



Moisés de Lemos Martins & Manuel Pinto (Orgs.) (2008)
Comunicação e Cidadania - Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação
6 - 8 Setembro 2007, Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (Universidade do Minho)
ISBN 978-989-95500-1-8

A multiplicidade estética nos filmes 'Smoking' e 'No Smoking', de Alain Resnais

CESAR BAIO

PUC/SP ~ cesarbaio@hotmail.com



Resumo:

Este trabalho é parte do estudo desenvolvido sobre os filmes *Smoking* e *No Smoking*, de Alain Resnais, por ocasião da apresentação da dissertação de mestrado intitulada "A multiplicidade pela sintaxe cinematográfica: uma análise dos filmes *Smoking* e *No Smoking* de Alain Resnais" ao programa de Comunicação e Semiótica da PUC/SP, sob orientação do prof. Dr. Arlindo Machado, no ano de 2006. Ao mesmo tempo em que se estruturam sobre uma forma narrativa permutativa (Arlindo Machado) e paradoxal, as duas obras gêmeas do diretor francês apontam para a dissolução de algumas das barreiras estéticas determinadas pelos formatos, estabelecendo relações dialógicas (Mikhail Bakhtin) com diferentes linguagens, estéticas e gêneros. As narrativas dos filmes partem da mesma situação para desenvolver doze histórias diferentes e contraditórias. A esta complexidade narrativa, somam-se elementos estéticos de muitas ordens e origens. Os filmes abrem diálogos com as estéticas dos teatros ilusionista, realista e de arena. Ressalta-se o fato de *Smoking* e *No Smoking* terem sido realizados a partir de oito peças teatrais de Alan Ayckbourn, incorporando a tradução intersemiótica (Júlio Plaza) em sua gênese. Os mesmos elementos que no teatro acarretam na estética realista são incorporados à linguagem cinematográfica para deflagrar um universo diegético nada verossímil. O teatro ainda se deixa transparecer no desenrolar das imagens que compõem os filmes. Entre planos, ângulos e movimentos, o ponto de vista do espectador de cinema camufla-se como sendo o do espectador de teatro. Por outro lado, a narrativa dos filmes, estrategicamente arquitetada, recombina as histórias, multiplica as possibilidades de desdobramentos possíveis e se constitui por meio de uma instância enunciativa que estabelece relações diretas com os jogos eletrônicos de simulação.

Palavras-chave:

Linguagem cinematográfica, estética, teatro, jogo eletrônico.

Este texto aborda parte do estudo desenvolvido sobre os filmes *Smoking* e *No Smoking*, de Alain Resnais, por ocasião da apresentação da dissertação de mestrado intitulada "A multiplicidade pela sintaxe cinematográfica: uma análise dos filmes *Smoking* e *No Smoking* de Alain Resnais" ao programa de Comunicação e Semiótica da PUC/SP, sob orientação do prof. Dr. Arlindo Machado, no ano de 2006. Ao mesmo tempo em que se estruturam sobre uma forma narrativa permutativa (Arlindo Machado) e paradoxal, as duas obras gêmeas do diretor francês apontam para a dissolução de algumas das barreiras estéticas determinadas pelos formatos, estabelecendo relações dialógicas (Mikhail Bakhtin) com diferentes linguagens, estéticas e gêneros. As narrativas dos filmes partem da mesma situação para desenvolver doze histórias diferentes e contraditórias. A esta complexidade narrativa, somam-se elementos estéticos de muitas ordens e origens. Os filmes abrem diálogos com

as estéticas dos teatros ilusionista, realista e de arena. Ressalta-se o fato de *Smoking e No Smoking* (S/NS) terem sido realizados a partir de oito peças teatrais de Alan Ayckbourn, incorporando a tradução intersemiótica (Júlio Plaza) em sua gênese. Os mesmos elementos que no teatro acarretam na estética realista são incorporados à linguagem cinematográfica para deflagrar um universo diegético nada verossímil. O teatro ainda se deixa transparecer no desenrolar das imagens que compõem os filmes. Entre planos, ângulos e movimentos, o ponto de vista do espectador de cinema camufla-se como sendo o do espectador de teatro. Por outro lado, a narrativa dos filmes, estrategicamente arquitetada, recombina as histórias, multiplica as possibilidades de desdobramentos possíveis e se constitui por meio de uma instância enunciativa que estabelece relações diretas com os jogos eletrônicos de simulação.

Em S/NS, Alain Resnais lança mão de apenas dois atores para representar nove personagens, revelando um universo em que todas as possibilidades estão disponíveis. A partir de uma situação inicial, na qual Celia Teasdale se vê frente a um momento de decisão entre o fumar e o não fumar, são desenvolvidos dois filmes que se desenrolam em doze outras possibilidades de desdobramentos. Buscando algo mais do que a simples alteração do desfecho, cada nova versão transforma as reações emocionais, as atitudes e até mesmo o personagem em destaque, oferecendo ao espectador mais do que uma história, um universo diegético composto de diversas dimensões de um mesmo contexto ficcional.

