

Viso · Cadernos de estética aplicada

Revista eletrônica de estética

ISSN 1981-4062

Nº 15, 2014

<http://www.revistaviso.com.br/>

Viso.

**Sobre a realidade aumentada
do cinema de Wim Wenders**

Márcia Gonçalves

Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)

Rio de Janeiro, Brasil

RESUMO

Sobre a realidade aumentada do cinema de Wim Wenders

Esse artigo é uma réplica ao texto de Vladimir Vieira intitulado "Pina 3D e a força sensível do cinema".

Palavras-chave: Wim Wenders – Pina Bausch – ontologia da imagem – filosofia moderna

ABSTRACT

On Wenders' Augmented Reality

This paper is a critical response to Vladimir Vieira's "Pina 3D and the Sensible Power of Movies"

Keywords: Wim Wenders – Pina Bausch – ontology of film – early Modern philosophy

GONÇALVES, M. “Sobre a realidade aumentada do cinema de Wim Wenders”. In: *Viso: Cadernos de estética aplicada*, v. VIII, n. 15 (jan-dez/2014), pp. 47-56.

DOI: 10.22409/1981-4062/v15i/173

Aprovado: 10.07.2014. Publicado: 31.01.2015.

© 2014 Márcia Gonçalves. Esse documento é distribuído nos termos da licença **Creative Commons Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional** (CC-BY-NC), que permite, exceto para fins comerciais, copiar e redistribuir o material em qualquer formato ou meio, bem como remixá-lo, transformá-lo ou criar a partir dele, desde que seja dado o devido crédito e indicada a licença sob a qual ele foi originalmente publicado.

Licença: http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pt_BR

Accepted: 10.07.2014. Published: 31.01.2015.

© 2014 Márcia Gonçalves. This document is distributed under the terms of a **Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International** license (CC-BY-NC) which allows, except for commercial purposes, to copy and redistribute the material in any medium or format and to remix, transform, and build upon the material, provided the original work is properly cited and states its license.

License: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Em primeiro lugar, gostaria de confessar que nunca vi *Pina* em 3D. Isto não me impede de acreditar que eu tenha tido uma autêntica experiência estética desta obra de Wim Wenders, bem como da obra de sua amiga coreógrafa Pina Bausch, filtrada por seu olhar e sensibilidade artística. Com isto quero aqui defender os modos aparentemente menos realistas de se apreender uma obra de arte. Aproveito a referência que Vladimir Vieira faz, logo no início de seu artigo – (objeto de nosso debate) “Pina 3D e a força sensível do cinema” – à obra de Wenders *Der Stand der Dinge* (*O estado das coisas*), de 1982, e acrescentaria uma referência à sua obra gêmea: *Lisbon Story*¹, de 1994, para afirmar que ambas representam o esforço inicial de Wenders em buscar revelar as *coisas como elas são em si*, por meio de uma certa desconstrução da arte do cinema no estado de coisas em que ele se encontrava especialmente nas décadas de 1980 e 1990; ou – mais precisamente – por meio da reconstrução desta arte, através da busca de sua suposta inocência originária. Lembro – do filme de 1994 – de cenas do cineasta Friedrich Munro com uma antiga câmera do cinema mudo; filmando de costas, pendurado em um bonde; entregando pequenas câmeras para crianças na rua; ocultando uma câmera em uma lata de lixo, como tentativas aparentemente lúdicas (porém de fato desesperadas) para buscar a verdade ou a pureza das imagens por meio da negação de toda a subjetividade autoconsciente que pudesse interferir na objetividade das coisas mesmas. A imagem deveria ser captada sem interferência do cineasta e, para isso, a renúncia à tecnologia mais moderna – incluindo a cor e o som – parecia ser, no contexto de então, o melhor caminho.

Essa busca purista e nostálgica pela origem e verdade da arte do cinema contrasta enormemente com a recente adesão de Wenders à técnica de filmagem e projeção de filmes em terceira dimensão. Mas esta contradição revela-se bastante dialética, pois envolve – a meu ver – uma evolução muito coerente da obra de Wim Wenders. A chave para a compreensão desta coerência se encontra não na forma, mas no conteúdo de suas obras, ou seja, nas ideias por trás de suas imagens.

