, desde então, "ele tem sido um exercício de técnica em que se desenvolve gradualmente uma verdadeira linguagem cinematográfica com a qual se expande ainda mais as capacidades comunicativas do ser humano" (YOUNGBLOOD, 1970, p. 75, tradução nossa): o que o autor complementa como expansão da consciência humana: "Se o cinema expandido tivesse algo a dizer a mensagem seria o meio" (*medium*) (YOUNGBLOOD, 1970, p. 75, tradução nossa). Ou seja, o aparato técnico que envolve a produção e a criação cinematográfica define o estabelecimento de um novo tipo de imagem e de sentido para ela além da gravação e filmagem. Nas palavras de Maria Henriqueta Creidy Satt: "Proposto de forma visionária por Gene Youngblood, na década de 70, o termo cinema expandido expressa esse alargamento que a concepção de cinema vem sofrendo nas últimas décadas, priorizando a convergência das linguagens no meio audiovisual" (SATT, 2009, p. 10).

[3] Com relação ao termo traduzido como "ser humano" que aparecerá ao longo do texto, no original em inglês a palavra que o designa é "*men*" – um plural. Por uma razão de atualização abrangente em relação a toda diversidade referente ao termo, optamos por traduzi-lo conforme o expresso. E o mesmo significado de tradução vale para o substantivo "man" – um singular.

O cinema expandido é o resultado de uma mescla inovadora das linguagens audiovisuais que tendem a criar novas percepções e compreensões da realidade em perspectivas variadas. Para isso, o auxílio da tecnologia e do avanço técnico inerente à arte cinematográfica são suportes no processo de alargamento da concepção de cinema.

Conforme Youngblood (1970), as condições tecnológicas já estão dadas, porém, o ser humano ainda não se deu conta do ambiente que criou. Ele se apega à predominância do entretenimento e suas fórmulas repetidas, em vez do experimentalismo da arte como meio de compreender, transformar e criar novas realidades. A evolução tecnológica é um fato inescapável que exibe à humanidade o quanto ela possui de consciência a respeito do mundo. E, por intermédio dela, são desenvolvidos meios cada vez mais capazes de ampliar a visão/consciência humana, explorando seu alcance e seu potencial de captar dados para formação de conhecimento. Diz Iomana Rocha de Araújo Silva:

> Quanto ao cinema expandido, esse diz respeito a uma expansão do conceito do que se entende por cinema (em especial o cinema dito clássico). É uma hibridação entre as estéticas e tecnologias do cinema com outras estéticas e novas tecnologias. Além disso, ocorre grande quebra no que diz respeito à relação obra-espectador, que enquanto no entretenimento comercial ela perpetua um sistema de respostas condicionadas a fórmulas, manipula o espectador para que sua atenção siga caminhos e sentidos predeterminados, destruindo assim a habilidade do espectador de apreciar e participar no processo criativo da obra cinematográfica (SILVA, 2014, p. 37).

A arte é uma tentativa sempre experimental de igualar o mundo interior ao exterior. Para Youngblood (1970), a vida se torna arte quando não existe diferença entre o que somos e o que fazemos. Nesse sentido, o cinema expandido proporciona uma experiência estética que lança o ser humano a novas compreensões que ultrapassam os formatos de gênero de drama, de modo a ensejar uma vida criativa em pleno lazer. Pois o cinema expandido, para além de mostrar em tela a projeção da consciência do cineasta, requer a participação do espectador como forma de dar sentido à obra feita para interpretação e intermédio entre público e artista. Quanto mais se experimenta um filme, mais esses resultados poderão alimentar outras criações expansivas e ousadas. É um ciclo de retroalimentação.

Trata-se de um campo de inovação e de descoberta. Inovação pelo uso de tecnologias e formas distintas de linguagem cinematográfica, e descoberta devido ao ato criativo implicado no processo. Suas obras se expressam como uma vanguarda do

movimento cinematográfico. O cinema expandido se distancia das narrativas tradicionais e das estruturas dramáticas de enredo em prol da participação espectadora, exigindo-lhe sentido e criatividade, fazendo o espectador enxergar além.

2.2 ERA PALEOCIBERNÉTICA E NOOSFERA

Youngblood (1970) sugere que a humanidade está vivendo a Era Paleocibernética – um período de transição da Era Industrial para a Era Cibernética ou Pós-Industrial, pautado pela evolução tecnológica com integridades transcendentais de um "utopismo prático" associados com a Cibernética, combinada ao potencial humano primitivo, refinador e revolucionário, tal como no período Paleolítico. A junção desses dois elementos determina um momento em que a tecnologia e as mídias tomam um lugar central no mundo e, assim, formam uma rede de comunicação entre as pessoas de modo a naturalizar-se como parte da vida, tal como um sistema nervoso da humanidade. Como o diz Youngblood (1970), pela primeira vez na história a espécie humana em breve estará livre o suficiente para descobrir quem ela é.

Nesse sentido, as possibilidades trazidas pela tecnologia potencializaram ao ser humano a capacidade de compreender com mais profundidade tanto o seu ambiente como a si mesmo. As inovações tecnológicas combinam as habilidades humanas mais primitivas com as mais avançadas descobertas no campo da cibernética, dando a oportunidade de expandir suas capacidades de conhecer física e metafisicamente o mundo, ao passo que compreende cada vez mais aspectos humanos espelhando sua própria vida. Nesse contexto, o autor insere o cinema expandido como a forma de a arte cinematográfica assumir esse novo tempo de preponderância das mídias. Sobre isso, Silva (2014) contribui com a seguinte colocação:

> O 'cinema expandido' é um fenômeno que resulta na explosão do frame nas formas interconectadas de cultura e no contexto emergente de interatividade. Trata-se do cinema, que se desvincula de sua forma tradicional de espetáculo, se colocando na fronteira das mídias interativas, performáticas e em rede (SILVA, 2014, p. 38).

Nessa Era, as tecnologias e as mídias estão a um dado nível de evolução que substituem o mundo natural como ambiente do ser humano. Ou seja, o ser humano sente a tecnologia mais fortemente natural do que a própria Natureza, da qual se originou.

No entanto, toda a evolução da Era Paleocibernética expõe o ser humano a uma "condição paradoxal de existir em um estado de consciência sem ser capaz de entendê-la. O ser humano não compreende sua relação com o universo, seja físico ou metafísico" (YOUNGBLOOD, 1970, p. 53, tradução nossa). Ele opera os objetos tecnológicos sem saber minuciosamente o que de fato está fazendo ou do que se trata. Cercado pela tecnologia, o ser humano comum não atinge o patamar da compreensão do ambiente invisível e refinado que modela o seu universo.

Conjugado a esse contexto, outro conceito trazido por Youngblood (1970) é o de *noosfera,* elaborado a partir do pensamento de Teilhard de Chardin. Ela é a ferramenta que possibilita ao ser humano ter consciência de sua própria enculturação. Trata-se, segundo Youngblood (1970), do "filme da inteligência organizada que circunda o planeta, sobreposto na camada viva da biosfera e na camada sem vida de material inorgânico, a litosfera" (YOUNGBLOOD, 1970, p. 57, tradução nossa). É a soma do pensamento humano ao longo dos tempos no mundo, intercambiada pelas redes midiáticas, tornando-se uma nova tecnologia.

Conforme o autor, a evolução radical da Era Paleocibernética propiciou o avanço tecnológico que aumentou a velocidade da comunicação mundial, oportunizando experiências culturais compartilhadas em comum e permitindo a difusão das necessidades simbólicas do ser humano e suas expressões em escala global. Por isso, há uma extensão do ambiente físico em que se vive pelo fluxo constante de movimento e imagens fugazes do mundo para a apreciação das pessoas.

Portanto, a humanidade conta com uma estrutura global tecnológica que a envolve num contexto integrado de comunicação. O que se produz e se produziu, ao longo dos tempos, está à disposição a fim de que possa haver uma comunidade comunicativa de experiências e culturas, consequentemente a alargar o ambiente físico e metafísico e a propiciar o desenvolvimento de conhecimentos ainda não alcançados.

No campo do cinema, a inovação tecnológica gera uma ampliação de potencialidade enquanto linguagem pura e experiência proporcionada. Em decorrência disso, o espectador está suscetível a igualmente ampliar os limites de sua consciência por meio dessa arte.

2.3 *INTERMEDIA NETWORK*

Youngblood (1970) considera que o ser humano é condicionado por seu ambiente. Contemporaneamente, esse ambiente é o que ele denomina de *intermedia network*. Trata-se de uma ampla rede de mídias que cobre a dimensão comunicacional técnica entre as pessoas e entre indivíduo e sociedade, "um ambiente de serviço que carrega as mensagens do organismo social" (YOUNGBLOOD, 1970, p. 54, tradução nossa). Ela inclui o cinema, a televisão, o jornal, o rádio, revistas, livros, ou seja, todos eles compõem o ambiente a que se refere o autor, substituindo o natural originário, ao passar a ser ela o natural para o ser humano. Esse sistema de mídias estabelece um sentido na vida das pessoas, pois integra os canais de acesso às informações dispostas no todo da noosfera.

Em um necessário processo tendente a um tempo em que o ser humano passa a aprender a controlar o seu ambiente justamente pela evolução da tecnologia que criou, Youngblood (1970) faz a crítica de que o indivíduo precisa, então, agir para cooperar com esse processo, de modo a recriar esse ambiente física e metafisicamente a fim de que ele possa condicioná-lo em contrapartida. É uma via de mudanças progressivas do mundo. Para se adaptar a isso, o ser humano precisa desaprender o condicionamento que caracterizou sua vida nos tempos anteriores. Conforme Youngblood (1970), é necessária, então, a perda dessa educação, uma deseducação para poder haver uma reeducação nesse novo ambiente.

Diz Youngblood (1970), a ciência prova que a natureza humana está relacionada ao seu passado e presente condicionantes. Tal situação de enculturação deriva em um "absolutismo fenomenal, uma tendência a interpretar nossa existência como volitiva, objetiva e absoluta. O que traz consequências cada vez maiores à medida que a evolução radical continua a acelerar" (YOUNGBLOOD, 1970, p. 56, tradução nossa). Assim, o entendimento, a adaptação e a operação desses novos meios técnicos ou das mídias enquanto ambiente de vida humana – do *intermedia network* – tendem a proporcionar essa mudança de comportamento das pessoas, primeiramente no todo social em que lida com a tecnologia e, em seguida, na arte, de forma a aprimorar a comunicação entre elas mesmas.

Isso posto, Youngblood (1970) considera que a Era em que vive é a da hiperconsciência, em que o zelo tecnológico ultrapassou a capacidade humana de lidar com o influxo de informações. Por isso, o termo arte requer também expansão para incluir

os avanços tecnológicos da mídia, ou seja, contextualizar a arte nesse novo tempo, evoluindo dos moldes até então praticados.

Neste ponto, é necessário ressaltarmos, por uma questão de atualização dessa discussão, que o modelo de negócios das redes sociais impôs limites à perspectiva otimista da relação entre sociedade e tecnologias. Por isso, diferentemente do que imaginaram Youngblood (1970) e autores de sua geração, as tecnologias, em grande medida, não constituíram um ambiente de harmonia social com a difusão de seu acesso.

2.4 ARTE E ENTRETENIMENTO

Nesse contexto, Youngblood (1970) faz, por um lado, um grande elogio à arte e, por outro, uma elaborada crítica ao que se tornou o entretenimento em sua Era. Para ele, a arte é sempre uma busca do novo, criação incessante de novos mundos e necessariamente experimental, sob o risco de não ser nada. Ela se projeta para o futuro no processo de evolução do conhecimento humano sobre as tecnologias à sua disposição, em consequência da expansão de sua consciência em direção a reconhecer todo o ambiente criado. Devido a isso, a arte, como esfera de comunicação total entre os seres humanos, tende a lhes provocar mudanças positivas, dando-lhes potencial para compreender aspectos novos do mundo ao seu redor antes imperceptíveis pela visão comum e habitual. Ela tende a dar ao ser humano aquilo que ele não sabe que quer. E exige, para isso, um engajamento na criatividade.

Por outro lado, conforme a teoria do autor em questão, o entretenimento midiático vai na contramão da arte. Serve para fixar a atenção do espectador por meio de fórmulas de exibição. É motivado pelo lucro e visa a separar o ser humano de si mesmo. Não pretende provocar nenhuma mudança de percepção e consciência, mas apenas prolongar um estado mental passivo que tende, ao final, a degenerar, ou seja, a provocar uma mudança negativa. O entretenimento midiático funciona de modo a manipular o espectador mediante seus estímulos programados, porquanto não estimula o ato de pensar e nem a autoconsciência. Ao contrário da arte, dá ao espectador aquilo que ele quer. Suas atrações remetem à retrospecção, e o espectador não cria e nem acompanha o processo criativo: ele tão somente consome um produto. Estando o ser humano envolvido por toda a rede de mídias desse ambiente criado por ele mesmo e absorvido como sua natureza mais natural, ele se sente mais confortável ao se alimentar dos produtos midiáticos feitos para este fim: o da eterna reprodução das atrações que naturalizam as reações e anulam o

potencial crítico e criativo. No entanto, é necessário mencionarmos que existem perspectivas contemporâneas, como os estudos culturais, que problematizam essa visão de que apenas a arte é pura. Sobre isso, ilustramo-nos com o trabalho de Escosteguy (2001).

Youngblood (1970) considera, entretanto, que a melhor das situações será quando não houver mais diferenças entre arte e entretenimento. Onde não haja diferença entre o que o humano pensa e o que ele faz. Pois ele, em última instância, se entretém ao deixar-se levar por alguma fruição originada seja da arte ou seja do produto comercial. Segundo Youngblood (1970), "para uma mente saudável, qualquer coisa que seja primeiramente arte também é imensamente um entretenimento [...]. As coisas mais importantes também devem ser as que mais entretêm" (YOUNGBLOOD, 1970, p. 61, tradução nossa). Compreendemos que uma mente saudável seja aquela de pensamento criativo. A mídia comercial, que realiza o produto a ser consumido, prioriza a exterioridade pelo poder de atração que suas fórmulas precisam exercer no espectador. Já a arte requer a reflexão criativa do espectador, ou seja, que seu objeto faça sentido para ele. Assim, seus efeitos se voltam principalmente à experiência interna, uma vez que esteja na esfera do conceitual e da consciência. Para o autor, quando a arte puder substituir o entretenimento comercial e vier a se tornar o entretenimento ela mesma, não haverá mais diferenças entre interior e exterior, logo, a arte se estabelecerá como uma maneira sempre evolutiva e expandida de comunicação e de conhecimento do ambiente por meio da criação de novas realidades sobre ele.

Em dado momento, Youngblood (1970) cita Norbert Wiener. Para este, do cinema se recebem informação conceitual (ideias) e informação de design (experiências). Juntas elas se tornam um fenômeno que Youngblood (1970) descreve como *informação experimental de design conceitual estético*, que pode ser útil ou redundante. Quando útil, acelera a mudança (nas pessoas). Quando redundante, restringe-a. Se a informação redundante dura muito, ela se torna desinformação, o que resulta em mudança negativa.

2.5 *DESIGN SCIENTIST*

Ao artista cabe, portanto, proporcionar o experimento e a mudança positiva no público, pois é ele o criador/transformador /revelador de realidades antes não percebidas ou conhecidas. Sua tarefa é o que Youngblood (1970) considera como cientista de design

(*Design Scientist*), visto ser ele quem viabiliza a "experiência da forma ou estilo do conhecer o objeto em vez do conhecimento do objeto em si" (SONTAG apud YOUNGBLOOD, 1970, p. 70, tradução nossa). Tal como a ciência organiza o conhecimento da natureza em prol de revelar seu potencial escondido – como o diz Bronowski (apud YOUNGBLOOD, 1970) –, para Youngblood (1970), com a arte ocorre o mesmo, ou seja, coloca em ordem os fatos da experiência para revelar a relação entre o ser humano e seu universo circunscrito, com todo seu potencial escondido.

Para o autor, valendo-se do pensamento de Herbert Read, o artista é um estabelecedor de símbolos para a representação da realidade. E, a partir deles, é possível tomar consciência para novos aspectos dessa realidade. São a expressão da estética e a poesia do artista. Por isso, a busca do artista é aperfeiçoar a linguagem pela qual vai expressar esses símbolos do modo mais adequado à experiência que pretende realizar: "Ele separa a imagem de seu significado simbólico oficial e revela seu potencial escondido, seu processo, sua realidade real, a experiência da coisa" (YOUNGBLOOD, 1970, p. 71, tradução nossa). O autor considera que os grandes filmes já feitos são os que transcendem os gêneros, cuja centralidade não está no enredo ou na história – embora seja inegável seu valor estético –, mas sim no seu design, onde reside a grande contribuição do artista.

De acordo com Youngblood (1970), o artista não é aquele que aponta para fatos novos, mas quem cria uma linguagem de informações de design conceitual para compreender os fatos já ocorridos. Desse modo, novas realidades e perspectivas se criam no interior do existente, porque a arte alcançou uma nova dimensão de visão e de interpretação. Por isso, o design do artista é um modo de ciência, haja vista sua busca em ampliar o conhecimento da realidade e, consequentemente, expandi-la enquanto experiência. Como o diz Youngblood (1970, p. 71-72, tradução nossa):

> A teoria do *auteur* de cinema pessoal indica as instâncias quando a ciência de design dos cineastas transcende os parâmetros do seu gênero; com nossa compreensão desse gênero é que a condição humana é assim expandida. No entanto, a cibernética demonstrou que a estrutura de um sistema é um índice do desempenho que se pode esperar a partir dela. Ou seja, o design conceitual de um filme determina a variedade e a quantidade de informações prováveis de se obter dele. E, desde que vimos que a quantidade de informação é diretamente proporcional ao grau de opções disponíveis, podemos ver que o drama, a história e o enredo que restringem a escolha também restringem as informações. Assim, o autor é limitado a desenvolver novos designs para informações antigas, o que, todos sabemos, pode ser imensamente agradável e

> instrutivo. Não existem ideias novas em *L'Avventura*, por exemplo, mas Antonioni expressou o consciente inarticulado de toda uma geração através de uma integridade conceitual e estrutural de sua ciência de design conceitual, mesclando sentido e símbolo, forma e conteúdo.

Portanto, toda a relevância se dá ao desenvolvimento da forma e do conteúdo numa junção que visa à formação conceitual da obra. Quanto mais o artista se empenha na transmissão de uma ideia que ao mesmo tempo se alimenta das possibilidades dos instrumentos da sua concepção, mais potencial ela dá ao espectador para ampliar seu conhecimento e sua experiência do mundo a partir da obra. Segundo Youngblood (1970, p. 72, tradução nossa), "o filme é sempre uma maneira de ver, e nós vemos por meio dos olhos do cineasta. Uma vez que ele seja artista, nós nos tornamos artistas com ele. Se ele não for, a informação tende à desinformação". Assim, o design do artista cria mais informações integradas ao contexto do enredo e da história, preenchendo-a com a potencialidade de proporcionar mais sentidos ao apreciador.

2.6 O CONSCIENTE INARTICULADO

Para melhor entender o efeito do design do artista enquanto cientista, é preciso inserir o conceito de *inarticulate conscious* – o qual optamos por traduzir como consciente inarticulado –, mencionado por Youngblood (1970) como de autoria de Wittgenstein. Devido ao fato de a linguagem do artista *design scientist* ser, como o diz Youngblood (1970), a informação experimental do design conceitual estético, ela se endereça ao "domínio entre o subconsciente e o consciente que não pode ser expresso em palavras das quais se tem constante consciência" (YOUNGBLOOD, 1970, p. 71, tradução nossa). Esse domínio é justamente o espaço do consciente inarticulado, conforme o autor. Assim, a interpretação e a experimentação da obra artística do cinema expandido não ocorrem de maneira direta e lógica. Ela se aloja num domínio mais profundo de consciência não imediata, mas que vai sendo acessada com o passar da obra, e o espectador aflora esse conjunto de informações e sensações por meio dessa consciência inarticulada sobre os fatos, reconhecendo-os, recriando-os.

Tal como uma memória involuntária, na discrepância da linearidade, o consciente inarticulado evoca o reconhecimento do espectador a respeito dos elementos de um filme de onde surgem afinidades e oposições harmônicas que canalizam num todo

diverso por meio do design da linguagem trabalhada. Como o diz Youngblood (1970, p. 419, tradução nossa),

> Os limites da nossa linguagem significam os limites do nosso mundo. Um novo significado é equivalente a uma nova palavra. Uma nova palavra é o começo de uma nova linguagem. Uma nova linguagem é a semente de um novo mundo. Nós estamos criando um novo mundo criando uma nova linguagem. Nós fazemos uma nova linguagem para expressar nosso consciente inarticulado. Nossas intuições voaram além dos limites da nossa linguagem. O poeta purifica a linguagem para mesclar sentido e símbolo. Somos uma geração de poetas. [...] O processo da arte é o processo de aprender a pensar.

Desse modo, a linguagem é o resultado do esforço em expressar o consciente inarticulado. Uma vez criada, ela cria consigo um novo mundo. Na citação acima, podemos inferir ainda mais a relevância da arte e por que ela se relaciona tão fundamentalmente à ciência, pois os processos da arte e do aprender a pensar são idênticos na visão de Youngblood (1970). A convergência do aprendizado – como trajetória de descoberta – com a arte remete ao processo de formação de conhecimento. Justamente na evocação do consciente inarticulado é que esse processo tem curso. A arte, então, à medida que pretenda provocar experiência conceitual, estimula a formação de uma nova linguagem e de um novo conhecimento.

2.7 CINEMA SINESTÉSICO

De acordo com Youngblood (1970), "demorou mais de setenta anos para o ser humano global conseguir chegar a um acordo com o meio cinematográfico liberando-o do teatro e da literatura" (YOUNGBLOOD, 1970, p. 75, tradução nossa). Sua nova linguagem foi alcançada com a fusão entre sensibilidades estéticas e inovação tecnológica. Desse modo, o novo cinema contém a "única linguagem estética que combina com o ambiente em que vivemos" (YOUNGBLOOD, 1970, p. 76, tradução nossa). Junto com isso, emergiu uma concepção da natureza do cinema tão abrangente e persuasiva que promete dominar toda a criação de imagens. A ela, Youngblood (1970) dá o nome cinema sinestésico. Para o autor, trata-se de uma nova postura de artista e cientista que não pretende colocar ordem no caos, mas sim reconhecê-lo como ordem em outro nível e começar a encontrar as regras de estruturação com as quais a natureza o alcançou. Assim, o cientista abandonou o absoluto, e o cineasta abandonou a montagem.

Segundo Youngblood (1970), de acordo com palavras de Herbert Read, este considera a arte não o meio pelo qual se apreende e se entende a realidade como um todo, pois isso está além da capacidade humana – mas sim o reconhecimento fragmentário e a fixação do que é importante na experiência humana. E Youngblood (1970, p. 76, tradução nossa) continua: "nós estamos começando a entender que o significativo na experiência humana para o ser humano contemporâneo é a percepção da consciência, o reconhecimento do processo de percepção". Ele define percepção tanto como "sensação" quanto "conceituação", para se referir ao processo de formação de conceitos, normalmente classificado como "conhecimento". Por sermos enculturados, perceber é interpretar. Por meio do cinema sinestésico, segundo o autor, o ser humano tenta expressar um fenômeno total: sua própria consciência.

> O cinema sinestésico é a única linguagem estética adequada para o ambiente pós-industrial, pós-alfabetizado e artificial, com suas redes simulsensoriais, multissensoriais de fontes de informação. É a única ferramenta estética que se aproxima do continuum da realidade de existência consciente na não uniforme, não linear, não conectada atmosfera eletrônica da Era Paleocibernética (YOUNGBLOOD, 1970, p. 77, tradução nossa).

Em um ambiente de grande influência da tecnologia e da rede global de comunicações, o ser humano está integrado a um sistema e passa a pensar e agir de acordo com as ferramentas que esse ambiente lhe propicia. A sociedade pós-industrial é permeada pela informação de diversas fontes: é um modo de vida. Essa instalação generalizada reflete na arte. Logo, a manifestação dela tende a se espelhar e a se adaptar a esse ambiente. Este, por sua vez, caracteriza-se pela fuga dos padrões lineares e comunitários dos períodos antecedentes. A ausência de coesão, as mesclas de estilos, a inundação tecnológica, informacional e o individualismo relativos a um mundo que acumulou e se fragmentou em múltiplas perspectivas trazem à tona a necessidade de uma arte cinematográfica que esteja a par e propicie experiências aos sujeitos que aí se formaram. Sujeitos sinestésicos que necessitam se adaptar mais e mais à expansão das possibilidades de conhecimento, de visão e de experiência humana no mundo.

Conforme Youngblood (1970), o cinema sinestésico começou a desenvolver uma linguagem nova justamente por causa da televisão. Pela onipresença desse meio, há um desgaste repetitivo da imagem vinculada ao entretenimento, por isso, o cinema se viu na necessidade de reinventar uma nova linguagem audiovisual. Por conseguinte, o cinema

sinestésico proporciona a experiência da arte e do conhecimento conjugados, em que se aliam ao processo de reconhecimento e expansão da própria consciência à medida que a arte exige a participação do espectador. Ultrapassando o formato de gênero dramático, esse tipo de cinema elabora uma linguagem universal e pura para a sétima arte.

Para Youngblood (1970), "cinema sinestésico é um continuum espaço-tempo. Não é subjetivo, objetivo ou não objetivo, mas todos esses combinados: ou seja, é extraobjetivo" (YOUNGBLOOD, 1970, p. 81, tradução nossa). De acordo com ele, "sinestésico e psicodélico significam aproximadamente a mesma coisa. A sinestesia é a harmonia de impulsos diferentes ou opostos produzidos por uma obra de arte. Isso significa a percepção simultânea de opostos harmônicos" (YOUNGBLOOD, 1970, p. 81, tradução nossa). Portanto, nota-se que essa estética de realização cinematográfica se assenta em diferentes instâncias perceptivas de reconhecimentos conscientes, o que a torna extraobjetiva por congregá-las assim. Nesse sentido, percebe-se o desenrolar de opostos harmônicos, os quais relatam o fluxo cinematográfico na continuidade do espaço-tempo e atuam como elementos propiciadores da experiência do cinema pela sinestesia. Para o autor,

> não há conflito nos opostos harmônicos. Nem há nada que se possa chamar de ligação. Existe apenas um continuum espaço-tempo, uma simultaneidade do mosaico. Ainda que seja composto por elementos discretos, é concebido e editado como uma experiência perceptiva contínua. Um filme sinestésico é uma imagem que se transforma continuamente em outras imagens: metamorfose (YOUNGBLOOD, 1970, p. 86, tradução nossa).

Ou seja, assemelha-se a uma pintura em movimento espaciotemporal pelo olhar percipiente do apreciador que nela busca sentidos e significações que a cada vez se renovam ou se transformam a depender do jogo de relações focado ou do impacto sinestésico imediato.

