



Razón y Palabra

Primera revista digital en América
Latina especializada en tópicos de
Comunicación

ISSN 1605-4806

A MONTAGEM AUDIOVISUAL COMO FERRAMENTA PARA A CONSTRUÇÃO DA INTERTEXTUALIDADE NO CINEMA

Elizabeth Moraes Gonçalves¹

Denis Porto Renó²

Resumo

A intertextualidade sempre esteve presente na linguagem do cinema, desde os tempos do cinema mudo, em que as deixas simbólicas podiam ser apenas visualizadas. Naquele momento, cenas com textos para indicar diálogos, entre outros recursos, eram adotados, ampliando a linguagem da obra. Com a crescente diversidade de possibilidades proporcionadas pelas novas tecnologias digitais, a intertextualidade volta ao cinema, misturando as imagens tradicionais com animações e estruturas hipertextuais. Entende-se a intertextualidade como o diálogo entre textos elaborados com diferentes linguagens, diferentes semióticas, em um mesmo contexto, neste caso, no contexto cinematográfico. Este artigo apresenta diferentes formas se compor essa estrutura híbrida no cinema, tendo como objeto de análise as obras audiovisuais *O homem com a câmera*, de Dziga Vertov; *Tempos modernos*, de Charlie Chaplin; *Space Jam: o jogo do século*, de Joe Pytka; as duas edições de *Kill Bill*, de Quentin Tarantino, e *Sin City*, de Robert Rodriguez ao lado de Frank Miller (com colaboração de Quentin Tarantino). A análise nos mostra que embora a intertextualidade no cinema não seja atual, é um recurso potencializado pelas novas

¹ Doutora em Comunicação pela UMESP e Mestre em Língua Portuguesa pela PUC-SP. Professora do Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Comunicação Social da Universidade Metodista de São Paulo – UMESP, responsável pelo Projeto “Linguagens e Discursos Especializados na Comunicação”. E-mail: bethmgoncalves@terra.com.br HP: www.elizabethgoncalves.pro.br

² Jornalista, documentarista, mestre e doutorando em Comunicação Social pela UMESP, onde é pesquisador sobre cinema interativo. Membro-fundador da Red INAV – Rede Ibero-americana de Narrativas Audiovisuais, é professor visitante da Universidade Técnica Particular de Loja, onde orienta e desenvolve com o corpo docente pesquisas em Comunicação Social. E-mail: denis@ojosenelmundo.com HP: www.ojosenelmundo.com

tecnologias digitais. Portanto, se a evolução tecnológica não alterou a narrativa cinematográfica, contribuiu para que as narrativas alternativas se tornassem possíveis com maior facilidade, oferecendo, aos diretores, maior tempo para criar.

Palavras-chave: Comunicação, linguagem, cinema, audiovisual, novas tecnologias digitais, narrativas audiovisuais.

Introdução

O cinema, conhecido como a sétima arte, possui uma linguagem audiovisual que consiste em imagem e som, especificamente. Porém, desde os primórdios da produção audiovisual, outros elementos de linguagem são adotados pelo cinema, como texto, música e ilustrações como ferramentas complementares para a composição da obra.

Naquele período do cinema, os recursos de linguagens limitavam-se às imagens captadas em película em preto e branco, às músicas e às telas de transição com textos para complementar a atuação do elenco, cujo sucesso dependia da força da expressão corporal. Era uma mistura de linguagens que se fazia de maneira muito artesanal, porém com efeito de hibridismo tal como ocorre hoje nos modernos ambientes hipermediáticos da Internet, ampliando-se os recursos originais da linguagem cinematográfica. Por meio dos recursos intertextuais utilizados pelo cinema tornou-se possível compreender além da imagem registrada na película.

Atualmente, a indústria cinematográfica utiliza, de forma intensa, a intertextualidade, com o propósito fundamental de ampliar a linguagem do cinema tradicional e oferecer ao público uma diversidade de textos e de elementos significativos. Acostumados a encontrar uma oferta abundante de linguagens na Internet e nos ambientes digitalmente expandidos, os usuários agora esperam tal diversidade.

Esse fato pode ser abordado a partir de conceitos que envolvem a característica líquida, descrita por Bauman (2001), a pós-humanidade, definida por Santaella (2007), em que a estrutura passa a ser indefinida e possível de ser moldada pelos receptores, agora também usuários. Além disso, percebe-se uma ampliação de linguagens sinalizada por Vilches (2003) e Manovich (2005), ambos acreditando na tendência cada vez mais presente de uma estrutura de conteúdo e de narrativa reorganizada pelo público, através de interfaces que oferecem processos interativos, o que torna compreensíveis os motivos de uma crescente retomada da utilização de intertextualidade em obras cinematográficas modernas. Tal renovação vem agora carregada de novos recursos e uma possibilidade de convergência de tais características numa mesma cena, graças ao advento das tecnologias digitais.

Este artigo apresenta um estudo analítico da adoção de tal linguagem pelo cinema, com a observação de cinco obras audiovisuais, sendo duas dos primórdios do cinema e duas

atuais, produzidas entre meados da década de 1990 e os primeiros cinco anos do século XXI. Para compreender esta narrativa, é preciso apoiar-se nos conceitos de montagem audiovisual definidos por Eisenstein (2002) Manovich (2005) e Leone (2005), que discutem os tipos de montagem interna e externa em uma seqüência como ferramenta de reconstrução da linguagem cinematográfica.