Diferentemente de outros filmes que são levados a público como “Parte I” e “Parte II” ou mais recentemente “Volume 1” e “Volume 2” (*Kill Bill*), a obra de Resnais é composta por dois filmes que, além de terem sido lançados juntos, tinham sua exibição condicionada à simultaneidade das projeções. Os dois filmes eram exibidos em salas diferentes e suas sessões deviam necessariamente ser iniciadas ao mesmo tempo. Desta maneira, a sincronização cronológica, que fundia os dois filmes no tempo, tornava ainda mais evidente o distanciamento das dimensões oferecidas pelas histórias. Não existe uma ordem determinada para se ver os filmes. É indiferente assistir a *No Smoking* ou *Smoking* primeiro. Em um entendimento clássico de mundo, é possível dizer que cada nova possibilidade de acontecimento é a negação do trecho anteriormente mostrado, de acordo com o sistema de mundos impossíveis (mundos que jamais se comunicam) de Leibniz.

Contextualização com o pensamento e obra de Resnais

Mundialmente reconhecido por integrar a *nouvelle vague*, desde seus primeiros filmes, Resnais demonstra suas inquietações em relação ao tempo, à realidade, à memória. Mas foi em *Ano Passado em Marienbad*, de 1961, que Resnais, juntamente com Robbe-Grillet, levou realmente a fundo a idéia de um tempo descontínuo e instável. Conhecido por ter transportado a relatividade de Einstein para o cinema, o que mais chama a atenção em *Marienbad* é a pluralidade e a instabilidade como o tempo, a memória e a realidade são tratados. Os filmes de Resnais fizeram com que ele ficasse conhecido por um cinema cerebral, estrutural e formal, largamente discutido e estudado. Entretanto, a grande maioria das discussões sérias sobre a obra de Resnais se concentra em analisar os filmes que o consagraram como cineasta. Mesmo algumas pesquisas posteriores a 1993 (ano de lançamento de S/NS) parecem influenciadas pelos discursos já estruturados sobre os clássicos e retiram estes filmes de Resnais do foco das atenções. Estas discussões não conseguem se desvencilhar do que foi escrito anteriormente e colocam propostas realmente novas, como as de S/NS, à margem do brilhantismo dos filmes considerados revolucionários, como *Marienbad*. As propostas incipientes em S/NS ocultam uma complexidade visível à luz de uma análise mais profunda. Soma-se à estrutura de bifurcações, o entrelaçamento de estéticas, linguagens e referências. S/NS demonstram a profundidade do cinema cerebral de Resnais e requisitam de seu espectador um alto esforço intelectual para compreensão.

A estrutura enunciativa dos filmes

Smoking e *No Smoking* apresentam ao público uma narrativa de diversas bifurcações, de acordo com o modelo chamado de narrativa permutativa, seguindo uma estrutura organizativa geral, que é entendida como arbórea por Deleuze e Guattari. No entanto, a forma narrativa de *S/NS* camufla histórias independentes e autônomas que, relacionando-se a partir de cruzamentos e linhas de fuga, constituem uma estrutura múltipla, um rizoma. Cada história permite que se entre ainda mais fundo no universo e nos conflitos dos seus personagens, mostrando as diferentes facetas, atitudes e relevâncias dos diversos protagonistas.

Este mundo das possibilidades é arquitetado por Resnais de maneira precisamente calculada. As possibilidades de variações são demarcadas por pontos de cruzamento e bifurcação estrategicamente posicionados na narrativa. O tempo interno (de acontecimento dos fatos) das histórias e o tempo de exibição na tela são organizados por uma estrutura arquetônica temporal operante na narrativa.

O universo diegético (entendido de acordo com a concepção de Aumont, 1995: 114), bem como as histórias dos filmes, está intrinsecamente ligado às peças de Ayckbourn. Entretanto, as estruturas narrativas aplicadas no teatro e no cinema possuem diferenças determinantes. Apesar de ter como ponto de partida as peças teatrais, *S/NS* são resultado de um esforço criativo singular. No processo de adaptação dos textos originais, os roteiristas reestruturam a narrativa teatral de maneira a adequá-la coerentemente ao cinema. *Intimate Exchanges* foram concebidas como oito peças com dois finais cada. Para ter contato com a obra completa, o espectador teria que assistir a oito espetáculos diferentes, sendo que, grande parte das histórias se repetia em diversas peças. Mas, os modos de produção e exibição cinematográficos conduzem forçosamente à busca por outras alternativas. Seria impraticável, no cinema, uma estrutura semelhante à aplicada no teatro.

