

Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra



*Don't come knocking* de Wim Wenders e o  
universo imagético de Edward Hopper

Ágata Sofia Alençã Santos

Dissertação de Mestrado em Estudos Artísticos,  
especialidade em Arte e Violência, apresentada à  
Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, sob a  
orientação do Professor Doutor Abílio Hernandez Ventura  
Cardoso e da Doutora Isabel Margarida Ribeiro Nogueira.

2009

*À minha mãe*

## AGRADECIMENTOS

A realização deste trabalho só foi possível graças ao contributo de pessoas a quem desejo deixar expressa uma palavra de gratidão.

Ao Prof. Doutor Abílio Hernandez Ventura Cardoso, a quem devo muito do saber adquirido durante a Licenciatura e o Curso de Mestrado, agradeço ter aceite orientar este trabalho. A clareza e rigor científico do texto beneficiaram das suas sugestões e críticas.

À Doutora Isabel Margarida Ribeiro Nogueira, co-orientadora desta dissertação, agradeço a disponibilidade e assiduidade com que acompanhou o trabalho. As palavras amigas, no momento oportuno, constituíram um incentivo precioso para vencer as dificuldades. O meu sincero e justo agradecimento.

Ao Doutor Luís Gens agradeço a preciosa ajuda no tratamento das imagens e na elaboração da capa desta dissertação.

À Zezoca, o meu muito obrigada, pelo apoio nas traduções.

À minha mãe por todo o apoio, carinho e dedicação, que foram decisivos para concretizar este trabalho.

Ao meu pai e ao meu irmão, pela força e incentivo que me transmitiram.

À Maria Teresa e à Rita que estiveram sempre presentes com muita paciência, atenção e amizade.

À Tânia e ao André, ao lado de quem iniciei este trabalho, por ter contado sempre com as suas palavras de incentivo e alegria.

Às minhas amigas de sempre Ana, Rita e Teresa, por toda a força e coragem que me deram e que me fizeram prosseguir nos momentos mais difíceis.

Aos meus amigos e família, que acreditaram em mim e estiveram presentes ao longo deste trabalho, com palavras de força e incentivo, o meu mais sincero agradecimento.

## ÍNDICE

Introdução .....	1
1. Reflexão sobre o conceito de imagem .....	2
1.1. A imagem e o plano linguístico.....	13
1.2. A imagem e o movimento.....	15
1.3. A imagem e o espaço de representação.....	17
2. Cinema e pintura .....	20
2.1. A plasticidade do cinema ou o cinema enquanto arte plástica.....	32
2.2. A manipulação do espaço cinematográfico e pictórico.....	35
2.3. A imagem cinematográfica / pictórica.....	38
3. Edward Hopper .....	40
3.1. Nota biográfica.....	40
3.2. Aspectos da pintura de Hopper .....	47
4. Wim Wenders .....	51
4.1. Nota biográfica.....	51
4.2. A imagem em Wim Wenders.....	52
5. Análise do filme <i>Don't come knocking</i> e da obra de Edward Hopper .....	68
5.1. Contextualização da obra de Edward Hopper.....	70
5.2. <i>Don't come knocking</i> .....	72
5.3. <i>Don't come knocking</i> em relação à obra de Hopper .....	74
Conclusão .....	86
Bibliografia.....	88

## RESUMO

O objectivo desta dissertação é o estabelecimento de uma relação entre cinema e pintura, concretamente, a partir da teoria da imagem, caminhar para a interpretação das obras de Wim Wenders e de Edward Hopper. Partindo-se de aspectos relativos à teoria da imagem, estabelece-se uma relação do cinema com a pintura, especificamente, com a imagem no contexto de cada uma destas artes.

Sendo a imagem um poderoso meio da ficção, que existe essencialmente pelo facto de possuir uma capacidade de comunicação única, ela é análoga do real, uma vez que é uma alusão directa à realidade. No âmbito deste estudo, a ligação prende-se com o efectivo realismo da pintura de Edward Hopper, ou seja, com o modo como este pintor representa o objecto.

Neste intuito, procurar-se-á elaborar uma análise e estabelecer uma relação entre alguns aspectos visuais mais determinantes no trabalho de Edward Hopper e no filme *Don't come knocking* (2005) de Wim Wenders. Por outras palavras, trata-se de estabelecer uma análise entre a relação de diálogo de vários quadros de Hopper com o filme em causa, de Wenders. Esta relação assenta sobre as questões temática, plástica e narrativa, que se encontram subjacentes às imagens pictóricas (Hopper) e cinematográficas (Wenders).

## ABSTRACT

The aim of this dissertation is to establish a relation between cinema and painting, more precisely from the theory of image towards the interpretation of the work of Wim Wenders and Edward Hopper. From aspects related to the theory of image, we establish a relation between cinema and painting, in particular with the image in the context of each one of these arts.

As a powerful means of fiction, the image, which exists essentially because of its unique capacity of communication, is analogous to the real – since it is a direct allusion to reality. In the scope of such study, the connection exists with the effective realism of Edward Hopper's painting, meaning with the way he represents the object.

Furthermore, we will attempt to analyse and establish a relation between some visual aspects more relevant in Edward Hopper's work and the film *Don't come knocking* (2005) by Wim Wenders. In other words, it is about establishing an analysis between the relation of dialogue of some Hopper's paintings with the mentioned film by Wenders. Such relation was based in the theme, plastic and narrative issues that underlie the pictoric (Hopper) and cinematographic (Wenders) images.

## Introdução

De uma perspectiva geral pode dizer-se que esta dissertação se divide em duas partes. A primeira reporta-se à teoria da imagem, a segunda concretiza imagetivamente a teoria da imagem abordada. Pelo facto de o conceito imagem ser demasiado abrangente, decidiu-se abordar os aspectos mais relevantes para o conteúdo geral da dissertação. Assim, a teoria da imagem apresentada assenta na relação da imagem com o plano linguístico, com o movimento e com o espaço de representação, no que diz respeito à sua relação mais específica com o cinema e com a pintura, de forma a estabelecer-se uma relação entre ambos.

Num segundo momento, toma-se como ponto de partida dois autores muito significativos na história de cada uma das formas artísticas – Wim Wenders e Edward Hopper. Relativamente ao primeiro, este trabalho não se prolonga ao longo de toda a sua obra, pelo contrário, incide apenas no seu filme *Don't come knocking* de 2005. No que diz respeito a Hopper, pelo facto de ser o filme que se liga à obra pictórica e não o inverso, decidiu utilizar-se toda a obra do pintor como objecto de estudo, uma vez que seria demasiado limitador incidir apenas num período concreto ou num género de pintura específico.

Assim, faz-se uma pequena nota introdutória relativa aos dois autores e analisa-se de que forma cada um trata a imagem, isto é, de que forma o conceito de imagem assume um papel importante na obra dos autores.

Por fim, e para concretizar este estudo com imagens, já que é este o conceito maior, faz-se uma reflexão analítica das obras de Wenders e Hopper, a qual pretende relevar a relação de diálogo que existe entre ambas. Importa averiguar de que modo ambos os autores poderiam assumir o papel um do outro, isto é, Wenders, enquanto pintor e Hopper enquanto cineasta, uma vez que os “códigos artísticos” que ambos utilizam, cada um a seu modo, são muito semelhantes.

## 1. Reflexão sobre o conceito de imagem

Em primeira instância, a imagem remete para um universo extenso, no qual facilmente se dispersa por entre conceitos e designações, que existem há tanto tempo quanto a própria ideia de imagem.

É oportuno iniciar este capítulo fazendo um exercício, de resto muito simples, mas com alguma pertinência, já que abre, de uma forma descomplexada e descomprometida, o universo conceptual da imagem. Assim, apresentam-se alguns conceitos relacionados com imagem que assumem grande relevância.

Se se quiser uma definição simples e pragmática pode dizer-se que imagem é a «representação gráfica, plástica ou fotográfica de uma pessoa ou coisa»<sup>1</sup>.

A definição apresentada é incisiva e concreta, contudo existem outros conceitos que importa mencionar. Destacam-se “representação”, uma vez que o que se pretende perceber é de que forma as representações cinematográfica e pictórica “coexistem” no plano da imagem.

Um outro conceito importante é o de “imagético”, um neologismo que significa “que se exprime por imagens” e que pressupõe de forma directa o uso de imagens. Numa parte mais prática desta dissertação, o que se pretende é compreender o universo imagético de Edward Hopper e de Wim Wenders, assim como de que forma, cada um se exprime e constrói a sua obra.

Jacques Aumont na obra *A imagem* faz uma distinção pertinente, que tem que ver com facto de o tipo de imagens a tratar serem imagens visuais. À partida, pode parecer um pouco redundante este conceito, contudo aquilo a que Aumont se refere, e que é o objecto de análise neste trabalho, tem que ver com o facto de as imagens serem visíveis, isto é as imagens que serão utilizadas são artísticas e para se constituírem como uma representação necessitam de um

---

<sup>1</sup>*Dicionário da língua portuguesa contemporânea*. Lisboa: Academia das Ciências de Lisboa e Editorial Verbo, 2001, p. 2028.



dispositivo próprio (a tela ou o ecrã de cinema) e de um espectador que as observe<sup>2</sup>.

Por fim, “imaginação” surge como a faculdade de representar os objectos pelo pensamento; faculdade de inventar ou criar; cisma, apreensão. Este conceito assume uma acepção importante, na medida em que se aproxima e afasta do conceito de imagem numa mesma amplitude. Isto é, se a imaginação é construída através do uso de imagens, existe uma relação muito estreita entre ambas; contudo, “imagem” remete para uma realidade concreta, enquanto “imaginação” remete para uma realidade abstracta. À própria significação de ambas as palavras está subjacente o concreto e o abstracto, isto porque imagem pressupõe uma representação e imaginação uma faculdade de representar.

A representação faz-se com base em elementos pré-existentes, que de alguma forma se conhecem, enquanto quando se imagina se pode partir do vazio para a construção de imagens. Poderá então dizer-se que a imaginação vem antes da imagem? Ou que a imaginação é o ponto de partida para se atingir a imagem? Por outro lado, não será a imaginação feita de imagens? Se assim for, a imagem vem antes da imaginação. Esta dialéctica é convulsiva e parece não indiciar pistas para uma resposta conclusiva. Bem pelo contrário, quanto mais se debatem estas questões mais questões surgem.

Associe-se alguns dos conceitos aqui referidos imagem/concreto/estático e imaginação/abstracto/dinâmico.

Para se tentar perceber se os conceitos são antagónicos ou se, por outro lado, se complementam, é necessário relacioná-los com o homem e com a sua faculdade de perceber. De uma forma esquemática podíamos situar o homem numa esfera e a percepção do homem numa outra esfera. As imagens, ou antes a «substância imaginária»<sup>3</sup>, no meio destas duas esferas. As imagens infiltram-se entre o homem e a sua percepção, permitindo ver aquilo que ele pensa ver. Isto porque a «substância imaginária» anteriormente referida se identifica com a vida anímica e a realidade afectiva do homem. Existe por parte

---

<sup>2</sup> Cf. Jacques Aumont – *A imagem*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2009, p. 7-8.

<sup>3</sup> Edgar Morin – *O cinema ou o homem imaginário*. Lisboa: Relógio de Água Editores, 1997, p. 235.

deste uma manipulação da imagem que se prende com a sua própria subjectividade, a qual assenta em pressupostos que têm que ver com o seu quotidiano e com a sua personalidade, com as suas vivências e com as suas memórias.

Ao relacionar a imagem com a realidade surge o conceito de “duplo”, também explorado por Edgar Morin e por Antonin Artaud (em questões relativas ao teatro). Como escreve Morin «Duplo e imagem devem ser encarados como dois pólos de uma mesma realidade» sendo que o «(...) duplo é detentor da qualidade alienada da imagem-recordação»<sup>4</sup>. O que isto significa é que a qualidade de duplo da imagem assenta numa imagem pré-existente, baseada nas memórias que o homem vai adquirindo ao longo dos tempos.