As possibilidades de diálogo do receptor com a obra, no que se refere à interpretação da mensagem em suas diversas extensões passam a ser um diferencial da mesma, que oferece uma liquidez maior do que as tradicionalmente produzidas, onde a imagem fílmica ocupa um status de supremacia e as poucas interpretações podem ser obtidas por meio de discursos subjetivos da mensagem, muitas vezes sem a participação do receptor no que tange a decisão de receber esta representação audiovisual.

Por fim, percebe-se, numa breve discussão, que tal participação é uma necessidade nos ambientes comunicacionais atuais, pois os receptores não aceitam mais as informações com a passividade tradicional. E nesse panorama, a intertextualidade pode se transformar numa alternativa para a sociedade pertencente à modernidade líquida de Bauman (2001), ou seja, aqueles que vivem em ambientes comunicacionais e sociais onde as estruturas são modificáveis, passíveis de alterações e adaptações de acordo com a necessidade, como ocorre nos ambientes interativos atuais, a exemplo da leitura não-linear da Internet.

Montagem e manipulação de discursos fílmicos

O cinema possui linguagens específicas, e seu discurso fílmico conta com procedimentos específicos, como a montagem, onde cenas fragmentadas são reorganizadas, dando um sentido mais definido ou um novo sentido à seqüência narrativa. Um dos mais importantes estudiosos do cinema no que diz respeito à montagem foi o russo Sergei Eisenstein. Para ele, no cinema há criação somente por meio da montagem, como apresenta Andrew (2002, p.52):

Apesar de a matéria-prima do cinema serem os estímulos distintos dos planos, não devemos concluir que, para Eisenstein, tais estímulos equivalessem ao próprio cinema. Eles são, em vez disso, blocos de construção ou, para usar sua analogia, “células”. O cinema só é criado quando essas células independentes recebem um princípio de animação.

Que é que dá vida a esses estímulos, tornando uma experiência cinematográfica completa?

Para Eisenstein, essa construção de blocos podia ser realizada por meio de cinco modalidades básicas, todas elas oferecendo ao cinema uma linguagem dinâmica, de entendimento e sensibilidade diferenciada. Somente pela montagem a ineficiência seria compensada. “O que incomodava Eisenstein nos filmes que via era a ineficiência. O cineasta, achava ele, estava à mercê dos acontecimentos que filmava, mesmo quando interpretados” (ANDREW, 2002, p.48). Para o russo, a montagem seria um procedimento que dava força à linguagem que o cineasta queria obter.

Uma das modalidades propostas por Eisenstein foi a montagem métrica (EISENSTEIN, 2002, p.79). Nela, considera-se como critério fundamental o tamanho de cada fragmento fílmico. De acordo com uma seqüência de fragmentos de definidos tamanhos, preferencialmente idênticos, obtém-se um ritmo compassado, um pulsar narrativo.

Outra modalidade definida é a rítmica, onde os fragmentos devem possuir um ritmo interno de narrativa que oferece ao cineasta a possibilidade de construir a sua linguagem. Trata-se de um complemento à definição dos comprimentos dos fragmentos, dando a estes um novo pulsar, desta vez internamente nas cenas: “A determinação abstrata dos comprimentos dos fragmentos dá lugar a uma relação elástica dos comprimentos reais” (EISENSTEIN, 2002, p.80).

Outros dois conceitos importantes são os de montagem tonal e montagem atonal. Ambos representam uma evolução fílmica em relação aos conceitos anteriores. A montagem tonal oferece uma percepção de movimentação mais profunda do que a montagem rítmica. Nela, considera-se o resultado emocional do fragmento com base na composição sonora, segundo Eisenstein (2002, p.81-82). A montagem atonal, por sua vez, uma evolução da montagem tonal, diferencia-se “pelo cálculo coletivo de todos os apelos do fragmento” (EISENSTEIN, 2002, p.84).

Por fim, Eisenstein (2002, p.86) apresenta a montagem intelectual, compreendida como o procedimento que considera não somente os sons atonais convencionais, mas também o resultado interpretativo, a significação destes sons.

Hoje, temos uma nova gama de conceitos de montagem que vão desde o cinema tradicional aos ambientes discursivos do hipertexto, e o cinema tem se apoderado destas novas realidades para construir suas narrativas. São olhares que se apóiam nos conceitos de montagem apresentados por Eisenstein, adaptadas às novas realidades tecnológicas, como apresenta Leone (2005, p.103):

Se no decorrer do tempo o cinema consolidou suas originais possibilidades narrativas, a televisão, o vídeo e a multimídia absorveram esses conhecimentos e deles se valem para criar novas possibilidades e novas metodologias na construção dos discursos audiovisuais e dos discursos em hipertexto. Todas as mídias, debaixo do manto da edição, acabam se encontrando nas estruturas de dramatização, pois o trabalho de articulação produz o discurso com seus tempos e seus espaços.