Na obra *O sentido do filme,* Sergei Eisenstein conceitua sinestesia como: "da produção, a partir de uma impressão sensorial de um tipo de imagem mental associada, de uma impressão sensorial de outro tipo." (EISENSTEIN, 2002, p.99). Ou seja, remete à ideia da transformação da imagem pela experiência sensorial diversa, tal como nos parece ser o cinema sinestésico de Youngblood (1970).

Segundo Youngblood (1970), as oposições harmônicas da sinestesia são apreendidas por meio da visão sincrética, a qual caracteriza, citando Anton Ehrenzweig,

como a capacidade de uma criança compreender uma estrutura total em vez de analisar seus detalhes únicos: “Sincretismo é a combinação de muitas diferentes formas dentro de uma forma toda” (YOUNGBLOOD, 1970, p. 84, tradução nossa).

De acordo com Youngblood (1970), o cinema sinestésico fornece acesso a conteúdo sincrético por meio do inconsciente inarticulado, contrariando a psicologia da Gestalt para a qual se deve fazer uma opção de escolha: ou seja, pode-se escolher ou a figura “significante” ou o terreno “insignificante”: “Mas quando o conteúdo da mensagem é a relação entre suas partes, e quando a estrutura e o conteúdo são sinônimos, todos os elementos são igualmente significantes” (YOUNGBLOOD, 1970, p. 85, tradução nossa). Segundo Youngblood (1970, p. 82, tradução nossa),

> A acumulação de fatos não é mais uma prioridade para a humanidade. O problema agora é aplicar os fatos existentes a novos conjuntos conceituais, novas vistas da realidade. Por “realidade” nós entendemos relacionamentos [...]. O cinema sinestésico é uma arte de relações: relações de informações conceituais e de design dentro do próprio filme graficamente, e a relação entre o filme e o espectador naquele ponto em que a percepção humana (sensação e conceituação) os une.

Como mencionado anteriormente, trata-se da manifestação da percepção da consciência, o reconhecimento do processo de percepção no contato com a obra audiovisual. Está-se, simultaneamente, mergulhado na representação e suas imagens que não cessam e também na percepção do como ela se constitui enquanto objeto estético e de conhecimento.

Youngblood (1970) considera o cinema sinestésico como a única linguagem estética adequada à vida contemporânea. Ele pode funcionar como uma força condicionante para nos unir ao presente vivo, não nos separar dele. O autor utiliza o termo sinestésico apenas como uma maneira de compreender o significado histórico de um fenômeno sem precedente. Segundo ele, o termo mais descritivo para o novo cinema é “pessoal”, por ser apenas uma extensão do sistema nervoso central do cineasta. Logo, “não se deve interpretar ‘sinestésico’ como uma tentativa de categorizar ou rotular um fenômeno que não tem definição. Não existe um filme que possa ser considerado típico do novo cinema, porque é definido sempre de novo por cada cineasta” (YOUNGBLOOD, 1970, p. 82, tradução nossa).

Cinema sinestésico ou pessoal é, em suma, a estética cinematográfica que caracteriza o cinema expandido, é uma experiência que combina muitos dos aspectos e

elementos contributivos para a linguagem do cinema com a linguagem de outras mídias contemporâneas, ao mesmo tempo que distorce seu uso comum, linear e enredado. Tende a imergir e prolongar o espectador no interior da arte, tornando-o um criador junto com o artista, pois requer a participação enquanto experiência estética e conceitual de conhecimento para expansão de sua consciência sobre realidades existentes no mundo.

2.8 SINERGIA

Diz Youngblood (1970, p. 109, tradução nossa):

> O cinema sinestésico, por definição, inclui muitos modos estéticos, muitas maneiras de saber, simultaneamente omnioperativas. O todo, no entanto, é sempre maior que a soma de suas partes. Esse é o resultado de um fenômeno chamado sinergia. O fenômeno da sinergia ocorre no cinema sinestésico de maneira a juntar as partes estilísticas, suas expressões estéticas no todo. Sinergia é o comportamento de um sistema imprevisível pelo comportamento de qualquer uma de suas partes ou submontagens de suas partes. Isso é possível porque não há dependência a priori entre as informações conceituais e de design [...] das partes individuais. A existência de uma não é requisito na existência de outra; elas são opostos harmônicos.

O autor considera a sinergia como "a essência do presente vivo e a essência da arte. Onde a sinergia não existe, a energia tende à entropia e a mudança se torna cada vez mais improvável" (YOUNGBLOOD, 1970, p. 111, tradução nossa). Por isso, percebemos que a sinergia é a força transformadora radical do cinema sinestésico, visto que por meio dela se opera o movimento e a duração dos elementos que constituem um filme esteticamente conceitual, de forma independente e agregativa das partes de um todo imprevisível.

Diferentemente do cinema narrativo dramático, cujas partes compõem o todo de maneira coligada e racional a gerar uma previsibilidade da história representada, em que qualquer quebra compromete o controle do sistema sobre a consciência do espectador, no cinema sinestésico as partes são íntegras em si e sem autoconsciência, ou seja, o efeito sinérgico atribui o sentido às partes individuais, que são autônomas, de modo imprevisível, e forma o todo – o que conclama a participação criativa espectadora. A presença de uma parte não é pré-requisito para a existência de outras. O artista, então, funde essas partes em uma liga maior: a expressão de sua consciência. Youngblood (1970, p. 110-111, tradução nossa) rememora que

> o cinema sinestésico é uma liga alcançada através de múltiplas sobreposições que produzem sincretismo. O sincretismo é um campo total de opostos harmônicos em contínua metamorfose; essa metamorfose produz uma sensação de cinestesia que evoca no consciente inarticulado do espectador o reconhecimento de um evento padrão que está no próprio filme, bem como no "sujeito" da experiência. O reconhecimento desse evento padrão resulta num estado de consciência oceânica. Uma realidade mitopoética é gerada através da pós-estilização da realidade não estilizada.

E da força sinérgica na sua multiplicidade operativa constitui-se o sincretismo como uma macrorrelação de seu efeito. E dele é que provém o estímulo evocativo capaz de acionar o consciente inarticulado do espectador sobre as informações de design conceitual estético que lhe avivam o sentimento de experiência subjetiva e perceptiva.

2.9 CINESTESIA

Segundo Youngblood (1970), o termo *cinético* geralmente indica movimento de corpos materiais e as forças e energias associadas a isso. Logo, quando se fala sobre um filme cinético, está a se falar mais sobre forças e energias do que da matéria. Youngblood (1970) define *estético* como a maneira de experienciar alguma coisa. *Cinestésico* é, portanto, a maneira de experienciar alguma coisa por meio das forças e energias associadas ao seu movimento. Isso é chamado de *cinestesia,* a experiência da percepção sensorial: "Alguém que é profundamente ciente das qualidades cinéticas é dito possuir um sentido cinestésico" (YOUNGBLOOD, 1970, p. 97, tradução nossa). Prossegue Youngblood (1970, p. 97, tradução nossa),

> A interação dinâmica de proporções formais no cinema cinestésico evoca cognição no consciente inarticulado, que eu chamo de *empatia cinética*. Ao perceber a atividade cinética, o olho da mente faz empatia, traduzindo os gráficos em equivalentes psicológicos emocionais significativos para o espectador, embora sejam de uma natureza inarticulada. A "articulação" dessa experiência ocorre na percepção e é totalmente não verbal. Isso nos conscientiza de realidades fundamentais sob a superfície da percepção normal: forças e energias.

Pela teoria exposta por Youngblood (1970), percebe-se que a cinestesia é uma relação de forças e energias no movimento cujo efeito é evocado no consciente inarticulado do espectador. Por não ser verbal, aloja-se no campo da emoção mesclada

com a percepção. E essa combinação produz uma experiência distinta da produzida pela narrativa dramática, pois esta conduz o espectador no interior da história, enquanto o cinema sinestésico, por meio da cinestesia, proporciona ao espectador uma experiência estética própria, aderindo a um processo de autoconhecimento criativo pela expansão da consciência evocada. Assim, acaba por criar sua experiência artística ao acessar realidades não percebidas superficialmente.

Ismail Xavier, ao escrever sobre as vanguardas do cinema, ajuda-nos indiretamente a ilustrar a relevância da cinestesia em contraposição à narrativa dramática:

> O que de mimético existe na reprodução cinematográfica, fica aceito e redimido na medida em que a mimese proposta não se esgote na "exterioridade dos fatos" e seja capaz de atingir a "profundidade" do enfoque poético (expressão de um estado de alma), contra a "superficialidade" das concatenações lógicas (XAVIER, 2005, p. 104).

Com isso, podemos compreender que a cinestesia é o movimento mesmo das forças e energias que dão sentido cinema sinestésico. É a instância interior do espectador que independe do fluxo narrativo superficial. O cinema, assim, atinge outras camadas mais profundas e intensas do ser humano, fazendo da arte audiovisual um meio potente de percepção e transformação.

2.10 CONSCIÊNCIA OCEÂNICA

A fim de ilustrar o que venha a ser a consciência oceânica e sua função no cinema sinestésico, Youngblood (1970) afirma que é preciso diferenciar evocação de exposição. A primeira está atrelada à linguagem do cinema sinestésico e a segunda, à linguagem do cinema narrativo, que, por sua vez, está ligado aos modos narrativos literários tradicionais. O autor traz a caracterização de evocação da cineasta Carolee Schneemann. Segundo Schneemann (apud YOUNGBLOOD, 1970), trata-se do lugar entre o desejo e a experiência, as interpenetrações e deslocamentos que ocorrem entre vários estímulos sensoriais. Para ela, a visão não é um fato, mas sim um agregado de sensações: "A visão cria seus próprios esforços em direção à realização; o esforço não cria visão" (SCHNEEMANN apud YOUNGBLOOD, 1970, p. 92, tradução nossa).

Desse modo, segundo Youngblood (1970, p. 92, tradução nossa), "criando um novo tipo de visão, o cinema sinestésico cria um novo tipo de consciência: a consciência oceânica". Como o próprio Youngblood (1970) informa, esse conceito foi formulado por

Freud e diz respeito à consciência que sentimos da nossa existência individual perdida numa união mística com o universo, tal como olhar com fascínio para o oceano ou se hipnotizar com o fogo, sem pensar em nada particular, sentindo-se seguro e satisfeito.

Youngblood (1970) prossegue com Schneemann atribuindo-lhe a definição de percepção como uma viagem ocular ou um afogamento por empatia. Precisamente por meio desse último é que o autor considera que o conteúdo do cinema sinestésico é criado em conjunto pelo filme e o espectador. Diz ele: "a própria natureza da evocação requer um esforço criativo por parte do espectador, enquanto os modos expositivos fazem todo o trabalho e o espectador se torna passivo" (YOUNGBLOOD, 1970, p. 92, tradução nossa). Isso porque nesse modo a história é contada, enquanto na sinestesia evocativa uma experiência está sendo criada. André Bazin, no texto "A evolução da linguagem cinematográfica", assim analisou os efeitos a montagem clássica, que conta uma história:

> A utilização da montagem pode ser "invisível"; é o caso mais frequente no filme americano clássico anterior à guerra. Os cortes dos planos não têm outro objetivo que o de analisar o acontecimento segundo à lógica matemática ou dramática da cena. É sua lógica que torna tal análise insensível; o espirito do espectador adota naturalmente os pontos de vista que o diretor lhe propõe, pois são justificados pela geografia da ação ou pelo deslocamento do interesse dramático. (BAZIN, 1985, p. 67)

E Xavier (2005), ilustra-nos sobre a diferença entre a experiência com o cinema convencional de montagem clássica e com cinema o de vanguarda:

> Tal leitura convencional estaria intimamente ligada aos condicionamentos que nossa "razão estreita" impõe, na medida em que promove uma relação com o visível marcada por objetivos de ordem prática e não respeita aquilo que de mais profundo existe nas coisas. Uma relação sensorial mais integral com o mundo e a apreensão de sua "poesia" tornar-se-ia possível graças à nova arte e seu poder de purificação do olhar (XAVIER, 2005, p. 104).

Por isso, a ênfase do cinema de vanguarda, o qual podemos considerar estar elaborado na ideia do esforço da visão que realiza a consciência oceânica e na apreensão da poesia existente nas imagens, é a transformação do esquema do interesse dramático e da imposição dos pontos de vista do diretor para um cinema sensível, que privilegia a relação sensorial mais integral com o mundo.

2.11 PÓS-ESTILIZAÇÃO E REALIDADE MITOPOÉTICA

Youngblood (1970) considera que há duas habilidades únicas do cinema, a saber: a de capturar e representar uma imagem do tempo e a de pós-estilizar uma realidade natural. Segundo o autor, o cinema sinestésico é uma mescla de ficção, documentário e *cinéma-vérité,* mas nenhum desses ao mesmo tempo.

> Não é ficção, porque, com algumas exceções, baseia-se inteiramente em padrões não estilizados na realidade. Não é documentário porque a realidade não está organizada em uma explicação de si mesma. E não é *cinéma-vérité* porque o artista joga e manipula sua realidade não estilizada de tal maneira que o resultado tem estilo (YOUNGBLOOD, 1970, p. 107, tradução nossa).

Portanto, há algo de singular no cinema sinestésico que não se resume aos formatos existentes, mas os utiliza ou não como parte de si, o que rememora as características de sincretismo e o efeito da sinergia. Esse processo tem a ver com a pós-estilização, que, por sua vez, é realizada, segundo Youngblood (1970), por meio de equivalentes cinematográficos dos quatro estilos históricos de arte: realismo, surrealismo, construtivismo e expressionismo. O autor aponta que a pós-estilização da realidade não estilizada resulta em uma experiência que é não "realista", mas também não é "ficção" porque nenhum dos elementos é alterado ou fabricado antes de ser filmado. Em essência, diz ele, um mito (fenômeno natural, segundo Webster – autor citado na obra de Youngblood) é criado, um mito nasce das justaposições dos paradoxos da realidade. Para Youngblood (1970, p. 107-108, tradução nossa),

> o fenômeno natural explicado pelo cinema sinestésico é a consciência do cineasta. É um documentário da percepção do artista. Para que isso não seja uma realidade física, deve ser uma realidade metafísica, ou seja, um mito. Na aproximação desse intangível, no entanto, a linguagem é realidade, não ficção. O que se vê na tela não é um ato. É verdade que seja processado pelo meio até não ser mais realidade objetiva, mas mesmo assim é real. Uma realidade mitopoética. Em certo sentido, torna a ficção obsoleta.

A pós-estilização é um processo que revela a consciência do artista posta em tela em forma de linguagem, abrindo mão da objetividade factual, mas em favor da expressão do pensamento criativo em elaboração. Não se trata de ficção – pois é linguagem –, mas

de uma realidade mitopoética. Ela se constrói pela visão complexa, não convencional da realidade; algo que dê conta simultaneamente dos aspectos que a consciência percebe sobre o todo, mas que ela não pode formular objetivamente de modo linear e sucessivamente organizado. Pela capacidade técnica e tecnológica do cinema, cria-se um mito em uma expressão poética cinematográfica.

2.12 EXPANSÃO DA CONSCIÊNCIA E PARTICIPAÇÃO DO ESPECTADOR

O modo sinestésico do cinema é o que permite haver um *feedback* por parte do espectador, de acordo com Youngblood (1970, p. 64, tradução nossa): "O espectador é forçado a criar junto com o filme, a interpretar por ele mesmo o que ele está experimentando". Isso se dá em dois aspectos: ou com alguma informação nova a respeito daquilo que Youngblood (1970) chama de circum-ambiente, ou por meio de uma linguagem que permita conceituar realidades já estabelecidas. Consequentemente, o espectador participa junto ao artista em suas descobertas por meio da arte exposta, pela qual é abordado e impelido a criar, retroalimentando (*feeding back*) para esse ambiente mais potencial criativo. Esse resultado poderá ser utilizado posteriormente pelo artista para aprimorar ainda mais suas obras em mensagens ainda mais eloquentes e com maior fonte para percepção. Tal ideia vai ao encontro do conceito de "obra aberta" de Umberto Eco.

Em uma arte de grande presença técnica e tecnológica como o cinema, as possibilidades de promover a expansão da consciência se ampliam devido ao alcance desses recursos para o potencial de se confluir a percepção e experimentação dela em um sentido mais profundo e diferencial. O cinema provê meios de se expressar criativamente não apenas ao cineasta, mas também ao espectador, de maneira a viabilizá-lo a dar sua contribuição contínua junto ao artista por meio do *feedback*. Logo, o espectador pode passar a conhecer e a ressignificar seu ambiente de vida, ou mesmo o passado, na experiência sinestésica do cinema. A percepção, assim, pode se tornar mais aguda, e o potencial para novas concepções de sentidos também vai além. E, quando o artista tem contato com o resultado de sua obra na resposta espectadora, ele pode também ampliar o potencial criativo dos seus trabalhos subsequentes caminhando sempre para produzir uma linguagem com informações mais sofisticadas sobre o mundo – sempre em um processo de expandir a visão e o conhecimento, de descobrir e de criar novas realidades.

O cinema, para muitos, é um modo de vida, como o explicita Youngblood (1970). Desse modo, as pessoas se sentem muito naturalizadas diante da tela e da televisão. Decorre daí o destaque da criatividade da câmera como forma de produzir arte e pensamento: ela pode tornar o lazer criativo em vez de passivo, forçando o espectador a pensar junto com o filme. Youngblood (1970) sugere a câmera como uma extensão do nosso sistema nervoso, que funciona como um superego que nos permite observar e modificar o nosso comportamento. Logo, é como um espelho da vida com o qual temos a possibilidade de afinar e aprimorar nossa conduta individual e coletiva. As realidades do vídeo e do cinema permitem redimensionar o mundo e criar outras realidades na vida. Segundo Silva (2014, p. 37-38):

> A relação obra-espectador no cinema expandido tem por característica levar o espectador a criar ao longo do filme, a interpretar de forma autônoma o que ele está experienciando. O cinema expandido propõe assim uma participação consciente do espectador na obra (não apenas especificamente física, mas mental e sensorial).

O cinema expandido tem como fundamento a interpretação pessoal. Nunca ela se define terminantemente, todavia. É sempre um exercício aberto que varia de espectador para espectador e, por isso, o cinema sinestésico está sempre a ser inventado. Trata-se de compartilhar experiências e emoções em vez de verbalizá-las em significações definidas. O conteúdo formal e estrutural da linguagem é preterido pela visão expandida e pelo acontecimento cinematográfico que rumam para a experiência do processo de conhecimento. É imprescindível, portanto, a comunicação entre cineasta e espectador no sentido criativo, visto que a concepção da obra depende do *feedback* para se potencializar e provocar efeito enquanto obra de arte.

Para o autor, os filmes sinestésicos são os únicos capazes de suportar múltiplas visões, pois neles o espectador é livre para se inserir em uma experiência diferente toda vez que os assista. Eles se movem além da autoexpressão para abranger a expressão da vida, como o ressalta Youngblood (1970). Ele elogia a arte considerando-a como uma forma de vida, algo que faz parte do viver humano bem mais do que simplesmente uma produção. A função do artista é criar vida e maneiras de vivê-la. Daí a importância da experiência perceptiva nos filmes sinestésicos, uma vez que são oportunidades de se viver em processo de criação e conhecimento, na medida em que a mídia cinematográfica amplia para novos limites sua capacidade de expressão. E, quando se alcança patamares

assim, é como se se aprendesse um novo idioma, conforme a teoria de Youngblood (1970).

Nesse sentido, a experiência perceptiva produz interpretações e sentidos renovados sobre a arte trazida ao encontro. E o processo interpretativo, quanto mais for estimulado pela experiência cinematográfica, tende a ampliar a consciência do espectador sobre o ambiente e os fatos. As perspectivas se proliferam no sujeito perceptivo e o fazem sintetizar num todo progressivo. A arte, portanto, tem esse efeito científico por meio de seu design capaz ensejar uma experiência que permita conhecer mais da realidade.

2.13 CINEMA EXPANDIDO E LINGUAGEM

O cinema sinestésico é um transgressor da narrativa dramática. Seu design enquanto sintetizador múltiplo da realidade oferece uma visão potencializadora da arte para a percepção humana. Desse fato se constitui o cinema expandido – a arte que estimula a expansão da consciência por meio de seus elementos técnicos e tecnológicos. É o cinema adentrado à nova Era de tecnologia em progresso que exige compreensão mais profunda da realidade por ele criada. Assim, o cinema está apto a inovar a sua linguagem de modo a proporcionar uma experiência mais perceptiva, interiorizada e sofisticada; por isso, ele rompe com a montagem clássica condicionadora do espectador. No cinema sinestésico, o que está sendo mostrado é a consciência do cineasta; um conjunto de perspectivas e movimentos que chamam o espectador a contribuir com seu sentido; filmes que evocam o consciente inarticulado e sensações distintas produzindo experiências, associações e interpretações variadas. Portanto, enredo e história deixam de ter a primazia nessa estética em favor da sinestesia e da consciência. Consequentemente, uma linguagem profundamente distinta da narrativa dramática se estabelece no cinema diferenciando-o enquanto arte no contexto da noosfera. E, valendo-nos mais uma vez das potências do pensamento de Xavier (2005, p. 103-104) sobre a vanguarda:

> O cinema é instrumento de um novo lirismo e sua linguagem é poética justamente porque ele faz parte da natureza. O processo de obtenção da imagem corresponde a um processo natural – é o olho e o "cérebro" da câmera que nos fornece a nova e mais perfeita imagem das coisas. O nosso papel, como espectadores, é elevar nossa sensibilidade de modo a superar a "leitura convencional" da imagem e conseguir ver, para além do evento imediato focalizado, a imensa orquestração do organismo natural e a expressão do "estado de alma" que se afirmam na prodigiosa relação câmera-objeto.

Youngblood (1970) cita o cineasta Ken Kelman, para quem o antigo cinema (clássico) remove a experiência fazendo-nos ver junto ou através do protagonista com quem nos identificamos dentro de um enredo que nos é dado. Assim,

> essa abordagem se direciona não somente a um vazio de ponto de vista da definição de cuja experiência ele vem, mas também filtra o poder da visão para dentro de um mero hábito, dissolvendo o discernimento. O espectador é reduzido a um *voyeur* – que é cada vez mais o papel do indivíduo na sociedade como um todo (YOUNGBLOOD, 1970, p. 61, tradução nossa).

Por isso, o cinema sinestésico atinge um efeito diferencial na percepção do espectador, porquanto ele passa a ser polo ativo na interação com a imagem. Não está para ela como um *voyeur* a quem é apresentado um desdobramento condutor; muito mais do que isso, ele está em processo de percepção e conscientização como modo de interpretar o sentido do filme a que assiste.

> A matéria do relato, qualquer que seja o realismo individual da imagem, surge essencialmente de suas relações (Mosjukine sorrindo + criança morta = piedade), isto é, um resultado abstrato cujos efeitos elementos concretos não comportam as premissas. Do mesmo modo, podemos imaginar: meninas + macieiras floridas = esperança. As combinações são incontáveis. Porém, todas têm em comum o fato de sugerir a ideia por intermédio da metáfora ou das associações de ideias. Assim, entre o roteiro propriamente dito, objeto último do relato, e a imagem bruta, se intercala uma etapa suplementar, um "transformador" estético. O *sentido* não está na imagem, ele é a sombra projetada pela montagem, no plano de consciência do espectador. (BAZIN, 1985, p. 67)

Desse modo, o sentido se estabelece na interação entre montagem e espectador, em que este interpreta o que vê como uma luz a clarear uma ideia sintetizada em sua consciência, a qual pode imaginá-la através das associações exibidas em tela. Youngblood (1970), citando Bazin, para quem a montagem é a análise dramática da ação, considera-o perspicaz o suficiente para perceber que "apenas um maior realismo da imagem pode apoiar a abstração da montagem" (BAZIN apud YOUNGBLOOD, 1970, p. 85, tradução nossa). Portanto, depreendemos que a montagem como produto do cineasta para guiar o público espectador se torna colagem no cinema sinestésico por meio do sincretismo, ou seja, criações de acúmulos e mesclas de visões e focos que não

dependem de causalidade de uma imagem anterior – mas sim completam ou alteram um sentido dado, sem invalidá-lo, aproveitando-o. Tendências diversas que somam no todo do filme em transformação. É a imagem em expansão concomitante à consciência que não apenas se sustenta numa abordagem temporal das imagens diferindo de uma montagem sequencial e causal; em vez disso, ocasiona-se um fora do tempo como parte da obra – algo que se aproxime do subconsciente e da alucinação, por exemplo, como elementos participantes da experiência humana.

Prossegue Youngblood (1970, p. 85-86, tradução nossa) na explicação da linguagem do cinema sinestésico, o qual

> sustenta ao mesmo tempo a teoria de Eisenstein da montagem como colisão e a visão de Pudovkin da montagem como ligação [...]. O cinema sinestésico transcende a noção de realidade. Ele não "corta o mundo em pequenos fragmentos", um efeito que Bazin atribuiu à montagem, porque não está preocupado com a objetividade do mundo em primeiro lugar. O novo cineasta nos mostra seus sentimentos. Montagem é de fato uma abstração da realidade objetiva [...]. Mas o sincretismo sinestésico é o único modo com o qual as manifestações de consciência de uma pessoa podem ser aproximadas sem distorção.

No cinema sinestésico, tem-se a combinação de elementos inerentes ao cinema convencional do ponto de vista de suas teorias formativas, com o foco de sua expressão maior, que é uma comunicação afetiva e perceptiva. Nesse sentido, sua manifestação, como já mencionado, se afasta do objetivo da montagem – pois esta se aproxima de uma objetividade causal de um mundo fragmentado – para assumir a colagem e os efeitos de uma sobreposição. Logo, nesse esquema, o cineasta pode lançar à tela seus sentimentos que são as marcas de sua pessoalidade. E a linguagem do cinema sinestésico é a que comporta tais elementos em conjunto.

Assim, a diferença mais visível entre o cinema dramático e o sinestésico é o da sucessão e transcorrer das imagens. No primeiro caso, temos uma colocação arranjada e causal, por consequência da montagem, que conduz o público durante uma história; no segundo, há o efeito da transformação, que se relaciona aos estados mentais numa direção interiorizante do espectador. Youngblood (1970, p. 87, tradução nossa) considera que

> somos forçados a admitir que a pura arte do cinema existe quase exclusivamente no uso de sobreposição. No cinema tradicional, a sobreposição geralmente dá a impressão de dois filmes ocorrendo ao mesmo tempo no mesmo quadro com suas conotações psicológicas e

> fisiológicas correspondentes coexistindo separadamente. No cinema sinestésico, eles são uma imagem total em metamorfose.