Wim Wenders é um dos cineastas mais intelectualizados da história do cinema ocidental. Seus filmes, frequentemente, são meta-cinema; falam de si mesmos; falam da dificuldade de se fazer cinema; da dificuldade em ser compreendido; do problema da intersubjetividade; da solidão humana; do isolamento; do silêncio.² Essa arte essencialmente cinética ganha por meio da câmera de Wenders um estado de quase imobilidade. Mesmo quando uma de suas personagens alça voo no céu de Berlim; balança sobre um trapézio de circo; desliza sobre os trilhos sinuosos de um elétrico de Lisboa; caminha dias a fio por um deserto no Texas, ou dirige um caminhão ao “longo do tempo” (*In Lauf der Zeit*), estas personagens parecem não se mover. Não é por acaso que sua livre adaptação do *Wilhelm Meister* de Goethe, lançada em 1975, tenha recebido o nome de *Falsche Bewegung*, ou seja, “falso movimento”. Como em seus demais *road movies*, suas personagens, em geral, andam em círculos *mal infinitos* e chegam sempre no mesmo lugar. Estão frequentemente fechadas; presas em suas subjetividades; isoladas; silenciosas; angustiadas. Mas Wenders sabia, desde o início,

Sobre a realidade aumentada do cinema de Wim Wenders · Márcia Gonçalves

que o único modo de transformar suas obras cinematográficas – quase incomunicáveis – em verdadeiras obras de arte era contrabalançando a aridez e estaticidade de seus conteúdos com a fluidez ou liquidez da música. Poderíamos parodiar aqui o próprio diretor alemão, que certa vez declarou que sua vida fora salva pelo *Rock and Roll*, e afirmar que sua obra também encontrou na música a redenção necessária para que sobrevivesse ao tempo e tenha sido erigida em clássico do cinema mundial. As trilhas sonoras escolhidas por Wenders reconectam seus filmes ao espectador – perigosamente entediado; angustiado; perdido. *Buena Vista Social Club*, de 1999, ilustra de modo exemplar a dupla decisão de Wenders por renunciar à própria subjetividade de autor, por meio do gênero documentário, e por renunciar à metalinguagem ou à autorreflexão sobre a arte do cinema, por meio da homenagem a outro gênero de arte – no caso, à arte da música popular cubana, paradigmática, por ser de autoria coletiva ou comunitária.

E eis que mais de uma década depois Wenders se encanta pela possibilidade de captar, em linguagem cinematográfica documentária, a atmosfera cênica da arte da dança de Pina Bausch. Uma arte que rompeu definitivamente com os parâmetros tradicionais da dança, com o modelo estético estabelecido dos corpos e dos movimentos, criando uma nova linguagem; fundando um novo vocabulário corpóreo; cercada por cenas do mundo, e em constante contato com elementos naturais, como a terra e a água.

Um dos fios condutores do filme de Wenders sobre Pina Bausch consiste em uma ‘lição de semântica’ corporal, que traduz uma breve narrativa sobre a sucessão das estações do ano – primavera, verão, outono e inverno – em gestos de dança muito simples, que lembram os movimentos das plantas crescendo; do sol se elevando no céu; da queda de uma folha da árvore; do tremor de frio de um corpo.³ E na medida em que memorizamos esses vocábulos, o ritmo e a sucessão dos movimentos não mascaram mais seus significados. Mas nem sempre a gramática da dança de Pina é tão clara. Sua arte incorpora, no corpo de seus dançarinos, o drama e a dor de suas personagens, e os põe em um movimento absoluto, ora harmônico, ora desarmônico, mas sempre em sintonia com alguma música.

Na versão comentada pelo diretor (outra técnica utilizada atualmente para complementar as obras cinematográficas editadas em DVDs), Wim Wenders usa uma expressão tipicamente hegeliana para descrever a importância de cada dançarino na criação da obra de Pina Bausch. Ele afirma – referindo-se à interpretação da *Sagração da Primavera* de Stravinsky, apresentada logo no início do filme – que os dançarinos “*sind ganz bei sich selbst*”. A tradução de “*bei-sich-selbst-sein*” que usamos nos textos de Hegel como “ser junto a si mesmo” não é suficiente para explicar o sentido desta expressão, usada nas obras de Hegel para descrever o fenômeno da liberdade, especialmente quando o filósofo do espírito fala de “*Bei-Sich-Selbst-Sein im Anderen*”, ou seja, de “ser ou estar junto a si mesmo no outro”.⁴

Não acho que Wenders quis, nesse seu comentário, referir-se diretamente a Hegel. Creio que ele tenha apenas recorrido a esta expressão bastante usada em língua alemã para descrever a não alienação – nem do corpo; nem da alma; nem dos sentimentos; nem da mente – dos dançarinos na execução da dança concebida por Pina. Creio que ele pretendeu, com esta expressão hegeliana, reiterar que os atores-dançarinos de *Pina* não incorporam algo alheio, mas permanecem presentes, eles mesmos, na interpretação de uma obra criada por outro. Porém, como o instrumento desta interpretação é o corpo por inteiro – com seus sentimentos, sua concentração, sua memória e sua técnica quase milimétrica da dança –, o dançarino interpreta usando toda a sua pessoa, permanecendo, portanto, consciente de si e, conseqüentemente, livre para criar sua própria arte da interpretação.