O que se percebe é uma miscigenação de linguagens, um hibridismo de procedimentos que proporcionam à obra audiovisual uma estrutura que oferece ao espectador diversificadas formas de recepção. Dessa forma, a sétima arte continua inovando artisticamente, como o fez o russo Dziga Vertov em tempos remotos.

Linguagem, Cinema e Intertextualidade

Embora o termo linguagem nos remeta diretamente às possibilidades significativas da palavra, do código lingüístico, por intermédio do qual o homem processa sua estrutura comunicativa, das mais simples manifestações orais aos mais complexos gêneros de textos escritos, assumimos que a linguagem é toda manifestação significativa, codificada, do homem, ou seja, é uma potencialidade humana de exteriorizar seus pensamentos, sentimentos e emoções, por meio de códigos (das mais diferentes semióticas), total ou parcialmente comuns aos interlocutores, conforme ressalta Bakhtin (1986, p.51):

É preciso insistir sobre o fato de que não somente a atividade mental é expressa exteriormente com a ajuda do signo (assim como nos expressamos para os outros por palavras, mímica ou qualquer outro meio) mas, ainda, que para o próprio indivíduo, ela só existe sob a forma de signos. Fora deste material semiótico, a atividade interior, enquanto tal, não existe. Nesse sentido, toda atividade mental é exprimível, isto é, constitui uma expressão potencial.

Assim, tanto se caracteriza como é linguagem o processo de interação verbal, oral ou escrita, quanto as manifestações artísticas, elaboradas com os diferentes códigos, sejam eles, por exemplo, visuais ou táteis ou ainda híbridos, tais como as obras cinematográficas, objeto deste estudo. O elemento que subsidia esta concepção de linguagem que adotamos é a relação entre os interlocutores, de tal forma que a linguagem não pode ser vista como um ato individual, mas social, ou seja, a significação e o próprio signo só existem na relação enunciativa e contextual. Tal postura ultrapassa, portanto, a abordagem lingüística, assemelhando-se à concepção bakhtiniana, como registra Brait (2001, p.71):

O conceito de linguagem que emana dos trabalhos desse pensador russo está comprometido não com uma tendência lingüística ou uma teoria literária, mas com uma visão de mundo que, justamente na busca das formas de construção e instauração do sentido, resvala pela abordagem lingüístico/discursiva, pela teoria da literatura, pela filosofia, pela teologia, por uma semiótica da cultura, por um conjunto de dimensões entretecidas e ainda não inteiramente decifradas.

Quando nos referimos à linguagem cinematográfica, consideramos que o cinema tem um sistema de signos que se articulam de forma especial no sentido de construir uma realidade e de representá-la, envolvendo o receptor de diversas maneiras, de acordo com o estilo da obra e do diretor, muitas vezes aproximando-se da realidade objetiva, outras vezes criando uma ficção ou uma verossimilhança, capaz de envolver e surpreender. As formas de articulação das imagens passam a fazer parte da própria linguagem cinematográfica:

O cinema não copia de um modo 'objetivo', naturalista ou contínuo uma realidade que lhe é proposta: corta seqüências, isola planos, e recombina-os através de uma nova montagem. O cinema não reproduz coisas: manipula-as, organiza-as, estrutura-as. E só na nova estrutura obtida pela montagem dos elementos é que estes ganham um sentido. Este princípio da montagem, ou melhor da junção de elementos isolados, semelhantes ou contraditórios, e cujo choque provoca uma significação que eles não têm em si mesmos, foi Eisenstein encontrá-lo na escrita hieroglífica (KRISTEVA, 1988, p.361).

A sintaxe cinematográfica compõe-se dos traços pertinentes e constantes do filme, independentemente, por exemplo, do gênero a que a obra se refere ou das características do seu diretor. Nesse sentido Kristeva (1988, p.361) associa a sintaxe do cinema com o conceito de língua, remetendo-nos à dualidade língua/fala (langue/parole) proposta por

Saussure, quando toma a língua como objeto de estudos da lingüística, por trazer os elementos invariáveis, diferentemente da fala, onde se situam as variáveis lingüísticas individuais:

desde os seus princípios, o cinema considera-se como uma linguagem e procura a sua sintaxe, e podemos mesmo dizer que essa procura das leis da enunciação fílmica foi mais acentuada na época em que o cinema se construía independentemente da fala: mudo, o cinema procurava uma língua com uma estrutura diferente da da fala.

A linguagem cinematográfica, porém, não é estudada apenas no que se refere aos seus elementos básicos, mas expande-se para os outros recursos que, de acordo com as circunstâncias, objetivos e propostas enunciativas de cada obra cinematográfica, passam a individualizá-la:

Ultrapassa-se até o quadro do filme propriamente dito e estuda-se a linguagem das bandas desenhadas, essa sucessão de desenhos que imita, sem dúvida, a disposição das imagens cinematográficas, e supera assim o estatismo da fotografia e do desenho para introduzir o tempo e o movimento na narrativa. A imagem (ou a fotografia) isolada é um enunciado; disposta com outras produz uma narração. Vemos abrir-se aqui um interessante campo de exploração: a relação entre a linguagem cinematográfica e a das bandas desenhadas por um lado, e o texto lingüístico (a fala, o verbo) que corresponde a essa linguagem, a traduz e lhe serve de suporte, por outro (KRISTEVA, 1988, p.362).