Por sua vez, Sartre considera a imagem um objecto, uma vez que ela existe como tal e alude, neste contexto, a um conceito a que chama «metafísica ingénua da imagem»<sup>5</sup>. Esta metafísica da imagem consiste em fazer da imagem uma cópia de algo, continuando, no entanto, a ter uma existência real.

Este ponto de vista remete para o anterior, pois embora os conceitos sejam diferentes, a significação acaba por assentar nos mesmos parâmetros. Assim, pode concluir-se que uma imagem não existe descontextualizada ou isolada, existe por se relacionar com uma outra imagem – e essa mesma imagem com tantas outras – ou de uma forma mais generalista por se relacionar com o mundo e com a realidade.

No que diz respeito à relação que se estabelece entre os valores da imagem e o real, Arnheim faz uma distinção importante. Segundo este autor, existe um valor de representação – que é somente a imagem representar coisas concretas; um valor de símbolo – no qual uma imagem simbólica representa coisas abstractas; e por fim um valor de signo – em que uma imagem serve de signo quando figura um conjunto de características que não reflecte visualmente<sup>6</sup>.

---

<sup>4</sup> *Idem* – *O cinema ou o homem imaginário*. *Op. cit.*, p. 49.

<sup>5</sup> Jean- Paul Sartre – *A imaginação*. Lisboa: Difel, 2002, p. 9.

<sup>6</sup> Cf. Rudolf Arnheim – *A arte do cinema*. Lisboa: Edições 70, 1989, p. 170.

A palavra imagem alberga em si um conceito que, apesar de poder ter diversos significados, é de algum modo comum. Compreende-se que ela designa algo que, por mais que não remeta sempre para o visível, se apoia no visual e estimula o lado da imaginação de todo e qualquer sujeito, uma vez que obriga a fazer uma espécie de “esboço mental” que conduz a associações mais concretas.

Pierre Francastel usa a expressão «escutar as imagens»<sup>7</sup>, salientando que não se trata de uma metáfora ou de uma equivalência científica das vibrações dos sons e das cores, mas da substituição de uma função perceptiva por outra.

Sartre dá uma curiosa definição de imagem: «Chamo imagens, em primeiro lugar às sombras; em seguida, aos reflexos nas águas ou à superfície dos corpos opacos, polidos e brilhantes e todas as representações deste género.»<sup>8</sup> Trata-se de uma definição claramente abrangente, uma vez que assume a imagem como algo que tem uma forma e um corpo que existe, tanto por ser delimitado por uma “linha” como por ser preenchido por um “conteúdo”.

Independentemente das várias acepções que existem relativamente à imagem é importante referir que ela comporta funções. Arnheim é peremptório ao afirmar que as funções da imagem são aquelas que lhe permitem comunicar com o mundo, distinguindo três funções maiores às quais chamou: o modo simbólico - referindo-se às imagens que serviram primeiramente como símbolos, mais precisamente símbolos religiosos; o modo epistémico - a imagem que traz informações (visuais) sobre o mundo, que existe com um propósito informativo, como é por exemplo um mapa das estradas; e por fim o modo estético - cujas imagens se destinam a agradar ao espectador e a proporcionar-lhe sensações específicas, como é o caso da imagem publicitária<sup>9</sup>.

Apesar de a distinção relativa às funções da imagem no mundo ser de extrema pertinência, é importante referir, de uma forma objectiva e pragmática,

---

<sup>7</sup> Cf. Pierre Francastel - *A imagem, a visão e a imaginação: o objecto fílmico e o objecto plástico*. Lisboa: Edições 70, 1998, p. 12.

<sup>8</sup> Jean-Paul Sartre - *A imaginação*. *Op.cit.*, p. 13.

<sup>9</sup> Cf. Rudolf Arnheim - *A arte do cinema*. *Op. cit.*, p. 176.

que a imagem mais do que comunicar com o mundo tem que comunicar com o espectador, uma vez que esta só existe ao ser visualizada. Assim, pode dizer-se que, em primeiro lugar, é necessário existir uma relação de comunicabilidade entre a imagem e o espectador.

Francastel refere que a relação imagem/espectador pode ser analisada a vários níveis: por parte do artista que cria a imagem, por parte do espectador que a recebe e ainda pela pertença de ambos a um grupo determinável<sup>10</sup>. O mais relevante nesta questão é tratar-se o espectador como um «(...) parceiro activo da imagem, emocional e cognitivamente»<sup>11</sup>, atribuindo-lhe um «(...) papel (ou parte do espectador)»<sup>12</sup>, como escreveu Gombrich, ao referir-se ao conjunto de actos perceptivos e psíquicos através dos quais o espectador – pela sua capacidade de compreensão – faz existir a imagem.

Contudo, o que realmente é importante e ajuda a compreender de que forma uma imagem é apreendida supõe três níveis que Francastel também refere: o da realidade sensível – que transmite estímulos; o da percepção – que os nossos sentidos permitem captar; e o do imaginário – a actividade mental de cada um de nós<sup>13</sup>. Isto implica que a forma como analisamos a obra de arte dependa não de um processo de reconhecimento, mas de um processo de compreensão, a que o autor chama «(...) dialéctica do real e do imaginário»<sup>14</sup>.

O que Francastel denominou de «dialéctica do real e do imaginário» não é um conceito criado por ele, uma vez que já Denis Diderot refutava esta relação por entender que «(...) a problemática da imagem é infinitamente mais rica, ela coloca-nos no caminho da descoberta e de uma pré-figuração, de uma informação do real possível»<sup>15</sup>. A refutação de Diderot pode abrir caminho para uma questão relevante, que atribui mais importância à forma como uma imagem transmite algo do que propriamente àquilo que ela, em última

---

<sup>10</sup> Cf. Pierre Francastel – *A imagem, a visão e a imaginação: o objecto fílmico e o objecto plástico*. *Op. cit.*, p. 16.

<sup>11</sup> Jacques Aumont – *A imagem*. *Op. cit.*, p. 58.

<sup>12</sup> E. H. Gombrich – *A arte e a ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica*. São Paulo: Martins Fontes, 1986, p. 160.

<sup>13</sup> Cf. Pierre Francastel – *A imagem, a visão e a imaginação: o objecto fílmico e o objecto plástico*. *Op. cit.*, p. 16.

<sup>14</sup> *Idem*.

<sup>15</sup> *Apud idem*, p. 62.

instância, comunica. Ou seja, como se o “caminho da descoberta” de que Diderot fala tivesse precisamente que ver com tudo aquilo que o processo de análise da imagem dá a conhecer ao espectador.

Só em último caso a imagem se alia a determinado conceito, sendo importante salientar que este conceito pode ir do concreto ao abstracto. Por mais que determinada imagem nos apresente algo que não é facilmente identificável com o mundo real, estimula a nossa imaginação, a ponto de se assumir como qualquer coisa que vai para além daquilo que se vê.

No domínio da imaginação está o imaginário que, na prática, surge como algo fictício que se opõe ao real. Aumont, referindo-se à noção de imaginário, remete para a teoria lacaniana: «(...) primeiro, à relação do sujeito com as suas identificações formadoras, [...] e segundo, à relação do sujeito com o real, cuja característica é ser ilusória» e conclui que Lacan sempre defendeu que a palavra “imaginário” deve existir ligada à palavra “imagem”<sup>16</sup>. Esta ideia corrobora a dialéctica que Francastel defende, uma vez que a imagem neste contexto deve ser tida como o real. Assim, pode concluir-se que se parte de uma premissa concreta – que é o real ou a imagem – para se atingir um nível abstracto, o da imaginação. Este nível só é possível porque existe matéria “verdadeira” a partir da qual se pode construir/imaginar uma outra “realidade” à qual podemos chamar imaginação.

Para concretizar a ideia do real e do imaginário, em analogia com o concreto e o abstracto, refiram-se alguns exemplos. Um quadro renascentista mostra uma imagem que, independentemente da simbologia, é algo concreto, por exemplo uma mãe a pegar num filho, um cavaleiro com a armadura vestida; no fundo aquilo que o próprio título do quadro indica. Por outro lado, um quadro futurista mostra uma imagem construída através de traços e cores que à primeira vista não são mais do que um amontoado disso mesmo, mas que no entanto transmitem uma imagem, sob a forma de conceito, que tem que ver com velocidade, energia, urbano, algo que na maior parte dos casos também é indicado pelo título do quadro, mas que no entanto obriga a que haja um

---

<sup>16</sup> Jacques Aumont – *A imagem*. *Op. cit.*, p. 86.

estímulo da imaginação do espectador, para que este possa fazer uma associação mental de forma a atribuir um significado ao que vê.

Imagem e ilusão são dois conceitos que podem surgir associados. Importa referir que a ilusão é um «(...) erro de percepção, uma confusão total e errónea entre a imagem e outra coisa que não é essa imagem»<sup>17</sup>. Contudo, a ilusão não é o objectivo primeiro da imagem. Jacques Aumont assume como um dos problemas centrais da noção de representação a seguinte questão: «(...) em que medida a representação visa ser confundida com o que representa?»<sup>18</sup>. Para responder a esta questão poderá recorrer-se a um exemplo muito concreto, o quadro de René Magritte *La trahison des images (Ceci n'est pas une pipe)*, de 1928/29. A resposta à questão de Aumont reside na afirmação do pintor, pois o que espectador vê no quadro não é um cachimbo e não pretende sê-lo, o que se vê naquele quadro é simplesmente a representação de um cachimbo. O espectador sabe que é aquele objecto porque ele existe no plano real, havendo um reconhecimento que acontece pelo simples facto de determinada representação ter características – que podem ir desde a forma à cor – de um objecto que existe no quotidiano do ser humano. Concluindo, aquilo que se vê no quadro é a ilusão de que o objecto representado é um cachimbo.

Não restam dúvidas relativamente ao facto de a imagem estar situada no campo das representações. Então, uma imagem é algo que se assemelha a qualquer coisa, não sendo ela a própria coisa, o que leva a aferir que a sua função é a de «(...) evocar, a de significar outra coisa que não ela própria, utilizando o processo da semelhança»<sup>19</sup> – processo através do qual é criada a ilusão. Esta ideia tem especial interesse no contexto geral deste trabalho, uma vez que se pretende analisar a relação imagética entre o cinema de Wim Wenders e a pintura de Edward Hopper.

Neste caso específico é relevante verificar que a pintura de Hopper evoca o cinema, por um lado pelas questões técnicas relativas à composição, ao jogo de luz, ao *trompe l'oeil* – que uma vez remete para o conceito de

---

<sup>17</sup> *Idem*, p. 70.

<sup>18</sup> *Idem*, p. 74.

<sup>19</sup> Martine Joly – *Introdução à análise da imagem*. Lisboa: Edições 70, 1994. p. 43.

ilusão/verosimilhança – e por outro pelas questões mais subjectivas, que têm que ver com a narrativa e com a questão da suspensão no tempo. Estes aspectos serão desenvolvidos posteriormente. Contudo, para que se perceba esta ideia é como se cada quadro de Hopper fosse um momento – o qual se situa entre um antes e de um depois – que existe no tempo para proporcionar ao espectador contemplação e, conseqüentemente, imaginação.

A semelhança é, portanto, o princípio de funcionamento da imagem, de tal forma que esta pode imitar com tanta perfeição que pode dar a ilusão da própria realidade, sem no entanto ser realidade. Como observa Martine Joly, as imagens são «(...) análogos perfeitos do real; ícones perfeitos»<sup>20</sup>. É precisamente nesta semelhança que se pode aludir a Sartre, cuja opinião vai ao encontro da imagem enquanto objecto e não ao encontro da realidade e da semelhança. Neste contexto, Sartre refere-se a «metafísica ingénuo da imagem»<sup>21</sup>. Esta metafísica consiste em fazer da imagem uma cópia de uma coisa, continuando ela própria a existir como coisa. Se considerarmos esta metafísica como uma espécie de dialéctica é fundamental ver de que forma certo plano de um filme poderá ser a “cópia da coisa” de que Sartre fala.