Se quisermos aqui aplicar apenas um dos poucos conceitos da *Estética* hegeliana, diríamos que a dança contemporânea de *Pina* tem muito da chamada arte simbólica, mas este simbolismo não é completamente inconsciente, pois que seus símbolos não apontam para significados externos à obra.⁵ Ao contrário, eles indicam – de modo aparentemente inconsciente – várias concepções possíveis para decifrar aquela linguagem. Quando, por exemplo, no *Café Müller* (dança protagonizada por muitos anos pela própria Pina) a personagem central dança de olhos fechados – protegida dos choques pela personagem masculina, que afasta de sua frente as várias cadeiras que preenchem o cenário da peça – podemos interpretar muitos significados diferentes, mas, mesmo que não possamos decifrar em palavras o que a cena realmente diz, certamente recebemos o impacto da emoção relacionada à visão de um movimento cego e desesperado ao acaso. Em pelo menos três peças de Bausch mostradas por Wenders, as personagens femininas aparecem cegas, sem rumo ou sem consciência, e são cercadas, apoiadas ou protegidas por personagens masculinas. Em outra peça, ocorre o contrário: uma personagem masculina é carregada por uma feminina. Em outra, um dançarino apoia e carrega outro. É então um tema que se repete: um corpo apoiando o outro, ou tentando despertar o outro, ou protegendo o sono ou a inconsciência do outro. Mas, em todos os casos, poderíamos dizer que os dançarinos se encontram junto a si mesmos no outro, o que corresponde à descrição hegeliana de liberdade como *Bei-Sich-Selbst-Sein im Anderen*. Ao curvar-se com sua câmera sobre esses corpos, servindo-lhe também de apoio para sua expressão mais verdadeira, Wim Wenders respeitou essa liberdade dos movimentos das personagens de Bausch.

Talvez seja *Pina* a obra mais bela de Wenders, a mais verdadeira, não porque seja a mais realista, mas por ser a única que tem verdadeiramente movimento, por ser a única cujo silêncio é realmente necessário. Porque a linguagem dos corpos dançantes tudo diz.

Nesta obra, Wenders abandona sua própria personalidade e se curva por inteiro ao talento da obra da amiga, uma obra que por princípio não é subjetiva, pois só se realiza por meio dos corpos e das almas de outros sujeitos. Essa direção de arte que se desloca

para o outro, de modo muito mais intenso do que a direção cinematográfica, foi talvez o motivo que possibilitou a Wim Wenders terminar o filme, mesmo depois da morte da artista, mesmo com a dor de sua perda, graças ao apoio dos demais artistas, que cederam seus corpos também doloridos para realizar esta tripla obra de arte: a arte do diretor de cinema, interpretando e mostrando a arte da diretora de dança, interpretada pela arte de seus dançarinos.

Por isso, faz todo sentido a opção de Wim Wenders pela nova linguagem do filme em 3D. Com esta técnica, ele buscou despertar os sentidos corpóreos dos espectadores, lembrando-nos que nós não somos apenas olhos e ouvidos dentro de corpos estáticos, sentados no cinema.

Porém, se refletirmos um pouco sobre o atual estado de coisas em relação à nossa percepção do mundo, concluiremos com pouca dificuldade que estamos, cada vez mais, reduzidos a olhos e ouvidos conectados a alguma tecnologia. Que estamos cada vez menos junto a nós mesmos neste outro que é o meio tecnológico.

Quando sentamos na sala escura de cinema, entre o projetor e a tela, praticamente invisíveis, e ainda colocamos nossos óculos 3D para assistir um filme que simulará uma realidade mais real do que a que podemos realmente experimentar com todos os nossos sentidos, estamos nos desconectando do mundo real de um modo ainda mais profundo do que se assistíssemos a um filme no formato 2D, pois nos isolamos das pessoas sentadas na mesma sala, ainda mais do que se fazia na projeção tradicional, com o apagar das luzes e o focar da visão na tela gigantesca. Portando óculos 3D, sequer podemos ver nosso amigo ou amiga ao lado, com quem fomos juntos ao cinema.