Dentre os elementos que passam a compor ou a alterar a linguagem cinematográfica original, destacamos, neste estudo, a intertextualidade, como recurso capaz de, não apenas acrescentar criatividade à obra, mas de ampliar seus significados.

Os estudos de Bakhtin sobre o dialogismo e a polifonia trazem em sua base a concepção de intertextualidade proposta originalmente por Júlia Kristeva. Entendemos, assim, a intertextualidade como o modo pelo qual se estabelecem o diálogo e a interatividade entre os textos em um contexto único, neste caso específico, no contexto do cinema; nem sempre textos puramente lingüísticos, mas também aqueles elaborados com diferentes semióticas, ou seja, textos de diferentes linguagens. Neste nosso estudo não consideramos a distinção entre intertextualidade e interdiscursividade, por entender, como Charaudeau e Maingueneau (2004, p.286) que toda intertextualidade traz em si a interdiscursividade, uma vez que o interdiscurso consiste em “um jogo de reenvios entre

discursos que tiveram um suporte textual, mas de cuja configuração não se tem memória [...] e o intertexto seria um jogo de retomadas de textos configurados e ligeiramente transformados”.

A intertextualidade em sentido amplo é considerada por Koch e Travaglia (1995, p.75) como um fator de coerência textual, pois “para o processamento cognitivo (produção/recepção) de um texto recorre-se ao conhecimento prévio de outros textos”, ou seja, um texto está em permanente diálogo com outros textos, além de ser dependente das características do seu locutor, do seu conhecimento de mundo, de sua ideologia, enfim, de todas as condições de produção.

A intertextualidade no cinema a qual nos referimos nesta análise refere-se à intertextualidade tipológica, quando se lança mão de estruturas ou linguagens características de um tipo específico de texto, como o desenho animado ou as histórias em quadrinhos, por exemplo, para serem incorporadas à obra cinematográfica, alterando-se ou ampliando-se seu significado e sua linguagem original.

A intertextualidade de Vertov em sua obra experimental

O russo Dziga Vertov, importante integrante da escola russa de cinema, que no início dos anos 1920 desenvolveu obras experimentais com o objetivo de exercitar a montagem cinematográfica como linguagem evolutiva para a narrativa. Sua obra *O homem com a câmera* é considerada vanguardista e ousada, mesmo para os padrões atuais, pois colocou em prática a inserção de cores em cenas monocromática (preto e branco), além de proporcionar à obra diversas cenas em que a montagem interna esteve fortemente presente.

Segundo Manovich (2005), com a sobreposição de imagens e organização dos fragmentos audiovisuais, Vertov desenvolveu não somente montagem externa à cena, uma nova seqüência, como também acabou por “reformular” diversas cenas internamente, construindo um novo discurso. Manovich (2005, p.307) acredita que podemos pensar em Dziga Vertov como “um fundamental ‘cineasta de base de dados’ do século XX” e que esse recurso experimentado por Dziga Vertov transformou a obra documental (que documenta a própria experiência, acima de tudo) em uma narrativa intertextual. Coloca-se o filme dentro do filme (MANOVICH, 2005, p.205) e com isso desenvolve-se uma nova narrativa. Além

do texto imagético primário (a obra filmada), a obra traz a montagem interna como um novo texto imagético, e provoca um diálogo entre ambos. Tal experiência reformulou conceitos da produção da época, e provocou críticas provenientes dos mais conservadores, como o francês André Bazin. Segundo Leone & Mourão (1987, p.61-62):

Não podemos esquecer, no entanto, que ao lado da montagem que articula planos, resultando numa seqüência, existe o chamado plano-sequência, isto é, num único plano, com longa duração, teríamos a ação se desenvolvendo sem a interferência do corte. Este tipo de plano, popularizado pelo teórico de cinema André Bazin, é baseado na teoria da autenticidade e da objetividade na montagem cinematográfica. Para ele, a manipulação da realidade mediante o corte, como recurso de articulação, era considerada perigosa, pois poderia distorcer essa mesma realidade.

.Porém, a montagem cinematográfica está presente mesmo em obras bazinianas (LEONE & MOURÃO, 1987, p.62). Para os autores, a montagem cinematográfica existe independente do corte, mas está também na própria movimentação da câmera.

Dziga Vertov, em sua consagrada obra documental, adotou a intertextualidade tanto na montagem interna das imagens como também na seqüência utilizada, que repetia diversas vezes a mesma imagem e em muitos casos com uma tonalidade de cor diferente, transformando estas cenas em novas cenas, em imagens complementares às oferecidas pela obra em caráter intertextual. Vertov adotou na obra uma estética diferente da tradicionalmente aplicada no cinema, à época, partindo para uma mistura com a linguagem presente na pintura contemporânea. Além disso, a proposta de montar imagens dentro de outras imagens proporcionou à obra uma pluralidade de discursos na mesma seqüência, fato inusitado para a época.