Avançando para o que será a última parte do trabalho, importa verificar que Wim Wenders em certos planos de *Don't come knocking* consegue fazer uma composição, quadro/plano, muito semelhante à imagética de Hopper, o que faz com que a imagem/objecto da autoria de Hopper, seja agora uma imagem/objecto “reproduzida”/ reinventada, que pertence a Wenders. O que acontece é que uma mesma imagem é mostrada sobre formas diferentes. Para explicar a relação da pintura de Hopper com o cinema de Wenders, pode dizer-se que, por um lado, temos a imagem enquanto objecto pictórico e, por outro, a imagem enquanto objecto fílmico.

No que diz respeito à análise da imagem é pertinente ter em conta que se trata de um processo que exige um olhar atento. Qualquer contacto com uma obra de arte exclui o simples acto de ver, uma vez que este é demasiado

---

<sup>20</sup> *Idem*, p. 44.

<sup>21</sup> Jean Paul Sartre – *A imaginação. Op. cit.*, p. 9.

superficial e não permite ao espectador aferir em total plenitude aquilo que a obra de arte potencialmente poderá transmitir. Citando Aumont, «(...) o olhar distingue-se da simples visão, na medida em que emana do sujeito perceptivo, de maneira activa e mais ou menos deliberada»<sup>22</sup>, ou seja, é pela visão que se recebe a imagem, mas é através do olhar que se atribui um sentido/significado ao que vê, de forma a organizar a informação que permite ao espectador interpretar.

A análise de uma imagem não é algo que possa ser feito de forma espontânea, contrariando-se uma visão demasiado superficial, a qual pode constituir-se como um entrave à fruição estética “pura” da imagem. Citando, uma vez mais, Martine Joly, a análise da imagem «(...) agudiza o sentido da observação e o olhar, aumenta os conhecimentos e permite deste modo alcançar mais informações (no sentido lato do termo) na recepção espontânea das obras»<sup>23</sup>, ou seja, permite que se concebam ideias. Contudo, importa ser cuidadoso quando se fala em imagem e ideia, uma vez que podem ser conceitos de dimensão demasiado vasta, existindo no entanto uma diferença fulcral, que Sartre considera matemática, uma vez que, segundo o próprio, «(...) a imagem tem capacidade do infinito, a ideia tem a clareza da quantidade finita e analisável» e conclui que «(...) são ambas expressivas»<sup>24</sup>.

Para uma análise da imagem é relevante ter em conta que esta é composta por diferentes tipos de signos – linguísticos, icónicos e plásticos<sup>25</sup>. Estes conceitos têm mais que ver com imagem publicitária mas, como poderá verificar-se, também se aplicam à imagem artística, fazendo sentido quando se analisa um quadro de Hopper. Importa salientar que a obra de arte – querendo com obra de arte remeter essencialmente para aquelas que dão primazia à imagem – não é um signo do real, contudo qualquer imagem é de certo modo criadora da realidade. Sobre a questão dos signos mas relativamente ao cinema,

---

<sup>22</sup> Jacques Aumont – *A imagem. Op. cit.*, p. 91.

<sup>23</sup> Martine Joly – *Introdução à análise da imagem. Op. cit.*, p. 52.

<sup>24</sup> Jean Paul Sartre – *A imaginação. Op. cit.*, p. 16.

<sup>25</sup> Cf. Martine Joly – *Introdução à análise da imagem. Op. cit.*, p. 55.



Deleuze é peremptório ao dizer que uma boa realização cinematográfica se faz valer pelas novas imagens ou signos que os filmes inventam<sup>26</sup>.

O signo linguístico é talvez o menos significativo, contudo assume importância na medida em que acompanha a imagem visual, cumprindo o papel de ancorar o significado (ou parte dele) da imagem. Na obra de Hopper não existem muitos exemplos de quadros que utilizem o signo linguístico, contudo o quadro de 1927, *Drug Store*, exibe um letreiro (*Silbers Pharmacy; Prescriptions Drugs; Ex-Lax*) que permite ao espectador aferir que tem diante dos seus olhos uma farmácia. Se assim não fosse, a montra que se vê poderia ser de um qualquer estabelecimento comercial.

Os signos icónicos e plásticos são, de resto, a componente essencial da obra de Edward Hopper. Os símbolos icónicos, por corresponderem às figuras que podemos reconhecer através da semelhança visual com o que representam, são imediatamente apreendidos, uma vez que Hopper é um pintor realista, na verdadeira acepção da palavra. Os signos plásticos poderão ser considerados o expoente máximo da pintura, uma vez que compreendem cores, formas, linhas, texturas e a própria composição interna da imagem. É a articulação dos diversos signos – que para além de existirem independentemente, também se relacionam entre si e com a própria experiência humana – que torna possível compreender uma imagem. A análise dos signos icónicos e plásticos opõe-se à análise estrutural da obra de arte, na medida em que a análise estrutural se relaciona essencialmente com os aspectos de cariz estético.

Relativamente à pintura e à articulação dos signos, Francastel escreve algo que sustenta em grande parte a questão da interpretação de um quadro e que explica/significa de que forma uma pintura se pode afirmar (para a sua interpretação/análise) pelos signos que em si contém:

Uma pintura significa, quer devido ao facto de certos signos serem efectivamente símbolos que reenviam para ciclos historicamente determinados, quer porque os meios utilizados, as formas e as cores

---

<sup>26</sup> Cf. Gilles Deleuze – *A imagem-movimento*. Lisboa: Assírio Alvim, 2004, p. 16.

explicitam directamente experiências e relações saídas da actividade sensorial do olho ou do ouvido, e com significado imediato sem que tenhamos que recorrer ao símbolo ou à alusão.<sup>27</sup>

De forma sintética, podemos estabelecer uma relação especial com a obra de Hopper, em primeiro lugar pela relação biografia/obra e em segundo pelo facto de aquilo que ele pintou ser extremamente concreto, no sentido em que é quase “automaticamente” percebido pelo espectador.

A questão dos signos leva-nos a uma outra questão que se prende com a função da imagem. Existe uma mensagem visual que é determinante para a compreensão do seu conteúdo e que assenta na conjugação dos signos acima descritos, nomeadamente os icónicos e os plásticos. A análise de um quadro permite-nos olhar individualmente para cada um dos elementos que o constituem e aferir o seu valor epistémico no contexto geral da obra de arte. Contudo, estes elementos têm que ser sempre associados ao que Martine Joly chama de «eixos plásticos»<sup>28</sup>, as formas, as cores, a composição e a textura. Só uma associação de todos os elementos citados ao longo deste parágrafo permite fazer uma análise mais ou menos precisa da imagem de um quadro e, pela percepção da composição da obra, reconhecer-lhe uma dinâmica.

Para finalizar a introdução relativa à imagem, é importante referir que esta pode ser entendida de um ponto de vista filosófico. Sartre, na obra *A imaginação*, expõe a sua teoria baseando-se em determinadas correntes. Para este autor é o entendimento que, aplicado à impressão material produzida no cérebro, dá ao espectador consciência da imagem. Assim, a imagem é algo corporal, materialmente gravada numa parte do cérebro e não pode ser animada por consciência alguma, é o limite da exterioridade<sup>29</sup>.

Ainda neste texto, Sartre apresenta três teorias que importa referir, uma vez que, aquando do desenvolvimento da teoria da imagem, durante o século XIX, ficou provado que eram as únicas soluções possíveis para compreender a

---

<sup>27</sup> Pierre Francastel – *A imagem, a visão e a imaginação: o objecto fílmico e o objecto plástico*. *Op. cit.*, p. 41-42.

<sup>28</sup> Cf. Martine Joly – *Introdução à análise da imagem*. *Op. cit.*, p. 73.

<sup>29</sup> Cf. Jean-Paul Sartre – *A Imaginação*. *Op. cit.*, p. 9.

imagem. Refira-se então a teoria cartesiana – que defende que não existe um mundo da imagem e um mundo do pensamento, mas sim um modo de apreensão, incompleto, truncado, puramente pragmático; a teoria associativista – que refere a existência de coisas e que essas mesmas coisas entram em contacto umas com as outras constituindo a consciência, a imagem não é mais do que a coisa enquanto mantém com as outras coisas um certo tipo de relações; por fim, a teoria mais simples, a empirista – que defende que a imagem não passa de um pensamento confuso, constituindo um facto psicológico<sup>30</sup>. Apesar de não ser objectivo desta dissertação analisar estas teorias, ficam como referência.

### **1.1. A imagem e o plano linguístico**

A questão da representação está intimamente ligada à questão da comunicação. Georges Bataille afirma que, através da arte, o homem quis garantir a comunicação com a humanidade futura, afirmando que é através das obras que produzimos hoje que fazemos um apelo ao futuro, tentando levar mais adiante uma tarefa a que somos compelidos pelo nosso próprio reconhecimento do passado<sup>31</sup>.

Assim, sabe-se que no plano da comunicação, a imagem comunica enquanto matéria plástica mas também enquanto matéria textual. Para que o objecto de arte exista como algo que comunica, isto é, para que no plano da representação assuma um significado, é necessário que legitime a possibilidade de se fazer uma leitura sobre si mesmo, leitura essa que deve existir tanto no plano simbólico como no plano linguístico.

Para o plano linguístico existir, é necessário que o objecto de arte se assuma como manifestação concreta de uma formulação discursiva, que

---

<sup>30</sup> Cf. *idem*, p. 19-22.

<sup>31</sup> Cf. Bernardo Pinto Almeida – *O plano e a imagem: espaço da representação e lugar do espectador*. Lisboa: Assírio & Alvim, 1996, p. 24.

competiria à estética ou à teoria de arte decifrar e enunciar, para que assim o projectasse sob a forma de discursividade verbal. Esta ideia remete para o conceito de objecto-texto presente nos estudos de iconologia de Panofsky<sup>32</sup>.

De forma a solidificar a teoria dos autores anteriormente referidos, Bernardo Pinto de Almeida faz na sua obra uma citação de Theodor Adorno que ilustra muito bem a relação da obra de arte com o plano da comunicação. «Embora as obras de arte não sejam conceptuais nem formulem juízos, são lógicas. Nada nelas seria enigmático se a sua logicidade imanente não confluísse no pensamento discursivo»<sup>33</sup>.

É pertinente referir que foi a interiorização do discurso na obra (enquanto objecto de uma pluralidade significativa) que impulsionou o surgimento, cada vez mais especializado, da crítica de arte enquanto discurso mediador entre a obra e a história.

Voltando às teorizações elaboradas por Panofsky e por Adorno, uma obra não se limita a traduzir uma estrutura que lhe é anterior ou interior, mas antes, articula-se, primeiro, no sentido da organização da forma/objecto, para que depois se enuncie no plano linguístico, que pode ou não ser verbal.

Assim, o objecto de arte está estritamente ligado a uma esfera de acção linguística que tende a torná-lo independente – face a anteriores formulações estéticas – possibilitando a autonomização do discurso da obra a qual pressupõe que o objecto artístico alberga, desde o seu nascimento, as raízes da sua creditação futura.

Relacionando a discursividade da obra de arte com a sua permanência no tempo, de uma forma sumária, que se relaciona com o que foi escrito anteriormente, cita-se uma vez mais Bernardo Pinto de Almeida:

O objecto de arte – ou de civilização, na acepção que Pierre Francastel deu ao termo – poderia ser assim ao mesmo tempo dependente dos critérios da sua própria época, na medida em que os inscreve no seu processo, e portador dessa «logicidade imanente» de que falava Adorno, que seria de alguma

---

<sup>32</sup> Cf. *idem*, p. 28.

<sup>33</sup> *Apud idem*, p. 29.

maneira autónoma em relação aos critérios de época, e através da qual se inscreveria a formulação de uma outra (mais interior, mais profunda) intencionalidade estética.<sup>34</sup>

## **1.2. A imagem e o movimento**

O movimento é um conceito que vem da física, contudo surge de uma forma espontânea no nosso quotidiano, sem que na maioria das vezes se pense na sua origem. Em física, o movimento é a variação da posição espacial de um objecto ou ponto material no decorrer do tempo.