Quando o autor assim considera a arte pura do cinema pelo uso da sobreposição, ele o faz diferenciando a sétima arte do teatro e da literatura – que, em grande medida, conceberam a narrativa cinematográfica. A caracterização linear, lógica e causal de um enredo vem dessas duas artes anteriores; e a narrativa do cinema seguiu o mesmo formato de exibição. Diferentemente disso, o cinema sinestésico modifica sua linguagem para justamente se desvincular dessas matrizes e destacar sua linguagem como específica de si mesma. Pois, situado no ambiente da Era Paleocibernética e da *intermedia network*, o cinema se precipita como a arte contemporânea por excelência, dada a ampla utilização que faz do seu aparato inerente, como forma de potencializar a visão e, consequentemente, o conhecimento e a experiência por meio do filme. Conforme Xavier (2005, p. 104),

> Ao celebrar fundamentalmente a relação câmera/objeto, tal liturgia do "olhar puro" deve instalar-se na brecha criada pela desintegração do espaço dramático e narrativo. Para que a verdade da Natureza e do "ser natural" que existe dentro de nós se revele, é preciso dissolver as concatenações narrativas e as tensões elaboradas dentro de convenções próprias ao teatro. Ou seja, para que a "objetividade" da imagem seja compatível com o "cinema poético" é preciso que ela se organize de modo a explorar as "revelações" vindas da relação câmera/objeto. É preciso abrir guerra contra o encadeamento dos eventos a partir de seus efeitos práticos, pois a narração os explora em sua "exterioridade" e não em sua "interioridade".

Consideramos a pureza do olhar mencionada por Ismail Xavier como uma potencialização que conduz o cinema à sua verdadeira natureza. Porquanto o cinema convencional é uma arte de condução e cortes de cenas na decupagem, a visão fica dependente de quem concebe a ordem sucessiva das imagens e seus planos. No cinema sinestésico, ao contrário, a exploração das revelações da relação entre câmera e objeto produz uma imagem interna ao espectador, ou seja, sinestesia. Nesse caso, existe uma relação mais íntima do espectador com o mostrado que não se limita ao seu encadeamento causal exterior. E isso é feito de modo direto, sem a necessidade da intermediação da montagem: o olhar puro, perceptivo e sensível por meio da câmera que filma o objeto.

Assim, para Youngblood (1970, p. 97, tradução nossa),

> O objeto fundamental do cinema sinestésico – forças e energias – não pode ser fotografado. Não é o que estamos vendo tanto quanto o processo e o efeito de ver: ou seja, o fenômeno da experiência em si, que existe apenas no espectador. O cinema sinestésico abandona a narrativa tradicional porque os eventos na realidade não se movem de maneira linear. Abandona noções comuns de "estilo" porque não há estilo na natureza. Está menos preocupado com os fatos do que com a metafísica, e não há fato que não seja também metafísico. Não se pode fotografar forças metafísicas. Não se pode representá-las. Pode-se, no entanto, evocá-los no consciente inarticulado do espectador.

Nesse sentido, destaca-se uma vivência espiritual a partir do filme como fonte evocativa do consciente inarticulado e, portanto, da experiência espectadora. Ela se realiza nas associações entre arte, pensamento e vida conforme as forças resguardadas e alojadas na camada inarticulada da consciência são trazidas à tona sinestesicamente a partir do contato perceptivo com a obra audiovisual. Sendo assim, mais do que a sugestão diegética da duração da imagem, o modo sinestésico do cinema prioriza o como a experiência espectadora se constitui no processo e os efeitos da visão proporcionados pela percepção em si.

2.14 OUTRAS TEORIAS DE CINEMA EXPANDIDO

Expanded Cinema, de Gene Youngblood, é o clássico e a matriz da teoria a que estamos a abordar. Uma obra visionária e de referência para toda a produção experimental e marginal cinematográfica das épocas em que mais se proliferaram. Naturalmente, com o passar do tempo e por meio de outros autores, a visão a respeito do cinema expandido obteve diferentes interpretações e definições.

Parente (2007), por exemplo, discorda de Youngblood (1970). Diz ele sobre como entende o fenômeno: "o cinema expandido se caracteriza por duas vertentes: as instalações que reinventam as salas de cinema em outros espaços, e as instalações que radicalizam o processo de hibridizações entre diferentes mídias" (PARENTE apud PENAFRIA; MARTINS, 2007, p. 24). Para ele, a respeito do cinema expandido de Youngblood:

> o cinema expandido é uma tentativa de criar um processo de participação do espectador, como se o espetáculo do cinema desse um movimento ao seu corpo, liberando-o da cadeira, como ocorria com os shows de rock, as raves, etc. Trata-se de um cinema com funções

> comportamentais, que procurava intensificar os efeitos perceptivos visuais e sonoros sobre o corpo do espectador (PARENTE, 2008, p. 53).

Em Youngblood (1970), como vimos, o cinema expandido é composto sob a estética da sinestesia, na experiência da percepção consciente evocada do espectador a interpretar criativamente a arte junto ao cineasta ao assistir ao filme. Portanto, vale como efeito mental e sensorial – rememorando Silva (2014) – a buscar, além do sentido da representação em si, um padrão conceitual, bem como a experiência do processo de percepção consciente do filme.

Maciel (apud SILVA, 2014) nomeia o cinema expandido como "Transcinema", que se trata de uma imagem pensada para gerar ou criar "uma nova construção de espaço-tempo cinematográfico, em que a presença do participador ativa a trama envolvida" (SILVA, 2014, p. 39). Para ela, "trata-se de imagens em metamorfose que podem se atualizar em projeção múltipla, em blocos de imagem e de som, e em ambientes interativos e imersivos" (SILVA, 2014, p. 39-40). Desse modo, o espectador é peça participativa da trama de maneira a encaminhar o como ela vai desenrolar imageticamente.

Marchessault e Lord (2007) exploram três caminhos deixados pela obra clássica de Gene Youngblood para elaborar sua abordagem sobre o tema: a saber, o imersivo, o interativo e a cultura do campo interconectado da tela digital: sinestesia, intermidialidade e público global. Assim, promovem uma atualização conceitual em direção às tecnologias disponíveis em uma época mais recente, com estímulos e estratégia de imersão e interação do espectador.

Há também autores como Peter Weibel, Philippe-Alain Michaud, Philippe Dubois e Jean-Louis Boissier, que também deram suas contribuições nos estudos do cinema expandido de modo a apresentar experiências fílmicas e seus impactos práticos e teóricos. Jean-Louis Boissier (apud PARENTE, 2013), por exemplo, se refere ao conceito deleuziano de imagem-relação, o qual nos parece aludir à temática do cinema expandido.

Outro teórico importante é Raymond Bellour, cuja noção de "outro cinema" engloba as múltiplas formas de cinema experimental da videoarte e de todas as novas técnicas de difusão e projeção de imagens permitidas pela digitalização. Para ele, "cinema expandido se trata de conceito para definir a pluralidade da produção de imagens em movimento nesse contexto" (SILVA, 2014, p. 11). Desse modo, podemos inferir, de maneira preliminar, que a abordagem de Bellour prioriza mais a imagem e suas

tecnologias enquanto contexto de cinema expandido, situando-o em uma cadeia de avanços que permitam à imagem prover mais potências ao espectador por meio da difusão e projeção.

Para os propósitos desta pesquisa, contudo, empregamos a definição clássica de Youngblood (1970) na conceituação do cinema expandido, pois, além de sua teoria ser um marco na área da cinematografia vanguardista e experimental, sendo um guia imprescindível para os estudos nesse campo de conhecimento, é a que consideramos, entre todas as demais – afora sua evidente aproximação histórica com o filme –, a mais adequada, tanto pela ideia geral quanto pelos componentes estéticos e teóricos, correspondente aos elementos criativos observados em *Blow-Up*. Por isso, ela será a referência e o fundamento de nossa análise acerca da presença do cinema expandido em *Blow-Up* nas questões que envolvem os efeitos da arte cinematográfica como impulso para a participação espectadora e sua colaboração na obra junto ao artista.

3. ANTONIONI, *BLOW-UP* E SEUS COMENTADORES

3.1 À LUZ DA LITERATURA SELECIONADA

Focaremos aqui nas contribuições trazidas pela revisão bibliográfica do Capítulo 1, mas agora por meio da perspectiva teórica e conceitual do cinema expandido conforme a vimos no capítulo precedente. Além disso, acrescentaremos contribuições dos autores Roland Barthes e Gilles Deleuze à análise.

Terry Peavler (1979) coloca o conflito entre a análise do filme versus a análise fotográfica que o filme exibe, criando uma sobreposição estética e crítica que transcende o conteúdo do enredo. Desse modo, o filme exige do espectador essa percepção, uma vez que tal característica não é explícita. Trata-se de uma construção estética atuante na definição dos caminhos pelos quais a história vai passar; portanto, é um meio de fazer o espectador agir criativamente a fim de dar um encaminhamento ao sentido daquilo que não se soluciona pelo enredo na composição híbrida feita por Antonioni entre fotografia e cinema. Tal aspecto encontramos da mesma forma na composição de "Las babas del diablo", quando o sujeito/narrador/personagem se fixa em interpretações de um fato fotografado em espaço público – sobre o qual o leitor acompanha a narrativa de suas deduções imaginadas. Uma forma criativa de metaliteratura que, no caso de *Blow-Up*, torna-se metacinema, a impulsionar a ampliação da consciência cognoscente sobre a ficcionalidade da obra. Ao revelar uma nova perspectiva sobre ela, Antonioni atua como um *design scientist* – conforme Youngblood (1970) –, pois estabelece um campo conceitual e estético de interpretação pelo potencial das imagens e suas transformações. Trata-se mais da experiência do conhecer – quando o espectador adentra às transposições entre cinematografia e fotografia – do que simplesmente o acompanhamento inferencial do fluxo da narrativa. Como Peavler (1979) assinala, a questão posta ao final – quando Thomas observa e ouve os sons do jogo mímico de tênis – é mais importante do que a realidade que o espectador pode esforçar-se em distinguir no interior da história. Como não há desfecho resolutivo, logo, revela-se central o processo e a interrogação construída no todo da realização fílmica – a história dobra-se sobre si mesma e seus pressupostos exigindo um posicionamento interpretativo do espectador. Neste ponto, vale a evocação ao consciente inarticulado, cujo poder de reconhecimento e montagem não verbal das

situações das cenas elabora uma perspectiva própria que busca pensar sincreticamente o todo do filme.

Um outro ponto destacado por Peavler (1979) é aquilo que ele considera como a autoconsciência de Antonioni. Tal efeito se dá no contraste entre a câmera do filme e câmera fotográfica. Para o pesquisador, esse ato cria um mundo ilusório que permite ao público conhecer o ato criativo, afinal, as imagens das fotografias são o fora de campo da história; contudo, são elas que definem seus caminhos. A tarefa de revelar e interpretar o fora de campo, não filmado mas suspeito, é a matéria do filme e seu campo visível. Assim, mais uma vez, volta-se ao nível conceitual extrapolando a narrativa. Como visto, esse processo só funciona na interação espectador-artista, pois um precisa do outro para a história fazer sentido, visto que ela não se soluciona de modo endógeno. Por isso, ela busca um *feedback* sempre renovado. No limite, são duas autoconsciências: a de Antonioni e a do espectador.

Em Brunette (1998), também há a referência à autoconsciência de Antonioni mostrada com o desaparecimento final de Thomas no gramado. Para o pesquisador, esse é o indício da presença de um Outro, no caso, o diretor. Esse movimento dá a oportunidade para o espectador verificar a consciência do realizador quando o vê em pleno ato de participação: sua autoconsciência se exterioriza em consciência compartilhada objetivamente.

Quanto à discussão entre verdade e realidade bastante explorada no filme, Brunette (1998) cita uma entrevista na qual Antonioni considera a verdade como uma relação, semelhantemente ao que Youngblood (1970) atribui ao cinema sinestésico: uma arte de relações. Isto é, relações entre opostos harmônicos cujo efeito é evocado no consciente inarticulado do espectador.

Mais uma evidência de cinema expandido em *Blow-Up* por meio de Brunette (1998), como já vimos, é quando ele traz à cena a pesquisadora Marie-Claire Ropars-Wuilleumier, para quem o filme se encaixa nas vanguardas de ficção do cinema dos anos 1960 relacionadas à desconstrução da narrativa clássica pelo Novo Romance Francês. Tal característica ela verifica pela não correspondência entre imagem e olhar, câmera fílmica e câmera fotográfica, ampliações e o todo. Ou seja, há uma duplicação da imagem cinematográfica pelas fotos, conferindo-lhe uma história dobrada sob a superfície. Nesse sentido, podemos deduzir na obra um efeito sinérgico dessas partes que se transpõem: de um lado, possuem sua autonomia e independência – são autoconscientes na sua expressão

singular a produzir um resultado (desfecho) imprevisível –; de outro, quando essas partes são articuladas na soma de um todo, produzem uma impressão consciente diferencial, igualmente imprevisível, de modo a diversificar as potências da história representada.

Já em Menezes (2001), podemos analisar a correspondência da história que parece sempre mudar de direção fazendo surgir uma nova história por meio da produção sinérgica no bojo de suas metamorfoses. Isso porque o emaranhado de fenômenos, como o lembra Menezes (2001), só faz sentido se (re)ordenado segundo outros parâmetros, isto é, valendo-se da sinergia a respeito das oposições, partes e desvios do filme para a formação de seu conceito no todo. O mesmo processo ocorre na cena em que Thomas vai se certificar do corpo assassinado, naquilo que o pesquisador considera a inversão de referência entre imagem e coisa, em que se releva o meio tecnológico (provedor da imagem) na condição da nova natureza humana adaptada à enculturação da assim chamada Era Paleocibernética por Youngblood (1970). Pois Thomas é convencido – como corolário da imagem fotográfica – pela representação sobre a existência de algo real. *Blow-Up* nos mostra que o meio tecnológico está, portanto, mais apto a flagrar o real do que o testemunho dos olhos e sua percepção: trata-se da preponderância da técnica. Para Menezes (2001), *Blow-Up* almeja deixar claro que é somente um filme, e essa questão, quando explorada pelos meios técnico-artísticos cinematográficos na reflexão sobre o dispositivo, aumenta a consciência espectadora para além de uma história a ser vista, sendo um meio para se levar a sentir e pensar – uma permanência, um monólogo interior continuado.

Figura 1 - Thomas a certificar se existia o cadáver

Fonte: captura de tela do filme

De Cisneros (2003), podemos destacar o aspecto da sutura composta por Antonioni com a partir de seu protagonista na cena da ampliação e análise das fotos. A câmera que passeia pelo estúdio também acompanha o olhar de Thomas tentando dar um sentido linear ao acontecimento fotografado, um algo a preencher aquela ausência suprindo o ponto cego da imagem. Em alguns momentos, Thomas é filmado entre duas fotografias, encaixado entre elas, criando um momento não narrativo, ao passo que tais planos representam o protagonista como intérprete a desdobrar os significados das imagens. Nessa cena, o foco é a revelação/ampliação; contudo, há a menção não narrativa fotográfica e, ao mesmo tempo, metanarrativa cinematográfica, quando cola o personagem entre os objetos da cena a fim de demonstrá-la de um ponto de vista que excede a presunção do filme linear narrado, tal como um interlúdio no mosaico – momento no qual podemos observar e reconhecer a ação do *design scientist* em Antonioni. Ou seja, o diretor nos passa uma visão sobre o meio através do meio, mostrando a relação permutada entre cinema e fotografia, quando desta migra para o outro, metamorfoseando-se em seu sincretismo sinestésico.

Chatman (2004) também desenvolve elementos do filme afeitos ao cinema expandido. A questão da interpretação do desfecho do enredo é enfatizada, uma vez que lida com os dotes ilusórios da arte, tal como a vida. Pois a realidade é, também, uma construção inconsciente do ponto de vista social, ou seja, o pesquisador sinaliza que Antonioni está pontuando a fronteira praticamente indistinguível entre realidade e devaneio: um surrealismo dinâmico. No filme, esse enfoque está à mercê da percepção artística do espectador; as imagens das cenas são o fio condutor dessa problemática, não uma linguagem literal a cercar a reflexão proposta, apenas sons e imagens com diálogos incompletos, muitas vezes sem sentido e desconexos. Ou seja, Antonioni se vale da sensação aliada à conceituação do público – é um mosaico sinérgico que se soma em um todo conceitual. Captando esses diferentes impulsos no interior da obra, percebendo-os continuamente na performance do filme, o espectador tem uma experiência sinestésica que o transpõe de uma história enredada à percepção expandida, ao seu presente contínuo, em que a composição audiovisual e seus elementos diegéticos conduzem a esse estado de conscientização da obra.

Figura 2 - Thomas entre as imagens fotográficas

Fonte: captura de tela do filme

Nesse sentido, Chatman (2004) destaca a posição filosófica do filme, visto que a história formula um mistério para o qual não importa haver resolução, tal como Peavler (1979) também considerou. Com a dissolução de Thomas no gramado ao final, Antonioni assina a obra conforme a compôs. A ideia se sobrepõe ao texto narrado, exibido. O processo do conhecimento da relação entre forma e conteúdo se revela como preponderante no resultado artístico de *Blow-Up*. Quando Chatman (2004) expõe a preferência de Antonioni mais pela epistemologia do filme do que por uma moral confirmada por um enredo e moldada por um gênero cinematográfico definido, difere-o num patamar além na história cinematográfica, pois está a problematizar o seu próprio processo de construção, mostrando o dentro e o fora em interação. Por essa configuração, em que se extrapola o gênero, o diretor põe sua consciência à mostra ao público e o convida a refleti-la à sua maneira, criando o seu próprio filme com os sentidos possíveis a serem elaborados. Ou seja, marcas próprias ao cinema sinestésico.

Goldman (2008), por sua vez, foi um dos pesquisadores que mais aproximaram *Blow-Up* do cinema expandido, contudo, sem mencioná-lo conscientemente, mas sim trabalhando suas características semelhantes. Sua visão de que o filme aborda o relacionamento entre signo e significado ao mesmo tempo que trabalha como narrativa e reflexão teórica sobre seu processo de conhecimento já desloca o espectador da posição passiva estática, da mera exposição de acontecimentos. Citando Antonioni, o pesquisador assinala que o significado é descoberto em um processo criativo, em vez de ser dado pelo diretor. Portanto, *Blow-Up* exige de sua audiência uma participação perceptiva e cognitiva

inovadora. Para Antonioni, segundo Goldman (2008), a interpretação é um processo criativo e colaborativo.

Como a fotografia é um sinal a ser interpretado, parte-se do pressuposto da criatividade. E, quando ela é paulatinamente revelada e ampliada ao sabor da condução narrativa, geram-se sobreposições entre filme e fotografia que conclamam mais intensamente o espectador a juntar os elementos postos. Esse processo se assemelha ao sincretismo do cinema sinestésico, uma vez que o desenrolar das imagens mergulha cada vez mais nos detalhes do conteúdo das fotos em sequência e na transformação entre fotografia e filmagem. Criam-se ali duas instâncias, a visão do protagonista e a visão objetiva do filme, e ambas se complementam e se opõem ao mesmo tempo – como opostos harmônicos –, possibilitando interpretações variadas, porquanto o desfecho não toma partido por algum fato. Trata-se, então, de uma experiência cinematográfica, uma sinestesia que se origina dessas transformações produzidas pelas imagens deslindadas como enredo, mas funcionando como evocação das forças e energias do filme.

Para Goldman (2008), a parte mais flagrante da participação de diretor, personagem e público na criação sobre o que aconteceu é justamente na cena final quando a câmera recua ao alto e Thomas se dissolve na imagem. É a parte em que ele, Antonioni, acena ao público para reconhecer o dentro e o fora da ficção exibida, é a consciência do cineasta ao encontro da do espectador. O *feedback* é requerido como função proporcionada pela arte do cinema. O espectador pode repensar e remontar a história a cada vez que a assista conforme a evocação de seu consciente inarticulado para o acesso a uma pré-linguagem a se definir na experiência pessoal-individual. *Blow-Up* promove, por essa característica, a comunicação entre cineasta e espectador e, por consequência, a experiência continuada do filme enquanto processo de interpretação e conhecimento.

Figura 3 - Thomas ao centro do gramado antes de sumir da tela

Fonte: captura de tela do filme

Para Muñoz (2008), *Blow-Up* também apresenta um modo de narrar que renova profundamente o cinema de Antonioni, colocando-se na linha mais experimental do gênero cinematográfico. Por essa consideração inicial, o filme evidencia uma relação com o cinema expandido, sobretudo porque a pesquisadora o define como um trabalho que se inclui nas reflexões teóricas que impulsionaram os estudos estéticos a partir dos anos 1960. Especificamente, ela traz a temática da natureza icônica da imagem e sua capacidade de interpretar, traduzir ou substituir a realidade. Trata-se, portanto, de um processo cognitivo por meio da imagem ou representação que permite ao eu ordenar e dotar de significado uma realidade externa que existe só enquanto possibilidade de ser representada subjetiva e fragmentariamente. Assim, consideramos que esse mesmo processo ocorre no filme e se transfere ao espectador, evocando seu consciente inarticulado, visto que tanto o personagem quanto o público passam por uma experiência estética e ontológica quase idêntica. Trata-se da imagem como meio de interligar o eu com o que há de mais além da consciência. Estabelecendo ícones para um dado real fabulado, Antonioni formula o conhecimento em construção como o padrão do filme. É novamente a ação do *design scientist* praticada pelo cineasta que permite ao espectador mergulhar nos recantos escondidos do filme, ou seja, pela forma que proporciona a experiência da percepção. Isso porque busca ampliar o conhecimento daquela realidade exibida no filme por meio da informação conceitual. Ao reconhecer um evento padrão no filme – num possível caso específico: o da busca da correspondência entre representação e referência –, o espectador pode atingir uma consciência oceânica, ocasionando a experiência do "afogamento por empatia" (retomando a expressão de Carolee

Schneemann) no processo de conhecer. Afinal, o filme é, ao mesmo tempo, experiência estética e reflexão, ícone e processo de conhecimento de si. Assim, a busca da ampliação da percepção espectadora requer sua participação criativa, levando-o a se conscientizar sobre seu próprio processo de percepção. Em suma, é uma experiência de cinestesia e empatia cinética com a imagem por meio do sincretismo sinestésico das cenas – elementos e forças contrastantes a provocar uma cinestesia que evoca no consciente inarticulado a conjuminação das partes em sinergia para um conhecimento do todo extraobjetivo do filme, bem como da consciência desse processo como consequência dessa evocação. Resumidamente, os elementos que constituem o cinema sinestésico.

Em Costa (2009), há a problematização a partir da tela como espaço já inserido na vida cotidiana, o que enfatiza a supremacia da representação. A vida se torna cada vez mais vivenciada na tela. E *Blow-Up* mostra esse processo de imersão pela cinestesia, em que a representação (imagens fotográficas) vai moldando a vida real (do protagonista). No acompanhamento do filme, a ampliação das fotos compõe uma montagem paralela, tal como um gênero de fotonovela em seu interior. À medida que a história avança, o conteúdo das fotografias influencia cada vez mais decisivamente as ações de Thomas, dando andamento ao filme. É um filme sobre fotos: quanto mais ganham centralidade na obra, mais o filme mergulha intensamente nessas imagens para depois se afastar já estimulado por seus fatos visuais congelados. Nesse movimento de câmbio e transformação entre um e outro, percebemos uma metamorfose de imagens que se transpõem da fotografia ao fotograma cinematográfico. O procedimento em questão é próprio do cinema sinestésico enquanto continuum espaço-tempo, pois Thomas não difere mais o real da representação, e mesmo o filme possibilita objetivamente a pensar que o fato fotografado ocorre simultaneamente. Sem cortes de situações, a história não deixa de seguir os passos de Thomas. Como tudo vem numa sequência ininterrupta, podemos sentir uma continuidade audiovisual cujas consequências se desdobram num movimento natural de transformação das imagens cinematográficas por meio do sincretismo, combinando fotografias, sons (no ato da ampliação e interpretação), acasos, induções e representação diegética ao mesmo tempo. São informações conceituais referentes à consciência da própria narrativa a serem reconhecidas pelo espectador.

Costa (2009) desenvolve, também, o fato de a câmera cinematográfica ser um amplificador da visão natural. O cinema, por excelência, permite essa expansão da consciência pelos estímulos sensoriais e mentais. Tal situação pode ser compreendida em

Blow-Up, uma vez que Thomas está sempre mediado por sua câmera fotográfica, a qual lhe proporciona uma visão mais potente e íntima dos fatos retratados. Por sua vez, o espectador acompanha o adensamento visual do filme, ou seja, o conjunto de mídias que, ao mesmo tempo que torna visíveis aspectos ocultos do real representado, teoricamente se distancia da objetividade pura – o que se verifica no comportamento de Thomas, que já não consegue mais distinguir a realidade da fabulação. Esses aspectos da reflexão cinematográfica são oportunizados na realidade mitopoética do filme de Antonioni.

Em Dubois (2010), encontramos mais evidências de cinema expandido em *Blow-Up*. A começar pela característica da lacuna crescente entre imagens e história, da qual provêm as interrupções extemporâneas na linha narrativa que mudam o curso dos eventos. Ela nos remete ao sincretismo no ato da percepção da influência transformadora dessas ocorrências, bem como ao efeito sinérgico do qual deriva o sentido das partes individuais válidas por si que produzem a soma do todo de modo imprevisível. Assim, as metamorfoses derivadas de tais movimentos geram a cinestesia evocadora do consciente inarticulado do espectador, que, por sua vez, cria uma empatia pelo filme e busca nele uma experiência pela consciência oceânica alcançada que o faz absorver as inconclusões da história e reconhecer nela uma outra virtual, subjacente – reconhecendo no caos uma nova ordem.

Quando Amélie Dubois repara na manifestação de diferentes gêneros atravessando o filme (policial, fotonovela e documentário), pensamos imediatamente na realidade mitopoética que aglomera as possibilidades de pós-estilização do filme, fazendo dela uma mescla constitutiva que não se reduz a uma coisa somente. Essa congregação de estilos produz o sincretismo que nos faz assistir ao filme como um todo único em devir. É quando o espectador se dá conta de que está no interior do filme, tendo suas percepções interpretativas com os estímulos sensoriais imagéticos dados, que há uma autonomia do olhar como fonte de experiência nas brechas que se formam nas transposições da realidade mitopoética.

Dubois (2010) destaca no filme a expressão da centralidade do percurso do olhar em comparação à experiência do cinema em si, a montagem que obscurece a separação entre realidade e aparências, a atuação dos mímicos como cópia do que se vê na diegese, a falsa relação com o mundo, o questionamento do poder da imagem, o título do filme que remete a diferentes significados e também as abstrações do fluxo da montagem, ou seja, em todos esses aspectos que produzem a incerteza da *mise-en-scène* evidencia-se o

design scientist do artista criador da obra, de modo a torná-la mais perceptível ao espectador para que possa melhor senti-la e conceituá-la, provendo-lhe a experiência de conhecer o ato de criação do filme. Isso se refere também à menção feita a *mise en abyme* como característica estética do filme, pela qual expõe seu dispositivo e concepção artística: o metacinema. Enfatiza aí a duplicação de Thomas como reprodução espelhada do espectador, do diretor e do editor, por exemplo, como forma de mostrar e refletir o processo de realização cinematográfica e a experiência de assisti-lo, o que também seria uma demonstração representada da participação espectadora no desenvolvimento.