Tempos modernos como ambiente intertextual

Com preocupações e objetivos diferentes de Dziga Vertov, o inglês Charlie Chaplin proporcionou às suas obras traços artísticos que seguiam de forma próxima a dramaturgia do teatro. E isso tornou-se necessário, pois limitações de linguagem acompanhavam as produções daquele tempo e o cineasta tinha como objetivo transmitir mais mensagens do que as comumente possíveis por um cinema sem áudio e com poucos procedimentos de

montagem. Para isso, Chaplin adotou, como padrão em suas obras, novos textos comunicacionais, além das imagens e da música oferecida. O diretor carregou as cenas com textos que ligavam as seqüências, além de uma musicalidade que transmitia mensagens, ou seja, uma intertextualidade para compensar as limitações da produção audiovisual da época.

Em *Tempos modernos*, Chaplin, que tinha como objetivo cinematográfico uma produção crítica à forma de vida robotizada da sociedade moderna, e dos efeitos provocados pelo Taylorismo no ambiente industrial, lançou mão da intertextualidade na obra. Os recursos textuais em imagens de transição foram constantemente adotados, o que conduz a uma leitura ampliada, e o mesmo ocorre com a trilha musical, que reforça esta leitura de forma intensa. A soma de linguagens transforma a obra numa coletânea intertextual, miscigenação de linguagens necessária para compensar as limitações cinematográficas da época.

A montagem, presente logo no começo da obra, como destaca Bedoya & Frias (2003, p.260), foi a solução para que Charles Chaplin conseguisse compor o seu discurso:

Charles Chaplin inicia seu filme *Tempos Modernos* com uma metáfora criada pela montagem. Na primeira imagem, vemos um rebanho de ovelhas. O seguinte enquadramento mostra um grupo de operários que caminha em massa seguindo uma direção similar a das ovelhas. O sentido se forma: a metáfora alude ao trato desumano que recebe a classe operária na sociedade capitalista e nos tempos modernos: os trabalhadores apenas são um rebanho de ovelhas. Figura retórica, a metáfora substitui um elemento significante por outro: as ovelhas não remetem a sua realidade física senão a outra realidade, de ordem conceitual. O de Chaplin é aqui uma montagem de significações.

A mistura de linguagens, a adoção de recursos extra-cinematográficos, está presente nos processos de mudança do cinema. Uma mudança que não representa a morte do cinema tradicional, como defendido por algumas correntes tecnocêntricas, que consideram as novas mídias digitais como substituto da sétima arte, mas como uma renovação. Porém, existem outras correntes mais otimistas que consideram estas mudanças como um renascimento constante, um resgate e uma renovação que oferece ao cinema uma nova vida. Segundo Leone (2005, p.103), "Roberto Santos dizia que 'o cinema não está morrendo... ele está nascendo, só que no seio de um contexto mais amplo da multimídia do qual ele é uma das partes". Esta sobrevivência tem se modificado com as novas mídias, fazendo com que todos possam efetuar trocas de linguagem e adaptação das mesmas nos diversos espaços.

Chaplin inovou o cinema em diversos pontos, mas foi, sem dúvida, na intertextualidade, ou seja, na mistura de linguagens e na adaptabilidade de outras que sua contribuição esteve fortemente presente.

Space Jam: a mistura do cinema com o desenho clássico

Quando se considera a evolução das tecnologias digitais e as ferramentas que tornam possível um processo comunicacional mais amplo, entende-se a intertextualidade aplicada ao cinema como uma busca de criatividade e também uma forma de atender às demandas desse novo interlocutor contemporâneo que não se situa como mero receptor de mensagens, mas se vê desafiado pela linguagem ampliada do cinema, pelo hibridismo de linguagens em uma mesma obra, ou seja, desafiado a buscar também um significado ampliado da própria mensagem.

Na pós-modernidade a adoção de linguagens intertextuais ganhou força, só que dessa vez os motivos foram renovados, adaptados aos novos tempos. Um dos marcos do ressurgimento da intertextualidade na linguagem cinematográfica pode ser percebido no longa-metragem *Space Jam: o jogo do século*, que mistura cinema com desenho animado claramente, e com o aproveitamento dos recursos das novas tecnologias digitais para tanto.

Como um marco para o cinema em meados dos anos 1990, *Space Jam* é um filme que conta com alguns atores reais e diversos personagens virtuais para contar uma história que também mistura o real com o desenho animado. Com a participação do jogador de basquete norte-americano Michael Jordan, a obra conta a história de uma disputa espacial que acaba em um desafio de basquete entre os personagens da *Warner Bros*, dentre eles o astro Pernalonga. E tudo acontece literalmente num desenho animado com personagens humanos, ou então, dependendo da cena, personagens do desenho animado circulando no mundo real.