É pertinente verificar que os filósofos definem o movimento do mesmo modo que os físicos, associando tempo e espaço, e não como simples sinónimo de deslocamento: toda a modificação, tudo aquilo que faz com que as coisas mudem, com que o mundo esteja em permanente devir. No universo descrito pela física da relatividade, o movimento não é mais do que a variação da posição de um corpo relativamente a um “referencial”.

É o movimento, ou a sugestão do mesmo, que confere à imagem realismo, uma parecença mais vincada com a realidade, valorizando-a, fazendo-a por vezes parecer mais intensa e mais profunda do que a própria realidade. O movimento para além de valorizar a imagem «(...) impele-a, ao mesmo tempo, para o exterior e tende a dar-lhe corpo, relevo, autonomia»<sup>35</sup>. Ligado ao tempo e ao espaço, o movimento constitui a força decisiva da realidade sendo a conjunção da realidade do movimento e da aparência das formas que provoca a sensação de vida concreta e uma percepção da realidade objectiva. As formas fornecem a armadura objectiva ao movimento, e o movimento dá corpo às formas<sup>36</sup>.

Concretizando, no que diz respeito a esta característica do movimento, pode fazer-se uma alusão aos dois autores centrais neste trabalho. No filme

---

<sup>34</sup> *Idem*, p. 32.

<sup>35</sup> Edgar Morin – *O homem imaginário*. *Op. cit.*, p. 43.

<sup>36</sup> Cf. *idem* p. 140-141.

*Don't come knocking*, o que Wenders faz é dar movimento aos corpos e às formas como, se de repente, desse vida a quadros de Hopper. A fotografia neste filme é trabalhada de uma forma muito específica, a remeter sempre para o universo plástico da pintura, existindo momentos em que o espectador parece contemplar um quadro de Hopper. Esta ilusão só termina quando o “cenário” ganha vida através da concessão de movimento à imagem.

João Mário Grilo caracteriza o cinema «como espectáculo no qual existem imagens em movimento» e afirma que o fascínio que o cinema exerce sobre o espectador, desde o seu aparecimento com os irmãos Lumière, tem mais que ver com os efeitos produzidos pelo dispositivo cinematográfico do que com o movimento que confere à imagem a ilusão de realidade. Isto é, a forma como se consegue recriar o movimento acaba por ser mais enigmática do que a percepção desse mesmo movimento<sup>37</sup>. Esta ideia pode ser corroborada por uma outra de Jacques Aumont: «(...) o movimento aparente no cinema não se pode distinguir, fisiologicamente falando, de um movimento real»<sup>38</sup>. Significa isto que a novidade – no que respeita ao aparecimento do cinema com os irmãos Lumière – não era tanto perceber o movimento, uma característica que de resto caracteriza o quotidiano do ser humano, mas sim esse movimento deixar de acontecer num plano concreto, que o espectador pode tocar e sentir para passar a existir, num plano abstracto, no qual esse mesmo espectador não pode interferir, pois é uma realidade que está distante dele e que ele não “manipula”.

Através da imagem cinematográfica, o espectador pode ter uma representação realista do mundo, que o interpela culturalmente, permitindo-lhe reconhecer certos padrões de interpretação que, pela sua competência e capacidade para os agilizar e dinamizar, acabam por se constituir como apetrechos hermenêuticos<sup>39</sup>; no fundo é devido ao movimento que existe esta atribuição de realismo às imagens – caso contrário a fotografia provocaria precisamente a mesma sensação que o cinema visto que ambos são impressões da realidade.

---

<sup>37</sup> Cf. João Mário Grilo - *Homem imaginado*. Lisboa: Livros Horizonte, 2006, p. 15.

<sup>38</sup> Jacques Aumont - *A imagem*. *Op. cit.*, p. 37.

<sup>39</sup> Cf. João Mário Grilo - *Homem imaginado*. *Op. cit.*, p. 15.

Gilles Deleuze utiliza o conceito de imagem-movimento e a partir dela faz três distinções: imagem-percepção, imagem-acção e imagem-afecto, consoante predomine respectivamente o processo perceptivo, narrativo ou expressivo<sup>40</sup>. Independentemente destas subdesignações, é através do olhar, e da conseqüente percepção da imagem, que o espectador é atraído pelo movimento e pela impressão de realidade, «(...) pelo olhar, pela fisiologia, por essa espécie de *griserie physique*, como lhe chamou Artaud, que comunica directamente ao cérebro a rotação e o movimento das imagens»<sup>41</sup>.

### **1.3. A imagem e o espaço de representação**

Espaço de representação é um conceito vasto que suscita alguns problemas. De facto, a referência ao espaço de representação da obra de arte quer significar todo um espaço no qual a obra se manifesta, se mostra, se impõe. Independentemente do género artístico em causa, é sempre necessário haver um espaço de representação, o qual não é mais do que um suporte que faz a obra existir. Desta forma o conceito de espaço de representação parece bastante inteligível, contudo a problemática surge, se se quiser pôr a questão em termos mais práticos. Por exemplo, no caso da pintura, o espaço de representação é a superfície sobre a qual se pinta ou será a parede ou sala de museu onde se encontra esse quadro? Não serão estes dois espaços, espaços de representação? De facto, para uma pintura existir é necessária uma superfície física, como por exemplo uma tela, contudo não é menos imperativo que exista um espaço no qual a pintura, enquanto objecto artístico, se apresente.

Poderá falar-se em múltiplos espaços de representação? No caso concreto desta dissertação, o que se considera espaço de representação no cinema e na pintura? De que forma o plano e a imagem fazem parte de um espaço de representação?

---

<sup>40</sup> Cf. Gilles Deleuze – *A imagem- movimento*. *Op. cit.*, p. 90-97.

<sup>41</sup> João Mário Grilo – *Homem imaginado*. *Op cit.*, p. 15.

Antes de se tentar responder a qualquer uma das questões, é importante fazer a distinção entre o espaço do espectador e o espaço da imagem, que Aumont classifica como espaço plástico<sup>42</sup>. O espaço do espectador é menos relevante, na medida em que não é determinante no contexto na obra, contudo este conceito prende-se com a ideia de uma determinada imagem existir perante a presença de um espectador, por isso é importante referi-lo.

Relativamente ao espaço plástico, considere-se que este é igualmente válido para o cinema e para a pintura. De forma a simplificar a questão, vamos considerar o espaço plástico, o dispositivo, no qual surge a imagem. Portanto, a tela pictórica no caso da pintura de Hopper, e a tela cinematográfica no caso de Wenders.

Todo o espaço está marcado pelo narrativo, sendo que existem marcas a partir das quais se afere essa narratividade, como por exemplo a profundidade de campo, o jogo dos enquadramentos e por conseguinte de ângulos e de distâncias e também pela posição dos corpos, dos gestos e da direcção do olhar das personagens<sup>43</sup>.

Quando se olha um quadro ou um plano de um filme não se percepção directamente o espaço; ao invés disso ele é construído a partir de estímulos visuais que se relacionam com os objectos, com a sua posição, com o próprio movimento que estes sugerem. Assim, a partir da dinâmica que a construção espacial sugere, o espectador consegue percepção o espaço, percebê-lo no seu todo enquanto lugar físico onde decorre uma acção. Pode então dizer-se que o espaço de representação é ambíguo, uma vez que depende da subjectividade de cada um enquanto espectador e da forma como cada um apreende determinada composição.

Contudo, há parâmetros que são válidos para a percepção do espaço, independentemente da subjectividade do espectador. Numa primeira dimensão, o espaço relaciona-se com o corpo e com a sua altura, numa segunda

---

<sup>42</sup> Cf. Jacques Aumont - *A imagem. Op. cit.*, p. 97.

<sup>43</sup> Cf. *idem* - *El ojo interminable - cine y pintura*. Barcelona: Paidós, 1997, p. 104-105.



dimensão com a sua altura e numa dimensão mais avançada podemos dizer que se relaciona com a profundidade virtual do corpo inteiro<sup>44</sup>.

Para finalizar refira-se a definição de Aumont de espaço de representação:

Um espaço captado mais globalmente, um espaço sobre o todo, do qual nunca sairá, como se disse até aqui, a carga narrativa e a construção diegética.<sup>45</sup>

---

<sup>44</sup> Cf. *idem*, p. 106.

<sup>45</sup> *Idem*, p. 113.

## 2. Cinema e pintura

«O que o cinema realiza é o programa e a utopia da pintura»<sup>46</sup>.

A relação entre o cinema e a pintura não é de toda uma novidade. Bem pelo contrário, existem várias teorizações sobre a relação que as duas artes mantêm entre si.

Ao analisar cinema e pintura e a relação que ambas as artes estabelecem surge uma série de conceitos que tanto as pode afastar como aproximar. Inicie-se esta abordagem de conceitos com aqueles que mais afastam o cinema da pintura. O dinâmico e o estático, apesar de serem muito representativos, e de imediato se relacionarem com a percepção que se tem das imagens, podem fomentar uma reflexão mais complexa. Se se considerar que existe uma narrativa por detrás de um quadro e de um filme, até que ponto poderá dizer-se que um quadro é estático? Se a obra de Hopper é aqui considerada como cinematográfica, não será, entre outros motivos, por contar uma história, por surgir, como já foi dito, como um momento que existe, entre um antes e um depois?

Se se considerar a hipótese da narrativa, a pintura deixa de ser estática para se tornar um objecto de contemplação, que tal como o cinema provoca no espectador sensações e sentimentos, que lhe permite “mergulhar” numa história que ele manipula, sobre a qual a sua criatividade se pode manifestar. Mesmo relativamente a questões mais formais, relacionadas com a composição de um quadro, é possível ver-se movimento ou, melhor, ter-se uma ilusão de movimento. O espectador não vê um objecto deslocar-se fisicamente no espaço, mas é-lhe sugerido esse movimento.

O conceito de narrativa associado ao cinema e à pintura pode trazer alguns problemas, uma vez que a atribuição de características relativas a cada uma das artes pode ser feita do ponto de vista da narrativa. Assim, o que se

---

<sup>46</sup> Jean Louis Schefer – *Cinema e pintura*. Lisboa: Cinemateca, Museu do Cinema, 2005, p. 5.

propõe é continuar a enunciação de conceitos que caracterizam ambas as artes, tendo em conta uma percepção que não se debata propriamente com questões hermenêuticas. Nesta sequência podem enunciar-se mais duas características, por um lado a pintura associada à forma e, por outro, o cinema associado ao conteúdo. Desde logo, este ponto de vista exclui o conceito de narrativa por parte da pintura, uma vez que do ponto de vista sensorial ela é apenas aquilo que se vê – apesar de o espectador lhe atribuir uma narrativa, esta é sempre subjectiva pois é uma interpretação pessoal. Pelo contrário, o cinema tem sempre um argumento que, por mais subjectivo que possa ser, é uma linha condutora do olhar do espectador, que acaba por impor “limites” na interpretação.

A forma e o conteúdo podem levar aos conceitos de sensorial e racional, que por sua vez, pensando em termos filosóficos, podem levar aos conceitos de concreto e de abstracto. Todos os conceitos enunciados têm uma relação muito próxima, uma vez que se relacionam essencialmente com a percepção que se tem da imagem. Pode então dizer-se que um quadro é sensorial/concreto, na medida em que face ao facto de ter (aparentemente) uma “forma estática”, o espectador o apreende de uma só vez, isto é, com um simples olhar a obra é vista na sua totalidade. Por sua vez o cinema é racional/abstracto na medida em que é preciso apreender um conteúdo para se receber a obra em toda a sua plenitude, que não é fisicamente mostrada de uma só vez.

Podem ainda associar-se dois outros conceitos ao concreto e ao abstracto, os de material e imaterial. Um quadro é material porque se pode tocar, é um objecto que pode estar nas nossas mãos, enquanto a projecção de um filme é apenas um feixe de luz, logo não é palpável.