Haamer (2012) também demonstra indiretamente (no plano enunciativo subjacente) o uso de cinema expandido em *Blow-Up*. Isso ocorre na comparação do meio cinematográfico com a vida real, pois esta oferece uma visão e cognição muito pobres no tempo imediato, enquanto o cinema permite tempo e ponderação sobre as imagens mostradas e seus significados. Isto é, novamente tem-se o esquema de Youngblood (1970) no qual a mente humana é influenciada pela nova natureza, da noosfera e da *intermedia network*, interagindo com as informações do meio virtual e tecnológico. Na cena das ampliações, Thomas tem a oportunidade de saber o que ocorreu no fato que fotografou, dado que no momento exato não consegue perceber a dimensão do ocorrido. Considerando que essa situação é consequência da dependência do fotógrafo de seu aparelho, fica clara, no filme, a prevalência da técnica potencializadora da visão sobre a naturalidade ocular; logo, a interpretação viria mais tarde. Para o fotógrafo, o tempo da interpretação é ritmado pelas ampliações das imagens fotográficas; para o espectador, é o tempo do desenrolar das ações de Thomas no interior da diegese. Como Thomas está nessa composição, ele também está dependente da cinematografia como forma de chegar às conclusões pretendidas. Ambos os tempos, do espectador e do personagem, se fundem, portanto, gerando a coincidência da participação central dividida entre essas duas instâncias, pois têm a mesma dúvida conjuntamente, a qual se propaga pelos mesmos meios: fotografia e cinema. Assim, fica evidente a junção do espectador na obra por meio da arte e da técnica cinematográfica.

Figura 4 - O *zoom* da lupa sobre a ampliação da foto

Fonte: captura de tela do filme

Haamer (2012) menciona, também, a capacidade dada pelo cinema de o espectador escolher o que quer olhar na imagem e, assim, ter o poder de formular suas próprias ideias sobre o filme. As técnicas do cinema permitem essa atenção à imagem, oportunizando o olhar para realidades de pouco acesso – o poder revelatório. Antonioni é considerado por Haamer (2012) como um dos cineastas que usam com moderação esse poder. Nesse sentido, a caracterização trazida pelo ensaísta se encaixa redondamente na teoria de Youngblood (1970), uma vez que a exigência do esforço criativo é contemplada em *Blow-Up*. Ao mesmo tempo, essa liberdade dada ao espectador perante a imagem se coaduna com a do artista/cineasta enquanto *design scientist*, para poder criar outras realidades conceituais. Nesse conjunto, o espectador ganha autonomia diante da própria inspeção diferencial promovida pela direção do filme, e assim ele pode produzir o *feedback*. Portanto, a exposição da consciência do diretor por meio do filme confronta e expande a do espectador e, assim, se forma uma nova consciência.

Roland Barthes tece uma extensa carta amistosa e elogiosa endereçada a Antonioni. O autor procura ressaltar todas as virtudes artísticas do cineasta por ele consideradas e descritas:

> Nem todos os artistas terão, porventura, essa sabedoria: alguns hipostasiam o sentido. Essa operação terrorista chama-se geralmente realismo. Assim, ao declarar (numa entrevista com Godard): “sinto a necessidade de exprimir a realidade em termos que não sejam de todo realistas”, você testemunhava ter um sentimento exacto do sentido: não o impunha, nem o abolia. Tal dialéctica dá aos seus filmes (vou empregar de novo a mesma palavra) uma grande subtileza: a sua arte

> consiste em deixar sempre aberta a via do sentido, e até certo ponto indecisa, por escrúpulo. É nisto que você cumpre com precisão a tarefa do artista de que o nosso tempo tem necessidade: nem dogmático, nem insignificante (BARTHES, 2017, p. 194).

Esse trecho oferece um conjunto de perspectivas da análise na crítica de *Blow-Up*, pois o filme demonstra a confusão dos sentidos na percepção do pretenso real, não de uma forma dramática e intensa, mas sensorial e perspectivada. É a função da representação como ação moderada nos sentidos para que não se perca o poder da reflexão sobre seus efeitos. Quando Antonioni diz sentir a necessidade de exprimir a realidade, mas não em termos de todo realistas, deixa uma fenda em aberto no interior da obra que permite a criação interpretativa entrar em jogo. Como ressaltado por Barthes, a via do sentido aberta e um tanto indecisa, em que o diretor não estabelece uma resolução ao mostrado, deixa o fora da obra como método de compreender as relações trazidas em seu interior. Portanto, sendo um artista que não se recolhe à sua verdade hermeticamente, e que tampouco lança obviedades na sua representação, Antonioni está num meio ativo que conclama a projeção participativa do espectador em busca do sentido ao cativá-lo pela percepção, recomendando-lhe caminhos sutis de visão sobre o filme.

Prossegue Barthes (2017, p. 195):

> estou aqui, parece-me, para dizer em que é que a sua obra, para além do cinema, compromete todos os artistas do mundo contemporâneo: o seu trabalho torna subtil o sentido do que o homem diz, conta, vê ou sente, e essa subtileza do sentido, essa convicção de que o sentido não se detém grosseiramente na coisa dita, mas se desloca sempre para mais longe, fascinado pelo fora-do-sentido, é, creio, a convicção de todos os artistas.

O autor parece enxergar Antonioni como um artista que consegue estender o sentido de sua obra por essa empatia entre o personagem e a vida de maneira natural, apresentando seus conflitos e sintomas subjacentes. Essa sutileza impele o apreciador a um sentido além do representado, uma forma de prolongamento da obra a deslocar-se de si mesma para outras instâncias, fazendo-a ramificar ao seu fora, adiante; ao que Antonioni aponta para algo ausente, que não sutura o campo fílmico, a arte do interstício (OLIVEIRA JR., 2015).

Já em Gilles Deleuze (2005), sobretudo na obra *A Imagem-Tempo*, há diferentes momentos de abordagem da obra de Antonioni. Embora não verse especificamente sobre

Blow-Up, a análise de Deleuze transmite uma conceituação da obra do cineasta, demarcando suas características de regência e composição artística.

Deleuze considera Antonioni como um diretor neorrealista, ou seja, um cineasta do pós-guerra cujos filmes não se compõem mais pela imagem-ação, mas sim pelas imagens ótico-sonoras – como descrições –, em que as ligações sensório-motoras se apresentam debilitadas. Por essa razão, seus filmes não têm os elementos do cinema clássico, de imagens concatenadas, cujo aspecto principal é a narração de uma história, situações que a articulam e seu desfecho, conforme os contos e romances tradicionais; tem-se, em vez disso, perambulações, alusões a estados de ânimo, sintomas de uma situação de vida, imagens diretas do tempo como foco. Ou seja, é o cinema moderno que se estabelece com sua nova estética fílmica.

Em um trecho, Deleuze (2005, p. 13) destaca:

> Em Antonioni, desde sua primeira grande obra, *Crimes da Alma*, a investigação policial, em vez de proceder por *flashback*, transforma as ações em descrições óticas e sonoras, enquanto a própria narrativa se transforma em ações desarticuladas no tempo.

Em *Blow-Up*, podemos considerar a permanência dessa fórmula, visto que é composto por uma investigação que se vale integralmente de descrições sobretudo óticas, mas também sonoras. O filme todo é uma condução por esses estímulos que fomentam a pretensa narrativa, e ela mesma se desloca do tempo linear apesar da sua permanente continuidade, pois personagens e acontecimentos atravessam de surpresa as cenas em alguns momentos, sem que haja prévia demonstração desse arroubo. O mergulho investigativo e os estranhos acontecimentos causam desorientação no espectador, que se desprende do tempo dos acontecimentos no todo do roteiro e só se dá conta do tempo ao final, quando nota haver passado um dia no total da diegese. Em última instância, viveu um continuum espaço-tempo, ou um presente que se transforma a cada instante.

Tal aspecto, como se vê, reconhece o cinema sinestésico, pois há a quebra da narrativa clássica linear, mas paradoxalmente numa continuidade. Por causa disso, a nosso ver, são as metamorfoses do enredo em plena diegese que transferem as características de um cinema sensório-motor para um cinema sensitivo, descritivo. Na medida em que somos levados pelo suspense das imagens fotográficas do qual esperamos coerência, somos sutil e progressivamente impelidos à confusão duvidosa sobre o mostrado. A própria imagem desconstrói nossas expectativas continuístas e deterministas;

portanto, essa transição caracteriza a imagem com diversos impulsos e metamorfoses na continuidade. Mais adiante, diz Deleuze (2005, p. 17):

> nota-se, ainda de outro ponto de vista, que as imagens objetivas de Antonioni, as que seguem impessoalmente um devir, isto é, um desenvolvimento de consequências numa narrativa, nem por isso deixam de sofrer rupturas rápidas, intercalações, "injeções infinitesimais de atemporalidade".

Essa consideração se manifesta nas cenas que interrompem o fluxo de buscas volitivas e objetivas de Thomas, tal como nas próprias cenas de ampliações das fotos, bem como na visita inesperada das duas modelos com as quais se diverte. Nesses momentos, ele abdica de transportar o filme para situações de acontecimentos em favor do confinamento mental e lúdico. A atemporalidade também se conecta às aparições espantosas de extracampo. Nesse sentido, é tal qual um atravessamento experimental dentro do roteiro. Em *Blow-Up*, essa impressão se intensifica, pois nos deparamos com a mescla da fronteira entre real e ilusório; logo, o olhar procura distingui-los, mas é pego de surpresa na interminável interpretação pela mente. Diz Deleuze sobre os filmes de Antonioni: "O olhar imaginário faz do real algo imaginário, ao mesmo tempo que, por sua vez, se torna real e torna a nos dar realidade. É como um circuito que troca, corrige, seleciona e nos persegue" (DELEUZE, 2005, p. 18).

Thomas se sente observado e também observa o que não vê, imaginando e interpretando a situação captada. Ademais, vê um indício do que fora visto no quadro do amigo Bill como imagem constante, mental, bem como vê o que não tem certeza e ao mesmo tempo não viu, pois o fez com a máquina fotográfica. Tais situações são ambíguas: imaginárias e reais. E essas relações se fazem sentir tanto no espectador quanto em Thomas, pois, sem causalidade clarificada, fazem as ligações lacunares do filme se atraírem para o esforço criativo durante e após assisti-lo. Ou seja, uma síntese do consciente inarticulado, que reconhece, nas relações seccionadas, diferentes ligações interiores e exteriores ao filme.

3.2 O OLHAR, A LINGUAGEM E A PALAVRA DE ANTONIONI

Na pesquisa sobre os textos que versam sobre Antonioni, assim como os que ele escreveu e foi entrevistado, amparamo-nos sobretudo em dois fundamentais materiais de

referência: a saber, no catálogo *Aventura Antonioni*, organizado por Adriano Aprà como material da mostra de título homônimo organizada em 2017, pelo Centro Cultural Banco do Brasil, e também na obra *The Architecture of Vision: Writings and Interviews on Cinema*, editada por Carlo di Carlo e Giorgio Tinazzi, em 1996. Além desses, fizemos a consulta a outros materiais avulsos a respeito do cineasta.

Em entrevista a Charles Thomas Samuels, em 1969, publicada no site *Cinephilia and Beyond*, dada logo após a produção do filme *Zabriskie Point*, mas cujo núcleo da conversa foi *Blow-Up*, Antonioni deixa claro seu modo de filmar. Diz ele fazê-lo totalmente de modo instintivo – ou seja, quando filma, nunca sabe como quer fazer, simplesmente o faz. Considera que sua técnica se diferencia de filme para filme, e nunca é baseada em considerações *a priori*. Ele diz ao entrevistador que, em *Blow-Up*, usou não o estômago, mas a cabeça instintivamente. Nesse método, podemos perceber um movimento pessoal de criação, nada planejado, mas intuitivo – algo a ser compartilhado em forma de experiência.

Em outro momento do diálogo, Antonioni confessa o desejo de fazer um filme em que os personagens estejam em pé no espaço vazio para que o espectador imagine o seu *background* e, assim, os personagens possam sugeri-lo quando ele não é visível – sendo percebidos de maneira poderosa – tanto que "nós não possamos separá-los do seu contexto físico e social, mesmo quando os vemos em um espaço vazio" (SAMUELS, 1969, p. 8, tradução nossa). Por isso, notamos como a questão da percepção e da participação criativa do espectador faz coro com as ideias de Antonioni no *design* imaginado para tal situação, produzindo um efeito expansivo da consciência e estabelecendo imaginativamente um passado e um contexto para os personagens – ou seja, por meio da ação de *design scientist* do diretor.

Um outro trecho na entrevista que se põe à luz como método de criação do diretor é quando ele afirma que é muito difícil saber o que se quer dizer quando uma cena está sendo filmada, pois, ainda que se saiba, sempre haverá uma "diferença entre o que se tem em mente e o resultado do filme" (SAMUELS, 1969, p. 9, tradução nossa). Ele afirma nunca pensar na filmagem com antecipação, porque produziria apenas uma imitação ruim da imagem original na mente; assim, o que está na tela não representa o significado exato, mas apenas as possibilidades de expressão do diretor, suas potências de sentido. Ele especula que talvez isso seja uma incapacidade de fazer melhor ou uma ironia subconsciente; contudo, "é o que está no filme; o resto é com o espectador" (SAMUELS,

1969, p. 9, tradução nossa). Nesse sentido, fica bastante evidente a aproximação de Antonioni com o cinema expandido nos termos da exposição da consciência do realizador em contato com a do público que o assiste, de modo a precisar dele para a obra fazer sentido. Chama a atenção também o fato de o processo criativo, para o diretor, ser uma autodescoberta empírica, um fazer único ao seu instante, acompanhado de todas as suas reticências, tal como é o pensamento e sua efemeridade impulsiva. Percebemos, portanto, mais uma vez, a importância dada a esse impulso original, intuitivo do momento da cena, sobre o qual Antonioni dá a entender como sendo algo primordial e verdadeiro. Esse processo é também bastante afeito a um cinema que busca não apenas relatar uma história com suas razões e significados arquitetados e direcionados, mas sim que caminha em direção à percepção do espectador, convidado a interpretá-la para si na indefinição estimuladora da cena.

Nesse mesmo trecho da entrevista para Samuels (1969), Antonioni considera que seus personagens devem causar uma reação interior em cada espectador para que se tornem uma experiência e, por isso, seu significado não deve ser retirado do filme de acordo com uma escala pré-estabelecida de valores. Para ele, o crítico é um espectador e um artista, pois transforma o trabalho em algo pessoal. Mais adiante na conversa, o cineasta reforça essa ideia quando diz que o filme é uma experiência do espectador enquanto o diretor apenas transmite o que acha que viu. E, muitas vezes, ele – o diretor - não pode dar uma explicação porque apenas vê imagens e as transfere para a tela, não havendo nenhuma explicação ou razão além delas. Portanto, mais uma vez, Antonioni mostra a disjunção harmônica e produtiva entre os polos diretor/espectador na percepção do filme, exigindo de cada espectador uma versão sua do filme – de modo a pensar criativamente sua subjetividade com a tela.

Em um de seus textos, publicado em Aprà (2017), “Para mim fazer um filme é viver”, o diretor italiano relaciona seu processo criativo como uma das faces do seu próprio viver. Mostra que seus filmes são tão imprevisíveis quanto a própria experiência da vida:

> Nunca pensei sequer em termos traduzíveis em filme. Detesto os filmes programáticos. Tento apenas contar, ou melhor, mostrar vivências e espero que essas vivências agradem, mesmo que sejam amargas. A vida nem sempre é alegre e é preciso ter a coragem de vê-la por todos os prismas. Mas deixo que seja o próprio filme, depois de acabado, a revelar o seu significado. Se as ideias existem em nós e somos sinceros ao exprimi-las, acabam sempre por vir à superfície. O importante é que

> a maneira de contá-las seja apoiada por uma consciência calorosa e equilibrada (ANTONIONI, 2017c, p. 29).

Para Antonioni, um filme é tanto uma demonstração da vida quanto uma forma de se viver, cujas partes nem sempre vêm à tona na sua completude. Cabe ao artista desenhá-las de modo conceitual e estético, como o preconiza Youngblood (1970), para quem a arte tem o papel de revelar realidades ou aspectos da realidade não percebidos ou conhecidos. Antonioni expressa, também, que suas obras não vêm com significado pré-concebido, pois é o próprio filme que vai revelá-lo, ou seja, a depender da síntese criativa do espectador. A obra já extrapola a mensagem do realizador, que, por sua vez, não a tem, senão, instintivamente, em forma de imagens. Assim, o *feedback* é essencial para o sentido de sua arte.

No texto "Seis filmes", também publicado em Aprà (2017), Antonioni continua a tratar dessa ideia a respeito do inconclusivo em sua obra. Começa com um exercício de consulta subjetiva, como uma autoanálise criativa:

> O que é que quis dizer? Eis a pergunta que me é posta com mais freqüência. Sinto-me tentado a responder: quis fazer um filme, é tudo. Mas se tentam saber porque o fiz, naquilo que pensei ao fazê-lo, o que quis dizer, se querem em suma as minhas razões e explique aquilo que é quase impossível explicar tal como alguns impulsos e intuições, escolhas morais e figurativas, arriscam-se a chegar a um só resultado: estragarem o filme (ANTONIONI, 2017d, p. 33).

Percebemos o quanto o diretor não se identifica com uma ideia clássica de cinema, em que se conta uma história narrada, igual à literatura do século XIX, porquanto aí existe a estrutura de acontecimentos e intenções que, em última instância, levaria ao maior aprofundamento lógico e estrutural dos eventos narrados. E em contraste a esse molde, Antonioni declara que seus filmes são resultados de impulsos e intuições, bem como de escolhas não claras: ou seja, são puro ato sem premeditação intencionada. Explicar o filme, portanto, significa arruiná-lo, pois retira o sentido da experiência do público em poder reconhecer essa energia interior do artista e, junto a ela, nutrir a sua própria. Antonioni esmiúça mais adiante esse processo de criação de natureza física e mental, no meio termo entre ambas, onde se gesta a força criativa dando à luz o inconclusivo a ser interpretado:

> Creio que todos os realizadores têm em comum o hábito de olhar atentamente para o interior e exterior deles mesmos. Num determinado momento, as duas visões aproximam-se e, como duas imagens que se focam, sobrepõe-se. É deste acordo entre visão e cérebro, entre visão e instinto, entre visão e consciência, que nasce o impulso de falar, de mostrar (ANTONIONI, 2017d, p. 33).

Nesse processo, depreendemos, tendo em vista a teoria de Youngblood, que se privilegia o consciente inarticulado, visto a alternância entre subjetivo e objetivo, visão com cérebro, instinto e consciência como articulação das percepções obtidas. Por meio disso, pode-se formular a multiperspectivação para a interpretação do filme, uma vez que o próprio criador se fragmenta na gestação das ideias. Além disso, os acordos que a visão estabelece nos dão um claro indício da sinestesia atuante no estilo de concepção de Antonioni. Isto porque é formada uma terceira consequência, justamente o ato criativo, das junções entre pares que se fazem em complemento à visão. Logo, se no próprio "método" de Antonioni esse recurso é utilizado, a extensão dele para a percepção do espectador é praticamente inevitável.

O desinteresse pelos padrões convencionais da linearidade dramática foi também enunciado por Antonioni em entrevista a Pierre Billard em 1965, publicada junto ao material de edição do roteiro de *Blow-Up*. Nessa ocasião, o diretor declara não acreditar que as velhas leis do drama tenham ainda alguma validade, pois hoje, conforme declarou, "as histórias são o que são, sem um começo nem um fim necessariamente, sem cenas-chave, sem um arco dramático, sem catarse. Elas podem ser feitas de farrapos, de fragmentos, tão desequilibradas quanto a vida que levamos" (ANTONIONI et al, 1971, p. 5, tradução nossa). Essa ideia conflui ao que preconiza o cinema expandido de Youngblood (1970), para quem o drama enquanto gênero chegou ao fim: momento em que as novas técnicas e tecnologias cinematográficas devem definir o cinema sinestésico como sua mais pura linguagem. Além disso, a própria ideia de as histórias serem constituídas de fragmentos demonstra bem a linguagem esperada pelos teóricos que Youngblood cita em *Expanded Cinema*, pois é justamente dessas migalhas o modo como a consciência reconhece os eventos na realidade, fazendo da arte o meio de exprimi-la genuinamente. Como o próprio autor pontua em sua obra teórica: somos uma geração de poetas, o que nos faz experimentar o mundo em pequenas doses.

Em uma conversa anterior, com os alunos do Centro Sperimentale di Cinematografia, nominada como "Doença dos sentimentos", em 16 de março de 1961, publicada em Aprà (2017), Antonioni também enuncia as características de sua direção,

suas ideias e visão sobre o cinema, bem como de algumas histórias de seus filmes. Em um momento de sua fala, ele declara:

> De filme em filme, aos poucos eu fui eliminando em primeiro lugar certos tecnicismos, certos preciosismos técnicos. Dos quais devo dizer, porém, que não me arrependo agora, porque sem eles eu talvez não tivesse chegado a atingir uma simplicidade maior. Até mesmo agora eu posso tomar a liberdade de fazer, e faço, erros de gramática. Faço-os de propósito porque acho que consigo uma maior eficácia. Por exemplo, certo uso não ortodoxo de "campo" e "contracampo", certos erros na direção de olhares ou movimentos. Portanto, eliminei muitas preocupações e superestruturas técnicas, eliminei tudo o que podia ser os nexos lógicos da história, os saltos de sequência em sequência, pelos quais uma sequência servia de trampolim para a sucessiva; justamente porque me pareceu, e tenho absoluta convicção disto: hoje o cinema deve ser ligado à verdade, e não à lógica (ANTONIONI, 2017a, p. 71).

Fica claro, na passagem acima, o mencionado desapego do diretor aos padrões do cinema clássico/dramático, por assim dizer, excessivamente técnicos. Nesse sentido, a parte lógica, que torna o filme uma equação de imagens com resultados calculados para uma resolução – ao contrário do efeito sinérgico de Youngblood (1970) –, é deixada de lado em prol de um cinema, como dito por ele, ligado à verdade. Ou seja, imagens e acontecimentos que se façam reconhecer na vida:

> A verdade da nossa vida cotidiana não é mecânica, convencional ou artificial como em geral as histórias, do jeito que são construídas no cinema, nos mostram. O ritmo da vida não é equilibrável, é um ritmo que ora corre, ora é lento, ora é estagnado e outras vezes é frenético [...]. Não digo isso para dizer que se deve seguir de modo subserviente os acasos da vida, mas porque considero que através dessas pausas, através dessa tentativa de aderência a uma determinada realidade interna e espiritual, e moral também, surja o que hoje deve ser cada vez mais qualificado como cinema moderno, ou seja, um cinema que não leve tão em conta os fatos externos que acontecem, mas o que nos move a agir de certo modo e não de outro. Porque este é o ponto importante: nossas ações, nossos gestos, nossas palavras são apenas as consequências de uma posição pessoal nossa em relação às coisas deste mundo. É por isso que me parece mais importante hoje em dia tentar fazer um cinema também literário, também figurativo. (Estou falando, é evidente, por paradoxo: porque não creio absolutamente que exista um cinema literário, um cinema figurativo. Existe o cinema, que encerra em si a experiência de todas as outras artes e se serve delas como acredita, livremente). Acho que é importante hoje em dia que o cinema caminhe em direção a esta forma interna, a estes modos absolutamente livres, assim como é livre a literatura, assim como é livre a pintura, que chega à abstração. Talvez o cinema também um dia chegue à abstração;

> talvez o cinema também chegue a construir a poesia, o poema cinematográfico com rimas (ANTONIONI, 2017a, p. 72).

Antonioni se refere tanto à sua visão acerca do que o cinema deve mostrar da vida, isto é, de modo mais fiel ao ritmo das coisas e dos sentimentos conforme lidam com os acontecimentos externos, quanto aos potenciais da arte cinematográfica, que carregam consigo as experiências e os efeitos de outras artes. Dessa maneira, o cinema também pode chegar à abstração, tal como preconiza o cinema expandido de Youngblood (1970). Percebemos, igualmente, a preocupação do diretor em fazer um cinema moderno de acordo com as características mais internas dos personagens, em contraste às externalidades que podem levá-los a agir de um jeito ou outro. Tais perspectivas também vão ao encontro da teoria do cinema expandido, quando Youngblood (1970) propõe o desgarramento dos padrões da literatura e do teatro, a fim de formar uma linguagem audiovisual pura. Isso tende a atingir uma expressão singular das imagens e provocar, assim, impulsos em consonância à intuição e à percepção próprios de um cinema sinestésico, dando a oportunidade de o espectador experimentar o ato da criação pelo reconhecimento e percepção do filme assistido – o que implica o esforço ativo, participativo e criativo do espectador.

Antonioni nunca se apega às imagens pressupostas para a filmagem. Ele se deixa criar de acordo com as condições do momento. Como já dito, seu modo instintivo e intuitivo de filmar – que lhe conferem grande liberdade – não se amarra em padrões, mas sim em sentimentos e imagens instantâneas surgidas conforme a cena e no ato da filmagem. O presente é sempre sua matéria-prima, a fim de não se deixar levar por abstrações resultantes da defasagem da imagem fixada com antecipação. Desse modo, ele está apto a produzir um cinema imprevisível e aberto, em função da variabilidade das imagens concebidas sob influência dos sentimentos no instante da filmagem. Ele diz:

> É claro que na fase de preparação de um filme, um diretor cria imagens na mente, mas é sempre perigoso se apaixonar por essas imagens pensadas, porque depois ele acaba perseguindo a imagem pensada abstratamente em uma realidade que não é mais a mesma que se apresentava no papel. Em vez disso, é muito melhor se adequar a uma nova situação, até porque – e o discurso se amplia um pouco – vocês sabem que hoje os roteiros não são mais os chamados roteiros rígidos, mas estão se tornando cada vez menos detalhados, cada vez menos técnicos (ANTONIONI, 2017a, p. 74).

No texto “Nasceu em Londres mas não é um filme inglês”, disponível em Aprà (2017), o qual é dedicado ao relato sobre a realização de *Blow-Up*, em dado trecho Antonioni declara a respeito do seu processo de criação:

> Como escrevi outras vezes a propósito dos meus filmes, minhas histórias cinematográficas são documentos construídos não sobre uma sequência de ideias coerentes, mas sobre lampejos, ideias, que nascem a cada instante. Eu me recuso, portanto, a falar das intenções que pus no filme ao qual consagro, a cada vez, todo o meu tempo. É impossível, para mim, analisar uma das minhas obras antes que o trabalho esteja completo. Sou um criador de filmes, um homem que tem certas ideias e que espera exprimir-se com sinceridade e limpidez. Eu sempre conto uma história. Quanto a saber se trata-se de uma história sem nenhuma correlação com o mundo em que vivemos, sou sempre incapaz de decidir antes de tê-la contado (ANTONIONI, 2017b, p. 414-415).