Mas a mistura de desenho com cinema, de ambientes irrealis em locais reais, é provocada não pelas limitações que fizeram de Vertov e Chaplin dois misturadores de linguagem em tempos remotos. Agora, a mistura deu-se no intuito de oferecer ao espectador uma convergência de linguagens, de dar ao público duas obras de linguagens distintas em um filme intertextual ou de linguagem híbrida. Para tanto, lançou-se mão de

tecnologia de produção de ponta (para a época) e a composição digital propiciou resultados inesperados. Manovich (2005, p.200) realça o importante papel dessa tecnologia para o cinema:

Na cultura do computador, a montagem deixa de ser a estética dominante, como foi ao longo do século XX, desde a vanguarda dos anos vinte até a pós-modernidade dos anos oitenta. A composição digital, em que se combinam diferentes espaços em um único espaço virtual totalmente integrado, é um bom exemplo da estética alternativa da continuidade. Além disso, podemos entender a composição em geral como uma contrapartida da estética da montagem.

O autor ainda compara essa ação realizada anteriormente pelos cineastas pioneiros do cinema com os da atualidade. Segundo Manovich (2005, p.381), agora o processo tornou-se simples em demorado, o que tornou a técnica simples e aceitável, contra a rejeição por parte de algumas correntes mais conservadoras do cinema, como por exemplo, da corrente baziniana, que consideravam essa estratégia uma manipulação que tornava surreal a sétima arte a ponto de denegri-la.

Manovich (2005) declara como necessária a oferta de intertextualidade nas obras audiovisuais atuais. Para ele, a exigência parte do espectador, que não se contenta com uma linguagem limitada, com poucas possibilidades de compreensão direta (quando se obtém significação de forma simples). Esta diversidade está presente nos ambientes interativos, onde os significados e as formas para alcançá-los são diversas. Como ainda não se tornou possível oferecer sistemas audiovisuais interativos, alguns grupos têm procurado misturar linguagens, sejam de ficção com documentário, de colorido com preto e branco ou mesmo de cinema com desenho animado ou animação. *Space Jam* não é uma exceção nesse contexto.

***Kill Bill*: a consagração**

As obras audiovisuais apresentadas neste artigo exemplificam a presença da intertextualidade no cinema, desde os primórdios da sétima arte até os dias de hoje, com o advento das novas tecnologias. Porém, nenhum deles oferece uma diversidade de linguagens como a obra *Kill Bill*, em suas duas edições. A inovação é uma das

características de seu diretor, Quentin Tarantino, mas em nenhuma outra obra do diretor a intertextualidade esteve tão presente.

Em *Kill Bill* pode-se encontrar uma diversidade de linguagens que remete a leitura a um ambiente multimidiático, como a Internet. Em sua estrutura narrativa, a obra reúne imagens coloridas com seqüências em preto e branco, como a hora da luta entre a noiva, vivida por Uma Thurman, e os capangas da vilã oriental O-Ren Ishii, representada por Lucy Liu. Nessa mesma seqüência, o diretor apresenta carregados efeitos especiais que simulam sangue e golpes fora do normal, hiperbólicos. Tais cenas são elaboradas a partir de um conceito de montagem interna, como propõe Manovich (2005), uma montagem na qual a imagem é retrabalhada dentro de si, mudando, conseqüentemente, seu significado.

O-Ren Ishii também é protagonista de outra variedade narrativa de *Kill Bill*. Em um dos momentos da obra, é revelado o motivo de tanta proximidade com a morte pela personagem. Nesse momento, Tarantino apresenta longos minutos de desenho animado estilo oriental em meio de suas cenas cinematográficas, carregados do mesmo exagero quando o assunto é derramamento de sangue, acompanhando, naturalmente, um dos recursos de linguagem daquele tipo de obra. Manovich (2005, p.376) defende que:

O metragem de ação real agora é somente uma matéria prima que será manipulada a mão: combinada com seqüências 3D criadas por computador e pintada. As imagens finais se constroem manualmente a partir de distintos elementos, que são todos, ou bem criados exclusivamente partindo do zero, ou modificados a mão. Agora podemos por fim responder a pergunta: O que é cinema digital? O cinema digital é um caso particular da animação, que utiliza metragem de ação real como um de seus múltiplos elementos.

Logo em seguida, no segundo filme da história, *Kill Bill 2*, a noiva abre a obra conversando diretamente com o espectador, provocando uma sensação de realidade, de interatividade, em preto e branco. Em seguida, novamente, Tarantino apresenta seqüências em cores. E a história segue do ponto inicial, o momento em que a noiva é baleada pelos vilões.

Mas a presença da intertextualidade em *Kill Bill* não se limita a quesitos plásticos. A busca por uma linguagem contemporânea leva o diretor a dividir toda a obra em fragmentos intitulados como capítulos, mas apresentados fora de uma ordem cronológica natural. O

espectador assiste ao filme como se estivesse navegando em um ambiente interativo da Internet, com estrutura arbórea. A sensação é como se estivesse navegando por *links* em um site, escolhendo os caminhos a seguir para contar uma história. Até mesmo em momentos em que uma explicação torna-se necessária, ou interessante, o diretor oferece tal recurso, com se estivesse em uma estrutura hipertextual para tais informações, e novamente volta-se ao ponto inicial. Essa característica está presente em diversas produções, nas quais a montagem deixou de ser a estética dominante para se transformar em ferramenta complementar para a composição de imagens.