*A primeira idéia, até porque com a autorização de Ayckbourn, eliminei, já de saída, as duas peças centrais que eram tipicamente inglesas demais (a representação de uma peça medieval, uma partida de cricket), era de fazer seis filmes com dois finais cada. Mas não teria meio de exploração possível: teria que lançar os seis filmes no mesmo dia em seis salas diferentes e pedir às pessoas que assistissem seis vezes imagens, em parte, idênticas (em alguns casos, poderia ter uma hora em comum). Apesar de minha inquietude de ter dois filmes que vão além de duas horas, eu pensei que poderíamos ter uma impressão de abundância maior agrupando em dois filmes 'gêmeos' que corresponderiam nos dois ramos iniciais que seguem a decisão de Celia em fumar ou não fumar. Também me interessava ver se podíamos utilizar a lembrança do primeiro filme durante o desenvolvimento do segundo e então sentir um prazer dramático. Minha esperança é que o espectador tenha um prazer maior vendo o filme que ele mesmo escolheu em chamar "o segundo" do que vendo "o primeiro". E talvez – para ficarmos nas grandes "esperanças"- encontraremos ainda um novo prazer se vermos o primeiro filme enriquecido pelo conhecimento do segundo.*¹

(Resnais in *Positif*, 1993: 409-408)

A solução encontrada para os filmes foi uma espécie de seqüenciamento das doze histórias, uma após a outra, em duas narrativas separadas. Este arranjo, que articula as diferentes histórias dentro de cada filme, propõe ao espectador um percurso permutativo que avança pelos universos diegéticos que se estabelecem. A cada retorno do tempo, a narrativa conduz a uma história diferente da anterior.

Ao mesmo tempo em que a narrativa permutativa torna possível a organização das histórias dentro de uma lógica cinematográfica, cada história possui sua independência em relação às outras. Faz-se presente mais um dos paradoxos de *S/NS*. Se, por um lado, cada filme se constitui por uma

¹ Este e todos os outros textos citados no original foram traduzidos pelo autor desta pesquisa.

narrativa geral, por outro, eles contam seis histórias de gênese diferentes, com universos diegéticos particulares e que poderiam ser separadas em seis narrativas autônomas.

Instância enunciativa e voz narrativa em *Smoking* e *No Smoking*.

Smoking e *No Smoking* são organizados por uma instância enunciativa que se faz perceber pelo espectador durante todo o decorrer dos dois filmes. Seguindo o modelo da narrativa épica de Brecht², a instância enunciativa lança mão da voz-over (voz narrativa) para preparar o público para a história que será contada (neste caso as histórias), quebrando a tradicional apresentação realista da cena cinematográfica. A voz masculina (de Peter Hudson), sóbria e levemente irônica, faz uma introdução ao universo diegético dos filmes, descrevendo o perfil geral dos personagens e os ambientes nos quais se realizarão as cenas. A esta voz, somam-se os desenhos que auxiliam nessa descritiva introdutória.

No decorrer dos filmes, a mesma voz narrativa retorna para realizar as passagens de tempo e, principalmente, para situar o espectador no vai-e-vem da narrativa pelas histórias. Nestes retornos, não se ouve mais a voz do narrador, suas palavras se fazem notar somente pelos textos escritos nos intertítulos, sempre acompanhados por uma trilha sonora e pelas ilustrações.

A utilização da voz narrativa é um artifício que permite à instância enunciativa organizar as histórias e conduzir o público de maneira explícita. Ela inicia os filmes com a introdução e os encerra com o intertítulo "fim". Como um deus que tudo sabe e tudo vê, a instância enunciativa orquestra os destinos dos personagens, multiplicando as histórias. Na busca de um sujeito-personagem enunciativo, pode-se encontrar uma pista em uma entrevista de Resnais sobre o filme.

Existe uma obsessão pelas gaivotas também. Numa noite, na ocasião da minha 'peregrinação' à Scarborough, eu fui acordado nos primeiros raios da alvorada pelas gaivotas que começavam a discutir entre elas, o que me pareceu de repente que eu estava diante do som do teatro de Ayckbourn com essas aves no meio das quais ele viveu a maior parte do tempo, pois ele mora mais em Scarborough do que em Londres. (...) (referindo-se ao movimento de grua que encerra No Smoking) É uma piscadela no movimento de grua que termina em centenas de filmes, mesmo se eu não cheguei a usá-la. É o ponto de vista da gaivota. É uma maneira de dizer FIM.

(Resnais op. cit., p. 412)

A figura da gaivota se faz notar repetidas vezes no decorrer dos dois filmes. Sempre que um intertítulo é mostrado, a gaivota ganha destaque nas ilustrações. De fato, se considerados seu ponto de vista e seu grande ângulo de visão, é possível ter gaivota como metáfora da instância narrativa dos filmes. Através de seus olhos, ela pode visualizar o espaço diegético com a amplitude necessária para manipulá-lo. Entretanto, a Gaivota-Enunciadora de Resnais enxerga além da dimensão espacial, ela vê através do tempo. Um tempo que é liberto das amarras do presente. Sua visão se dá em um tempo aberto, amplo e transitável. Para o espectador de *S/NS*, fica a impressão de que esta instância enunciativa abre uma caixa de fantasia para mostrar seu mundo encantado rearticulável: o universo da criação. Nesta perspectiva, os filmes colocam em questão a vivência do criador, que busca e rebusca novos caminhos para o desenrolar do seu trabalho, que assume um novo rumo em detrimento de outro anterior e que, por vezes, retoma a primeira direção, na tentativa de encontrar algo que perdera. *S/NS* abrem-se para o universo em que tudo é possível ao mesmo tempo, um ideal sonhado por muitos, se não por todos, criadores.