A questão do tempo também se apresenta de formas diferentes quando se aborda o cinema e a pintura. Aumont explica de forma muito precisa esta relação, referindo que as imagens sustentam uma relação variável com o tempo, mais precisamente no que diz respeito à dimensão temporal do dispositivo cujo tempo estabelece uma relação entre a imagem e o espectador. Assim, não se deve confundir o tempo que pertence à imagem e o tempo que pertence ao

espectador, uma vez que perante um quadro – Aumont faz esta comparação recorrendo à fotografia, contudo o princípio é o mesmo – se pode estar três segundos ou três horas, enquanto perante um filme apenas se pode ficar o tempo da projecção<sup>47</sup>.

No seguimento do dispositivo de cada uma das artes, surge uma outra dicotomia. Na pintura temos a imagem impressa/pintada enquanto no cinema a imagem é projectada. Também a este nível Aumont apresenta vários pontos que distinguem os dois tipos de imagem<sup>48</sup>. A imagem impressa é mais facilmente manipulável. No caso da pintura, podem voltar a pintar-se partes de um quadro que não estejam ao gosto do autor, por sua vez a imagem projectada é vivida como um todo dificilmente transformável, que é impossível manipular – isto tendo em conta que se refere à imagem original, captada em determinado momento.

Neste contexto podem atribuir-se dois conceitos a cada uma das artes, habitável e inabitável, no sentido em que se pode sempre fazer coexistir na imagem pictórica mais um qualquer elemento, uma vez que a tela é “manipulável”, enquanto na imagem cinematográfica não pode existir nada que não tenha sido captado originalmente.

Outro aspecto que Aumont refere é a mobilidade da imagem, sendo que a imagem impressa é muito mais fácil de se “transportar”, uma vez que existe por si só, isto é, o dispositivo e a imagem confundem-se porque na verdade parecem ser o mesmo. Pelo contrário a imagem projectada só existe na condição de existir um projector que a projecte, o dispositivo que a faz aparecer não é o “suporte” no qual ela aparece, citando o autor, «(...) ele é o que não é visível mas permite ver»<sup>49</sup>. A imagem impressa exige luz para se ver, uma vez que, perceptivamente falando, ela é uma superfície reflectora, a imagem projectada é um feixe de luz, que para ser bem percebido necessita eliminar outras fontes de luz, uma vez que estas a podem enfraquecer.

---

<sup>47</sup> Cf. Jacques Aumont – *A imagem. Op. cit.*, p. 118.

<sup>48</sup> Cf. *idem*, p. 128-129.

<sup>49</sup> *Idem*, p.140.

Em termos de composição da imagem, Bazin utiliza dois conceitos relevantes para descrever a imagem do cinema e da pintura, centrífugo e centrípeta. Estes conceitos podem, uma vez mais, ser associados à questão do movimento, dado que a existência deste indicia expansão no espaço, como se a imagem se libertasse para fora de si, como se fosse sugerido um imaginário que está para lá da imagem que o espectador percepção. No que diz respeito à moldura ser centrípeta, tem que ver com o facto de toda a imagem convergir para um ou diversos pontos de fuga. A imagem existente na tela é por vezes emoldurada, acentuando ainda mais esta característica, não pressupondo mais do que aquilo que nela se percepção<sup>50</sup>.

Na opinião de Aumont, a moldura, enquanto objecto material, existe de uma forma muito concreta quer no cinema quer na pintura. A moldura do quadro é, durante todo o período em que reina a pintura representativa, uma transição visual entre o lugar em que é apresentado o quadro e a superfície da tela: tem aí uma função perceptiva. No cinema, o equivalente deste ponto de vista, é a escuridão da sala que envolve a imagem onde se inscreve um mundo imaginário<sup>51</sup>.

Esta questão do quadro, desenvolvida por Aumont é importante uma vez que poderá ser vista como um ponto de união entre o cinema e a pintura. Se por um lado Bazin diz que a imagem no cinema é centrífuga e a imagem da pintura centrípeta, Aumont escreve que ambas possuem uma “moldura” que envolve a imagem.

Em jeito de conclusão, Aumont diferencia dois dispositivos de imagens: um baseado na circulação de imagens impressas, na maior parte dos casos de dimensões não muito grandes, olhadas por um espectador de movimentos livres; e outro baseado nas imagens projectadas, de tamanho variável mas normalmente de dimensões consideráveis, vistas por um certo número de

---

<sup>50</sup> Cf. André Bazin – *O que é o cinema?*. Lisboa: Livros Horizonte, 1992, p. 201.

<sup>51</sup> Jacques Aumont – *Dicionário teórico e crítico do cinema*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008, p. 213.

espectadores ao mesmo tempo, num lugar especialmente preparado para essa apresentação<sup>52</sup>.

Apesar de haver conceitos concretos que afastam o cinema da pintura, existe todo um universo que é partilhado pelas duas artes. Aliás, o grande objectivo desta dissertação é precisamente perceber de que forma o cinema pode ter um lado pictórico e, pelo contrário, de que forma a pintura pode ter um lado cinematográfico.

Talvez seja um pouco controverso iniciar a ligação entre o cinema e a pintura partindo de Bazin, uma vez que este autor tem uma posição muito forte no que diz respeito às duas artes, começando por as afastar, como se uma não pudesse ambicionar a outra, mas terminando com um mote quase perfeito para descrever a íntima relação entre o cinema e a pintura. Assim, o artigo de Bazin funcionará como uma ponte entre aquilo que afasta o cinema da pintura e aquilo que os aproxima.

Bazin tem uma opinião muito peremptória no que respeita à relação entre o cinema e a pintura, nomeadamente do trabalho que os cineastas fazem a partir de uma obra pictórica. Segundo ele, o cineasta ao «(...) analisar uma obra sintética por natureza, destrói-lhe unidade e opera uma nova síntese que não a desejada pelo pintor (...)»<sup>53</sup>. Reforça esta ideia afirmando que para além de o pintor ser traído, a pintura também o é pois «o espectador julga ter diante dos olhos a realidade pictural, quando o que no fundo acontece é que o obrigam a tomar dela conhecimento segundo um sistema plástico que a desfigura profundamente»<sup>54</sup>.

As razões que aponta para justificar a sua afirmação são de carácter muito plástico, isto é, prendem-se com questões muito práticas relacionadas com a elaboração da obra e mesmo com a obra em si. O autor refere que o filme a cores nunca poderá trazer uma solução satisfatória, uma vez que a «fidelidade não é absoluta e a relação de todas as cores no quadro participa a tonalidade de

---

<sup>52</sup> *Idem – A imagem. Op. cit.*, p. 128-129.

<sup>53</sup> André Bazin – *O que é o cinema?. Op. cit.*, p. 199.

<sup>54</sup> *Idem*, p. 200.

cada uma delas»<sup>55</sup>. Contudo, e em modo de “salvaguarda” do cinema, refere a montagem como um processo que reconstitui uma unidade temporal horizontal, de certo modo geográfica, que se desenvolve geologicamente em profundidade. Remata esta ideia, voltando à sustentação inicial do seu discurso, ao dizer literalmente que «o ecrã destrói radicalmente o espaço pictural»<sup>56</sup>.

Ainda nesta linha de pensamento, Bazin refere uma outra característica da pintura, que assume especial interesse, se se remontar à essência do cinema, cujos alicerces sustentam que este “pretende”, obviamente dentro das suas limitações prévias, ser uma imitação – quase perfeita – do real. Assim, o autor, em contraponto ao cinema, escreve «(...) a pintura opõe-se de facto à própria realidade e sobretudo à realidade que representa, pelo conjunto que a cerca»<sup>57</sup>.

Perante esta afirmação torna-se claro que existe um choque de ideias, que à partida nega toda e qualquer relação entre cinema e pintura. Mesmo em relação à estrutura física que sustenta cada uma das artes, Bazin tem uma opinião que as torna completamente antagónicas. O quadro tem como suporte físico a moldura que, segundo Bazin, polariza o espaço para o interior, enquanto o ecrã, suporte físico da imagem cinematográfica, parece prolongar-se indefinidamente no universo. Ou seja, recorrendo ao uso de conceitos, a “moldura é centrípeta” e o “ecrã centrífugo”. Esta ideia torna-se ainda mais evidente quando Bazin recorre a um exemplo muito prático e ilustrativo, que de facto obriga o leitor a pensar em toda a teoria que ele desenvolve no âmbito do cinema e da pintura. Leia-se: «Daí resulta que se inverter o processo pictural e se se inserir o ecrã na moldura, o espaço do quadro perde a sua orientação e os seus limites para se impor à nossa imaginação como indefinido»<sup>58</sup>.

Não quererá Bazin, com tudo isto dizer que o processo de fruição estética de cada uma das artes em causa é traído quando, de alguma forma, se tentam associar as duas artes? Perante o esclarecimento que o autor nos dá, o leitor pode ser levado a crer que, de facto, a essência do cinema e da pintura é

---

<sup>55</sup> *Idem*, p. 200.

<sup>56</sup> *Idem*.

<sup>57</sup> *Idem*.

<sup>58</sup> *Idem*, p. 201.

deturpada por haver, por parte de alguém, uma vontade de criar um laço entre ambas. Contudo, talvez estejamos perante uma conceptualização demasiado purista que “não permite” uma associação baseada essencialmente no conceito de imagem, apenas por questões que se prendem com a plasticidade da imagem cinematográfica e da imagem pictórica. Numa primeira instância estes dois tipos de imagem são totalmente distintos, contudo o seu processo de criação/elaboração tem mais em comum do que à partida possa parecer.

Uma imagem, independentemente do tipo/suporte, é sempre pensada antes de estar totalmente pronta, contudo o plano de um quadro existe por si só, não tendo que ter obrigatoriamente uma sucessão. No cinema a questão é diferente, pois um plano de um filme é apenas um fotograma e para que exista um filme é necessário que exista uma sucessão de fotogramas/imagens, não só para que haja movimento mas também para que exista a construção fílmica. Contudo, cada um destes planos pode ser pensado com tanta minuciosidade como o plano de um quadro. Em ambas as imagens se pode falar de enquadramento, jogo de luz, disposição cénica. Chegando a este último conceito, quase que é obrigatório pensar no teatro, pois quando se fala de disposição cénica, a primeira coisa que vem à ideia é um palco no qual todos os elementos são dispostos com um propósito. Poderia assim surgir mais uma relação, passando-se do binómio cinema/pintura para o trinómio cinema/pintura/teatro. Sobre este último não se conhece a opinião de Bazin mas, provavelmente e tendo em conta a sua dissertação, poderá pensar-se que não faria sentido estabelecer uma relação próxima entre as três artes.

Dentro do contexto desta dissertação contraria-se a opinião de Bazin, aceitando-a no entanto. Na verdade, e como se tentará mostrar com a parte mais concreta deste trabalho que contempla a análise de um filme, a imagem, no seu conceito mais lato, é sempre e antes de tudo uma imagem, daí existir uma vasta fundamentação teórica relativa a este conceito. Assim, não sendo objectivo desta dissertação ir contra a ideia de Bazin, que de resto parece extremamente importante e fundamentada, tentar-se-á mostrar que pode existir



uma relação de grande proximidade entre a imagem cinematográfica e a imagem pictórica.

Em jeito de conclusão, salienta-se que apesar de Bazin na sua obra *O que é o cinema?* defender claramente a oposição do cinema à pintura, termina com uma ideia que, de algum modo, corrobora a convicção no que diz respeito à relação entre o cinema e pintura: «O cinema não vem “servir” a pintura, mas acrescentar-lhe uma maneira de ser. O filme de pintura é uma simbiose estética entre o ecrã e o quadro como o líquen entre a alga e o cogumelo»<sup>59</sup>.