Kill Bill representa o rompimento de uma estética onde a continuidade narrativa ou a linguagem visual seguia um padrão do começo ao fim de uma obra. Oferece uma miscigenação de linguagens, como ocorre nos ambientes ciberespaciais, em que o objetivo final é a transmissão de mensagens, independente das ferramentas para tanto. Oferece, ainda, uma narrativa com sabor de interatividade, por sua estrutura que remete à leitura hipertextual.

Intertextualidade e multimidiaticidade de *Sin City*

Diversas obras audiovisuais são provenientes da literatura, e muitas delas relatam de forma fiel a narrativa das páginas impressas. Outras são fruto de uma releitura de história em quadrinhos, onde os personagens possuem uma “vida” definida, com características visuais destacadas. Mas poucos filmes traduzem com fidelidade plástica os personagens em corpos reais, como acontece em *Sin City*.

A obra, originalmente criada para as histórias em quadrinhos por Frank Miller, foi reescrita para o cinema pelo mesmo autor, diferente de outras obras que passaram por um processo de adaptação de roteiro. E o autor ainda participa como diretor do filme, ao lado de Robert Rodriguez e do convidado especial Quentin Tarantino.

O filme é resultado de uma intertextualidade ímpar, misturando, inicialmente plataformas comunicacionais, ou seja, os quadrinhos e a tela. Quando desenhado para os quadrinhos, os personagens possuem aparências surreais, e o mesmo ocorre com as façanhas e as aventuras de cada um. E na tela de cinema tais características são respeitadas pelos diretores, como é o caso do personagem Marv, cuja aparência é intencionalmente deformada. A mesma fidelidade visual pode ser vista nos personagens Dwight McCarthy,

que possui um olhar frio de perdedor, ou John Hartigan, marcado por uma cicatriz na testa e um cansaço no olhar.

Os três personagens vivem histórias paralelas, não-lineares, mas entrelaçadas por personagens que surgem em pelo menos duas das três discussões. Todas as histórias são narradas com imagens em preto e branco, como a história em quadrinhos, e seguem os mesmos efeitos especiais reproduzidos na versão impressa, inclusive o brilho especial que recebem as imagens em branco e preto. Os carros voam literalmente pelas irregularidades das ruas, personagens dão saltos superdimensionados e o sangue jorra das pessoas quando atingidas, como ocorre em *Kill Bill*. Porém, a coloração de sangue, em cada um dos filmes, é feita de acordo com as características da cena, para garantir a boa visualização. Ainda no quesito cor, os diretores destacam alguns detalhes de coloração nas cenas, como um vestido vermelho, a cor da pele de personagens específicos, os olhos azuis de outros e mesmo as cores dos carros, o que amplia o destaque em meio a um cenário preto e branco rodeado de muita escuridão. Esta plástica pode ser justificada a partir da posição de Manovich (2005, p.374), para quem:

À medida que a tecnologia tradicional do cinema está sendo universalmente substituída pela tecnologia digital, a lógica do processo cinematográfico está se redefinindo. O que descrevo nesta continuação são os novos princípios da cinematografia digital, que são igualmente válidos para as produções individuais ou coletivas, independentemente se utilizam os mais caros equipamentos e programas informáticos profissionais ou seus equivalentes *amateurs*.

O autor, na seqüência explica que a partir das novas tecnologias digitais tornou-se possível produzir uma obra com cenário totalmente em tecnologia 3D. Os movimentos dos personagens, assim como a aparência de cada um, pode, como é o caso de *Sin City*, ganhar textura e movimento semelhante às páginas dos quadrinhos. E complementa: “cinema digital = material de ação real + pintura + processamento de imagens + composição + animação 2D por computador + animação 3D por computador” (MANOVICH, 2005, p.376).

Outra característica de *Sin City* que revela uma alteração na narrativa está presente no ritmo da obra. Ela resgata o discurso das histórias em quadrinhos de Frank Miller, cuja

hipertextualidade está presente nesta leitura, com blocos fragmentados de ações que se entrelaçam, que possuem uma ligação, um *link* entre si.

Considerações finais

Depois de uma leitura fílmica específica das seis obras definidas como objetos desta pesquisa, chegou-se à conclusão de que a intertextualidade não é um recurso novo no cinema, ou seja, esteve sempre presente, mas por motivos diferentes. Para isso, foi escolhido como primeira análise a obra de Vertov, *O homem com a câmera*, que para a época foi uma revolução na linguagem audiovisual com a exploração intensa de montagem interna nas cenas. Com a sobreposição de cenas, o cineasta russo conseguiu novas cenas que passaram mensagens específicas, desejadas pelo diretor. Uma mistura de cenas, e de linguagens visuais.

Novamente a intertextualidade está presente no cinema, em *Tempos Modernos*, dessa vez por falta de recursos para transmitir a mensagem desejada. A limitação do cinema mudo, apesar da defesa anunciada por Chaplin, fez com que ele, e muitos outros cineastas de sua época, lançassem mão do texto em telas de ligação entre seqüências. Com isso, a obra tinha como direcionar a “leitura” do receptor com maior garantia. Afinal, a obra contava com poucos recursos discursivos nesse tempo do cinema, e as obras politizadas de Charles Chaplin tinham muito o que falar. Foi pouca a presença da intertextualidade na filmografia de Chaplin, mas existente, e por motivos específicos.