² O teatro épico de Brecht propõe o distanciamento entre a cena e do espectador, de modo que este esteja consciente de sua situação como espectador diante da cena. Para um aprofundamento sobre este tema, ver: ROUBINE, Jean-Jacques. A linguagem da encenação teatral. 1998.

A estrutura narrativa permutativa de *Smoking e No Smoking*.

No processo de adaptação do texto teatral para o roteiro cinematográfico, a instauração de uma única instância narrativa levou à transformação estrutural das peças de Ayckbourn. No teatro, cada uma das oito peças era marcada por uma única bifurcação que determinava o desdobramento de dois finais. A adaptação para o cinema ampliou extremamente a complexidade. Cada filme condensa cinco bifurcações, além da inicial que separa os dois filmes (a decisão de fumar ou não fumar). Estas bifurcações multiplicam as histórias, fazendo com que cada filme conte seis histórias diferentes em uma mesma narrativa.

A estrutura de bifurcações de *S/NS* faz com que cada novo trecho superponha seu tempo diegético ao dos anteriores. Cria-se uma obra das possibilidades por meio de uma escritura que a cada instante dedica-se a uma história diferente. As conseqüências das ações dos personagens são mostradas através de saltos no tempo diegético. Na narrativa geral, o tempo é determinado por uma escala que parte de um ponto inicial (início dos filmes) e mostra seu reflexo cinco minutos, cinco dias, cinco semanas e cinco anos depois. Ao término de uma história, a narrativa volta no tempo diegético para, a partir desse ponto, optar por outra ação do personagem e contar outro desenlace possível.

As relações dos filmes com o teatro

Ao relacionar *S/NS* com o teatro, em especial o de origem ilusionista, percebe-se que, nos filmes, a liberdade de ação conferida ao olhar cinematográfico é suprimida em prevalectimento do ponto de vista frontal do teatro. Resnais propõe ao espectador um olhar muito parecido com o de quem assiste a um espetáculo teatral. Ao tratar do modelo do teatro ilusionista, Jean-Jacques Roubine diz que: "O ideal, jamais alcançado mas sempre pretendido, seria mesmo que o espectador confundisse a ficção do espetáculo com a realidade." (1998: 119). Segundo este modelo de espetáculo teatral, o olhar sobre a cena é restrito a uma única posição, de maneira que a visão do espectador está aprisionada pelas características ópticas de visualização de seu aparelho ocular, com posição, qualidade e foco determinados. Diferentemente do teatro, em uma seqüência de cinema é possível ver todas as quatro paredes de uma sala. Por maior que seja o ambiente representado, é possível mostrar os quadros pendurados nas paredes, as portas, as janelas, o teto e o chão etc.

No cinema, a câmera carrega o espectador para dentro mesmo do filme. Vemos tudo como se fosse do interior, e estamos rodeados pelos personagens. Estes não precisam nos contar o que sentem, uma vez que nós vemos o que eles vêem e da forma em que vêem. (Baláz, 1983: 85)

A mobilidade da câmera talvez realmente constitua-se como a maior diferença entre o olhar do espectador de teatro e de cinema, ela possibilita a construção do chamado espaço fílmico. O olhar liberto da câmera revela, pouco a pouco, o espaço diegético que ocupa. Este desaprisionamento do olhar dado pela liberdade da câmera em transitar pelo espaço potencializa a visualização da cena por infindáveis pontos de vista. Isso torna o cinema capaz de uma construção tridimensional do espaço no imaginário. Neste o processo, desde a decupagem de uma cena para a filmagem, o diretor estabelece como aquela encenação será apresentada ao espectador, por meio de uma geografia muito bem determinada. São definidas as marcações dos atores, posição da câmera, movimento, enquadramento, um ângulo de lente, e desta maneira ele imprime ao espectador um olhar que persegue a ação e os acontecimentos.

Por outro lado, em *S/NS*, a posição frontal do olhar prevalece sobre a mobilidade, desde a primeira cena dos filmes. Quando Celia sai da sua casa e atravessa a varanda rumo ao galpão, a câmera a acompanha em uma panorâmica. O ponto em que a câmera é posicionada para esta

tomada oferece como resultado uma imagem que sugere a visão obtida por um espectador que assiste à cena de sua poltrona no centro da platéia teatral. O movimento empregado pela câmera torna-se uma metáfora do movimento realizado pela cabeça do espectador de teatro ao desviar seu olhar para acompanhar a ação dramatizada³.