É notável a maneira como Antonioni privilegia suas epifanias nesse processo, de modo a fazer um filme como um nascimento constante em meio à sua criação. Verifica-se, assim, a própria formação do filme como uma transformação incessante, sem preexistência de um sentido continuado que tende a um encadeamento narrativo. Isso porque mesmo o diretor só vem a analisar e buscar compreender sua obra após ela estar realizada (tal como o pintor Bill em *Blow-Up*). Ou seja, Antonioni age por puro impulso criativo – desapegado da métrica premeditada do conto – e oferece o melhor da sua concepção honestamente a cada parte criada. Assim, percebemos a ligação com um cinema sem quebras no horizonte do diretor, numa permanência do início ao fim enquanto impulso, energia. Para isso, os incrementos sucessivos ao longo do ato da realização cinematográfica são a metamorfose necessária das imagens em fluxo de nascimento nas ideias do realizador; por conseguinte, a própria despreocupação com sua coerência, advinda desse estilo de dirigir, força o espectador (e também o diretor) a atribuir-lhes sentido ao absorver o impacto das imagens correntes assistidas conforme o filme transcorre. O filme é um conjunto de sentimentos e pensamentos a serem passados ao público para senti-los e exprimi-los de acordo com suas experiências e elaborações sobre o mundo por meio de seu consciente inarticulado.

Na entrevista “The history of Cinema is made on film”, editada por Aldo Tassone em Antonioni (1996), Antonioni declara sobre *Blow-Up* exatamente uma das premissas do cinema expandido de Youngblood, isto é, de que o filme se dá a muitas interpretações devido à questão de fundo ser precisamente a aparência da realidade. Adiante, ele completa com uma possível explicação: o diretor não diria que a aparência

da realidade é igual à realidade mesma, pois aparências podem variar. Igualmente, pode haver muitas realidades no filme; contudo, ele, Antonioni, não está seguro e nem acredita nisso. Para ele, talvez a realidade seja uma relação.

Nesse ponto, a declaração de Antonioni mais uma vez segue uma via de reflexão semelhante ao pensamento de Youngblood (1970), pois este justamente entende a realidade como relacionamentos (*relationships*). E, para ele, o cinema sinestésico é justamente uma arte de relações, isto é, relações de informações conceituais e de design dentro do próprio filme graficamente – é a relação entre o filme e o espectador naquele ponto em que a percepção humana (sensação e conceituação) os une, conforme mencionamos no Capítulo 2 desta dissertação.

Para Antonioni, no decorrer da mesma entrevista, o cinema é uma síntese mnemônica que sempre pressupõe na memória do espectador o que não está presente na tela, ou o que aconteceu antes, bem como todos os desenvolvimentos possíveis de uma situação exposta. Para ele, a melhor maneira de assistir a um filme é transformá-lo em uma experiência pessoal, pois, "no momento em que assistimos a um filme, evocamos inconscientemente o que está dentro de nós, nossa vida, nossas alegrias e dores, nossos pensamentos – nossa visão mental do passado e do presente – como Susan Sontag diria" (ANTONIONI, 1996, p. 214, tradução nossa). Nesse sentido, percebe-se a função forçosamente criativa atribuída ao cinema pelo diretor, pois são imagens que levam à experiência pessoal espectadora expandindo a realidade vivida – sobre o passado e demais aspectos do viver –, de modo a conceber uma interpretação sensível a respeito de questões não responsivas espontaneamente durante a vida. Em suma, o esquema evocado no sujeito por meio do filme assistido lhe proporciona uma ampliação de sua consciência: um campo e extracampo diegético que se comunica com o campo e extracampo da vida real do espectador que lhe dá sentido.

Inclusive na entrevista para a revista *Playboy*, em 1967, contida em Antonioni (1996), o cineasta italiano enuncia as ideias acima dizendo que nunca se cansará de repetir que um filme não precisa ser entendido, uma vez que é suficiente que o espectador o sinta. Segundo ele diz nessa entrevista, ver um filme é uma experiência pessoal e intuitiva igual quando se lê um poema (ANTONIONI, 1996). Em consonância a essa ideia, em entrevista ao escritor Alberto Moravia, justamente acerca de *Blow-Up*, também em 1967, o diretor enfatiza a importância da história contada no filme; no entanto, diz ser mais relevante ainda, para ele, as suas imagens (MORAVIA, 2017). Por isso mesmo, ele afirma a

Moravia que não saberia determinar o significado do filme *Blow-Up*, pois, sempre quando acordava em algumas noites e pensava a seu respeito, a cada vez encontrava um significado diferente (MORAVIA, 2017).

São afirmações que novamente vão ao encontro da teoria de Youngblood (1970) quando este argumenta que a melhor terminologia em lugar de "sinestésico" seria "pessoal", visto que o filme é uma extensão do sistema nervoso central do cineasta. Para ele, a palavra-chave é interpretar, ou seja, por meio das experiências e emoções convertidas em audiovisual puro, há a possibilidade de compartilhamento com o outro disposto a experimentá-las. Dessa maneira, podemos compreender a ligação do pensamento de Antonioni com cinema expandido quando o diretor coloca a centralidade de seu cinema (sobretudo *Blow-Up*) nas imagens, nos sentimentos e na interpretação dinâmica de significados, demonstrando a capacidade da sétima arte em atingir regiões do pensamento e da percepção (consciente inarticulado), renovando e interferindo a cada vez na atribuição de sentido para as obras. Tal como descrever e interpretar sonhos.

Trata-se de algo que, em suma, deriva das potencialidades técnicas e tecnológicas do cinema (movimento de câmera e cinematografia, sonoplastia e trilha, montagem e edição, planos de enquadramento, efeitos especiais etc.), as quais permitem ao espectador a visão da consciência do cineasta com mais complexidade sobre o mundo imagético exibido, podendo, assim, perceber sua percepção pessoal e estabelecer um processo de contínua expansão nas diversas formas de pensar e associar, num devir contínuo, o filme com a vida e o mundo.

Nesse sentido, podemos nos valer da afirmação do próprio Antonioni destacada por Stefania Parigi no texto "Antonioni: eu sou uma máquina fotográfica":

> Se deslocamos um objeto em uma imagem – afirmou Antonioni – não é apenas uma questão de forma, é uma questão muito mais sutil, que se choca com a relação das coisas com o ar, das coisas com o mundo. O mundo é o conceito que está sempre presente em uma imagem. O mundo daquelas coisas que se veem e o mundo de tudo o que existe por trás (PARIGI, 2017, p. 212).

Essa declaração outra vez se assemelha à teoria de Youngblood (1970), para quem o artista e o cientista têm a mesma função, ou seja, revelar um mundo escondido, ampliar a realidade, estimular a formação de conhecimento. Parigi (2017, p. 213) complementa com a seguinte reflexão:

> A imagem pede, portanto, para ser explorada, para que seja dada em leitura [...]. Para Antonioni – como para Vertov –, o olho mecânico é mais sensível do que o olho humano, não apenas no sentido de que vê mais intensamente, mas no sentido de que problematiza o ato visual, tornando-nos conscientes do quanto é "difícil ver o que temos diante dos olhos", de acordo com as teses de Wittgenstein citadas por Antonioni em uma entrevista de 1985.

Assim, atribui valor ao olhar mecânico, que, por sua capacidade, auxilia a ocularidade natural no processo do conhecer o mundo e suas relações, porquanto é capaz de lhe trazer problematização e aprofundamento por meio da imagem, como modo de potencializá-la: "Ver – escreve Antonioni –, para nós, é uma necessidade [...]; para um diretor, o problema é captar uma realidade que amadurece e se consome, e propor esse movimento, esse chegar e prosseguir, como nova percepção" (PARIGI, 2017, p. 213). Portanto, a conjugação dos elementos cinematográficos audiovisuais com o movimento e o tempo inerentes à sétima arte conferem à imagem possibilidades além, em plena metamorfose progressiva, de revelar (ou desvelar) a realidade representada, sugerindo conhecimento renovado e expansivo.

Nesse sentido, o fazer cinematográfico de Antonioni se realiza na exposição do seu pensamento, na edição do filme e na interpretação pessoal do real conforme se lhe afigura no instante, para ser posto à disposição da visão e da consciência do apreciador:

> Privada de qualquer lógica mimética e dramatúrgica, a imagem de Antonioni é um modo de expressar a própria visão do mundo, extraindo também a "extraordinária possiblidade de mentir" que ele atribui ao instrumento de gravação. Já que até mesmo a mentira pode ser o "reflexo de uma autenticidade a ser descoberta". "Observando um fenômeno nós o modificamos – são ainda palavras de Antonioni –, a partícula que tentamos fotografar muda de trajeto. Em outras palavras, a observação da realidade só é possível em nível poético" (PARIGI, 2017, p. 216).

É precisamente em *Blow-Up,* como um autêntico *design scientist*, que o diretor demonstra uma das suas experiências mais corriqueiras enquanto artista visual extracinematográfico, quando insere o processo das ampliações fotográficas feito por ele no passado em cima de suas pinturas de montanhas e superfícies, tal qual Thomas procede no filme com as fotos do parque. São alargamentos que desestruturaram completamente a noção significante das imagens fixas e provocam uma indefinível variabilidade do sentido da realidade, o que em arte – logo, representação – oferece a oportunidade

contínua da interpretação e compartilhamento de perspectivas entre artista e público. Segundo Parigi (2017, p. 217),

> No congelamento do dado sensível completado pela imagem fotográfica se opõe o movimento incessante das coisas e dos corpos. A realidade escapa, portanto, não apenas porque nenhum instrumento pode segurá-la, mas porque está em contínua transformação. Ela é um vazio e um mistério, em seu quase mágico animismo. Não por acaso Antonioni denominará montanhas e planícies encantadas suas obras de pintor, realizadas aplicando às aquarelas o mesmo procedimento de ampliação fotográfica e de abstração de *Blow-up – Depois daquele beijo*.

Portanto, partindo da premissa da utilização do método de ampliação fotográfica realizado por Antonioni em suas pinturas em tela, verificamos o mesmo procedimento sendo construído em pleno desenvolvimento, em contínua metamorfose – daí o sincretismo sinestésico – em *Blow-Up*. Tal similaridade nos faz constatar como o artista lança, desse modo, a exibição de sua consciência por meio do mimetismo de uma experiência pessoal. Demonstra-se com isso mais uma das características do cinema expandido, ou seja, o filme como extensão do sistema nervoso do diretor e de sua consciência.

4. O CINEMA EXPANDIDO EM *BLOW-UP*

4.1 CRIAÇÃO INTERPRETATIVA

A análise fílmica tem diversos modos de ser feita. Não há um critério canônico ou estabelecido como universal (AUMONT; MARIE, 2013, p. 7); contudo, observamos nos registros escritos de análise e crítica de filmes uma considerável presença de procedimentos que se valem da combinação entre linguagem narrativa e aspectos técnicos e artísticos, a fim de encontrar um sentido lógico inerente à obra, composto pelos seus encadeamentos narrativos e semânticos. Assim, a análise fílmica caminha na direção de decifrar o filme de acordo com as intenções pré-definidas do cineasta – com seu histórico e características autorais – juntamente aos significados dos elementos postos nas cenas, às nuances psicológicas dos personagens, bem como ao transcorrer dos planos e sua decupagem, ao acompanhamento do som, trilha sonora, posicionamento e movimento de câmeras, desempenho dos atores, entre outras possibilidades visíveis. Ou seja, tais abordagens nos parecem pressupor que, quanto mais esmiuçado em seus múltiplos aspectos e pormenores, melhor o filme pode ser compreendido em seu significado objetivo.

Em Vanoye e Goliot-Lété (1994), a análise fílmica é considerada um exercício de decomposição dos elementos constitutivos da obra para que o analista adquira um certo distanciamento dela. Em seguida, os autores propõem a reconstrução, em que se estabelecem elos entre as partes isoladas que foram decompostas, o que consideram ser uma atividade de criação do analista. Contudo, enfatizam que tal invenção tem seus limites estritos, justamente para evitar que se reconstrua um outro filme diferente do analisado. Para eles, o filme não deve ser superado; portanto, precisa ser o ponto de partida e o ponto de chegada da análise. Assim, Vanoye e Goliot-Lété (1994) traduzem a decomposição como a tarefa de descrição do filme, enquanto a reconstrução como o ato de interpretá-lo.

Os autores, entre outras advertências, apontam que uma das fraquezas do analista de filmes é criar uma fabulação pessoal sobre a obra, o que pode acarretar na defesa de uma hipótese falsa sobre ela. Para evitar isso, primeiro aconselham que se faça uma autocrítica para se permanecer flexível intelectualmente e, assim, conseguir enfrentar imprevistos e uma mudança de rumo. O analista pretende compreender o filme para

elaborar um discurso sobre ele (trabalho) – algo que o diferencia da posição de espectador normal que unicamente busca o lazer. Vanoye e Goliot-Lété (1994) entendem que a análise é um caminho árduo, que requer paciência e dedicação, passando por tarefas obrigatórias e resistindo às seduções que o filme invoca no espectador; no entanto, advertem que o esforço excessivo pode, muitas vezes, culminar na angústia do vazio. Desse modo, os autores propõem, também, caso a angústia venha a acometer o analista que não consegue encontrar caminhos, que ele a deixe seguir seu percurso, não usando de instrumentos de análise contra ela, para que o filme execute seu trabalho também. Ou seja, propõem que o analista possa, às vezes, se entregar ao filme sem fazer nenhum esforço intelectual particular, a fim de conquistar uma nova disponibilidade que o permita ser surpreendido, de modo a poder observar elementos novos – de uma forma sutil e refinada – que escapem de suas preocupações e ideias específicas a respeito dela. Eis uma forma de modificar e flexibilizar sua metodologia que fora enrijecida pela angústia. Mas evidentemente os autores não recomendam parar por completo toda atividade intelectual.

Em *Ensaio sobre a análise fílmica*, Vanoye e Goliot-Lété (1994) exemplificam a forma como entendem que deva ser feita a análise fílmica. Tal intento é pautado em minuciosa análise, plano a plano, observando os ângulos de filmagem da câmera, seus movimentos e os quadros, além de diversos outros componentes que perfazem o todo do filme, extraindo, assim, suas conclusões e significados que possam decifrá-lo.

Nesse sentido, notamos o funcionamento da análise fílmica feita de modo metódico, disciplinado e intelectualmente atento. Ela cria demarcações importantes no filme e se conduz conforme um conhecimento o mais metódico e objetivo possível. Por isso, esquadrinha a obra fílmica a ponto de eliminar ao máximo suas interrogações e aberturas. Ao descrever e interpretar, o analista elabora uma virtualidade do filme, ele o reconstrói e o faz existir discursivamente de modo a gerar interesse a respeito dele.

Contudo, apesar da importância da análise fílmica descrita, consideramos que ela se atém amplamente às fórmulas constituintes da obra para buscar uma tradução objetiva dela. E, nesse processo, é possível que se percam as próprias essências por ela emanadas enquanto obra de arte, as quais, com frequência, não são visualmente lógicas, mas são indispensáveis para o desfrute das potências que cria. Tais essências permitem um envolvimento profundo com o filme, expandindo a consciência do espectador, permitindo-lhe extrair do assistido muito mais que suas relações demonstráveis em uma camada concatenada. Dessa maneira, consideramos que, para se chegar a esse ponto, uma

análise em torno dos parâmetros do cinema expandido confere uma fluência libertária ao espectador, em que ele deixa de ser ou passivo ou analítico para se tornar criador. Assim, a análise fílmica se torna uma criação interpretativa.

Em oposição a alguns dos pré-requisitos de Vanoye e Goliot-Lété (1994), notamos que em Youngblood (1970) não existe a necessidade da distância entre espectador e filme, pois a proximidade e o envolvimento são importantes para alcançar a participação e a expansão da consciência. E mesmo com relação ao espectador, ele se torna elemento indispensável para o cinema expandido, pois vai além da mera passividade: é forçado a criar o que assiste. Assim, o espectador vive o filme. Além disso, essa vivência ocorre no contato em bloco com a obra, assistindo-a como a um mosaico, no todo sincrético, a perceber suas potências essenciais e experimentá-las, dando-lhes um sentido pessoal no interior do filme. Dessa maneira, mais uma vez se diferencia do método de Vanoye e Goliot-Lété (1994), que decompõe para depois interpretar em prol da objetividade.

Por isso, baseando-nos em Youngblood (1970), empreenderemos um esboço de análise/interpretação de *Blow-Up* para percebê-lo num todo, com suas potências de estimulação sinestésica e criativa, de modo a perspectivarmos sua linguagem audiovisual, a fim de encontrar associações e sentidos além de uma análise narrativa e causal das intenções do filme. Assim, não estabeleceremos, neste momento, relações investigativas com nenhuma literatura crítica e analítica, pois tentaremos expressar nossa consciência perceptiva pela empatia gerada por meio experiência do contato com o filme, ou seja, uma interpretação pessoal buscando encontrar elementos do cinema sinestésico. Ademais, buscaremos os momentos de ponto de contato entre composição técnico-estética (a forma) e a diegese (conteúdo), visando a notar padrões, coincidências e dissonâncias conjuntos na experiência da percepção de seu processo de construção estética e conceitual. Para essa tarefa, nosso estímulo está em dois pontos: na passagem de *Expanded Cinema* em que Youngblood enfatiza que o objeto fundamental do cinema sinestésico não pode ser fotografado, pois são forças e energias, portanto, não é absoluto o que se está vendo, mas sim o processo e efeito do que é visto, o fenômeno da experiência que existe apenas no espectador (YOUNGBLOOD, 1970). E também na declaração de Antonioni – que muito revela o caráter de seu cinema expandido –, segundo a qual encontra um significado diferente para *Blow-Up* a cada vez que se põe a pensar a seu respeito.

A nossa intenção é demonstrar discursivamente a experiência da percepção a notar determinados padrões em devir no todo sincrético do filme e seus efeitos sinérgicos atuando na composição da realidade mitopoética de *Blow-Up*. Selecionamos, assim, algumas cenas do filme que nos dão uma liberdade criativa usando de trechos, objetos, técnicas, diálogos, movimentos, padrões, desvios e personagens para entendê-lo como uma realização que trabalha o dentro e o fora, a mostrar vida própria, enquanto *design* de seu diretor que propicia seu reconhecimento consciente amplo pelo espectador, ou seja, que oferece uma experiência de cinema expandido.

Por fim, Sergei Eisenstein (2002, p. 29) expõe do seguinte modo a interpretação criativa do espectador em contribuição junto ao cineasta:

> A força do método reside também no fato de que o espectador é arrastado para o ato criativo no qual sua individualidade não está subordinada à individualidade do autor, mas se manifesta através do processo de fusão com a intenção do autor [...] Na realidade, todo espectador, de acordo com a individualidade, a seu próprio modo, e a partir de suas próprias experiências – a partir das entranhas de sua fantasia, a partir da urdidura e trama de suas associações, todas condicionadas pela premissa de seu caráter, hábitos e condição social –, cria uma imagem de acordo coma orientação plástica sugerida pelo autor, levando-o a entender e sentir o tema do autor. É a mesma imagem concebida e criada pelo autor, mas esta imagem, ao mesmo tempo, também é criada pelo próprio espectador.

Ou seja, percebemos que Eisenstein ruma em direção à liberdade criativa do espectador, mas ainda respeita a intenção do autor como ponto de chegada. Em nossa análise, não existirá essa preocupação de encontrar os motivos autorais mais genuínos, pois, como preconiza o cinema expandido, o espectador precisa ser um artista junto ao cineasta, como forma de lhe dar um *feedback* sobre o filme. Assim, buscaremos expandir nossa consciência por meio das imagens percebidas do filme, naquilo em que ele mais nos afetou. Logo, nossa análise fílmica não exclui a interpretação criativa e assume um caráter ensaístico de perspectiva fluída, refletida, rememorada e prazerosa sobre *Blow-Up*, distintamente de uma abordagem analítica que opera por decomposição e reconstrução, a qual requer contato constante, pausado e cirúrgico com o filme.

4.1.1. As Duas Câmeras

Blow-up, ao estilo de Antonioni, exprime um vazio das coisas em geral, dos lugares e das paisagens, mas um vazio potencialmente vivificável. Sua filmagem deixa um ínterim de acontecimento iminente, mesmo que o roteiro não faça nenhum apelo premeditado para que situações venham à tona. Há uma tensão cúmplice entre enredo e câmera em que um está a enfatizar o outro sem que necessariamente haja algo para inter-relacioná-los de saída. Uma possibilidade à espreita observa e pode intercorrer a qualquer momento para modificar o rumo da história representada.

Um campo gramado aberto mostrado por uma câmera ao alto marca o início e o final da trajetória do filme. No começo, nada havia ali senão os letreiros dos créditos iniciais. Ao final, Thomas (David Hemmings): isolado, confuso e deslocado para um mundo novo (em paridade ao espectador), dissolve-se na imagem como um anônimo visto do alto por uma consciência formadora. E o mesmo verde vazio do gramado inicial retorna. É como se a câmera, tendo saído dali para um passeio ordinário pela trajetória de Thomas, retornasse à sua origem após ter apresentado ao público os aspectos mais intrigantes daquela história. Curiosa e brincalhona, ela mostra um Thomas aficionado por outra câmera: a que ele maneja fotograficamente. Ao mesmo tempo que essa câmera, em determinado momento, embaralha a compreensão de Thomas a respeito de seu entorno com as complicações da realidade tal como se presume ela ser, a câmera do filme traz a mesma interrogação do protagonista ao espectador.

Em comum, a câmera de filmagem e a câmera de Thomas trazem a possibilidade do desenvolvimento do filme: é uma questão de escolha cognitiva. Foi possível ao fotógrafo enxergar além do natural e descobrir por meio do olhar técnico independente – como na *Filosofia da Caixa Preta*, de Vilém Flusser – de seu obturador uma história criminal. Registrada em linhas, contornos, borrões e manchas, à medida que se aproximava em edição, mais se descobria uma cena não captada pela filmagem. Porém, à proporção que ficava ainda mais próxima a figuração da imagem, dúvidas sobrevinham ao entendimento de Thomas. O contexto, portanto, requeria uma justa medida que se encaixaria na lógica ocular para confirmar um fato, pois, chegado ao limite da ampliação, não mais se poderia atestar a certeza, visto que faltavam as relações ambientais para a solução da cena. Por sua vez, a câmera de filmagem nos coloca numa posição parecida com a de Thomas: ela passeia, gira pelos personagens, filma-os tanto de frente quanto de

costas, documenta Thomas como uma figura exótica. Ao mesmo tempo, ela brinca, se esconde, dá pistas de longe (como o duvidoso espião do restaurante ou a mulher do parque que se dissolve entre os transeuntes), mergulha em alguns *zooms* em figuras e objetos não notados na encenação, traz novos elementos por diversos ângulos, como o luminoso do parque que ora brilha, ora não. Ela, também, faz as vezes dos olhos de Thomas que, quando está guiando seu conversível, tem o acompanhamento da filmagem como em *road movie*. Objetivamente, transmite-nos o vazio dos espaços povoados ou da natureza, suas vibrações e efemeridades, pelo acompanhamento de Thomas e seus rastros. Igualmente à câmera fotográfica, ela dá azo à teoria do assassinato. Quando o protagonista revela as fotos, no silêncio de prender o fôlego, ela se esconde atrás das já reveladas, como se dali fosse se precipitar algo imprevisível a qualquer momento. Seja da parede onde se encontra nesse plano como espiã, seja da própria imagem filmada – a qual gera outra imagem, a fotográfica, dando à cinematografia um extracampo a ser imaginado e aproveitado em desdobramentos. Nesse jogo, percebemos que o menos importante é a revelação. No congelamento da imagem fotográfica ou na sucessão da linguagem cinematográfica, o entendimento é uma concepção idiossincrática que alivia ou se encaixa ao gosto do espectador. Os muitos reais possíveis em meio ao real.

A câmera de filmagem faz o acompanhamento de sua semelhança fotográfica e, assim, entremeia o personagem Thomas, de modo a conceber um enredo que conta sobre ele e ambas. A grande problematização do filme é mais do que um clímax ou quadros dramáticos. Trata-se da hipótese factual mediada pela imagem técnica – é verdadeiramente um movimento de angústia inquietante na busca por referências e sentido. De tal maneira, encontramo-nos dentro de uma experiência epistemológica e científica por meio da arte. Isso Antonioni faz pela mescla operacional da cinematografia com a fotografia, por meio das quais personagem e espectador se juntam no desenrolar. A máquina fotográfica registrou e condensou suas capturas para oportuna revelação de cada uma delas. Na sequência em que Thomas a faz, mostra-se o que ele captou nos disparos congelantes e algo a mais não percebido por ele e nem pelo filme narrado. Desse modo, a câmera do filme vem a esmiuçar o processo para significá-lo em irresolução. Atribui-lhe um desenvolvimento que põe em confronto indivíduo, imagem e fato. Nas tomadas às costas de Thomas, por trás das fotografias ou nos *closes* repentinos nas imagens ampliadas ao varal, a câmera não pretendeu corrigir ou desmistificar a imagem fotográfica; pelo contrário, deu-lhe continuidade e enlace ao desenvolvimento cognitivo

do enredo da maneira como Thomas vinha a avançar. No final das contas, o movimento da câmera foi o responsável pela criação de uma atmosfera minuciosa e mental coerente ao suspense em que se adentrou/criou. Assim, vemos a importância de uma câmera criativa para a experiência do filme.

O movimento em sucessão dos fotogramas cria a filmagem da história do filme, e ela versa sobre imagens fotografadas. Por sua vez, estas expandem o enredo e as possibilidades do filme numa relação de retroalimentação e de mútuo sentido, ao passo que atestam sua independência funcional por meio da obra, criando um limite demarcado entre cinema e fotografia. Sinteticamente, a filmagem metaforiza com o uso da representação da atividade fotográfica de modo a estabelecer uma reflexão metacinematográfica que, ao mesmo tempo, converte-se numa discussão sobre as próprias expressões artísticas relatadas na história de *Blow-up*. Curiosamente, no plano individual, Thomas segue o fluxo oposto, ou seja, age pela metonímia que sugere, pelos pigmentos da imagem, o fato total.

Figura 5 - Câmera fílmica, câmera fotográfica e suas cenas sobrepostas

Fonte: captura de tela do filme

Em Antonioni observamos um roteiro reflexivo acerca da própria atividade cinematográfica sem abrir mão do suspense montado. Nesse ponto, nossa desconfiança, enquanto espectadores, é sobre nós mesmos e o quanto somos capazes de definir o que é real ou psicologismo na instância representativa cinematográfica. Somos lançados ao interior do filme e convidados a participar desse jogo de focalização e observação das

hipóteses da realidade, mas, ao final, quedamos rendidos e confusos igual a Thomas em sua nova dimensão assumida em favor do fantástico.