Comece-se então pela luz. O aspecto que mais pode aproximar o cinema e a pintura. O uso ou a função da luz na representação assumem uma importância extrema. Aumont atribui-lhe três funções distintas: uma função simbólica, na qual associa a presença da luz de uma imagem a um sentido; uma função atmosférica, que como o próprio nome indica tem como objectivo criar um determinado ambiente a determinada paisagem; uma função dramática, vinculada à organização do espaço, mais especificamente à estruturação do espaço cénico<sup>60</sup>. Tanto o cinema como a pintura aprenderam a dar relevância a certos elementos da cena, através da iluminação apropriada – esta é uma ideia também defendida por Arnheim<sup>61</sup>.

Aumont, para criar a sua própria teoria, baseia-se na teorização do russo Vladimir Nilsen sobre o processo de construção da luz e da subsequente composição das cores, cujos pontos fulcrais são: a exposição da forma do objecto, isto é a acentuação do volume do mesmo e o tratamento do plano em que o objecto surge; a exposição da textura do objecto; e a fixação da tonalidade geral da imagem e da sua atmosfera. Tudo isto é calculado em função da distribuição da luz/sombra e da maior ou menor direcção da luz<sup>62</sup>.

Trabalhar a luz como um material plástico é uma necessidade, uma vez que ao nível da composição e da intensidade dramática ela se constitui como um elemento decisivo. No caso da pintura, o pintor mais naturalista não pode

---

<sup>59</sup> *Idem*, p. 204.

<sup>60</sup> Cf. Jacques Aumont – *El ojo interminable – cine y pintura. Op. cit.*, p. 132-134.

<sup>61</sup> Cf. Rudolf Arnheim – *A arte do cinema. Op. cit.*, p. 252.

<sup>62</sup> Cf. Jacques Aumont – *El ojo interminable – cine y pintura. Op. cit.*, p. 134-135.

esgotar o tratamento da luz em efeitos realistas, contudo Hopper trabalha a luz como se ela fosse “personagem” de um quadro. Ao olhar para os quadros deste pintor vemos que todos os efeitos de luz, ou antes a forma como ele “distribui” a luz, é cuidadosamente pensada. Nos seus quadros, a luz existe para dar a relevância necessária aos elementos que irão criar tensão e que por sua vez irão dar vida ao quadro como se do plano de um filme se tratasse. Assim, toda a ambiência criada em cada uma das suas obras permite ao espectador sentir o seu quadro como pertencente a uma sequência fílmica.

Para os pintores, a representação da luz e das sombras sempre foi uma preocupação maior; para os cineastas é o elemento sem o qual o “meio-termo” poderia existir. O desafio central para os cineastas é particularmente utilizar a luz e a sombra de uma forma expressiva que esteja ao serviço da narrativa<sup>63</sup>. De uma forma talvez menos explícita, a pintura faz o mesmo, cria tensão e emoção na narrativa que sugere através de jogos de luz e de sombra.

Aumont tem um ponto de vista interessante no que diz respeito à relação do cinema e da pintura, ao entender que o que os une é o movimento. Afirma que as duas artes estão inevitavelmente separadas e que só o movimento lhes confere ligação pois, tal como no cinema, a pintura pode imitar o movimento<sup>64</sup>. Esta ideia é rebuscada uma vez que ao nível da percepção sensorial o nosso olhar não capta movimento num quadro, podendo, quando muito, captar a ilusão do movimento que no entanto é muito diferente do movimento real. Pode dizer-se que o movimento é uma característica do cinema e da pintura, contudo é importante referir que existe entre eles a grande diferença de um ser a representação de um movimento real e do outro ser apenas uma ilusão.

Quer o cinema de Wenders quer a pintura de Hopper pretendem ser figurativos, no sentido em que são realistas – pretendem mostrar algo visualmente concreto – tendo por isso uma função dramática. Esta função só pode ser concretizada manipulando aspectos plásticos que se prendem essencialmente com a composição do plano ou do quadro. A partir do momento

---

<sup>63</sup> Cf. Robert Rosen – *Art and Film Since 1945: Hall of Mirrors*, 1996, p. 259.

<sup>64</sup> Cf. Jacques Aumont – *El ojo interminable – cine y pintura. Op. cit.*, p. 103.

em que existe um conteúdo, baseado em emoções, pode trabalhar-se plasticamente o quadro ou o plano do filme para que transmitam determinadas sensações/sentimentos ao espectador. Como escreveu Bonitzer, é sempre possível, independentemente da sua função dramática, considerar um plano de um ponto de vista estritamente plástico<sup>65</sup>.

Bonitzer, baseado em alguns estudos elaborados por Deleuze, propõe uma ideia muito simples relativamente à imagem cinematográfica, que no entanto aproxima em grande escala o cinema da pintura. Assim, o primeiro opera a partir de uma qualquer imagem, à qual em cinema se dá o nome de fotograma<sup>66</sup>. No fundo, Bonitzer aproxima o cinema da pintura através da desconstrução da imagem cinematográfica, abolindo o movimento que é conseguido através da sucessão de fotogramas. Surge o primeiro estágio, uma imagem estática que primeiramente se assemelha, primeiro a uma fotografia – não fosse esta a arte mais ligada ao cinema – e à pintura realista.

Sabemos que um dos aspectos fundamentais da transformação plástica e conceptual da pintura teve que ver com o desenvolvimento da fotografia, na década de quarenta do século XIX. De facto, a fotografia surge como mais uma ferramenta para a pintura, isto se se tiver em conta que ela é uma impressão concreta da realidade a partir da qual se pode trabalhar, de um ponto de vista mais plástico, determinada imagem. A fotografia acaba por se constituir como um suporte a partir do qual se pode criar.

Um outro conceito proposto por Bonitzer é o de *plan-tableau*<sup>67</sup>, que também se relaciona com a questão do movimento. O movimento implica que um filme não é um quadro e que um plano também não, portanto é a partir desta noção de plano – da *découpage* deste no tempo e no espaço – que os cineastas se podem comparar aos pintores, uma vez mais pela composição plástica, que aproxima um plano do filme de um plano do quadro. Assim, a fabricação dos planos será o que mais aproxima o cineasta do pintor e conseqüentemente o cinema da pintura.

---

<sup>65</sup> Cf. Pascal Bonitzer – *Peinture et cinéma: décadage*. Paris: Cahiers du Cinéma, 1985, p. 23.

<sup>66</sup> Cf. *idem*, p. 27.

<sup>67</sup> Cf. Jacques Aumont – *El ojo interminable – cine y pintura*. *Op. cit.*, p. 30.

Na sequência do conceito de *plan-tableau*, Bonitzer enuncia a sua principal função, a de estabelecer diálogo. Esta função será melhor percebida aquando da análise concreta dos trabalhos dos artistas em questão, dado que as duas artes mantêm entre si um diálogo que se baseia, uma vez mais, na composição de determinado plano. Para concretizar, dizer que a pintura de Hopper é cinematográfica, ou que Wenders se inspira em quadros de Hopper para criar determinados planos, é pôr as duas artes a comunicar entre si, estabelecendo-se assim uma relação de diálogo.

Uma outra característica do *plan-tableau*, de Pascal Bonitzer, é ser fundamentalmente a-narrativo<sup>68</sup>. Esta definição pode ser um pouco problemática se se considerarem as enunciações já feitas sobre a questão da narrativa. Tendo em conta que pode existir narrativa num quadro de Hopper, pode também existir narrativa num *plan-tableau*. O pressuposto é que uma imagem estática, utilize-se uma vez mais o *plan-tableau* como definição, existe fundamentalmente para ser contemplada, contudo, como já foi referido anteriormente, pode existir uma narrativa por detrás da que se apreende e podem também existir elementos que ajudam o espectador a aferir determinada história/narrativa.

Robert Rosen propõe, precisamente, a narrativa como um ponto em comum entre o cinema e a pintura modernas, afirmando mesmo que a maioria das artes modernas tendem a marginalizar o *storytelling*, enquanto o cinema o considera uma prioridade. No que diz respeito à relação do espectador com um quadro ou um filme, existe sempre um processo mental por parte do espectador, ao qual está inevitavelmente ligada a narrativa. A pintura, tal como o cinema, estabelece uma interacção observador-objecto que convida a elaborações intertextuais e contextuais<sup>69</sup>. Apesar de o cinema cumprir esse objectivo com mais facilidade «Na história da representação fílmica, o primeiro

---

<sup>68</sup> Cf. Pascal Bonitzer – *Peinture et cinéma: décadage*. *Op. cit.*, p. 31.

<sup>69</sup> Cf. Robert Rosen – *Art and Film Since 1945: Hall of Mirrors*. *Op. cit.*, p. 251-252.

acontecimento fundamental foi, sem dúvida, o reconhecimento do potencial narrativo da imagem, mediante a sua assimilação a um olhar»<sup>70</sup>.

Tem sido referida a composição plástica dos planos e dos quadros, e do quanto essa composição aproxima as duas artes. Contudo, existe um denominador comum que ainda não foi referido como unificador das duas artes, o *trompe-l'oeil*<sup>71</sup>. Este conceito não representa mais do que a ilusão criada pela imagem pictórica e pela imagem cinematográfica, ilusão que remete o espectador para a realidade. Aquilo que se vê num plano – independentemente da existência de movimento – é a ilusão de um espectáculo real, ou melhor é a ilusão da realidade.

Os universos de Hopper e Wenders aproximam-se precisamente por produzirem impressões muito concretas da realidade, que reforçam a sua relação pelo facto de a construção plástica – que permite criar essa ilusão – ser muito parecida. Rosen afirma que o realismo é conseguido através do uso da cor, quer por parte dos pintores quer dos cineastas, e que as escolhas relativas ao uso da mesma permite criar fantasia, ressonância emocional ou a busca de uma significação simbólica ou intelectual<sup>72</sup>.

Ainda não foi referida uma característica que também se relaciona com a percepção da imagem no cinema e na pintura, e que tem a ver com o facto de as duas criarem a sua ilusão de profundidade através de um plano bidimensional, apesar de o grande objectivo ser criar uma ilusão de espaço real, tridimensional. O jogo criado pela bidimensionalidade e pelos espaços de primeiro e segundo plano, origina uma dialéctica emocional e cognitiva que liberta o espectador da submissão a uma interpretação linear, permitindo-lhe antes fazer uma reflexão<sup>73</sup>.

Quer o cinema quer a pintura se esforçam por definir e controlar o ponto de vista do espectador, pela significação de alguns elementos de visão, pela sequência de imagens, pela localização dos objectos no tempo e no espaço, e

---

<sup>70</sup> Jacques Aumont – O Ponto de Vista *in* Walter Benjamin [et al] - *Estéticas do cinema*. Lisboa: Publicações D. Quixote, p. 126.

<sup>71</sup> Cf. Pascal Bonitzer – *Peinture et cinema: décadrage*. *Op. cit.*, p. 34.

<sup>72</sup> Cf. Robert Rosen – *Art and Film Since 1945: Hall of Mirrors*. *Op. cit.*, p. 259.

<sup>73</sup> Cf. *idem*, p. 248.

pelas perspectivas para uma participação subjectiva, por parte do espectador. Aumont faz uma comparação entre pintura e representação fotográfica, contudo é possível entender a representação fotográfica do ponto de vista cinematográfico: «Tal como na pintura, a representação fotográfica supõe a escolha de uma colocação do olho que vai realizar a tomada de vistas, e também a fixação de uma boa colocação do objecto visto»<sup>74</sup>.

Relativamente ao “ponto de vista”, Aumont associa a figuração directa à imagem e a indirecta à narrativa.

Desenha-se assim, uma dupla linha de partilha que distingue por um lado entre figuração directa (na imagem) e a indirecta (na narrativa) de um ponto de vista – e reparte, por outro lado, esses pontos de vista pelos três lugares de onde se olha: o personagem, o autor, o espectador que os olha aos dois, e que se vê a olhar<sup>75</sup>.

Estabelece-se uma relação com o ponto de vista, que se centra no autor, na obra e no espectador.