A representação do olhar do espectador teatral pela panorâmica e pelo travelling acontece por todo o decorrer do filme. Nos dois filmes, há a predominância de pontos de vista tomados a partir da direção de onde se encontraria a platéia, caso a cena se desenvolvesse em um teatro. Muitas vezes, estes pontos de visão mudam levemente de posição, como se nesse determinado momento, o espectador tivesse mudado de poltrona e assumindo outra posição da platéia. É possível pensar em Resnais como quem orquestra a comutação de alguns poucos olhares espectadores de uma peça teatral, de modo que a cada momento fosse escolhido um novo espectador para emprestar temporariamente sua visão da cena. O que torna o olhar que predomina em *S/NS* diferente da lógica estabelecida pelo cinema clássico é o fato de que, nos filmes de Resnais, o espaço cênico nunca é revelado completamente. Sempre existe uma parte do ambiente que não é mostrada pela câmera. Esta parte, oculta à câmera de cinema, é a área reservada para a *boca de cena* teatral, a chamada *quarta parede*.

Por muito tempo, o ilusionismo chegou a ser considerado inerente à própria essência do teatro. Segundo este modelo, as traquitanas, gambiarras de iluminação e tudo mais que tivesse que ser empregado para a produção da ilusão precisavam ser camuflados. Esta busca pelo ideal ilusionista fez com que, por um longo período, o teatro permanecesse atrelado ao palco italiano. Fechado em uma caixa, o modelo de espetáculo à italiana favorece a camuflagem de tudo aquilo que pode desvelar a cena ilusionista.

...ainda hoje, e apesar de todas as experiências no sentido de libertar-se dela, a cena fechada continua sendo a mais difundida. A abertura no palco é delimitada por uma moldura opaca (reguladores e bambolinas cuja função consiste precisamente em esconder da vista do público tudo que produz a ilusão, caras e urdimentos para o cenário, ribalta e gambiarras para iluminação) ...apresenta-se ao espectador [referindo-se ao palco fechado] como uma caixa que teria aproximadamente a metade de uma parede vazada, permitindo que um olhar de fora penetre no espaço do espetáculo. (Roubine, 1998: 119-120)

Neste tipo de teatro, a cena é apresentada ao público através da chamada *boca do palco*, que é precisamente delimitada pela moldura que a cerca. O objetivo dos reguladores e bambolinas é claramente o de esconder tudo aquilo que faz parte da produção do espetáculo.

No teatro, a Quarta parede 'protege' a ficção da realidade... No cinema, tal aprisionamento ganha mais força, pois o espaço imaginário se projeta na pura superfície (a luz na tela); não há atores no espaço da sala, o que auxilia na produção do efeito de autonomia da ficção. (...) Para tanto, foram construídas as regras do cinema clássico que guarda um lugar para o espectador fora do circuito dos olhares que se instala dentro da cena, atento para que a geometria da representação se preserve e a ficção se proteja do real, mantida a separação entre olhar e mundo diegético. (Xavier, 2003: 18)

³ Apesar da ocorrência do que aqui é chamado de camuflagem do olhar cinematográfico no olhar do espectador de teatro, faz-se necessário salientar a diferença entre o refinado trabalho cinematográfico de Resnais e a filmagem de um espetáculo teatral de fato. Como obras concebidas para o cinema, *S/NS* se resolvem enquanto filmes projetados em uma sala de cinema, fazendo operar os mecanismos semióticos propriamente cinematográficos. Diferentemente do que ocorre neste caso, quando um espetáculo de teatro é filmado/gravado, seu funcionamento enquanto estrutura de construção de sentido é amplamente corrompido. O teatro é um evento que se constrói de maneira diferente a cada apresentação, não existe uma só apresentação que seja igual à outra, fato que desfavorece qualquer tentativa que simples registro da cena teatral.

A zona de sombra, produzida pela ocultação de parte do ambiente cênico, torna o espaço imaginário construído em *S/NS* não mais a cena representada, mas o espaço da própria representação, ou seja, a cena teatral. Nota-se, então, um aspecto metalinguístico dos filmes que se assumem como reveladores de sua própria produção. A espacialidade construída nos filmes guarda o lugar da platéia teatral, revelando assim o espaço do palco visto pela boca de cena do palco italiano. *Smoking* e *No Smoking* reservam, no seu espaço diegético, um lugar para o público se posicionar diante da cena e assisti-la através da invisibilidade da quarta parede. Ainda no que se refere ao ponto de vista, é necessário destacar outra questão referente à decupagem: a opção pelos planos-seqüência.

(...) [sobre o plano-seqüência] trata-se de um plano bastante longo e articulado para representar o equivalente de uma seqüência. Em princípio, conviria portanto, distingui-lo de planos longos mas onde nenhuma sucessão de acontecimentos é representada. (Aumont & Marie, 2003: 231)

Nota-se que os planos-seqüência de *S/NS* são trabalhados de uma maneira própria. Apesar da câmera passear no ambiente e operar uma "montagem interna na cena", ela o faz sem romper com a linha invisível que delimita o ponto de vista do espectador de teatro. Para Resnais, o plano-seqüência possibilita uma cena mais fluida, mais natural, própria à cena teatral.