4.1.2 Criação e Dissolução

Os personagens do filme têm origem indefinida e destino insondável. A câmera os apresenta tendo-os encontrado já em movimento, vindos de uma direção não sabida, ou então fixados, mas sem qualquer introdução. Thomas é o fotógrafo imiscuído no albergue e sai em fila junto aos demais frequentadores – este é o primeiro encontro com o personagem, localizado entre os demais figurantes. O pintor Bill (John Castle), que estava em pé e parado, surge de repente como um suposto vizinho que se manifesta no plano de fundo de Thomas. Sua presumível esposa (Sarah Miles) vem a passos velozes para se encontrar com o exausto Thomas na cadeira – mas de onde ela veio não se mostra. A câmera não distingue o espaço de cada um, trabalha com a mescla dos ambientes. O estúdio de Thomas é um labirinto com muitos desvãos, gabinetes e cenários diversos. Antonioni cria um mundo inteiro em espaços herméticos e os preenche de suspense com seus movimentos angulares de câmera. Muitas vezes, o mesmo estúdio é apresentado em ângulos tão diferentes que parece outro lugar, tal qual um cômodo novo do local de trabalho do protagonista.

Os *clowns*, personagens que parodiam e sintetizam a ideia da trama, vêm ao acaso na velocidade de um carro. Sua origem, e o que querem com sua performance, igualmente fica em aberto – simplesmente estão ali, escolhidos pela filmagem. Ron (Peter Bowles), o amigo e provável editor de Thomas, sem qualquer prenúncio, aparece pela primeira vez almoçando num restaurante. O mesmo se pode considerar sobre as duas modelos que aparecem do nada e insistem em ser fotografadas por Thomas. Tudo, de repente, está ali a dar as caras para a câmera ou então ser alcançado por ela. E o que dizer do casal fotografado no parque? Nada mais misterioso e impreciso, sobretudo com relação à mulher (Vanessa Redgrave). Inicialmente, a câmera, no lugar do olhar de Thomas, flagra-os subindo uma pequena colina, assim, atraindo-o. Após as fotos e o desenrolar dramático entre o fotógrafo e a mulher, seu amante já havia desaparecido da cena, e ela corre para o fundo de campo para sumir no horizonte. Posteriormente, ela ressurge às pressas na porta de Thomas e não se sabe como ela conseguiu chegar até ali de surpresa quando apenas Thomas era o foco central da imagem – e a mulher praticamente invade a cena com o

quase desaviso da filmagem. Desse modo, os personagens de *Blow-up* são criaturas de surgimento autóctone em meio ao todo ou à multidão, personagens fantásticos vindos para o desempenho da câmera.

Semelhantemente ao surgimento, seus fins na trama são puro desvanecimento, sem maiores pistas ou indicação de continuidade. A câmera os acompanha até certo ponto, quando saem de cena ou se dissolvem. É o que ocorre literalmente com Thomas; num único golpe mágico ele some no gramado visto pela câmera alta, a mesma do início do filme. Os *clowns*, que há pouco dividiram com ele a cena, ficam onde estavam, aparentemente jogando a partida imaginária de tênis, ou seja, permanecem na fantasia condizente. A companheira de Bill, Patricia, sai de cena ao deixar o estúdio quando dialogava com Thomas sobre a existência ou não do flagrante fotográfico do assassinato. Nesse momento, confunde-se ainda mais a compreensão das relações do filme, ou mostra como elas são arbitrariamente deduzidas pela compreensão espectadora, pois há dúvidas se ela e Thomas são amantes. Ao final de sua aparição, ela mira o fotógrafo e desce as escadas. A câmera fixa permanece no ambiente e vai com Thomas. Bill, presumivelmente, teve apenas sua única aparição no filme quando do diálogo sobre os quadros, e dali saiu para não voltar mais (a não ser deitado de bruços no ato sexual com Patricia, quando espiados por Thomas). Ron, que fora encontrado numa reunião festiva noturna, termina sua trajetória também ao sair de cena ao fundo, quase de costas, com a câmera fixa, após convidar Thomas para a diversão em vez de insistir com a discussão sobre as fotos e da realidade do fato do crime. As duas modelos que imploram um ensaio, por sua vez, são expulsas por Thomas após ele ter se divertido com elas no estúdio e se vão sem deixar pistas. Finalmente, o caso mais intrigante, a mulher do parque tem três desaparecimentos descoordenados dentro da história: o primeiro, a já mencionada saída às pressas do parque; depois, após a cena com Thomas no estúdio, quando vai embora deixando um número de telefone falso; por fim, uma rápida aparição e desaparição em meio aos transeuntes na rua na noite em que Thomas decide desvendar todo o mistério – ela também se dissolve magicamente quando flagrada pelo olhar de Thomas.

Desse modo, os personagens são amostras ou pontos que ligam uma narrativa energética e pessoal de Thomas, que é o campo de força do filme. Tal narrativa é um acontecimento indutivo que vai aos passos do protagonista e suas decisões; assim, não há explicações ou introduções que impliquem a necessidade ou não de tais personagens. Suas aparições, com exceção da dos *clowns*, são como um efeito da trajetória de Thomas.

Quando surgidos, têm seu comportamento estudado momentaneamente pela câmera, que gira, volta e busca novos ângulos que os ponham em evidência ou em interação com o fotógrafo. E, por acaso, determinam a trilha de Thomas em sua busca, que também é uma hipótese incerta. Nada se mostra óbvio no filme, mas pode ser montado e coordenado sinergicamente em diferentes configurações conscientes, em consonância aos possíveis da fotografia e do cinema.

4.1.3 Os Fragmentos da Comunicação

As cenas de *Blow-up* são conduzidas como se fossem seletivamente encontradas em meio ao cotidiano comum e encaminhadas pelo personagem Thomas. A câmera o documenta enquanto indivíduo londrino com suas paixões, ousadias e paradoxos. Dele nada se sabe a não ser aquilo que o próprio percurso contínuo do filme apresenta. Sem preâmbulos ou introduções, somos carregados ao sabor dos impulsos do protagonista à história indireta do filme, o qual acontece por acaso, sendo resultado do caminhar de Thomas e sua força-motriz. Ele é o fato central, os eventos são reverberações de sua vivência e personalidade. Assim, não há lógica condutora para o conhecimento de um enredo e as relações que o constroem com vistas a um determinado fim, mas sim uma câmera de filmagem que acompanha e presume; que perscruta e cria.

A câmera de filmagem é uma colecionadora de durações e fragmentos. No percurso pelo qual se dirige à companhia de Thomas, ela se permite intervenções repentinas e rumos diversificados. Por esse motivo, as imagens do enredo de *Blow-up* são providas de uma quase aleatoriedade que as concebe tal como uma projeção mental a ser montada, a exemplo da arte que as origina. Poucas de suas cenas têm sentido numa trama, de modo que qualquer colocação ou interrupção (por exemplo, a dupla de modelos que insiste por uma sessão fotográfica) tem o mesmo valor que os conflitos e tensões que desenvolvem o filme. Nessa formação, percebemos ser mais plausível a montagem pessoal do espectador acerca da história assistida, do que a indução fragmentário-narrativa que a câmera nos traz. Logo, as imagens não se encaixam enquanto um desenrolar que ruma para um final a ser esperado; cada cena traz uma carga de possibilidade existencial em meio ao vazio dos amplos espaços externos ou dos labirínticos internos, todavia, sem se preencherem mutuamente enquanto narrativa unívoca, de maneira a muitas vezes surpreender na cena subsequente. Vale mais a

dedução do espectador para a montagem do quebra-cabeças do filme a partir das pistas da filmagem. Ela nos fornece mensagens visuais de múltiplos sentidos e vinculações, mas que não encontram completude de ligação entre si. Há sempre uma ideia no ar que as cenas de *Blow-up* não mostrarão em ampla delineação, em que faltará o vestígio determinante.

Da mesma forma que isso ocorre num percurso quase aleatório se imiscuindo cada vez mais no universo particular de Thomas para mostrar suas complexidades, as deduções a partir da narrativa também têm ocasião por meio dos diálogos entre os personagens. Em planos móveis ao longo das conversações, a câmera dá o mesmo tom das lacunas que ficam do discurso, trazendo uma oscilação e um efeito de desencaixe. Em três momentos essenciais do filme podemos notar tais exemplos. Primeiramente, o diálogo entre Thomas e a mulher interpretada por Redgrave no estúdio: nada se sabe a respeito dela, nem mesmo seu nome (ainda que o roteiro a nomeie como Jane) e o que fazia no parque à hora da fotografia. Há de se considerar que nem mesmo Thomas é apresentado nominalmente ao longo do filme. Só o conhecemos pela informação de ficha técnica do roteiro, igual a Jane. Nessa cena, a tensão e a gestação de algo repentino a ocorrer conduzem as ações. O diálogo apenas toca em pontos parciais e considerações lúdicas daquele momento. Não se expande, de modo objetivo, mais nenhum conhecimento acerca dos personagens e das situações anteriores. Assim, a câmera permanece em tomadas e ângulos distintos em consonância ao grau dialógico incerto e peculiar – a significação visual importa mais enquanto efeito do que o desenho textual do enredo.

Em outro momento, o encontro do fotógrafo com sua vizinha Patricia no estúdio exibe falas sem respostas completas. Igualmente, põe-se em dúvida se Thomas de fato viu o crime (porquanto apenas o fotografou). Patricia considera a imagem da revelação fotográfica tão subjetiva quanto os quadros de Bill. Mais uma vez, não temos informações suficientes para entender biograficamente os personagens.

Por fim, a cena com Ron na festa em que Thomas o encontrou em meio à noite, quando mais uma vez são postos em dúvida a observação e o registro de Thomas. Há o acompanhamento das incertezas dos personagens, e a história se dissolve um pouco mais de seu centro problemático e se encaminha para mais um interlúdio narrativo.

Esses exemplos definem o quão aleatoriamente é constituída a história do filme. Não há informações completas, sequer nomes e funções verbalmente dados. Assiste-se a uma condução visual com excertos de falas que permitem ao espectador formular uma

ideia de enredo que, aos poucos, desfragmenta-se em seu próprio ceticismo para não deixar dúvidas da linguagem artística cinematográfica e sua ilusão fundamental. Cabe, portanto, ao espectador, por meio de seu consciente inarticulado, assumir o caos vigente e lhe dar o reconhecimento ontológico de uma nova ordem.

4.1.4 Pintura, Fotografia e Cinema

Há cinco perspectivas de arte em *Blow-up*. Não apenas isso, mas sobretudo uma interlocução entre pintura, fotografia e cinema. A quinta perspectiva, a da performance/atuação de atores, será discutida no próximo tópico. A primeira é justamente a fonte inspiradora de *Blow-Up*: a literatura de Julio Cortázar. Do interior dela, Antonioni extrai a problematização entre percepção, realidade e relato, cada qual em uma dimensão a ser entrelaçada às demais.

O nosso ponto de partida é obviamente o cinema, pelo lado da projeção ao espectador. No entanto, só se vai perceber a importância do regime de transições e expressões entre elas na medida em que pintura e fotografia começam a problematizar a narrativa até que afetam a cinematografia, e então esta revela o mesmo sintoma das outras.

A câmera do filme desde o início acompanha Thomas, após tê-lo encontrado na fila de saída do albergue. Em seguida, vai com ele ao seu estúdio, onde se tem a utilização da máquina fotográfica e a primeira abordagem sobre a fotografia: trata-se de uma demonstração performática junto à modelo Veruschka, em que há uma alusão erótica/sexual na atividade de fotografar em poses, na relação entre modelo e fotógrafo. Thomas é um controlador e formador de imagens. Ele provoca sensações na modelo enquanto a fotografa. Quer que tudo saia conforme seu gosto preconiza. Sua intenção é puramente comercial, o que demanda um convencimento forjado por parte da fotografada. E Thomas demonstra domínio da situação, o que se repetirá em outra cena adiante em mais fotos de estúdio. Nesses momentos, a câmera do filme documenta e expõe a natureza profissional controladora e tragicômica de Thomas. Tudo porque o fotógrafo objetifica suas modelos, mas delas obtém menos do que gostaria, resultando em sua insatisfação. Desse modo, ele expressa seu descontentamento em forma de tirania, mas não escapa da caricatura da frustração pueril e impotente. Ele não se realiza na sua produção incubada, mesmo que conduza monocraticamente o processo. Por isso, sai ao espaço externo para tomar imagens casuais sem qualquer intervenção.

Adiante, o encontro com Bill resume o primeiro paralelo artístico traçado pelo filme. O pintor, de inspiração cubista e pollockiana, trabalha sem nunca saber o objetivo imagético e pouco compreende de suas obras até que descubra algo verossímil delineado por acaso. Menciona ser esse um tipo de trabalho investigativo, tal como o de detetive num crime. Thomas, aspirante a artista fotográfico autoral, fica impressionado e tenta comprar alguma obra, porém, Bill nega-lhe a venda.

Contudo, mais à frente, após todo o frenesi fotográfico do protagonista, temos o momento da revelação das fotos tiradas no parque. Ocorre nesse processo algo muito parecido com a criação plástica descrita por Bill: as fotografias, então, começam a revelar o que não se viu diretamente a olho nu. Bastou Thomas ampliar algumas cenas e observá-las bem com o *zoom* da lupa, que surge um homem armado entre os arbustos pronto para atirar contra alguém do casal. Dado o interesse e aflição da mulher ao procurá-lo para obter os negativos, Thomas faz menção de presumir ser uma conspiração para matar o amante da cena. E o fotógrafo vai descobrir por meio das fotos que houve o assassinato e ali estava o cadáver, delineado em manchas e borrões na fotografia. Logo, a observação daquela situação não feita diretamente pelos olhos de Thomas, e sim pela intermediação da câmera fotográfica, não lhe permitiu compreender por meio de seu entendimento espontâneo e intuitivo o que havia ocorrido naquele parque. Contudo, a câmera fotográfica o salvou dessa limitação (rememorando Flusser, mais uma vez) e lhe trouxe a impressão que ele buscava talvez previamente (como ecos da fala de Bill). Nesse ponto, Thomas se viu refém da imagem fotográfica em oposição ao que costumava praticar em suas fotos de estúdio – a fotografia brincou e deixou Thomas confuso, atiçando-o em sua obsessão. O sinal revelador remonta ao evento como o fora do quadro da foto, mas dentro do extracampo do filme.

Figuras 6 e 7 - O suposto assassino e sua arma fotografados

Fonte: captura de tela do filme

Esses dois eventos aproximam expressiva e formalmente pintura e fotografia. Ambas se assemelham quanto à capacidade de obter representações subjetivas e concebidas pelo artista. Ainda que a fotografia seja uma captura direta em que se congela o objeto ou a cena fotografada, sem a intervenção criadora direta do fotógrafo, sua micromaterialidade, a granulação, não se distingue tanto dos mínimos da pintura – ambas têm pontos, traços e linhas que, de perto, não produzem sentido e ligações, mas, no todo, dão a forma representada. É preciso haver um afastamento para que se identifique algo assemelhado em forma de algo referenciável. Assim, o pintor que produz uma imagem preenche uma tela em branco com cores mediante suas sensações e movimentos, para depois compreender o todo de sua obra no estilo escolhido. Por sua vez, a fotografia também é uma obra grafada física e quimicamente e se constitui numa operação de transformação de materiais, criando imagens pela aglutinação de pequenos pontos. Logo,

possui seus grãos mínimos que compõem o retrato fotográfico. A diferença entre ambas é que, enquanto a pintura traz o retrato a partir da criação humana direta, a fotografia já é um produto de uma seleção do fotógrafo ao toque para disparar a câmera. E essa seleção apreendida faz parte do pensamento e do imaginário do fotógrafo, mesmo que recortada do instante real e objetivo. Portanto, não escapa da expressão subjacente à pintura, pois, ainda que os traços não sejam seus, a máquina fotográfica foi utilizada por seu intermédio para escolher e registrar um determinado fenômeno no momento em que este se apresenta (BAZIN, 1985).

Não bastasse a mescla interpretativa das imagens pintadas e fotografadas, ressurge o elemento artístico que também participa do mesmo dilema dos acima descritos: o cinema. O diretor Michelangelo Antonioni, como um *design scientist*, faz o espectador experimentar, com o mesmo estupor e embriaguez de Thomas, a sensação dúbia perante as cenas de *Blow-up*. A indefinição surge da imagem pictórica e se transfere à fotográfica para, finalmente, extrapolar a tela fílmica e atingir em cheio a apreciação do filme. As três modalidades se conectam pela mesma relatividade visual que concebem, dependentes da recepção do devoto espectador. Assim, nessa miríade de possibilidades subjetivas, o real se multiplica, pois a percepção é objeto fenomênico intencionado pelo sujeito. O compartilhamento, então, da experiência perceptiva é uma convenção coletiva e passa pela linguagem enquanto ferramenta da concepção do ente observado. Tal procedimento demonstra as camadas pelas quais se compõe a reflexão metacinematográfica, as quais se associam ao cinema sinestésico em suas transposições e metamorfoses. O espectador evocado em seu consciente inarticulado pela cinestesia do filme mistura-se à história, faz parte dessa criação de um todo, com sua experiência de vida mesclada à arte assistida, ao perceber sinergicamente suas partes e entender a formação sincrética do todo. E, por meio do sincretismo sinestésico que mescla essas expressões artísticas em comunicação e simbiose no filme, o espectador se doa à realidade mitopoética.

Ao longo de *Blow-up*, percebemos a angústia pessoal de Thomas por não lograr comunicar o crime que havia percebido e, quando o fazia parcialmente, era desacreditado ao ceticismo. Como não obteve aceitação interlocutora do fato, ainda que materialmente pudesse comprová-lo a um dado momento, a cena fotografada se dissolve tal como os personagens do filme – nada realmente prolonga sua existência no filme de Antonioni. O efêmero toma conta em ser, ato e percepção. A imagem cinematográfica de *Blow-up* é passageira e temporalmente delimitada: desde a câmera a filmar, no início, o nada no

amplo gramado verde, ao término com Thomas desaparecendo em plena imagem no mesmo lugar do início do filme, vê-se a trajetória total da história que não se explica em gênese e nem se prolonga aos labirintos imaginários em seu pós-desdobramento enquanto narrativa dos destinos dos personagens. Restam seus espectros e situações ocorridas e finalizadas, bem como os dilemas e paradoxos constituídos pelo fluxo cinematográfico temporário enquanto linguagem ficcional do real e seus muitos modos de ilusão.

4.1.5 Os *Clowns*

Os *clowns*[4] são os personagens-acontecimento do filme. Inauguram-no com velocidade, energia e barulho. Eles se comportam contrariamente à ordem cotidiana das pessoas e cidadãos comuns. Andam em euforia pelas ruas e calçadas sem se importar se causam ou não transtorno. Tudo não passa de um exercício de interpretação de papéis que vêm a calhar como objeção à normalidade civil e econômica estabelecida. Como já dito anteriormente, o surgimento dessas figuras não é explicado – simplesmente aparecem e parodiam as cenas fílmicas. Seu efeito é o mesmo de qualquer articulação da trama, ou seja, objetivamente nenhum. Mas como ela tem muito mais mergulhos psicológicos, psicodélicos e perspectivas conceituais do que construções factuais, o papel dos *clowns* é uma síntese artística das possíveis impressões que *Blow-up* possa ter causado no espectador.

A aparição inicial é uma "arruaça" manifestante de bem-humorada atuação. Seja no carro que conduzem, seja nos espaços abertos externos por onde passam com seu barulho e abordagens, a câmera os destaca em plano aberto ou do chão dando-lhes campo para agir. De certa maneira, documenta-os, assim como faz com Thomas. E esse estilo nos faz deduzir um recorte de algo inusitado. E de fato o é, dada a composição civil e material urbana de Londres à época. O surgimento à força desde o começo do filme mostra o quão estranhos são esses elementos naquela sociedade e tempo. Assim, podemos refletir com antecipação sobre os movimentos sociais que eclodiriam em 1968, visto que, para além da intervenção artística e do tom humorístico de comportamento, sua atuação é ousada e nada convencional com os figurantes transeuntes. Há uma certa oposição

[4] Embora no roteiro original a denominação mais geral para esses personagens esteja como *students*, em razão de sua caracterização no filme estar sempre na fantasia de palhaços com os rostos pintados que provocam situações curiosas, optamos pela denominação utilizada por Gilda de Mello e Souza em seu ensaio "Variações sobre Michelangelo Antonioni" (2005), ou seja, *clowns*.

comportamental e pequenas sugestões contraventoras em seus números. É como se a arte já estivesse apontando para uma nova necessidade de expressão que superasse o conformismo e a passividade pública. Nesse sentido, Antonioni utiliza seus personagens circenses na esfera pública no começo do filme para relatar o ambiente de filmagem em que a história vai se passar, sobretudo para substancializar as relações sociais de Thomas, apontando uma crítica ao modelo vigente.

Os *clowns* retornam ao final do filme para arrematar sua atuação do início e sintetizar os acontecimentos anteriores. Nesse desfecho, mesmo que a intenção não tenha laços lógicos com as ocorrências anteriores, sua realização se dá no universo particular – é o percurso de Thomas a ser aludido. Na privacidade do acontecimento, os cômicos insinuam uma partida de tênis por meio de movimentos mímicos. As raquetes e bola estão invisíveis, no entanto, jogadores e plateia acompanham com interesse e fidelidade o jogo, com o olhar preso na bola imaginária. Nessa plateia de *clowns*, Thomas está presente por acaso, de canto, mas também se interessa pela partida. É a manhã seguinte à noite do desenlace da revelação das fotos e da investigação noturna inglória. Ele se depara com o espetáculo sem querer, como que para se distrair e extrair algo da desorientação que o acabara de inundar. Já não mais utiliza seu maquinário fotográfico para registrar a cena; são suas retinas seu único meio de apreensão. A câmera de filmagem acompanha o ziguezaguear da bola entre um jogador e outro dando credibilidade ao acontecimento. Esse movimento coloca o espectador dentro da mesma ilusão proposta pelos personagens.

Figura 8 - Os *clowns* pedindo dinheiro a Thomas em seu carro

Fonte: captura de tela do filme

A impressão causada pela cena final engloba todo o enredo que encontrou esse desfecho, como se a credibilidade dada pela câmera à partida também conclamasse a participação do espectador na ilusão criada. Dessa maneira, a arte cinematográfica então reproduzida expõe a condição do pacto ficcional e se desquita de qualquer pretensão de alcançar o real. Igual à pintura e à fotografia, a expressão artística cinematográfica se origina também da imaginação e da concepção subjetiva de seu realizador. É este que dá forma e materialidade ao conteúdo designado por seu espírito criador. Logo, a tensão gerada pelo mistério do crime não tem fechamento, uma vez que a própria desconexão dos elementos que sustentam a trama e fazem do desenlace uma atividade intuitiva do espectador é gerada pelo processo de invenção de Antonioni enquanto *design scientist*. Sendo o cinema uma arte, pode no máximo representar enquanto cópia ou duplo, mas não ser e intervir, direta e materialmente, no real de modo a moralizá-lo ou esmiuçá-lo a fim de entregar mais do que se possa ver. Trata-se mais de uma forma de conjectura que dá ao espectador a escolha, a primazia de criar e interpretar a narrativa e suas potencialidades sinestésicas do jeito que lhe faça sentido.

Figura 9 - Thomas (ao fundo) acompanha o jogo mímico de tênis dos *clowns*

Fonte: captura de tela do filme

Portanto, os *clowns* são os personagens exógenos que vêm ao filme para delineá-lo como arte e consciência. De um lado, ligam-no ao mundo real e seu tempo enquanto acontecimento histórico e, de outro, demonstram o caráter alegórico da realização cinematográfica no qual a crença nos eventos exibidos passa pela interpretação da obra e de seus sentidos significantes.

4.1.6 O Show por Acaso

Atraído pela visão evanescente do que seria Jane (ou seja, a mulher do parque) em meio aos passantes na calçada, Thomas toma por impulso essa miragem e a persegue por vielas até chegar a uma casa de shows onde tocava a banda de *rock* psicodélico dos anos 1960, The Yardbirds. Em meio ao som potente, o público estranhamente não reage, apenas acompanha imóvel a execução da música, como se estivesse hipnotizado ou sob alucinação. É como se existissem duas dimensões: a da banda e a do público. A banda toca para si o seu som amplificado e o público internaliza a canção numa absorção espiritual sem extravasar em momento algum em movimentos corporais. São dois espetáculos distintos. Mesmo quando o guitarrista se volta contra a caixa de som que apresenta falhas, a banda continua a tocar sem que isso transforme a qualidade da música – é como se ela existisse por si. Assim, música, banda e público são três manifestações diferentes – há uma separação consumada sem convergências nas virtualidades ali encenadas. É só quando o guitarrista, farto das falhas de seu instrumento, quebra-o e o joga ao público, que ocorre uma manifestação estimulada, um movimento concreto na confusão que se instala entre os aficionados a lutar pelos restos lançados. E, mesmo em meio ao caos, a banda continua como se nada estivesse acontecendo, corroborando a separação das dimensões. Como Thomas foi o vencedor da disputa pela guitarra quebrada (embora não tivesse nenhuma razão especial para obtê-la, pois estava ali por outro motivo), é perseguido por alguns fãs desejosos do objeto até conseguir despistá-los. Lá fora, vendo a inutilidade daquele espólio desprovido de significado para si, joga-o ao chão e se vai. No resíduo da cena, com a câmera imóvel, outros transeuntes passam e pegam o instrumento outrora tão cobiçado. Mas como encontrava-se já deslocado de seu ambiente de valoração, perdida sua aura de originalidade e fascinação, também é visto como lixo ou qualquer coisa indiferente por quem o recolheu, descartando-o novamente.

Figura 10 - Plateia impassível e Thomas no meio dela

Fonte: captura de tela do filme

Podemos verificar nessa cena uma série de representações incertas – de acordo com o tema geral do filme – envolvendo, portanto, as três dimensões do show (público, banda e música), visto que todos eles se portam por si, numa divisão simbólica, sem que haja contato orgânico natural entre todos, apenas mental. Tal cena pode nos remeter aos textos de Guy Debord e também de Walter Benjamin quanto à sociedade do espetáculo e ao conceito de aura da obra de arte, respectivamente. No primeiro caso, pela separação radical dos elementos da cena, cada qual representando um espetáculo como um fim em si mesmo; no segundo, a perda da originalidade e unicidade da guitarra quebrada, descartada como lixo, como cópia real de si mesma, visto estar deslocada de sua espaço-temporalidade aurática que tanto provoca a adoração dos apreciadores. Assim, Antonioni constrói uma cena de além do real, em que se encontram espírito, música com distorção e imagem da banda, mas que, ao mesmo tempo, isola a matéria dessas representações, ou seja, os corpos do público, as vibrações harmônicas diretas da música e a presença efetiva da banda como condutora do show (uma vez que a música se autoexecuta durante a confusão). Esse encantamento só é quebrado pela sucata real do instrumento que desperta os corpos fanáticos – real desprovido de encantamento, aura e fascinação quando manuseado por pessoas reais no exterior do ambiente.