## **2.1. A plasticidade do cinema ou o cinema enquanto arte plástica**

Esta questão não é propriamente de entendimento imediato, uma vez que existem perspectivas diferenciadas. Segundo Francastel, qualquer que seja o papel do movimento, do tempo, ou de qualquer outro elemento técnico ou psicológico, no mecanismo da expressão e da compreensão fílmica, deve ter-se sempre presente que o cinema postula o espaço e que por essa razão se inscreve no campo das artes de expressão plástica<sup>76</sup>.

---

<sup>74</sup> Jacques Aumont – O Ponto de Vista *in* Walter Benjamin [et al] - *Estéticas do cinema*. Op. cit., p. 126.

<sup>75</sup> *Idem*, p. 127

<sup>76</sup> Cf. Pierre Francastel – *A imagem, a visão e a imaginação: o objecto fílmico e o objecto plástico*. Op. cit., p. 163.

Bazin, influenciado por Sartre e adepto do realismo, considerava a arte como um momento crucial do esforço do homem para ultrapassar as suas condições sociais de existência. Nesse sentido fez um estudo ontológico da arte figurativa e viu na fotografia - para este estudo pode também falar-se em cinema, uma vez que ambas as artes estão intimamente ligadas - uma libertação das artes plásticas no que respeita à obsessão com a semelhança e em consequência com o realismo. Para Bazin, a história da arte era sinónimo da história da semelhança, baseando a sua teoria na crença, na sublimação dos mortos e na sua sublimação a nível psicológico, com o complexo da múmia no Antigo Egipto. Por isto mesmo o cinema era uma consequência dessa representação mágica da realidade. Com esta teoria, Bazin acabou por desenvolver uma estética do conteúdo que reivindicava a primazia do objecto sobre a imagem, e do mundo natural sobre o mundo dos signos. Assim, a existência do cinema precederia a sua essência<sup>77</sup>.

Stanley Cavell, sensivelmente na linha de Bazin, afirmava que o cinema criava automaticamente as condições da visão do mundo e, apesar da relação do cinema com o mundo ser complexa, o filme dependia da realidade. Esta ideia remete directamente para Martin Joly e para a sua teoria da imagem, segundo a qual as imagens (considere-se neste contexto as imagens fílmicas) são «análogos perfeitos do real». Esta ideia acaba por ser superada quando Cavell afirma que «a imagem é a continuação do mundo para além dos limites do enquadramento» e o «cinema um instrumento de compreensão do mundo»<sup>78</sup>.

Christian Metz, o primeiro a traçar um projecto de semiologia do cinema, acreditava que este possuía uma estrutura total. Dentro desta linha de investigação, Metz considerava que a realidade não era a matéria-prima do cinema ou um meio particular de significação; a matéria-prima era aquilo a que o espectador presta atenção: imagens estáticas e/ou movimento, traços gráficos que incluem tudo aquilo que está fora do ecrã, diálogos, música e efeitos sonoros entre outros. Corroborando a ideia já enunciada, refere ainda que o

---

<sup>77</sup> *Apud* Paulo Viveiros - *A Imagem do Cinema*. Lisboa: Edições Lusófonas, 2003, p. 124.

<sup>78</sup> *Apud idem*, p. 127.

significante fílmico trata de compreender a realidade, no que diz respeito à relação imaginária entre o espectador e o espectáculo da imagem, com o qual é confrontado<sup>79</sup>.

Por fim, Deleuze faz uma análise da história do cinema fundamentada no diverso funcionamento da imagem, afirmando que a grande questão do cinema reside na forma como pode iluminar a relação entre imagem e pensamento. É nesta linha de pensamento que o autor cria o conceito de “imagem-movimento”, o qual tem como base de sustento a inovação que o cinema cria em relação às outras artes, não dando ao espectador uma imagem com movimento anexado mas sim uma “imagem-movimento”<sup>80</sup>.

João Mário Grilo explica claramente de que forma a concepção deleuziana relativa à imagem-movimento é particularmente relevante na questão referente à plasticidade do cinema ou do cinema enquanto arte plástica:

(...) é uma imagem relativa e dinâmica que não só pensa as relações entre as coisas (e os seus movimentos) dentro de um conjunto fechado (o enquadramento) como se esforça por pensar as relações desses conjuntos entre si, e de todos eles perante uma tonalidade que, por definição, permanece aberta (o papel da montagem)<sup>81</sup>.

Para falar de imagem-movimento, Grilo aborda diversos aspectos que têm que ver com uma parte mais técnica e formal do cinema. Assim, o que se percebe é que a manipulação destes aspectos confere ao cinema um carácter plástico, uma vez que se podem “moldar” as várias premissas que definem o objecto cinematográfico. A escolha de determinados planos, profundamente ligada à questão do enquadramento, e a forma como esses planos se sucedem uns aos outros, a questão da montagem, são dois aspectos absolutamente cruciais no que diz respeito à prática cinematográfica.

Aumont desenvolve um conceito importante relacionado com a delimitação da imagem – o quadro.

---

<sup>79</sup> *Apud idem*, p. 128.

<sup>80</sup> Cf. Gilles Deleuze – *A imagem-movimento. Op.cit.*, p. 12-13.

<sup>81</sup> João Mário Grilo – *As lições do cinema – manual de filmologia*. Lisboa: Colibri, 2007, p. 31.



A primeira função do quadro é de ordem simbólica: trata-se de designar a tela, a pintura, e também a fotografia e o cinema isolando-as do mundo quotidiano por uma fronteira visível<sup>82</sup>

A imagem do cinema é aqui comparada com a imagem fotográfica, o que é de resto uma ligação muito estreita, uma vez que a fotografia é a essência do cinema. É também comparada à imagem da pintura que é, por si só, uma imagem plástica. O facto de as imagens poderem ser isoladas do mundo, por estarem enquadradas num dispositivo, aproxima-as entre si e aproxima o cinema das artes plásticas.

Assim, o quadro, ao “acolher” de formas diferentes a imagem cinematográfica e a imagem pictórica, constitui-se como um elemento plasticamente importante, que limita a superfície da imagem, tendo por isso uma função na organização formal das imagens.<sup>83</sup>

## **2.2. A manipulação do espaço cinematográfico e pictórico**

Tanto o cinema como a pintura tem possibilidades múltiplas e diferentes que se prendem, essencialmente, quer com o material que utilizam quer com a forma como o utilizam. Estas possibilidades representam, segundo Mukarovsky, uma limitação real que consiste no facto de uma determinada arte não deixar de ser ela própria, mesmo que, de alguma forma, se estenda ao território de outra.

Neste ponto mostra-se de que forma se estabelece uma relação entre o espaço cinematográfico e o espaço pictórico. Recorre-se a exemplos ilustrativos para que na prática se possa perceber, ao nível da imagem, de que forma se relacionam as duas artes. Antes de se passar à explicitação da relação supracitada, é importante aludir ao conceito de ilusório, uma vez que este é “característica” principal de ambos os tipos de imagem, pois pode falar-se em

---

<sup>82</sup> Jacques Aumont – *Dicionário teórico e crítico do cinema*. *Op. cit.*, p. 213.

<sup>83</sup> *Idem*, p. 213.

ilusório tanto no espaço cinematográfico como no espaço pictórico. Podemos aludir ao conceito de *trompe l'oeil* que apesar de se aplicar mais directamente à pintura também faz sentido no contexto cinematográfico se se tiver em conta que o conceito remete para o tipo de ilusionismo cuja intenção é enganar o espectador/olho, levando-o a aceitar como real o que está pintado, ou no caso do cinema, o que está representado.

Interessa ainda, antes de se prosseguir com a análise prática do espaço de ambas as artes, salvaguardar que no cinema o espaço é real, isto é, apesar de poderem ser criados diferentes tipos de ilusão existe um espaço físico onde decorre uma acção. Esse espaço não é uma ilusão, uma vez que existe enquanto espaço de representação. Contudo, aquilo que dentro dele se passa e a forma como se passa é que faz com que exista esta ilusão que é comum ao cinema e à pintura.

Passando para questões mais práticas, baseadas no estudo de Mukarovsky<sup>84</sup>, referem-se os recursos que servem para criar aquilo que chamaremos de ilusão pictórica:

(1) inversão da percepção habitual da profundidade do espaço pictórico, que em vez de conduzir o olhar do espectador para o fundo, faz precisamente o inverso, atraindo-o para aquilo a que talvez possamos chamar uma “ante-imagem”, isto é, uma imagem que está antes do plano propriamente dito. A título de exemplo, no que diz respeito à pintura, refere-se a pintura barroca; no caso do cinema, este efeito consegue-se através da direcção do gesto (por exemplo, quando uma personagem aponta um revólver ao “público”, parecendo que este objecto figura antes do restante plano), ou pela direcção do movimento, (por exemplo o comboio que parece avançar para o público perpendicularmente à superfície da imagem).

(2) captação de imagens a partir de um plano superior ou inferior (por exemplo colocar a câmara num andar alto fazer a filmagem a partir deste ponto mais elevado). Nestes casos, a ilusão aumenta por actualização de posição dos

---

<sup>84</sup> Cf. Jan Murakovsky – *Escritos sobre estética e semiótica de arte*. Lisboa: Editorial Estampa, 1993, p. 198-201.

eixos oculares; esta posição é na realidade horizontal (posição do espectador que observa a imagem), no entanto a posição que a imagem sugere é quase vertical. Estes recursos também são utilizados pela pintura, mas neste caso o ponto de vista não é da câmara mas sim do pintor.

(3) colocação da câmara na frente de um veículo em movimento que avança por um caminho ladeado por filas ininterruptas de objectos diversos. Na imagem vê-se o caminho que conduz ao fundo da imagem que no entanto é visível em sentido inverso, da imagem para o espectador. Este meio pode à partida parecer especificamente cinematográfico, mas de facto é apenas uma variante do caso anterior (inversão da profundidade do espaço) que, noutras variantes, é totalmente acessível à pintura.

A essência do espaço cinematográfico é a mesma do espaço pictórico. Trata-se de uma relação muito estrita entre cinema e pintura, podendo dizer-se que o espaço e a forma como ele é manipulado é comum às duas artes, contudo por se tratar de artes distintas atribuem-se designações diferentes a cada um dos espaços - espaço cinematográfico e espaço pictórico. Além deste espaço, comum às duas artes, a cinematografia possui um outro inacessível à pintura, a manipulação do espaço através da técnica de mudança de plano.

Ao mudar de plano, independentemente de isso se fazer de modo lento ou repentino, muda sempre a direcção da objectiva ou a colocação da câmara no espaço. Esta deslocação no espaço, reflecte-se na consciência do espectador e cria uma sensação estranha, que já foi descrita muitas vezes como a ilusória deslocação do próprio espectador. Mukarovsky, para suportar esta sua teoria relativa à ligação do espaço cinematográfico e pictórico, cita René Clair:

O espectador de uma corrida de automóveis encontra-se, de repente, debaixo das enormes rodas de um dos veículos, observa depois o velocímetro, pega no volante com as suas próprias mãos, transforma-se em actor e vê as árvores aparecerem-lhe do lado de lá das curvas e desaparecerem-lhe da vista<sup>85</sup>.

---

<sup>85</sup> *Apud idem*, p. 199.

Remata dizendo que a representação do espaço “por dentro” é um procedimento especificamente cinematográfico.

Em relação às possibilidades da exploração do espaço cinematográfico – que nos é dado pela sucessão de imagens e da consequente alternância dos planos – Mukarovsky alude à técnica do grande-plano, que segundo o autor manipula as imagens de uma forma muito própria. Um grande plano apresenta sempre ao espectador algo com muito pormenor, não contemplando toda a envolvente, que contudo não deixa de existir e passa a constituir um espaço exterior à imagem. Por exemplo, num grande plano de uma mão, sabe-se que num plano ao lado, ainda que imaginário, está um braço.