(...) Além da vontade de me recusar tanto quanto possível ao campo-contracampo padrão e, sobretudo, de nunca voltar a um ângulo já visto que encontraríamos de maneira brusca e artificial, eu não tinha princípios já prontos. (Resnais op. cit., p. 413)

Ao pensar nas lentes como aproximadoras e distanciadoras do olhar, depara-se com outro aspecto que diferencia a imagem cinematográfica da teatral: o tamanho do plano. No teatro, por mais diferentes que as posições das poltronas sejam e por mais que isso modifique a visão da pessoa que assiste a uma peça, o olhar é geral. Para o público teatral, sempre é possível ver todo o palco. Os atores e o cenário são vistos por completo. De uma única vez é possível enxergar um personagem da cabeça aos pés. Por outro lado, o cinema oferece ao seu espectador um olhar bem mais fragmentado da cena. Se, um plano geral revela o contexto de uma cena, desvelando o ambiente que determinado personagem ocupa, o *close up* amplia um rosto humano a proporções impensáveis em outro contexto. "Um ator de teatro é uma cabeça pequena numa grande sala; um ator de cinema, uma cabeça grande numa pequena sala." (Malraux apud Martin, 2003: 39).

[referindo-se as planos] ...eles são numerosos e, de resto, raramente unívocos: o plano geral de uma paisagem pode perfeitamente enquadrar um personagem entrando em primeiro plano, e é possível dispor atores em diversas distâncias(...). (Martin, 2003: 37)

Ao buscar referências com os planos tidos como clássicos, a abordagem aqui pretendida parte da noção dos planos que conduzem a um olhar distanciado (normalmente planos gerais, americanos e, às vezes, os de conjunto) ou aproximado (primeiros planos, planos aproximados e *close up*). Como intermediários, serão tomados os planos médios e de conjunto. Seguindo a idéia de que o aparato cinematográfico de *S/NS* faz referências diretas à estética teatral, o tamanho dos planos que compõe os filmes também opera a viabilização de tal tendência. Em ambos os filmes, nota-se o prevaletimento de planos abertos que trazem à percepção um olhar de quem assiste à encenação de um ponto distante, como acontece com a platéia teatral. O olhar da câmera é constantemente distanciado. Na grande maioria das cenas prevalecem planos abertos, sendo que em muitos casos utiliza-se a justaposição de planos gerais e americanos. O primeiro trecho de *Smoking*, que vai até ao primeiro salto no tempo (o que leva a narrativa a "cinco dias depois"), dura exatos quinze minutos.

Nele existem apenas quatro curtos planos fechados: dois planos do maço de cigarros em detalhe e dois de Celia. Em *Smoking*, mais de cinquenta minutos se passam sem que um único plano mostre algum ponto de vista mais próximo do que o plano médio.

[referindo-se às intenções do primeiro plano] ...uma invasão de consciência, uma tensão mental considerável, a um modo de pensamento obsessivo. É a culminação natural do travelling para frente, que freqüentemente reforça e valoriza a contribuição dramática proporcionada pelo primeiro plano em si mesmo. (Martin, 2003: 40)

Ao contrário disso, Resnais opta por trabalhar continuamente, mesmo em situações tensas e dramáticas, com planos gerais e americanos. A proposta de Resnais parece ser diferente do que indicaria uma visão clássica. Nos dois filmes, o diretor dá sinais de que deseja manter o ponto de vista o mais distante possível, preservando o olhar do público de teatro.

O diálogo com os jogos de computador

Mas, se por um lado, *S/NS* possuem relações íntimas com a linguagem teatral, é necessário destacar também o carácter algorítmico dos filmes e as semelhanças entre a instância enunciativa deste e a dos jogos de simulação. Embora *Corra Lola Corra* (1998), de Tom Tykwer, tenha suscitado grande aprofundamento sobre as possibilidades criativas no entrelaço dos jogos de computador e da linguagem cinematográfica, uma gama de questionamentos pode ser lançada sobre os dois filmes aqui analisados, embora estes não tenham sido propriamente concebidos sob influência direta da cultura dos *games*. Mesmo sendo produzidos com base nos recursos técnicos da cinematografia tradicional, *Smoking* e *No Smoking* possuem, em suas estruturas sintáticas, elementos estéticos que apontam para a construção de um universo interno embebido pelas mesmas idéias que norteiam certos *games* e aplicativos hipertextuais. As bifurcações da narrativa permutativa, apresentada anteriormente, constroem nos filmes uma estrutura interna que muito se assemelha aos dos jogos de simulação.