A recente obra cinematográfica de Spike Jonze, *Her*⁶ (2013) trata do tema do isolamento do ser humano por meio da máquina, com o assustador realismo das ficções científicas mais prováveis. Após ver este filme, nos damos conta de que a maior discrepância entre sua representação estética e a nossa real dependência das máquinas (e provavelmente, em breve, também das inteligências artificiais) é que, em seu filme, Jonze reduz o sentido humano que se conecta à máquina à audição, abstraindo quase totalmente desta conexão a visão. A inteligência artificial deste filme não tem corpo, não tem imagem – nem sequer uma imagem virtual, como a da figura caricata do videogame em 3D que mantém inicialmente a personagem masculina principal presa em casa quase todas as noites. A escolha por privilegiar a audição como meio de conexão entre o ser humano e a inteligência artificial pode ser interpretada como uma decisão estética do roteirista e diretor do filme *Her*. Imaginemos o quão feio e assustador seria mostrar na tela do cinema seres humanos andando pelas ruas de uma cidade com seus corpos sempre curvados e suas cabeças sempre rebaixadas sobre as pequenas telas de suas máquinas (como, aliás, já vemos atualmente nas grandes cidades do planeta), ou o quão estranho seria mostrar, nesta mesma tela do cinema, seres humanos quase cegos, ou com olhos semivendados por óculos de realidade aumentada! Existiriam, talvez, à sua volta, outros

personagens para velar seus sonhos, ou para proteger-lhes de choques e quedas ao longo desse seu andar cego e contingente?

Entretanto, preservando – um pouco que seja – alguma autonomia humana, os personagens de Jonze ainda se movem; ainda saem de casa; pegam o elevador; caminham eretos pelas ruas; viajam de trem; vão à praia; não são ainda (ou não mais) corpos totalmente escravizados pela máquina, como os fetos adultos do *Matrix* de Wachowski. Mas apesar de seu movimento, os personagens de *Her* não se comunicam entre si. Como os clássicos personagens de Wenders, eles estão isolados, não por um excesso de ego, por um excesso de sofrimento, mas pela perda do eu, pelo esquecimento do que é sentir e se emocionar. O realismo do filme de Jonze não precisa de 3D, porque ele toca exatamente na nossa insensibilidade. Assim como o antigo Wenders, Jonze faz da música a única ponte para a alma sensível, mas a apresenta ironicamente como obra de uma máquina, uma máquina que sabe, melhor do que os seres humanos, sentir e se emocionar, e que pode, portanto, criar uma obra de arte.

O fim melancólico de *Her* felizmente não culmina com a escravidão do ser humano pela máquina, mas é um retorno ao silêncio, muito semelhante ao silêncio do primeiro Wim Wenders. Onde os personagens precisam começar do zero, aprender do nada a falar e a sentir. Precisam aprender que têm seus próprios corpos e suas emoções próprias, sem a mediação de uma inteligência suprassensível, sem a simulação de uma realidade aumentada ilusória.

Termino então com uma questão muito simples: Será que a arte do cinema, em sua evolução ao longo da história, pretende nos fazer ver uma realidade, neste sentido, aumentada? Ou será que esta arte quer apenas nos proteger e nos apoiar em nossa própria cegueira originária?

Qualquer que seja a resposta que cada um de nós prefira dar – não apenas à função da arte do cinema, mas também à nossa tarefa de nos tornarmos conscientes de nosso momento dentro da evolução da própria arte – uma coisa gostaria de poder afirmar com certeza: obras de arte como as de Pina Bausch, de Wim Wenders ou de Spike Jonze não nasceram para provocar apenas um entretenimento. Elas existem para provocar em nós uma mudança de perspectiva sobre a realidade, independentemente de como possamos definir o que seja realidade. Pois a objetividade do mundo só pode existir em sua relação com a subjetividade das ideias, que são, ao mesmo tempo, formadas pelo mundo e formadoras do mundo, assim como os sujeitos são, ao mesmo tempo, formados e formadores do mundo natural e cultural objetivados. Querer aumentar esta realidade, ao mesmo tempo objetiva e subjetiva, por meio de técnicas virtuais artificiais – como a projeção de filmes em 3D – significa, a meu ver, buscar prolongar nossa percepção sensível, que é frequentemente suspensa ou adormecida, em decorrência do predomínio de nossa atividade mental sobre nossa atividade corporal. Consequentemente, esta busca por aumentar a realidade se converte em um modo de

falsear uma dimensão da nossa existência que se nos revela como trágica. Ao que tudo indica, os seres humanos se encontram em um processo de perda gradual de sua consciência corporal mais natural. Não comemos mais porque temos fome, não dormimos mais porque temos sono, não sonhamos mais porque temos desejos. Nossas necessidades naturais sensíveis são constantemente manipuladas pelo mundo cultural, regido cada vez mais pelo binômio produção-consumo. Dentre todos os produtos culturais, as obras de arte representam um fenômeno dos mais ambíguos. Pois elas podem, por um lado, alimentar esse sistema de alienação da realidade, sendo mais um meio de fuga, um meio de prazer e de alívio, através da criação de uma dimensão paralela da realidade. Por outro lado, contudo, elas podem ser um meio de conscientização da alienação e de crítica da realidade. Entre a objetividade de uma obra de arte, e nossa interpretação subjetiva da mesma, encontra-se a nossa própria escolha entre estes dois meios. E o papel da filosofia da arte é exatamente revelar as infinitas possibilidades dessa nossa escolha.