Mais modernamente, chega-se à obra *Space Jam: o jogo do século*, de Joe Pytka, onde a mistura foi praticamente balanceada entre o cinema e o desenho animado. Na obra, os personagens da Warner Bros convivem naturalmente com alguns personagens reais, alguns em seus verdadeiros papéis, como o jogador de basquete Michael Jordan. Em certos ambientes, os atores invadem o desenho, e em outros são os personagens animados que invadem o mundo real. Porém, a intertextualidade limita-se a essa dualidade de ambientes e linguagens visuais.

Já em *Kill Bill*, em suas duas edições, a mistura de linguagens extrapola todos os outros juntos, tanto na quantidade como na forma de agir, de participar da narrativa. Tarantino oferece uma multiplicidade de linguagens que o aproxima de um típico ambiente

pós-moderno, com estrutura de leitura “líquida”, que de acordo com Bauman (2001) possui uma fluidez tanto na leitura quanto na interpretação. Para isso, fragmenta toda a obra e oferece títulos que podem proporcionar, se necessário, uma leitura individual de cada um. Há, certamente, uma independência de mensagem em cada um dos fragmentos, definidos pelo diretor como capítulos. O mesmo acontece na Internet, onde a leitura hipertextual pode ser realizada somente em um bloco definido, ou em todas as propostas de leitura em conjunto.

Por fim, em *Sin City*, uma obra multimídia resultante de histórias em quadrinhos, chega-se à conclusão de que as novas tecnologias digitais se não alteraram a narrativa cinematográfica, contribuíram para que as narrativas alternativas se tornassem possíveis com maior facilidade, oferecendo aos diretores maior tempo para criar, pois com o aparato tecnológico atual torna-se mais fácil o manuseio do conteúdo fílmico. Também se percebe na narrativa de *Sin City* uma mistura plástica com as histórias em quadrinhos assim como o ritmo da obra, como se a obra fosse a história impressa imaginada após a leitura.

Percebe-se, contudo, que a leitura intertextual está próxima da hipertextual, o que a torna uma típica ferramenta dos ambientes comunicacionais pós-modernos, onde a indefinição estrutural está fortemente aliada à narrativa tradicional. Tal indefinição estrutural pode ser percebida na Internet, onde a leitura pode ser realizada por diversos caminhos, como ocorre na obra de Frank Miller, onde existem três narrativas separadas, mas relacionadas, como se estes pontos de relação fossem *links* apresentados dentro da obra, caracterizando a não-linearidade da narrativa, como ocorre nos ambientes hipertextuais.

Referências bibliográficas

ANDREW, James Dudley. (trad. Teresa Ottoni). **As principais teorias do cinema:** uma introdução. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.

BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e Filosofia da Linguagem.** 3ª ed. São Paulo : Hucitec, 1986

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida.** Tradução de Plínio Dentzien. São Paulo: Jorge Zahar Editores, 2001.

BEDOYA Ricardo & FRIAS, Isaac Leon. ***Ojos bien abiertos: el lenguaje de las imágenes en movimiento.*** Lima: Universidad de Lima – Fondo de Desarrollo Editorial, 2003.

BRAIT, Beth. *A natureza Dialógica da linguagem: formas e graus de representação dessa dimensão constitutiva*. In FARACO, Carlos Alberto; TEZZA, Cristovão; CASTRO de, Gilberto (orgs). **Diálogos com Bakhtin**. 3ª ed. Curitiba : Ed. Da UFPR, 2001.

CHARAUDEAU, Patrick; MAINGUENEAU, Dominique. **Dicionário de Análise de discurso**. São Paulo : Contexto, 2004

EISENSTEIN, Sergei. (trad. Teresa Ottoni). **A Forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002

KOCH, Ingedore G. Villaça; TRAVAGLIA, Luiz Carlos. **A Coerência Textual**. 6ª ed. São Paulo : Contexto, 1995.

KRISTEVA, Julia. **História da Linguagem**. Lisboa, Portugal : Edições 70, 1988

LEONE, Eduardo. **Reflexões sobre a montagem cinematográfica**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

LEONE, Eduardo & MOURÃO, Maria Dora Genis. **Cinema e montagem**. São Paulo: Editora Ática, 1987.

MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós comunicación, 2005.

SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

VILCHES, Lorenzo. **A migração digital**. São Paulo: Loyola, 2003.

Filmografia

O HOMEM com a câmera (*Chelovek`s kinoapparatom*). Dziga Vertov, União Soviética, 80 min., 1929.

TEMPOS modernos (*Modern times*). Charles Chaplin, Estados Unidos, 87 min., 1936.

SPACE Jam: o jogo do século (*Space Jam*). Joe Pytka, Estados Unidos, 1h85 min., 1996.

KILL Bill: volume 1 (*Kill Bill: Vol. 1*). Quentin Tarantino, Estados Unidos, 110 min., 2003.

KILL Bill: volume 2 (*Kill Bill: Vol. 2*). Quentin Tarantino, Estados Unidos, 134 min., 2004.

SIN City (*Sin City*). Roberto Rodriguez; Fran Miller; Quentin Tarantino. Estados Unidos, 126 min. 2005.