Os jogos de simulação

Diferentemente das ligações entre *Corra Lola Corra* e os jogos em primeira pessoa, *S/NS* relacionam-se com outro gênero de game: os de simulação. Como exemplo, pode-se tomar os jogos da família *The Sims*⁴. Nestes jogos de simulação, o jogador é colocado frente a um sistema complexo e assume a função de administrá-lo. Em muitos casos, cumpre a ele o papel de uma espécie de Deus, de acordo com o modelo de *SimCity* e *Civilization*. Em *SimCity*, o jogador recebe o papel de um prefeito. Não existe uma maneira ideal de conduzir a cidade. O jogador a constrói como quiser. É possível acrescentar prédios, casas, rede de esgoto, sistemas de transporte público. A partir das ações do jogador, o programa calcula os efeitos de cada decisão. Caso as ações acarretem efeitos negativos para a cidade, o prefeito tem que conviver com críticas nos artigos de jornais, manifestações da população e até com a derrota nas eleições. Mas, se o planejamento for bem feito, a cidade pode prosperar por muitas décadas.

Por causa da importância do papel que desempenha em SimCity, o poder do prefeito assemelha-se mais ao de Deus do que ao de qualquer outro líder político da vida real e a sensação

⁴ Em *The Sims*, o jogador é chamado a organizar as atividades de uma comunidade humana simulada. A evolução do jogo se dá através dos comandos dados pelo jogador e da própria "vontade" dos personagens (chamados de Sims). Ao jogador cabe a tarefa de direcionar o desenvolvimento de cada personagem. Além de cumprir com as necessidades básicas como comer e dormir, é preciso que o jogador realize tanto atividades de desenvolvimento pessoal (como leitura e exercícios), quanto de sustentação financeira (como trabalhar e pagar suas contas).

experimentada pelo jogador, de onisciente percepção das conseqüências e de onipotente controle dos recursos, faz parte da fascinação que tais jogos despertam. (Murray, 2003: 91)

Nos games estruturados de acordo com os modelos de *The Sims* e *SimCity*, o jogador tem o poder de alterar diversos parâmetros do mundo e de seus personagens. No decorrer do tempo, é possível modificar as prioridades, estabelecer tarefas, explorar diferentes áreas e recursos.

A instância enunciativa e o avatar nos filmes

Conforme apontado anteriormente, *Smoking* e *No Smoking* são organizados por uma instância enunciativa que se faz perceber durante todo o decorrer dos filmes como soberana ao tempo, ao espaço e aos personagens. A posição da instância narrativa geral de *S/NS* é semelhante à assumida pelo jogador em jogos como *SimCity*. Ela possui uma visão geral do que ocorre no seu mundo. Ela tem o poder de rearticular seus elementos, voltar no tempo e modificar o desenvolvimento da história. A instância narrativa é assumida como avatar do jogador (neste caso o próprio Resnais) e orienta a evolução da história das diferentes maneiras que desejar.

Todas as possibilidades acontecem aos olhos do espectador dos filmes. Este assiste a cada uma das evoluções propostas pelas idas e vindas da narrativa da mesma maneira que um espectador assiste a uma performance daquele que está no controle de um *game*. Se, no "jogo" anterior, Sylvie decide não viajar com Milles pelo litoral da Inglaterra, na próxima "chance", o "jogador-Resnais" tem a possibilidade de fazê-la aceitar o convite e aventurar-se em um novo romance.

O algoritmo de *Smoking* e *No Smoking*

A estrutura de rearticulação das histórias de *S/NS*, que, uma vez manipulada pela instância narrativa, é capaz de gerar inúmeros finais, se assemelha ao algoritmo de *SimCity* e *Civilization*. Logo na apresentação dos filmes, são identificados os personagens e os principais ambientes que irão compor as histórias. Isso funciona como uma determinação das constantes de programa de computador. Nesse ponto, são dadas as informações que não serão alteradas no decorrer dos filmes. Estas constantes tornam-se uma configuração inicial que determina as possibilidades de variação da história no desdobrar das narrativas. Deste ponto, é iniciado um "jogo" em que a multiplicidade é a característica principal e em que cabe ao "jogador" tentar administrar as situações e conduzir esta realidade da sua própria maneira.

O tempo é outro ponto importante de ser destacado. Nos jogos desse tipo, o tempo operante é linearizado. Existem saltos e o tempo evolui mais rápido do que o real. As crianças crescem rapidamente e cidades inteiras podem ser construídas em questão de minutos. Mas, ainda assim o tempo é linear e progressivo. Assim como nos nestes jogos, a narrativa de *S/NS* evolui em um tempo linearmente crescente (cinco minutos, dias, semanas e anos), que determina as conseqüências das atitudes dos personagens. Em *S/NS*, existe um tempo já determinado para a culminância desta evolução. O "jogador" (sob o avatar da instância enunciativa) possui como limite o tempo de cinco anos para desenvolver sua pequena vila. Ao término deste tempo, o jogo se reinicia e o "jogador" tem a possibilidade de influenciar as atitudes de seus personagens, de modo a alterar o rumo dos acontecimentos.