Portanto, percebemos nessa cena uma parte autônoma atuando junto ao todo temático do filme, sinergicamente, valendo-se da conscientização a partir das transposições efetuadas entre imagem, percepção e sentimento, e também da reação diante do embaralhamento entre realidade e representação. Somos lançados a esse estranhamento pelo qual passam protagonista e demais personagens e figurantes, exigindo-nos uma interpretação do conjunto.

4.1.7. A Contracultura

Blow-Up é um ícone da transição. O filme vem a expressar uma atmosfera que estava prestes a eclodir no mundo: o movimento da contracultura, o qual mostrou as fendas de abertura para um mundo diferente e distante da sociedade burguesa de consumo, tecnocrática e "modernizada" para o desfrute capitalista.

Não por acaso, a produção seguinte de Antonioni, *Zabriskie Point*, de 1970, é uma elegia antecipada ao movimento contracultural. A utopia que decola ao voo do sonho do exílio da sociedade vigente, mas cuja duração é efêmera, embora intensa. Ao final, o retorno, a morte, a explosão: resultados de um desejo imaginário. Essa explosão parece nos remeter ao título de *Blow-Up* – desde a semântica em suas múltiplas valências, ao estouro das ilusões de um mundo rebelde e inconformado. O movimento diegético preconizado por Antonioni no filme de 1966 tem seu auge e interrupção no de 1970. Se em *Blow-Up* a realidade é uma busca da ausência enrustida em que os possíveis operam exogenamente pela pulsão e pela forma, em *Zabriskie Point* é o contrário, o desejo transborda e se consome até seu esgotamento pelas forças da representação fílmica – no limite, a expressarem as forças hegemônicas da realidade vivida –, resultando no retorno à pulsão, à imaginação da vingança representada pela explosão da mansão: a forma (*design*) que não interfere no conteúdo representado.

Anteriormente ao filme de 1966, Antonioni realizara sua célebre "trilogia (tetralogia) da incomunicabilidade". Nessas produções, podemos notar o princípio que nos leva a compreender *Blow-Up* como o ápice da transição ao desejo de mudança e à rejeição ao mundo enjaulado na lei capitalista tecnocrática conforme vivem seus personagens. O arquiteto irrealizado (Gabrielle Ferzetti) de *L'Avventura* toca sua vida ao ritmo da ânsia amorosa indefinida e sem saída, ou então o escritor celebrizado (Marcello Mastroiani) na frivolidade burguesa e em crise conjugal (Jeanne Moreau) em *La Notte;* ainda o casal protagonizado por Alain Delon e Monica Vitti, expressando o imenso vazio das relações modernas ao ritmo capitalista frenético em *L`Eclisse*, e a mesma Vitti, em *Il deserto Rosso*, angustiada, assustada e deprimida com a realidade vivida num ambiente industrial abastado e poluído, como antítese da salubridade psíquica. Todos expressam alguns dos sintomas da sociedade vigente: das aparências, da modernidade sufocante, da frivolidade burguesa, carregando seus fardos existenciais que não apontam para horizonte nenhum, vivendo uma vida predeterminada pelo sistema socioeconômico, sem potência

para qualquer grande ação diferencial, apenas arrastados na complacência sofrida num mundo regido pelo capital.

Já em *Blow-Up*, notamos um atravessamento da mudança de comportamento e de horizonte. Diferentemente da angústia, frivolidade e desorientação da trilogia, o filme é uma trilha a alguma outra coisa insabida na modernidade pulsante da *Swinging London*. Thomas, em muitos momentos, ao estilo *road movie*, tal como *Bonnie and Clyde* e *Easy Rider*, anseia sair do mundo abastado e fechado em que vive e opera com sucesso – por isso, está sempre à procura de lances do cotidiano insólito para retratar em álbum autoral. Ele, nos dois encontros ocorridos, nutre simpatia e curiosidade em relação aos *clowns*: os mais evidentes predecessores da contracultura no filme. São eles que zombam, protestam, arruaçam e mimetizam aquela sociedade tão amalgamada e programada: demonstram a utopia em cena ou imaginada. Mas não se restringe a tais personagens o desquite da burguesia regido por Antonioni no filme: a dona do antiquário que deseja vender o negócio para morar em um país sem velharias (Nepal ou Marrocos, sugere); Bill e Patricia, o casal de amigos do protagonista, liberais nos costumes, envolvidos com a arte plástica de vanguarda; Ron, o editor e amigo de Thomas, cuja seriedade é contrastada por seu mergulho alucinógeno na festa recheada de entorpecimento – local onde também estava a modelo Veruschka, que, ao topar com Thomas, responde estar em Paris. Além de todos esses, a emblemática cena do show da banda The Yardbirds, quando o guitarrista Jeff Beck quebra seu instrumento, insatisfeito com o desempenho do som e o lança ao público causando um tumulto. Nesse momento, como vimos, quebra-se a passividade do público que consumia a música. Beck demonstra um ato simbólico que em muito expressaria, posteriormente, a revolta e a liberação do músico em relação à qualidade do show. Esse ato, genuinamente preconizado por Pete Townshend em 1964 – ao qual Antonioni alude nessa cena –, foi puro ímpeto, tal como um solo improvisado.

Logo, percebemos, pela caracterização dos personagens e das cenas em questão, uma seriação de metamorfoses em andamento que não deixam ao filme uma trajetória esperada de seus componentes. Pelo contrário, atuam sinergicamente de modo a operar um todo sincrético – um mosaico que se funde aos poucos pelos elementos em mutação que estabelecem situações diferenciadas a cada vez, envolvendo o espectador na evocação de sua consciência oceânica. Nesse sentido, reconhecemos uma forma de fazer cinema que se afasta dos padrões convencionais, ao se dar o direito de fugir da referencialidade estanque. Em *Blow-Up*, não somente os personagens e composição de cenas representam

a contracultura, mas também sua própria direção em um legítimo *work in progress*, tanto no âmbito da ideia que se desenvolve por meio das obras de Antonioni quanto na sua vinculação visceral à mais pura modernidade de seu tempo.

4.2 O CONTRAPONTO

Como vimos, o cinema expandido enquanto conceito foi lançado sob uma sugestão específica da História, ou seja, a partir da constatação do estabelecimento de grandes avanços tecnológicos que vivemos e de nossa habitualidade interconectada a eles, a ponto de senti-los como naturais à nossa vida. Assim, estamos incluídos num todo noosférico, em que importa não apenas a mensagem, mas também seu meio. Toda a informação que é trafegada pela *intermedia network* – ou seja, o conjunto de mídias transmissoras que conectam os indivíduos no mundo – nos proporciona o contato não só com o conteúdo a que temos acesso, mas também com a forma com que ele se propaga. Em suma, somos enculturados e naturalizados à tecnologia, e isso nos força a assumir uma atitude ante essa realidade expandida. Nossa consciência já tem os meios para plenamente se expandir, porém, ainda não o percebemos. Por conseguinte, ainda nos apegamos à percepção de mundo relativa aos modos e às funções de um mundo de meios passados, sem nos darmos conta do que conquistamos enquanto tecnologia e potencial de conhecimento.

Nesse contexto de nossa enculturação, em que estamos habituados aos meios de interconexão tecnológica, o cinema se encaixa numa via evolutiva, dentro de uma visão exclusivamente revolucionária e experimental da arte, em face da difusão da televisão como imagem e consciência do mundo sobre si mesmo. Tal configuração exige o desatrelamento do cinema de seus meios narrativos originários, que são a literatura e o teatro, para constituir uma linguagem artística singular para o audiovisual, em que se valorize mais a percepção e a consciência como finalidades para o acesso do espectador à experiência que o cinema, propriamente sinestésico, pode proporcionar.

Portanto, a progressão histórica do cinema chegou ao ponto em que sua forma de expressar e significar necessita romper as pontes com o modo narrativo linear do cinema clássico-dramático-convencional, centrado no gênero e na narrativa da história contada. Assim, passa a ser central ao cinema sinestésico, capaz de explorar o continuum de espaço-tempo nas imagens e a percepção simultânea de seus opostos harmônicos, o

que é indispensável à criação conjunta entre cineasta e espectador. A mente ativa e criativa do público é potente para alcançar a expansão da consciência à altura das novas perspectivas de realidade que se descortinaram na Era Paleocibernética.

Feito o breve resumo do cinema expandido de Gene Youngblood, resta-nos considerar o que ele não seria. Pela própria visão de Youngblood (1970), o cinema alcançou um estágio de linguagem independente da literatura e do teatro: o audiovisual puro. Trata-se agora de purificá-lo enquanto dispositivo segundo essa nova perspectiva. Essa intenção de classificar a sétima arte já a podíamos verificar anteriormente em Dziga Vertov e seu fundamental *O homem com uma câmera*, de 1929, em que, na apresentação ao público, o cineasta manifesta em texto justamente o idêntico propósito de Youngblood (1970), ou seja, desvincular o cinema do teatro e da literatura tradicional.

Nesses termos, podemos considerar como contraponto ao cinema expandido a sua forma mais convencional, em suma, o próprio cinema dramático-narrativo. Isto é, filmes que tendem a uma significação pré-vislumbrada e concatenada por seu realizador, cujas consequências e implicações estão contidas, com maior ou menor hermetismo, nas imagens, nos efeitos e na montagem. Em outras palavras, um cinema objetivo, narrativo (conforme os antigos padrões literários e teatrais) e estrutural, cuja mensagem e significado estão, aberta ou veladamente, representados na obra exibida, sugeridos por seu diretor. Ao prezar pela linearidade, com senso de continuidade da história, mesmo em meio a alguns devaneios, descrições e relatos que desmobilizam a ação em si, podemos incluir nessa abrangência do contraponto até mesmo movimentos de ruptura com o cinema clássico, tais como o Neorrealismo e a *Nouvelle Vague*. Isso porque, embora seu formato esteja muito distante dos padrões convencionais, podemos compreender, em muitos dos casos, uma história sendo contada na prevalência de um sentido conduzido pelo realizador por meios não mais concatenados e sensórios-motores, mas por outros signos pautados na visão e na audição[5], em simbiose e independência concomitantemente. Por outro lado, o cinema expandido ou sinestésico é um fazer cinematográfico que, por meio das características já vistas, pretende conectar a criatividade de diretor e público em direção a um resultado a ser experimentado e interpretado, de forma totalmente aberta e pessoal. E *Blow-Up*, por sua vez, em certo momento se torna uma história desconstrutiva ao desfazer quase tudo o que havia colocado narrativamente até então. Por isso, perde-se

[5] Tal classificação encontramos na obra **Imagem-Tempo**, de Gilles Deleuze (2005), no capítulo 1*:* "Para Além da Imagem-Movimento".

sua progressão narrativa como referência: torna-se, desse modo, um desdobramento conceitual e questionador.

Não obstante, é um filme com aspectos vindos das transformações operadas pelo Neorrealismo e pela *Nouvelle Vague*, pois Thomas é um personagem perambulante (em busca de algo não muito claro no conflito da atividade fotográfica entre produção mercadológica e arte pura). Trata-se de um filme com poucos e estranhos diálogos, com trilhas sonoras ocasionais, onde as atitudes do personagem são distribuídas pela preponderância do tempo nas imagens, além de tomadas, ângulos de cenas e planos de filmagem sofisticados e ambíguos. Percebemos também uma atmosfera silenciosa, um desenvolvimento com suspense e desorientação entre fatos, imagens, sonoplastia e narrativa. Ao mesmo tempo, o filme nos parece ser, até o momento em que se desconstrói, dotado de um enredo, de um desenvolvimento linear dos acontecimentos representados e de uma linguagem narrativa com elementos coerentes dentro do que nos é apresentado entre personagens, situações e lugares.

Devido a essas características, podemos considerar, com relação a *Blow-Up*, que há pesquisas cuja finalidade de análise – o que em nosso caso específico pode ou não incluir as influências das partes técnica e estética – está na exegese teórica ou na hermenêutica dos fatos, nas motivações e significados dos acontecimentos representados no filme, como objeto dado e oferecido ao entendimento de suas relações e intenções autorais coordenadas em visibilidade de atos e cenas, para, enfim, decifrá-lo conforme sua linguagem (GOLDMANN, 1967; MELLO E SOUZA, 2005; FINN, 2010; IZZO, 2010; RIBEIRO, 2014; OLIVEIRA JR., 2015; SILVA, 2017). Há também uma outra abordagem de pesquisa que liga o filme a outros filmes, teorias, fatos históricos e conceitos diversos possíveis de entendimento e reflexão por meio da diegese (PEPE, 2007; TABOZA, 2007; BERNARDO, 2008; FINN; 2010; IZZO, 2010; RIBEIRO, 2014; OLIVEIRA JR., 2015; SILVA, 2017). E, por fim, encontramos pesquisas que buscam em *Blow-Up*, entre outras coisas, uma coesão funcional na estrutura da linguagem fílmica de Antonioni com o todo de sua obra, isto é, uma abordagem estruturalista (MELLO E SOUZA, 2005; FINN, 2010).

Consideramos todos esses modos de abordagem como formas de acompanhamento do ponto de vista da narrativa e do desenvolvimento dramático, ainda que possam reforçar, em seus recortes, a indefinição e a abertura das partes mais densas e complexas. Isso porque, pelo que pudemos verificar, para eles, a diegese é o que é visto

conforme a narrativa e suas demonstrações imagéticas e sonoras, bem como seus potenciais de extracampo na representação. Sendo assim, as possibilidades de intersecção são endógenas, com causalidade e implicações sistêmicas no interior da linguagem narrativa adotada, por meio da qual se podem inferir o cerne e os contornos de suas análises e críticas.

Por isso, relatadas as menções de caminhos de análise possíveis e encontrados sobre *Blow-Up*, e considerando a caracterização do filme como história linear até certo ponto, podemos concordar que ele também se dispõe plenamente a essas alternativas. Afinal, tais análises são meios de conhecer o filme por suas diferentes nuances e perspectivas capazes de formar um entendimento diversificado das conexões que se estabelecem em sua narrativa, o que inclui também relacioná-las ao estilo autoral de Antonioni. Em outras palavras, esse conjunto de análises é um conhecimento ordenado dos significados por meio da linguagem da obra; assim, por mais que tenhamos trazido elementos demonstrativos da presença do cinema expandido em *Blow-Up*, faz-se necessário buscar uma compreensão que possa sobrelevar nossa abordagem de pesquisa em relação ao contraponto do cinema dramático-narrativo, a fim de concluirmos nossa investigação acerca do tema.

4.3 O DRAMA COMO PRETEXTO E A CRIAÇÃO COMO FINALIDADE

Verificamos em *Blow-Up* um dos pilares do cinema expandido, a saber, o acompanhamento simultâneo da constituição do filme e sua narrativa executada junto a um enredo que se desdobra pela exposição da relação entre as expressões artísticas destacadas e que redobra sobre os problemas entre representação e realidade das artes imagéticas. Ou seja, é o hibridismo de forma e conteúdo a ser pensado nas suas relações possíveis. Embora haja o andamento de uma história, o mais importante, nos termos postos, centra-se no processo e não no produto, isto é, no meio enquanto mensagem; processo a partir do qual se manifesta um metacinema – em que a composição do filme é uma narrativa sobre o processo de composição e construção do próprio filme e sua relação receptiva pelo público espectador. Consequentemente, as transformações condutoras da história servem como fio narrativo de um conceito a ser desenvolvido entre cineasta e público – justamente o ponto mais relevante. Alguns dos pesquisadores trazidos no Capítulo 1 enfatizam a perspectiva de que a linearidade não é o principal da narrativa,

pois, em muitos momentos, sobretudo no terço final da história – o pós-revelação das fotografias em diante –, Thomas e o espectador adentram numa sucessão de situações que vem a contradizer muitas das cenas anteriores. Os exemplos são: o sumiço de Jane, o ceticismo de Patricia e Ron a respeito do assassinato, o roubo das fotos e o sumiço do cadáver: tanto na foto que sobrou como na manhã em que Thomas retorna ao parque. São situações que reforçam uma linearidade postiça que serve àquilo que Youngblood (1970) considera como reconhecimento da experiência perceptiva do filme, a anterioridade e simultaneidade da construção da obra em relação à história exibida, para assim dar campo a uma repercussão que visa a atingir uma reflexão metacinematográfica.

Nesse sentido, a própria noção de narrativa empregada como linguagem no filme está mesclada a algumas das vanguardas cinematográficas, tais como o construtivismo: na junção entre pensamento da forma, problematização do conteúdo e valorização do meio como mensagem; e o surrealismo: na possível integração objetiva entre consciência e subconsciente do protagonista nas cenas mais indefiníveis de concretude. Por isso, podemos observar em *Blow-Up* um jogo entre narrativa e experimentação em que não separamos o que é conteúdo de realidade ou de sonho/alucinações, senão apenas por uma decisão interpretativa pessoal, cujo núcleo é a criatividade que faça ressonância à percepção do filme. Não se tem a resposta conclusiva no filme, resta-nos criá-la em interpretação, dadas as passagens "estranhas" que ele nos oferece. Tais estranhamentos são consequência do próprio movimento de Thomas e suas descobertas objetivas e subjetivas numa trajetória de coleta de experiências e afetos intempestivos, sem racionalidade, de modo a ensejar a formulação de ideias e sentimentos no polo espectador que tende a experimentar intensivamente aquele cotidiano pelos olhos do protagonista. E, junto a ele, o espectador deixa-se perceptivamente levar pelas experiências do filme, criando uma consciência internalizante à obra em sua realidade mitopoética. Esse processo ocorre em contraposição à racionalidade e à causalidade das imagens, pois, em *Blow-Up,* não há um encaminhamento teleológico das situações – tal como no cinema dramático de montagem clássica –, mas um fluir das imagens que derivam em outras, com acontecimentos nada programados.

Assim, diferentemente de uma leitura analítica – dominante – do filme, na qual se priorizam a descoberta e as relações de seus significados constitutivos, na visão interpretativa do cinema expandido, cuja estética é sinestésica, a prioridade está na experiência pessoal no ato espectatorial, em que são mais importantes as intensidades, o

fluxo e as metamorfoses do filme. Por conseguinte, o resultado dessa experiência é a criação e a atribuição de sentidos, e não de significados. Justamente aí, na valorização da ação percipiente, é onde se pode estabelecer a liberdade criativa do espectador, quando desobrigado a ter de entender a obra pela obra e, carregado por sua história pessoal em contraste ao filme, cria associações interpretativas extraobjetivas que se somam à arte do cineasta, ou seja, o *feedback* que exprime sua potência e ramificações. É um espaço em que o espectador é ativo para conceber algo além do expresso visivelmente.

São como pontas soltas que não afetam objetivamente a trama pela causalidade, mas apenas dão movimento e motivação à sua força-motriz: o próprio Thomas. E ele mesmo não alcança um desfecho formado para suas dúvidas, pois, semelhantemente a um dos pontos ressaltados Peavler (1979), há um conflito entre narrativa de montagem clássica da história das fotos e a dissolução do filme em si, ou seja, o que uma pretende edificar a outra faz desaparecer sem deixar vestígios. A consequência disso se faz sentir no polo espectador, que se vê livre para formular uma interpretação dos fatos assistidos, uma vez que a filmagem se contrapõe à fotografia filmada. Como resultado desse embate, a dissolução do espaço faz restar a evocação do tempo como dimensão diegética dos acontecimentos. Configura-se aí uma aposta de Antonioni na percepção, pois ela age para além dos olhos, como um expansor para a consciência e, assim, o filme permanece na mente do apreciador com seus sentidos em fluxo de formação – por meio do consciente inarticulado. Como o próprio cineasta declarou em uma de suas entrevistas mencionadas, nem ele mesmo sabe o que significam seus filmes, apenas dá sua versão do enredo: o resto é com o espectador.

No embate entre narrativa e dissolução, surge uma contranarrativa: o conflito rompedor da fotografia com a cinematografia – a própria expressão de opostos harmônicos característicos da sinestesia. Isso porque, até certo ponto, as imagens fotográficas dão azo ao desenrolar narrativo do filme, mas, em determinado momento, elas são colocadas em dúvida no processo de busca do protagonista, de modo que a cinematografia passa a contradizê-las no interior da obra. Nesse sentido, se a análise se conduz pelo meio narrativo em um sistema organizado, ela tende a buscar confirmações das verdades do filme. Do contrário, na contranarrativa, pelo próprio efeito desconstrutor do que se vinha afirmando até determinada parte da obra, a busca é pela experimentação de novas elaborações diversificadas e abertas das linhas expansivas da obra. Em outras palavras, o filme está apto a se transformar no ato de recepção perceptiva do espectador,

o qual extrai das entranhas imagéticas e sonoras do que assiste elementos para criar um conceito interpretado na relação bidirecional entre obra e sujeito que a experimenta. Como vimos anteriormente, o próprio Antonioni, em entrevista a Alberto Moravia (2017) – em que este narra o filme com lógica e reflexão –, declara a certa altura que encontra um significado diferente para *Blow-Up* a cada vez que pensa sobre o filme. Para o diretor, na entrevista para a revista *Playboy*, o filme, no momento em que é explicado, é traído (ANTONIONI, 1996). E conclui: "um filme que pode ser explicado com palavras não é um filme verdadeiro" (ANTONIONI, 1996, p. 149, tradução nossa). Ou seja, Antonioni é um experimentador intérprete de si mesmo, e um intérprete silencioso, intuitivo, imaginativo, visto que palavras são traiçoeiras com o significado. Daí a importância do sentido em vez do significado.

Alguns dos recursos usados pelo diretor ao longo de *Blow-Up* são longas tomadas e filmagens em profundidade de campo, dando a oportunidade de o espectador ter uma visão expandida para experienciar o seu olhar no contexto da cena. André Bazin (1985), no texto "A evolução da linguagem cinematográfica", assim se expressa sobre a profundidade de campo: "ela afeta, com as estruturas da linguagem cinematográficas, as relações intelectuais do espectador com a imagem e, com isso, modifica o sentido do espetáculo" (BAZIN, 1985, p. 77).

Há também cenas com câmera ao alto, como se de fato fosse a presença supervisora do diretor a observar Thomas em sua jornada. No primeiro caso, essa estadia nas desimportâncias, resíduos das cenas, proporciona ao espectador um enxergar além, tal como a cinestesia, que tende a uma consciência oceânica a integrar o espectador à obra a partir da empatia cinética. Da mesma forma, essa amostra ressoa aquilo que o célebre roteirista do Neorrealismo italiano Cesare Zavattini costumava dizer, a saber: que ao permanecermos na cena, sentimos seus ecos e reverberações (COUSINS, 2011). Os *zooms* da filmagem nas ampliações de Thomas dão esse mesmo efeito, quando ampliam o que já fora ampliado nas fotografias reveladas, dando a sensação (ou confirmação) de haver elementos ocultos em suas entrelinhas. No segundo caso, além da visão isenta das cenas, Antonioni lança mão de recursos que o colocam também como espectador ao longo delas, deixando o restante do filme a cargo das experiências de Thomas e do público espectador. Justamente em cenas assim é que vislumbramos um complemento relevante à ideia de cinema sinestésico, visto que colaboram para uma visualização persistente do conteúdo, permitindo compreender detalhes que dialogam com o próprio andamento do

filme e sua percepção (sensitiva e conceitual), na conjugação entre cinestesia, consciente inarticulado, sinergia, sincretismo e realidade mitopoética – a expansão da consciência.

Em uma alternativa estruturalista de compreensão do filme, em que se sobressai uma linguagem do conjunto das obras de Antonioni – no qual ele revela seus traços artísticos numa continuidade de indiciação que perpassa sua filmografia, formando, nesse parâmetro, uma linha de composição coerente e equacionada do artista em sua carreira, além de um nivelamento dele com seu tempo histórico em geral –, Mello e Souza (2005) faz uma análise centrada nas características dos personagens dos principais filmes de Antonioni até *Blow-Up*, relatando-os conforme o tema em voga no filme e correlacionando-os a uma progressão do pensamento e estilo do cineasta. Nesse contexto, o interesse se direciona ao entendimento histórico-conceitual da trajetória do artista, em que se gera uma projeção coesa e até certo ponto lógica de seu trabalho para a busca das chaves decifráveis pelo pesquisador. Tal empresa tem imensa importância para o conhecimento amplo que subsidie uma análise centrada dos códigos de encadeamento do filme. Entretanto, também consideramos que ela possa apoiar uma visão de cinema expandido no seguinte sentido: identifica as linhas de fuga do conjunto, dá mostras de como a atividade de regência de um filme se faz escapando de um caminho controlado de semântica e de uma intenção geradora de efeitos visíveis com suas causalidades no interior do filme. Assim, Mello e Souza (2005) ressalta ser *Blow-Up* um filme complexo e cheio de indagações, cujo resultado, por fim, é diverso daquilo que Antonioni planejou realizar, "demonstrando que a intenção do criador é precária diante da autonomia incontrolável das formas" (MELLO E SOUZA, 2005, p. 170). Ou seja, verifica-se, por essa perspectiva, um tratamento além das formulações estruturais do filme, rumando para uma compreensão que foge ao modelamento prévio feito pelo diretor em virtude da vida própria existente em suas criações. Esse aspecto tem total semelhança com o efeito sinérgico, isto é, a autonomia das partes em um comportamento imprevisível para o todo do filme. E tal consideração abre um imenso campo para se enxergar *Blow-Up* pela lente do cinema expandido, sugerindo a necessidade de um esforço do espectador para criar e dar sentido àquilo que conscientemente escapa do controle do cineasta.

Na última perspectiva de análise que identificamos em *Blow-Up*, expressam-se a comparação e a correlação de passagens dessa obra com outros filmes e temas de diferentes frentes do saber, como cinematográficos, filosóficos, artísticos, históricos, políticos, sociológicos etc. Para os efeitos desta pesquisa, denominaremos essa

perspectiva como comparativa. Os pesquisadores que procedem por esse caminho normalmente se valem de cenas que se aproximam dos filmes e teorias escolhidos para identificar e demonstrar a influência ou presença destas na constituição do filme. Trata-se de uma perspectiva valiosa para se compreender as potências do filme, pois a análise, a reflexão, a descrição e a conceituação nunca se esgotam, uma vez que os recortes feitos vêm de variados pesquisadores, cada qual com suas experiências teóricas e de vida. *Blow-Up* oferece, no seu todo complexo e mutável, uma oportunidade singular para a diversidade de apreciações; logo, uma contribuição que proporcione novas relações e desvelamentos valoriza o artista e seu fazer, legando-nos uma visão mais potencial do filme para o saber de todos.