A ilusão, assim como a consciência, está sempre presente e é sempre possível. Há séculos a filosofia busca esclarecer a distinção entre ambas. Ao compreender a importância da reflexão e contextualização histórica das obras de arte em sua época, Hegel nos ensinou que, após muitos séculos a serviço de outros fins, a arte finalmente havia se tornado livre. Livre para mostrar sua verdade, inclusive por meio de conteúdos trágicos ou prosaicos, ou por meio de formas feias e dissonantes. Livre para revelar a chamada *prosa do mundo*, ou a finitude da vida, a morte, e até mesmo a não liberdade, sem que para isso precisemos sucumbir, nem destruir o objeto de arte.

Vivemos em um momento histórico da arte, no qual parece comum a percepção do estranhamento e da perplexidade, um sentimento de espanto que, como afirmava Aristóteles, serviria de base para o ato de filosofar. Mas o espanto é apenas uma condição, um convite para o pensamento filosófico, o qual podemos aceitar, ou recusar. Quando recebemos este convite das mãos de um artista como Wim Wenders – independentemente se ele vem em um formato tridimensional ou não – nossa escolha parece ficar um pouco mais fácil.

*** Márcia Gonçalves é professora associada do Departamento de Filosofia da UERJ.**

¹ *Lisbon Story*, de 1994, foi intitulado no Brasil *O céu sobre Lisboa*, o que lembra o título original de outro filme do cineasta alemão: *Der Himmel über Berlin (O céu sobre Berlim)*, de 1987, o qual por sua vez recebeu no Brasil o título *Asas do desejo*. A proximidade entre *Lisbon Story* com *Der Stand der Dinge* está não apenas no fato de ambos os filmes terem sido filmados em Portugal, mas também porque o personagem central do filme de 1982 – o roteirista de cinema Friedrich Munro (uma referência ao cineasta do cinema mudo Friedrich Murnau), interpretado pelo ator Patrick Bauchau – retorna no filme de 1994, como uma forma de continuação livre.

² Uma análise estética e filosófica profunda da obra de Wim Wenders pode ser lida em FLEIG, H. *Wim Wenders. Hermetische Filmsprache und Fortschreiben antiker Mythologie*. Bielefeld: Transcript Verlag, 2005.

³ As sequências inicial e final da dança intitulada *Seasons March (Marcha das estações)*, com trilha sonora do *West End Blues* de Louis Armstrong, podem ser vistas no youtube (https://www.youtube.com/watch?v=HVjMNztVI_o).

⁴ Sobre a expressão hegeliana em sua relação com o conceito de liberdade, cf. HEGEL, G.W.F.: *Enzyklopädie der philosophischen Wissenschaften in Grundrisse*, v. III, §§ 382-385. Sobre o mesmo tema, cf. também o importante artigo de Dieter Wandschneider e Victorio Hösle intitulado “Die Entäußerung der Idee zur Natur und ihre zeitliche Entfaltung als Geist bei Hegel”. In: *Hegel-Studien*, Bd. 18, Bonn: Bouvier, 1983.

⁵ Sobre a forma de arte simbólica na estética de Hegel, cf. HEGEL, G.W.F.: *Vorlesungen über die Ästhetik*, Bd. I, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1989, Zweiter Teil, Erstes Abschnitt: “Die symbolische Kunstform”, pp. 393ff.; HEGEL, G.W.F.: *Cursos de Estética*, v. II. Tradução de M. A. Werle. Sao Paulo: Edusp, 2000, Parte II, Primeira Seção: “A forma de arte simbólica”, pp. 23ss. Cf. também: GONÇALVES, M. C. F. *O belo e o destino*, Cap. II: “A idealização imperfeita do sensível pela arte simbólica”. São Paulo: Loyola, 2001.

⁶ No Brasil, o filme *Her*, de Spike Jonze – protagonizado pelos atores Joaquim Phoenix e por Scarlett Johansson, como a voz da inteligência artificial – recebeu o título *Ela*.