Em *The Sims* não existe um personagem já determinado como o mais importante. Cada personagem tem suas características dadas por uma escala numérica que determina alguns aspectos fundamentais da sua personalidade. Força, inteligência, humor, entre outros, são determinados individualmente para cada personagem, de modo que qualquer um deles pode se destacar. Além disso, se um personagem atua mais em serviços braçais, com o tempo, ele irá se capacitar ainda mais para aquilo; se ele passa o maior tempo estudando, ele poderá tornar-se um pesquisador. Este

sistema de aprendizagem, em que o personagem se desenvolve de acordo com suas atividades, também é encontrado em *S/NS*. Em uma das histórias, Sylvie dedica-se à literatura e, com a ajuda de Toby, torna-se uma intelectualizada jornalista feminista. O interesse de evolução intelectual é demonstrado por Sylvie em outras histórias, mas a falta de incentivo de Lionel não permite que a garota progrida nos estudos. O maior exemplo de diversidade de atividades desenvolvidas é Lionel. Em cada história ele segue a direção que lhe parece mais favorável, de acordo com as opções disponíveis. Sua função inicial de porteiro da escola chega a dar lugar à de jardineiro, garçom, padeiro, empresário e coveiro.

Até aqui, a discussão realizada buscou apontar a multiplicidade estética intrínseca à *S/NS*. Procurou-se uma análise, em diferentes níveis, dos mais diversos aspectos dos filmes, das questões narrativas às estéticas. Mesmo não sendo possível, neste texto, estender a discussão para outras perspectivas de análise, espera-se que tenha sido possível destacar as diversidade das relações de diálogo que os filmes propõem a diferentes estéticas e formatos, como o teatro e os jogos eletrônicos.

Bibliografia

- ANDREW, J. D. (2002) *As principais teorias do cinema: uma introdução*; tradução Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- AUMONT, J. e outros (1995) *A estética do filme*; tradução Marina Appenzeller. Campinas; Papirus. (Coleção Ofício das Artes)
- AUMONT, J. e MARIE, M. (2003) *Dicionário teórico e crítico de cinema*; trad. Eloisa Araújo Robeiro. Campinas: Ed. Papirus.
- BAIO, C. (2006) *A multiplicidade pela sintaxe cinematográfica: uma análise dos filmes Smoking e No Smoking de Alain Resnais*. São Paulo, PUC.(dissertação de mestrado)
- BAKHTIN, M. (1997) *Problemas da poética de Dostoievski*; tradução Paulo Bezerra 2.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- BAKHTIN, M. (2000) *Estética da criação verbal*; trad. Maria Ermantina Galvao G. Pereira. São Paulo: Martins Fontes.
- BALÁZ, B. (1983) "Nós estamos no filme". In. XAVIER, I. (org.) (1983) *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilmes.
- DELUZE, G. e GUATTARI, F. (1995) *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*; tradução Aurélio Gerra Neto e Célia Pinto Costa. Rio de Janeiro: Ed.
- EISENSTEIN, S. (2002) *O Sentido do filme*; apresentação, notas e revisão técnica, José Carlos Avelar; tradução Tereza Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- EISENSTEIN, S. (2002) *A forma do filme*; apresentação, notas e revisão técnica, José Carlos Avelar; tradução Tereza Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- HOLQUIST, M. (2000) *Dialogism: Bakhtin and his world*. London: Routledge.
- HOWARD, D. e MABLEY, E. (2002) *Teoria e prática do roteiro*; trad. Beth Vieiras. São Paulo: Ed. Globo.
- MACHADO, A. (1997) *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. Campinas: Papirus. (Coleção Campo Imagético)
- MARTIN, M. (2003) *A linguagem cinematográfica*; tradução Paulo Neves; revisão técnica Sheila Schvartman. São Paulo: Ed. Brasiliense.
- MCLUHAN, M. (1972) *A galáxia de Gutenberg: a formação do homem tipográfico*; tradução de Leônidas Gontijo de Carvalho e Anísio Teixeira. São Paulo: Editora Nacional, Editora da USP.

- MURRAY, J. H. (2003) *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*; trans. Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: UNESP Itau Cultural.
- PARENTE, André. (2000) *Narrativa e modernidade: os cinemas não-narrativos do pós-guerra*; tradução Eloisa Araujo Ribeiro. Campinas: Papirus.
- POSITIF, REVUE DE CINÉMA (2002): *Alain Resnais. Anthologie établie par Stéphane Goudet*. França: Ed. Gallimard.
- REWALD, R. (2005) *Caos: dramaturgia*. São Paulo: Ed. Perspectiva.
- ROUBINE, J. (1998) *A linguagem da encenação teatral*; trad. Yan Michalski. 2^a. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- VIRMAUX, A. (1978) *Artaud e o teatro*. São Paulo: Ed. Perspectiva.
- WALTHER, Kampmann. *Cinematography and Ludology: In Search of a Lucidography*.
<http://www.spilforskning.dk/gameapproaches/GameApproaches8.pdf> (acessado em 07/2005)