

A 'estética da imobilidade' na *Trilogia do Ser Humano*, de Roy Andersson.¹

The 'aesthetics of immobility' in Roy Andersson's *Trilogy of Human Being*.

Natália Flávia Maia Lima² (Mestranda – PPGCOM-UFC)

Resumo:

A partir de seus estudos acerca das especificidades que caracterizam a pintura, a fotografia e o cinema, Jacques Aumont identifica diferenças essenciais entre a fruição do olhar sobre uma imagem fixa - no caso, a fotografia e a pintura - e as imagem em movimento do cinema. Algumas obras, no entanto, mesclam estas diferentes linguagens, apontando para um regime de visualidade híbrido, como é o caso dos filmes que compõem a trilogia do ser humano, de Roy Andersson.

Palavras-chave:

Roy Andersson, hibridismo de linguagens, *Trilogia do Ser Humano*.

Abstract:

From his studies on the specificities that characterize painting, photography and cinema, Jacques Aumont identifies essential differences between the engagement of the gaze on a still image - in this case, photography and painting - and the moving picture of the cinema. Some works, however, mix these different languages, pointing to a regime of hybrid visuality, which seems to be the case on the films that make up the *Trilogy of the Human Being*, by Roy Andersson.

Keywords:

Roy Andersson, Hybridism of languages, *Trilogy of the Human Being*.

As manifestações artísticas contemporâneas - sobretudo no escopo das artes visuais, cada vez mais calcadas em um hibridismo de linguagens - têm demonstrado as limitações ou até mesmo a impossibilidade de se estabelecer uma abordagem purista e categórica sobre a ontologia dos diferentes suportes. Diante disso, alguns estudos mais recentes dedicam-se à análise das possíveis relações de aproximação e distanciamento entre fotografia, pintura e cinema, às vezes sob uma perspectiva mais geral, considerando a convergência – ou

¹ Trabalho apresentado no XXI Encontro Socine de Estudos de Cinema e Audiovisual na sessão 3 do ST CORPO, GESTO E ATUAÇÃO – GESTOS, NÃO GESTOS E AFETOS.

² Graduada em Cinema e Audiovisual pela UFC e atual mestranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação (PPGCOM-UFC), com ênfase em Fotografia e Audiovisual.

divergência - dos elementos que compõem cada regime de visualidade, ou mesmo partindo de obras específicas que mesclam ou reconfiguram estes elementos.

Neste sentido, o presente artigo busca analisar de que forma as obras que compõem a *Trilogia do Ser Humano*³, do realizador sueco Roy Andersson, parecem apontar para este regime de visualidade híbrido, entre imagens-fixas e imagens-movimento, mesclando diferentes linguagens a partir das suas estratégias de encenação. Em uma primeira análise, diversos elementos da *mise-en-scène* convergem para esta sensação: a composição ornamental dos planos; a paleta de cores quase monocromática; a iluminação frontal e sem sombras; a profundidade de campo construída artificialmente através de uma direção de arte astuciosa, que levanta paredes falsas e cenários inteiros de modo a enganar o olho⁴ e alcançar uma multiplicidade impossível de foco; o figurino dos personagens, em cores que se confundem com o cenário, a impessoalidade das vestimentas e da maquiagem nos rostos, sempre muito brancos e quase inexpressivos; todos esses elementos convergem para uma sensação plástica da imagem, o que inevitavelmente nos remete à pintura, potencializada também pela dramaturgia de movimento lentos e momentos de completa paralisia.⁵

A ausência preponderante de cores vivas pode ser lida sob a perspectiva de “cromofobia” que, segundo David Batchelor (2000, p. 23), corresponde a uma tendência do pensamento intelectual europeu em considerar o cinza como a tonalidade do racionalismo, ao passo que o excesso de cores indicaria primitivismo e infantilidade. Neste sentido, uma ironia satírica se dá no contraste entre a sisudez da atmosfera cinzenta e os acontecimentos que beiram o surreal.

Elementos visuais

A decupagem em modelo *tableau*, com um plano aberto e fixo, remonta aos primórdios do cinema, quando a tecnologia rudimentar das câmeras exigiam que elas se mantivessem

³ *Canções do Segundo Andar* (2000); *Vocês, os Vivos* (2009); *Um Pombo Pousou num Galho Refletindo sobre a Existência* (2014).

⁴ *Trompe d'oeil*.

⁵ Neste sentido, cumpre salientar que trata-se muito mais de uma *sensação* do que de uma relação direta entre estes elementos e a pintura; já que não há que considerar efetivamente a ausência de sombras e de cores, ou a inexpressividade de rostos, como expressões típicas da pintura.

paradas durante o processo de filmagem. Por outro lado, o modelo de composição em *tableau* era também o caminho estético mais óbvio, uma vez que já era dominante no teatro e na pintura. Ágnes Péthos (2015, p.39) argumenta que este modelo foi também bastante utilizado como um maneirismo que buscava justamente remeter à imagem uma estética intencionalmente teatralizada. No entanto, recentemente este modelo ressurgiu vigorosamente, não mais como uma mera referência ao teatro, mas como um estilo surpreendentemente versátil nas artes visuais e no cinema contemporâneo.