Ora, podemos considerar também investigações dessa natureza como parte de uma perspectiva tendente ao cinema expandido, pois, uma vez que se compreenda no modo sinestésico e perceptivo uma composição de cena, ou um conjunto narrativo e de justaposição de planos que aludam a um conceito teórico existente – mesmo, muitas vezes, sem a assinatura consciente do diretor nessa intenção –, pode-se considerar essa compreensão como algo que ultrapassa a organização do filme dentro dele próprio. Como o cinema expandido se pauta também na potência da linguagem cinematográfica pura enquanto meio de se alcançar a expansão da consciência espectadora, logo, correlações que excedam a dramatização e a montagem do filme demonstram conveniência à interpretação conceitual, não se apegando meramente na narrativa. Afinal, como visto, os elementos que caracterizam o cinema expandido ensejam, também, uma visão metacinematográfica e um salto da causalidade da imagem para a relação forma-conteúdo-conceito: a experiência do conhecer e refletir o filme além do filme em si com suas imagens, técnicas e efeitos.

Nesse sentido, o cinema expandido não se coloca como um conhecimento direto do filme nas diversas formas de análise e de crítica, mas se põe além delas por meio da percepção hiperconsciente que busca a extraobjetividade, justamente o campo conceitual, abarcando simultaneamente a consciência objetiva e subjetiva da experiência com o filme. Assim, podemos buscar em *Blow-Up* as intersecções de ondas de eventos que se sucedem conforme elementos em comum, campos magnéticos entre personagens e situações em cenas diferentes, forças que atravessam a narrativa transformando o enredo pelas imagens intempestivas, elementos técnicos da realização cinematográfica em simbiose proporcionando descobertas, relações energéticas que encarnam desejos do

protagonista em situações objetivas, entre outras manifestações, tal como demonstramos em nossa perspectiva do filme, entrelaçando diferentes elementos para uma colagem em busca de conceitos padrão, por suas forças e energias. É precisamente por meio desses elementos que podemos observar o processo da realização conceitual do filme, ou seja, a percepção de suas potências transformadoras que transmitem ao espectador a possibilidade (senão a tarefa) de esculpir e inventar a interpretação do filme a partir da experiência sinestésica.

Além disso, no percurso da história aparentemente realista até sua metamorfose de tom surrealista nas situações noturnas pelas quais Thomas passa, e no construtivismo estilístico da linguagem da narrativa, temos aí o combinado sincrético de pelo menos três expressões estéticas diferentes na obra. A recepção por parte do espectador não está, dessa maneira, vinculada a uma história que se queira narrar com seus momentos-chave em um crescendo com clímax e revelações ao final a dar-lhe um fechamento. Pelas características trazidas, o espectador fica suscetível a experimentar esse mosaico ao se expor à consciência de Antonioni na justaposição da montagem se tornando colagem, e a conceber sua perspectiva pessoal no interior das dúvidas deixadas por *Blow-Up*.

4.4 RESUMO DO ARGUMENTO

Consideramos que o filme é realizado em favor da participação espectadora ativa e não contemplativa, em atribuir criativamente sentidos para o conjunto. Todavia, ela não se realiza no que unicamente se situa na superfície fílmica e seus interlúdios, nas brechas entre narrativa, fatos, personagens e *mise-en-scène*, e sim na percepção – a qual, na teoria do cinema expandido de Youngblood (1970), já é o ato de interpretar o filme, porquanto alia sensação e conceituação, ou seja, uma experiência que ultrapassa a narrativa mostrada, criando outras perspectivas, visões e associações diferenciais concomitantemente à consciência do processo de conhecimento da fórmula de construção do filme. A percepção se potencializa pela estética do cinema sinestésico em que o filme se molda, cujos efeitos advindos do design estilístico adotado por Antonioni, assim como as informações conceituais construídas a partir disso, são capazes de provocar a experiência da cinestesia no espectador. Em função disso, pela empatia cinética, o espectador evoca no seu consciente inarticulado diferentes associações a que o filme possa remeter, de modo a proporcionar o reconhecimento da experiência subjetiva do

próprio processo de conhecimento conceitual e construtivo do filme, colada ao desenvolvimento diegético do enredo, isto é, a visualização do ponto de contato entre forma e conteúdo do filme em interação com a subjetividade espectadora. Esteticamente, isso se demonstra no conjunto que compõe a obra, ou seja, pela combinação que abrange, em um patamar, o desempenho do aparato técnico como a fotografia e o comportamento da câmera de filmagem, o roteiro, os efeitos sonoros (ou a ausência deles) e a montagem; e, em outro patamar, o comportamento dos personagens, os fatos e acontecimentos fragmentários e estranhos da história em si, o uso da metáfora e metonímia entre *clowns* e Thomas respectivamente, as desaparições de personagens e fatos, o conflito entre narrativa e contranarrativa advindo da ruptura criadora entre fotografia e cinematografia, a relação intercriativa entre as instâncias da pintura, fotografia, cinema e interpretação, os diálogos lacunares, os espectros nas fotos e imagens, são alguns dos exemplos que trabalhamos ao longo da dissertação. Todos potencialmente expressam uma relação de opostos harmônicos em uma construção que se vale do efeito sinérgico das partes independentes de uma sucessão de planos para atingir determinado fim, bem como do sincretismo que combina as metamorfoses do filme em um todo a ser percebido, além da junção de estilos artísticos diferenciados como realismo, construtivismo e surrealismo, ultrapassando qualquer pretensão de gênero unívoco, senão os mesclando igualmente no jogo de colagem em vez de montagem – o que poderá oportunizar ao espectador o deguste pleno de uma hiperconsciência, expandida sobre o que está assistindo, ou a uma extraobjetividade da obra, no momento em que atinge uma consciência oceânica que o integra a ela. E justamente pela estética do cinema sinestésico em *Blow-Up* é que tais experiências são possíveis de serem vividas por meio do filme para assim o espectador dar o seu sentido criativo e multiplicativo pessoal, ou o *feedback* da sua percepção através do todo das forças e energias experimentadas, para além dos critérios de compreensões semânticas, estruturalistas e analíticas possíveis das impressões organizadas na forma de pesquisas ou críticas.

Outra razão que faz de *Blow-Up* um filme de cinema expandido, como também o notamos, é sua intrínseca composição técnica e tecnológica aliada ao dispositivo cinematográfico, a qual faz o espectador ter a potencialidade de enxergar além do meramente diegético. Notamos ser próprio do cinema moderno, enormemente em Antonioni, a exploração desse meio e de seus recursos que libertam o olhar e a percepção espectadora ao longo das cenas, tornando-os independentes na experiência fílmica de

qualquer intenção prévia do realizador. Tal orientação estética é verificada não apenas nos textos científicos da revisão bibliográfica, mas também nos que são de autoria de Antonioni ou a ele se referem.

No campo textual e científico pesquisado, percebemos que os documentos que trouxemos ressaltam a preponderância dos aspectos ligados à concatenação objetiva em *Blow-Up*, mas deixam um espaço subjacente para a necessidade de extrapolação do visível, como se ele fosse um campo propenso de criação subjetiva para algo a mais do que se expressa na tela, ao priorizar o sentido atribuído ao filme pela participação espectadora. Igualmente, pelos textos cujo centro é o próprio Michelangelo Antonioni e seu estilo de concepção e de criação de um filme, verificamos como as características posteriores da teoria do cinema expandido de Youngblood já estavam presentes nas ideias de composição e direção do realizador. Fazem jus a isso aspectos como o não apego a planos prévios de filmagem, deixando-a existir de acordo com sua intuição e instinto no momento de fazê-la, como não ter significados definidos a respeito do que pretende criar para que o espectador os conceba em sentidos para o filme, o desapego da lógica como método, o interesse na capacidade intuitiva do espectador que assiste a um de seus filmes, entre outras mais. E, no total da bibliografia consultada, conforme as perspectivas das quais seus pesquisadores se valeram – analítica, estruturalista e comparativa –, verificamos que sobretudo a estruturalista e a comparativa, embora conservem as linhas de análise geométrica e semântica do filme e do estilo de Antonioni, tendem também a um escape dessa configuração, apontando para elementos que remetem ao cinema expandido, com a abertura das possibilidades e dos sentidos que estão além da concepção autoral, em direção à participação e criação do espectador.

CONCLUSÃO

Em *Blow-Up*, Antonioni constrói uma contranarrativa dissolvente, em que o mostrado na primeira parte do filme é desfeito na segunda parte, deixando a cargo do espectador a primazia de dar sentido ao paradoxo de ser e não ser no mosaico total do filme. Contudo, não se trata de interpretar o que o cineasta quis dizer no filme, como significado da história exibida, e sim de experimentar perceptiva e conscientemente o processo de construção conceitual da obra e dar ao conjunto todo uma outra compreensão, a qual não está atribuída inerentemente pelo realizador. Isso porque a montagem e a desmontagem narrativa acabam por retirar do filme qualquer intenção diegética finalística e definitiva. Como Antonioni mesmo afirmou em uma de suas entrevistas, *Blow-Up* ganha um significado diferente a cada vez que ele se põe a pensar a respeito; desse modo, o seu trabalho como diretor é o de lançar imagens conforme as concebe intuitiva e instintivamente, a fim de que o espectador tenha o mesmo proveito com a obra. O *design* conceitual do diretor dá ao espectador a possibilidade de experimentar o filme por seu conteúdo e forma, atuando simbioticamente o dentro e o fora, o extraobjetivo, a hiperconsciência, a criação interpretativa diferencial, o sentido pessoal. E, nesse contexto, a própria experiência da percepção já é uma interpretação, ou seja, é agir de modo criativo e artístico sobre o filme, extrapolando o esquema aparente. Por essa caracterização vista, demonstramos como se configura a presença do cinema expandido no filme.

Vale ressaltar que o cinema expandido não é um gênero cinematográfico, pois as classificações advindas do gênero único, como vimos, pressupõem um enredo dramático e grande parcela de concatenação e sistematicidade no filme, o que é justamente o oposto do conceito em questão. Assim, podemos considerá-lo um modo estético de composição cinematográfica que requer a experiência perceptiva a fim de não se limitar à previsibilidade da história contada, aos possíveis significados diegéticos e às intenções autorais delimitadas nesse conjunto. E *Blow-Up*, conforme o demonstramos, é uma colagem de diferentes gêneros, imagens e situações, e não meramente uma montagem diegética.

Ademais, é um filme para o qual não basta uma compreensão lógica a identificar funções que esboçam um sentido unívoco. Mais do que isso: o filme é uma extensão da consciência de Antonioni, um duplo expandido do cineasta, a interagir com a consciência do espectador para criar algo novo além da superfície fílmica, apoiando-se no processo

de concepção autoral artística, bem como na experiência sinestésica do espectador no contato com a obra. Ao não se enraizar na sucessão narrativa encadeada e equilibrada em que se metrifica o tempo em direção a um desfecho previsível, o filme torna central o tempo interior – para protagonista e espectador –, em que se preza a qualidade da experiência, a intuição e a liberdade perceptiva e criativa. Em outras palavras: deixar-se vivê-lo.

Antonioni deixou claro, por meio de seus textos e entrevistas, o caráter misterioso da imagem e da criação. Nessas oportunidades, ele ressalta a preferência em compor seus trabalhos por meios e métodos não afeitos à métrica e à plena racionalidade; assim, faz valer seu movimento interior sensível, sua intuição poética, polissêmica e caleidoscópica na filmagem e na *mise-en-scène*, em um exercício empírico de observação e de sensibilidade que se conforma pouco antes de começar a filmar. Por conseguinte, sua obra é uma expressão sincera de seus sentimentos e de sua consciência mesma a se oferecerem abertamente ao público espectador. Estamos diante do diretor a nos mostrar, jornada adentro, a representação de seus questionamentos enquanto cineasta, fotógrafo, pintor, pensador, desbravador dos conteúdos mínimos, mas gigantes nas partes e partículas de imagens e da realidade. Antonioni e o espectador são sócios e parceiros na criação dos sentidos de *Blow-Up*, como bem o sente o seu apreciador. Assim, mais uma vez, o filme está visceralmente impregnado do que viria a ser a teoria do cinema expandido.

Por essas razões, consideramos *Blow-Up* uma exibição fílmica muito mais apegada aos seus meios de expressão e concepção do que à narrativa de uma história. E, nesse sentido, Antonioni conta com um espectador que possa se entregar à experiência estética exigente para expandir sua consciência através desses meios, pois, em função deles, o filme possibilita enxergar além do superficial e convencional, fundando outras dimensões no interior de si (e do espectador) por meio das expressões artísticas problematizadas. Essas dimensões vão extrapolar a diegese e fazer o espectador sentir e pensar outras vias subjacentes ao que parecera objetivo e estrutural. Está ele, portanto, envolvido na percepção da obra, disposto a experimentar os impulsos e a simultaneidade de opostos harmônicos, e a tomar seus desregramentos como uma ordem em si.

Dessa forma, se para Antonioni fazer um filme é viver, sentimos que em *Blow-Up* o cineasta nos incita a também vivê-lo em ato e reflexo. Antonioni subsidia o espectador com as imagens, os sons e o enredo, mas a sucessão das cenas não se apega à

ideia unilateral do realizador, pois lhe é muito mais importante deixar a ideia livre e independente o suficiente para que o público a faça encarnar livremente em sua interpretação pessoal, de acordo com seus critérios sensíveis e artísticos. É um filme a ser experimentado indefinidamente, na medida em que surgem novas perspectivas quando é pensado ou rememorado. Trata-se de uma mostra do cinema presente na vida, com seu clamor pela arte, em tornar o sujeito individual tão artista quanto aquele que dispôs sua obra à apreciação. Daí a manifestação do cinema expandido no filme pela participação e compartilhamento entre as pessoas, sempre a provocar nelas o potencial criativo, tirando-as da passividade ao mesmo tempo que lhes amplia a consciência com a atividade sensitiva e conceitual perante o assistido. E, justamente por isso, o filme se torna uma experiência libertária para o público, considerando sua importância social, cultural e também histórica, porquanto requer e estimula o indivíduo a pensar criando caminhos, soluções e sentidos. *Blow-Up* cumpre exatamente esse empenho: motivo que o faz um filme tão aclamado, conceituado e memorável entre os grandes feitos da história do cinema. Essas características, plenamente esperadas, partem do olhar e da capacidade artística do cineasta de Ferrara em sua obra magna.

REFERÊNCIAS

ANTONIONI, Michelangelo. A Doença dos sentimentos. In: APRÀ, Adriano (org.). **Aventura Antonioni**. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil; Ministério da Cultura; Voa!, 2017a, p. 65-94.

ANTONIONI, Michelangelo. Nasceu em Londres mas não é um filme inglês. In: APRÀ, Adriano (org.). **Aventura Antonioni**. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil; Ministério da Cultura; Voa!, 2017b, p. 413-415.

ANTONIONI, Michelangelo. Para mim fazer um filme é viver. In: APRÀ, Adriano (org.). **Aventura Antonioni**. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil; Ministério da Cultura; Voa!, 2017c, p. 27-31.

ANTONIONI, Michelangelo. Seis filmes. In: APRÀ, Adriano (org.). **Aventura Antonioni**. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil; Ministério da Cultura; Voa!, 2017d, p. 33-42.

ANTONIONI, Michelangelo. **The Architecture of Vision: Writings and Interviews on Cinema**. Editado por CARLO, Carlo di e TINAZZI, Giorgio. Nova Iorque: Marsilio Publishers, 1996.

ANTONIONI, Michelangelo; BOND, Edward, GUERRA, Tonino. **Blow-Up.** Nova York: Simon and Schuster, 1971.

APRÀ, Adriano (org.). **Aventura Antonioni**. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil; Ministério da Cultura; Voa!, 2017.

ARGAN, Giulio Carlo. **Antonioni Pintor**. In: APRÀ, Adriano (org.). **Aventura Antonioni**. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil; Ministério da Cultura; Voa!, 2017, p. 597-600.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **A análise do filme**. Lisboa: Edições texto & grafia, 2004.

BARTHES, Roland. A vigilância do desejo. In: APRÀ, Adriano (org.). **Aventura Antonioni**. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil; Ministério da Cultura; Voa!, 2017, p. 193-196.

BAZIN, André. **O cinema.** Trad. Eloisa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política**. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994. v. 1, p. 165-196.

BERNARDO, Aglair. *Blow Up*: depois daquela imagem. **Modapalavra e-periódico**. Florianópolis: Ano 1, n. 2, ago-dez. 2008, p. 56-59.

BLOW-UP. Direção: Michelangelo Antonioni. Produção: Carlo Ponti. Itália; Grã-Bretanha: Warner, 1966. DVD (117 min.).

BRUNETTE, Peter. *The films of Michelangelo Antonioni*. Cambridge; New York: Cambridge University Press, 1998.

BUCK-MORSS, Susan. **A tela do cinema como prótese de percepção**. Trad. Ana Luiza Andrade. Desterro [Florianópolis]: Cultura e Barbárie, 2009.

CAMARGO, Hertz Wendel de; FONSECA, André Azevedo da. Arte, mídia e comunicação como reatualização dos mitos. **Ação Midiática**: Estudos em Comunicação, Sociedade e Cultura. Curitiba, v. 1, n. 19, p. 7-11, jan. 2020. Disponível em: https://revistas.ufpr.br/acaomidiatica/article/view/71412/40280. Acesso em: 01 fev. 2021.

CHATMAN, Seymour. **Michelangelo Antonioni: a investigação**. Köln: Taschen, 2004.

CISNEROS, James. How to Watch the Storie of Film Adaptation. Cortázar, Antonioni, Blow-Up. **Intermédialités**, Montreal, num. 2, p. 115–131, outono 2003.

COELHO, Cláudio Novaes Pinto. A contracultura: o outro lado da modernização autoritária. In: RISÉRIO, Antonio et al. **Anos 70**: Trajetórias. São Paulo: Iluminuras, 2006, p. 39-44.

CORTÁZAR, Julio. **As armas secretas**. Trad.: Eric Nepumoceno. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.

COSTA, Bruno. Cores, Transparência e Opacidade: os limites da representação da realidade em Blow Up e em Kracauer. **Sessões do Imaginário**, Porto Alegre, ano 14, n. 21, p. 1-9, ago. 2009.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**: comentários sobre a sociedade do espetáculo. Trad. Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DELEUZE, Gilles. **A Imagem Tempo**. Trad. Eloisa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 2005.

DUBOIS, Amélie. **Michelangelo Antonioni:** Blow-Up. Paris: Centre National du Cinéma et de l'image animée, 2010.

ECO, Umberto. **Obra aberta**. Trad. Giovanni Cutolo. São Paulo: Perspectiva, 1991.
EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme**. Trad: Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

ESCOSTEGUY, Ana Carolina. *Os estudos culturais*. In: HOHLFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz Carlos; FRANÇA, Vera V. (Orgs). **Teorias da Comunicação: conceitos, escolas e tendências**. Rio de Janeiro: Vozes, 2001, p. 151-170.

FERNANDES, Andreza Lisboa da Silva; FONSECA, André Azevedo da. David Cronenberg e a Escola de Toronto: as extensões sombrias da máquina. **Comunicação &**

Inovação, São Caetano do Sul, v. 17, n. 35, p. 70-86, set. 2016. Disponível em: https://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/3747/2019. Acesso em: 01 fev. 2021.

FINN, Maria. **Images between the word and the film**: a study of the relationship between literature, film and images. 2010. Ph.D. Thesis. Department of Arts and Cultural Studies. Faculty of Humanities. University of Copenhagen, Copenhagen.

FLUSSER, Vilém. **A Filosofia da Caixa Preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1995.

FONSECA, André Azevedo da. A imagem nas mitologias políticas: heróis sagrados e vilões demoníacos na disputa pelo seu coração In: VILELA, Bruno (Org). **Mundo, imagem, mundo**: caderno de reflexões críticas sobre a fotografia. Belo Horizonte: Malagueta Produções, 2018, p. 153-162.

FONSECA, André Azevedo da. **A metrópole Imaginária**. Curitiba: Editora da UFPR, 2020.

FONSECA, André Azevedo da. Do horror tecnocrático ao encanto da máquina: imagens e mitos do fascínio tecnológico. **Eikon**: Journal on Semiotics and Culture, Covilhã, v. 1, n. 6, p.7-16, dez. 2019. Disponível em: http://ojs.labcom-ifp.ubi.pt/index.php/eikon/article/view/710. Acesso em: 01 fev. 2021.

GOLDMAN, Peter. Blowup, Film Theory and the Logic of Realism. **Antghropoetics**: **the Journal of Generative Anthropology,** Salt Lake City, n. 1, verão 2008.

GOLDMANN, Annie. Blow up: essai d'analyse. In: **L'Homme et la société**, n. 6, 1967. p. 175-178.

HAAMER, Kris. Blowup. **The Narrative by Kris Haamer**, 2012. Disponível em: www.krishaamer.com/blowup. Acesso em: 30 abr. 2020.

História do cinema: uma Odisseia. Direção: Mark Cousins. Produção: John Archer. Reino Unido e Irlanda do Norte, 2011. 15 capítulos (900 min.)

IZZO, João A. O Interdiscurso em Blow-Up e em Las Babas del Diablo. Disponível em: http://bocc.ubi.pt/pag/bocc-izzo-cinema.pdf. Acesso em: 17 mar. 2020.

LIMA, Artemilson Alves. Excurso sobre o conceito de contracultura. **Holos**, vol. 4, p. 183-192, Natal, 2013.

MARCHESSAULT, Janine; LORD, Susan (Ed.). **Fluid Screens, Expanded Cinema**. Toronto: University of Toronto Press, 2007.

MELLO E SOUZA, Gilda de. Variações sobre Michelangelo Antonioni. In: MELLO E SOUZA, Gilda de. **A ideia e o figurado**. São Paulo: Editora 34; Livraria Duas Cidades, 2005.

MENEZES, Paulo. Imagens da imagem. In: MENEZES, Paulo. **À meia-luz: cinema e sexualidade nos anos 70**. São Paulo: USP, Curso de Pós-Graduação em Sociologia: Ed. 34, 2001, p. 15-48.

MORAVIA, Alberto. Moravia entrevista Antonioni. In: APRÀ, Adriano (org.). **Aventura Antonioni**. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil; Ministério da Cultura; Voa!, 2017, p. 417-425.

MUÑOZ, Aurora Conde. La precisión de la nada (reflexiones sobre *Blow Up*). **Cuadernos de Filología Italiana**, Madrid, vol. 15, p. 157-179, 2008.

OLIVEIRA JR., Luiz Carlos G. **Vertigo, a teoria artística de Alfred Hitchcock e seus desdobramentos no cinema moderno**. 2015. Tese (Doutorado em Meios e Processos Audiovisuais) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.

OUDART, Jean-Pierre. La Sutura. **Banda Aparte**, Logroño, vol. 6, p. 51-63, 1997.

PARENTE, André (org). **Cinema/Deleuze**. Campinas/SP: Papirus, 2013.

PARENTE, André. Cinema de exposição: o dispositivo em contra/campo. **Revista Poiésis**, Niterói, n. 12, p. 51-63, nov. 2008.

PARENTE, André. Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. In: PENAFRIA, Manuela; MARTINS, Índia M. (org.). **Estéticas do digital**: **cinema e tecnologia.** Covilhã: Livros LABCOM, 2007, p. 3-31.

PARIGI, Stefania. Antonioni: eu sou uma máquina fotográfica. In: APRÀ, Adriano (org.). **Aventura Antonioni**. Rio de Janeiro: Centro Cultural Banco do Brasil; Ministério da Cultura; Voa!, 2017, p. 211-217.

PEAVLER, Terry J. Blow-Up: A Reconsideration of Antonioni's Infidelity to Cortázar. **PMLA**, New York, vol. 94, n. 5, p. 887-893, out. 1979.

PEPE, Vagner H. Encenações do desejo – fotogramas de um sacrifício em *Blow-Up*. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 30., Colóquio Brasil-Argentina de Ciências da Comunicação, 1., 2007, Santos. **Anais...** Santos, 2007, p. 1-16.

PEREIRA, Juliana R. **A Aventura:** notas sobre o estilo de Michelangelo Antonioni. 2018. Dissertação (Mestrado em História) – Setor de Ciências Humanas, Universidade Federal do Paraná, Curitiba.

RAMOS, Fernão Pessoa. Mas afinal, o que sobrou do cinema? A querela dos dispositivos e o eterno retorno do fim. **Galaxia** (São Paulo, Online), n. 32, p. 38-51, jun. 2020.

RANTIM, Cristiano; FONSECA, André Azevedo da; Fogueiras Modernas: os símbolos da narrativa da "Bruxa do Guarujá" no linchamento de Fabiane de Jesus. **Semeiosis**: semiótica e transdisciplinaridade em revista. São Paulo, n.7, p. 1-21, jun. 2017. Disponível em: <http://www.semeiosis.com.br/wp-content/uploads/2018/06/semeiosis_131.pdf. Acesso em: 01 fev. 2021.

RIBEIRO, Marcelo. Aparelho e fantasmagoria em *Blow-Up*. In: Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual, 7., 2014, Goiânia. **Anais...**, Goiânia, 2014, p. 58-69.

SAMUELS, Thomas C. Interview with Michelangelo Antonioni in Rome, July 29, 1969. In: **'Blow-Up': The Importance and Influence of Michelangelo Antonioni' s Stylish, Thought-Provoking Mystery.** Cinephilia & Beyond. Disponível em: https://cinephiliabeyond.org/. Acesso em: 19 mar. 2020.

SANTOS, André de M. A contracultura. **Revista Onis Ciência,** Braga, ano V, n. 15, p. 82-90, jan/abr 2017.

SATT, Maria Henriqueta Creidy. Cinema Expandido: estratégias e conceitos audiovisuais. **Famecos/PUCRS,** Porto Alegre, n. 22, p. 10-13, dez. 2009.

SILVA, Acir Dias da; PIATTI, Deise Ellen. Cinema de poesia: os gérmens poéticos que fecundam Lavoura Arcaica. Comunicação & Educação, São Paulo, ano XV, n. 3, p. 29-38, set/dez 2010.

SILVA, Cícera Antoniele Cajazeiras da. **Passeios Hamletianos com Cortázar e Antonioni**: Incursões metaficcionais, narrativas à beira da paralisia. 2017. Tese (Doutorado em Letras) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa.

SILVA, Iomana Rocha de A. **Cinemas fluidos**: Análise das interrelações entre cinema independente experimental brasileiro e arte contemporânea no contexto pós-cinema. 2014. Tese (Doutorado em Comunicação) – Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife.

TABOZA, Maria A. **A volta a Cortázar pelo cinema e a literatura.** 2007. Dissertação (Mestrado em Literatura) – Departamento de Teoria Literária e Literaturas, Universidade de Brasília, Brasília.

UM HOMEM com uma câmera. Direção: Dziga Vertov. URSS: VUFKU, 1929. 1 DVD (68 min.).

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. São Paulo: Editora Papirus; 1994.

XAVIER, Ismail. O Cinema Moderno segundo Pasolini. **Italianística**, São Paulo, ano I, n. 1, p. 101-109, 1993.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema**. New York: P. Dutton & Co., Inc., 1970.