Fazendo uma comparação com a prática dos *tableau vivants*, nos quais atores de carne e osso reencenam cenas de pinturas célebres, Péthos (2015, p.39) alude para a qualidade exatamente oposta do modelo de decupagem em *tableau*: se no primeiro, os corpos trazem à imagem morta uma dimensão viva, no segundo, a imagem é que submete os corpos a uma dimensão pictórica. Para a autora, a mediação plástica da imagem é a responsável por criar um paradoxo entre realidade e artificialidade: o modelo de *tableau*, ao mesmo tempo em que respeita a totalidade do acontecimento da cena, e por isso aproxima-se de um certo realismo (sem a interferência artificial do corte), afasta-se do realismo na medida em que eleva o caráter pictórico da cena e torna clara a mediação da imagem. Talvez pela longa tradição da pintura em modelo *tableau*, nosso olhar intuitivamente entende tratar-se de uma imagem, uma encenação, configurando desta forma a sua opacidade. Opera-se a partir deste modelo de encenação uma suspensão do acontecimento da cena sob forma pictórica. A cena não parece um recorte de um universo contíguo ao quadro, mas circunscrito aos limites deste.

Uma questão fundamental que perpassa este tipo de decupagem é o trabalho realçado de “encenador” que cabe ao realizador. Bordwell nos lembra de que, por mais que a ideia de “pôr em cena”⁶ venha do teatro, é essencialmente no cinema que ela vai até a última potência. Ele cita o “princípio do ver tudo” e a relação da imagem com os espectadores, já que no teatro vários elementos estão presentes na equação final (como a posição de cada espectador na platéia, que define o seu ângulo de visão, por exemplo).

⁶ E aqui cabe uma dificuldade de tradução entre *mise-en-scene* e *mettre-en-scene*, sendo o segundo mais utilizado no teatro.

Por outro lado, como a linguagem cinematográfica acabou se fundando principalmente sob os conceitos de montagem e articulação de planos, a encenação foi sendo posta de lado - muito embora coexista cinemas mais voltado para a liberdade do acontecimento, sem interferências⁷, e outros em que a composição dos planos se sobrepõe à montagem - e ainda infinitos outros intermediários.

O movimento ou a imobilidade da câmera nada mudam, e vemos planos absolutamente estáticos em que o acontecimento é totalmente dominado por um realizador que se tornou *organizador de gestos* e *organizador de posições* (é tipicamente o caso de Welles); e outros, pelo contrário, em que o cineasta se limita a registrar os desenvolvimentos, por ele desconhecidos, de uma situação que lançou (é o caso da maioria dos primeiros filmes de Philippe Garrel). (BORDWELL, 2008, p. 106 e 108)

Roy Andersson é um grande expoente do primeiro extremo: um cinema de encenação hermética, em que a interferência é total e não há espaço nenhum para improvisos.

Narrativas e Conceitos

A dramaturgia da imobilidade – ou da lentidão, muitas vezes - é também incorporada narrativamente na Trilogia do Ser Humano de diversas maneiras: vemos o trânsito completamente parado dos carros nas ruas, personagens imóveis por estarem imersos nos próprios pensamentos ou se movimentando sempre com muita dificuldade pelo peso e o cansaço que parecem sentir. A paralisia dos personagens revela também uma incapacidade que eles têm em lidar com as situações imprevisíveis que atrapalham a ordem e a normalidade do fluxo cotidiano. Em várias cenas vemos um personagem entrando em colapso, cercado de observadores inertes, paralisados, em um estado de completa perplexidade.

Em entrevistas, Andersson frequentemente alude a um tema bastante recorrente em sua obra: a dificuldade do povo sueco em lidar com a culpa de ter o país servido ao nazismo na Segunda Guerra, ainda que disfarçado por uma aparente neutralidade. Esta passividade exarcebada dos personagens pode ser compreendida como um isolamento profundo, produto

⁷ O que Oliveira Junior chama por “cinema de fluxo” (OLIVEIRA JR, 2013)

da dificuldade que eles encontram em estabelecer interações humanas. Mesmo no ambiente doméstico, os diálogos entre casais se dão sempre com um de costas para o outro, com os corpos curvados, que remetem aos personagens dos quadros de Edward Hopper, nos quais a questão central alude justamente ao isolamento de ordem psicológica característico da modernidade.

Segundo Béla Balázs, a cultura da palavra, que nasceu com o desenvolvimento da tipografia, fez desarticular e atrofiar a capacidade de comunicação dos corpos através dos gestos. Neste sentido, ele salienta que coube ao cinema tornar o homem visível porque possibilitou que voltássemos a reconhecer a linguagem dos gestos, que seria “a verdadeira língua materna da humanidade”. Existe um movimento dialético entre palavra e pensamento, corpo e alma, no qual qualquer intervenção que isole um do outro cria lacunas indesejáveis. Dessa forma, os seres humanos sentem uma urgência de voltarem a se comunicar com o corpo inteiro, transcendendo os limites da comunicação pelo verbo ou pelo rosto apenas. Ele discorre: “Da imagem do mundo na palavra resulta um sistema sem falhas e coerente, no qual as coisas que não estão contidas nele não estão *em falta*, da mesma maneira que na música *não faltam* as cores, apesar de não estarem presentes”. (BALÁZS, 2017, p. 4)

Um outro ponto de vista sobre essa dificuldade que os personagens têm em se movimentarem pode ser entendida como uma provocativa contraposição à ideia de que a velocidade é uma faceta indissociável da dinâmica urbana pós-moderna. Em vários aspectos, a ideia de aceleração abarca paradoxalmente um congelamento. No caso do trânsito, por exemplo, o que deveria ser uma forma de deslocamento veloz desemboca em um engarrafamento caótico que faz as pessoas abandonarem seus carros e tentarem fugir da cidade. No entanto, também a fuga é frustrada pela lentidão, pois eles precisam levar todas as suas coisas consigo - e o peso das dezenas de malas quase não os permite que se movam. Não se trata de representar simbolicamente, mas de dar a ver a partir do absurdo algo de tangível sobre a realidade.

Além disso, a vagarosidade, a paralisia e a movimentação marcada dos personagens dizem muito sobre o controle ao qual os corpos estão submetidos nos espaços urbanos e de

convivência. A “coreopólicia” que controla cotidianamente o trânsito dos corpos nas cidades (LEPECKI, 2012) é a matéria-prima que embasa a coreografia dos personagens-figurantes nos filmes; o controle e o caos compreendidos não como estados que se opõem, mas como facetas intimamente relacionadas.

Por fim, existem algumas particularidades essenciais nestas questões de encenação e dramaturgia no cinema especificamente – para além do que figuram na fotografia ou no teatro. Flusser, no seu livro sobre gestos, faz uma comparação entre o gesto de fotografar e aquele de filmar. Em ambos existe a mediação de uma câmera. Se o gesto de filmar tivesse como questão primeira a captação de um instante decisivo, então quase não haveria diferenças com o ato de fotografar. Para ele, a grande diferença está em que o cinema trabalha com dois códigos diferentes: linearidade e superfície. Os textos são exemplos de linearidade, uma vez que demandam esta dinâmica para serem compreendidos; já as imagens só podem ser lidas sob o código da superfície (*surface*), no qual a imaginação é o elemento preponderante sobre a racionalidade. O cinema mescla estes dois códigos ao trabalhar com imagens e ao mesmo tempo a linearidade temporal. Desta forma, para “decifrar” a imagem cinematográfica, é preciso se atentar para os conceitos que estão nas cenas. “O que um filme nos mostra não é, como no caso da imagem tradicional, um fenômeno. Mais do que isso, ele nos mostra uma teoria, uma ideologia, uma tese que significa aquele fenômeno.” (FLUSSER, 2014, p. 90)

Referências

AUMONT, J. *O cinema e a encenação*. Lisboa, Edições Texto e Grafia, 2008.

AUMONT, Jacques. *O olho interminável [cinema e pintura]*. trad. Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

BALAZS, Bela. *O homem visível*. **RCL** – Revista de Comunicação No. 47 - VISUAL CULTURE. 2017.

BATCHELOR, David. *Cromophobia*. London: Reaktion books ltd, 2000.

BORDWELL, David. *Figuras traçadas na luz*. Campinas: Papyrus. 2009.

FLUSSER, Vilém. *Gestures*. trad. Nancy Ann Roth. Minneapolis: University of Minnesota Press. 2014.

LEPECKI, Andre. *Coreopolítica e coreopolícia*. Revista Ilha. v. 13, n. 1, p. 41-60, jan./jun. 2012

OLIVEIRA JR, Luiz Carlos. *A mise en scène no cinema: do clássico ao cinema de fluxo*. Campinas, SP: Papyrus, 2013. Coleção campo Imagético.

PETHÓ, Agnes. *Between Absorption, Abstraction and Exhibition: Inflections of the cinematic Tableau Shot in the films of Cornelius Porumboiu, Roy Andersson and Joanna Hogg*. Acta. University Sapientiae. Film and Media Studies. 11. p. 39-76. Transilvânia. 2015.