Em jeito de conclusão, no que respeita à questão da manipulação do espaço cinematográfico, refere-se mais uma técnica que, de resto, está intimamente ligada à supracitada, e tem que ver com a localização do som no espaço exterior. A base é a mesma do grande-plano, contudo aqui não se trata de uma imagem que está fora do plano e que o espectador sabe que existe, mas antes de um som que vem de fora. Por exemplo, o diálogo de duas personagens das quais apenas uma aparece no ecrã, leva-nos a crer que uma outra personagem se situa no tal plano imaginário de que se falou anteriormente, surgindo desta forma a sensação de espaço entre imagem e som.

Assim, pode concluir-se que o plano é a base fundamental do espaço quer cinematográfico quer pictórico, e que mais do que falar em espaço real ou espaço ilusório, fará sentido falar de um espaço de significação onde toda a acção se desenrola por mais estática ou movimentada que esta seja.

### **2.3. A imagem cinematográfica/pictórica**

As imagens cinematográfica e pictórica são diferentes, contudo a imagem cinematográfica pode ser pictórica e a imagem pictórica pode ser cinematográfica. Esta dualidade é relevante para este trabalho. Por esta razão, os autores escolhidos são Edward Hopper e Wim Wenders, uma vez que

ambos, cada um dentro da sua modalidade artística, desapossam a sua arte das características que lhe são exclusivamente pertencentes para ir buscar influências a outra.

A pintura de Hopper é cinematográfica e o filme *Don't come knocking* de Wenders é pictórico. Relativamente à imagem cinematográfica, João Mário Grilo refere que esta, enquanto imagem perspectivada e organizada, procura copiar matematicamente a visão do olho, atribuindo ao sujeito que olha, face à coincidência geométrica entre o ponto de vista e o ponto de fuga, um lugar central privilegiado<sup>86</sup>. Se se pensar na obra de Hopper chega-se à conclusão que também é isto que ele faz, apesar da perspectiva *artificialis* que a câmara consegue recriar não ser uma imitação perfeita da visão. A pintura também não imita o espaço, contudo essa mesma perspectiva é feita para dar a ver, acabando apenas por ter sentido se participar da ordem do visível fazendo um apelo ao olho.

As imagens criadas pelos dois autores reflectem características da pintura e do cinema, sendo que uma é assumidamente uma imagem pictórica/cinematográfica, enquanto a outra é uma imagem cinematográfica /pictórica.

Com a análise concreta que se seguirá, esta ideia ficará mais clara, uma vez que existem exemplos que evidenciam esta característica peculiar que marca as obras de Hopper e de Wenders.

---

<sup>86</sup> João Mário Grilo – *Homem imaginado*. *Op. cit.*, p.69-70.

### **3. Edward Hopper**

O trabalho que se apresenta é de cariz teórico e assenta em questões que têm que ver com o poder da imagem na obra de Edward Hopper, concretamente na sua relação com o cinema.

O ponto seguinte não pretende, de forma alguma, ser uma biografia exaustiva, contudo é pertinente verificar que certos aspectos da vida de Edward Hopper se articulam com o seu trabalho. Assim, as breves notas biográficas pretendem fornecer dados que dão o mote para uma análise mais profunda do que realmente se assume como tema central, a representação cinematográfica no trabalho plástico/pictórico de Hopper.

#### **3.1. Nota biográfica**

Hopper nasceu em Nyac (22 de Julho de 1882) nas margens do rio Hudson, a alguma distância do norte de Nova Iorque. Os seus antepassados directos eram americanos, apesar da ascendência inglesa, holandesa e galesa. Em criança frequentou a escola local privada e depois foi para a Escola Secundária de Nyac.

Aos cinco anos de idade Hopper revelava já o gosto pelo desenho e, ao terminar a Escola Secundária, era pintura que pretendia estudar. Contudo, os seus pais não achavam que a carreira de pintor fosse segura e portanto, aos dezassete anos, Hopper foi para Nova Iorque onde ingressou numa escola de ilustradores. No ano seguinte foi transferido para a *New York School of Art*, comumente chamada *Chase School*, onde estudou ilustração durante mais um ano.

Apesar de ter estudado ilustração, a pintura sempre o interessou mais. Por esta altura Henri<sup>87</sup> tornou-se o professor principal da escola e durante cinco anos ensinou Hopper, George Bellows, Rockwell Kent, Guy Pene du Bois, Walter Pach, Gifford Beal. Henri teve um papel decisivo na vida e obra destes pintores pois incitou-os a prestar atenção a coisas novas, não só em relação à pintura mas às artes em geral. Uma coisa a que sempre deu extrema importância foi à realidade e à vida que os rodeava, o que se afere pela obra de cada um dos pintores citados. O seu ponto de vista artístico era baseado na tradição dos grandes naturalistas do passado: Velázquez, Hals, Goya, Daumier e no trabalho dos pré-impressionistas Édouard Manet e Degas. No que diz respeito à técnica, Henri encorajava os seus alunos a pintar directamente com um pincel grande e largo.

Vinte anos passados, Hopper escreve sobre Henri:

Nenhuma figura na recente arte Americana tem sido tão instrumental em libertar forças ocultas que podem fazer da arte deste país uma expressão viva da sua personalidade e do seu povo... O Henri como professor reconhecido todos conhecem; o seu entusiasmo e poder de transmitir energia aos alunos conheço-os em primeira mão. Poucos professores de arte têm retirado tanto dos seus alunos, ou lhes têm dado tamanho ímpeto inicial.<sup>88</sup>

Hopper deixou a escola em 1906, mas a influência de Henri persistiu durante alguns anos mais. Com o passar do tempo, o pintor começou a perceber progressivamente as limitações do sistema de Henri, nomeadamente a sua falta de atenção no que diz respeito à forma, *design* e aos seus princípios relativos à

---

<sup>87</sup> Pintor realista americano que estudou na Academia realista das Belas-Artes da Pensilvânia e em Paris e fundou na década de oitenta do século XIX um o grupo apelidado "Realistas de Filadélfia", mais tarde os "Oito"; Foi um dos grandes organizadores do *Armory Show* (1913) e um professor importante e estimulante que encorajava os seus alunos ir buscar inspiração à cena contemporânea. Alguns dos seus ensaios e notas das aulas foram publicadas como *The Art Spirit* (1923).

<sup>88</sup> *Apud* Lloyd Goodrich – *Edward Hopper* - New York: Harry N. Abrams, 1976, p. 11-12.

técnica. Contudo, só uns anos mais tarde é que Hopper afirma «Demorei cerca de dez anos a libertar-me de Henri»<sup>89</sup>.

Tal como muitos artistas da sua geração, Hopper sentiu o “chamamento” da cultura francesa e em Outubro de 1906, com a idade de vinte e quatro anos, foi para Paris onde viveu com uma família burguesa, tendo aprendido a língua com alguma facilidade. Viveu de uma forma alegadamente pacata, evitando a vida boémia parisiense, e aproveitando para ler literatura francesa. Ao invés de ingressar numa escola de artes, continuou a pintar utilizando os conhecimentos que havia já adquirido.

Trabalhou essencialmente na rua, ao longo das margens do Sena e nos parques. Pintou ruas, edifícios, cais e pontes num estilo bastante diferente daquele que Henri lhe havia transmitido e que consistia sobretudo em tonalidades escuras e com um aspecto “mais antigo”. O trabalho de Hopper começou a aproximar-se de um estilo impressionista em que a ênfase era dada, essencialmente, à luz que proporcionava uma visão mais “fresca” e luminosa daquilo que era pintado nas suas telas. Hopper também explica este facto dizendo que a luz em Paris era completamente diferente daquela que até então ele já tinha pintado,

A luz era diferente de tudo o que alguma vez conhecera. As sombras eram luminosas – muitas reflectiam luz. Mesmo debaixo das pontes havia uma certa luminosidade. Talvez porque aí as nuvens eram mais baixas, mesmo acima das casas. Sempre estivera interessada na luz – mais do que a maioria dos pintores contemporâneos.<sup>90</sup>

Os quadros de Hopper diferiam do impressionismo académico americano, no sentido em que havia uma concentração explícita nas formas arquitectónicas e uma insistência em grandes volumes livremente pintados.

---

<sup>89</sup> *Apud idem*, p. 12-13.

<sup>90</sup> *Apud idem*, p. 14.



Todos os óleos que Hopper pintou em Paris foram executados no momento e não mais foram retocados<sup>91</sup>.

Para além dos óleos das cidades fez ainda numerosos desenhos e pintou diversas aguarelas da vida em Paris. Os desenhos a preto e branco dos cais degradados “profetizam” o estilo de Hopper numa fase posterior da sua vida. Por sua vez, as aguarelas mostravam cenas quotidianas da vida em Paris de uma forma humorística e, de certa forma, caricaturada que nos remete para uma fase mais inicial do seu trabalho. Contudo, muitos destes trabalhos desenvolvidos pelo pintor nunca foram mencionados ou mostrados nos anos seguintes, uma vez que faziam sobressair uma grande ligação a Paris, completamente insuspeita, num artista que seria totalmente devoto à cena americana.

Hopper visitou a Holanda, a Alemanha, a Inglaterra e a Bélgica, regressando aos Estados Unidos da América no Verão de 1907. Dois anos depois, voltou a França e a Paris. A sua terceira e última viagem pela Europa durou cerca de quatro meses e aconteceu no Verão de 1910, tendo estado em França e Espanha onde viu diversas exposições de pintura. Desde então nunca mais atravessou o Atlântico e as suas viagens ficaram-se pelo hemisfério oeste – Estados Unidos da América e México.

Durante o tempo em que Hopper se deslocou pela Europa, a arte parisiense estava repleta de novos movimentos como o fauvismo, o cubismo e os inícios do abstraccionismo. O pintor visitou os grandes salões independentes, como por exemplo o *Indépendants* e o *Salon d'Automne*, onde estes novos conceitos de arte foram primeiramente mostrados. Contudo a sua reacção a estas obras não foi de todo entusiasta pois refere-se a elas dizendo: «(...) não me causaram particular impressão»<sup>92</sup>. Hopper nem sequer era muito “sensível” a Cézanne que, na altura, estava a ser descoberto pela crítica *avant-garde*. Na verdade os artistas que mais admirou foram aqueles de quem Henri lhe tinha falado, especialmente Goya, Manet e Degas.

---

<sup>91</sup> Cf. *idem*, p. 18-21.

<sup>92</sup> *Apud idem*, p. 18.

A reacção de Hopper perante a arte europeia, nomeadamente a francesa, não era uma atitude de subestima, até porque algum tempo mais tarde foi o próprio a fazer tributos orais e escritos à tradição francesa independente do século XIX, na pintura e na arte gráfica, particularmente a Courbet, Daumier, Gavarni, Manet, Degas, Toulouse-Lautrec e Méryon.

Chegado das suas viagens, entre 1900 e 1910, Hopper pintou aspectos da cena nativa americana. Com apenas vinte e seis anos, os seus temas e concepções pictóricas eram mais ou menos aquelas que iriam caracterizar toda a sua obra. Apesar de partilhar algumas afinidades com o grupo de Henri, Hopper preconizava um realismo mais objectivo e menos romântico e pintava vários motivos, que iam desde estações de comboio a barcos. A cada passo ia deixando de lado a escura paleta que Henri o tinha incentivado a usar e, pela sua experiência “com a luz” em França, tentou captar diferentes cores nas paisagens americanas. Contudo estas primeiras pinturas eram ainda muito imaturas comparativamente aos seus trabalhos posteriores, mas já se assumiam como sendo de um artista que tentava criar o seu próprio percurso sem se deixar “corromper” pelas novas tendências artísticas. É o próprio que diz «No desenvolvimento de cada artista, a origem do trabalho mais recente encontra-se sempre na versão anterior» e em relação à sua pessoa refere «A única influência verdadeira que já tive fui eu»<sup>93</sup>.

Os trabalhos iniciais de Hopper não foram muito bem recebidos uma vez que, por esta altura, quem dominava o meio artístico eram os académicos. Assim, Hopper não teve oportunidade de ser pintor a “tempo inteiro”, uma vez que os poucos quadros que vendia não lhe permitiam viver somente da pintura.

Desde que deixou a escola de arte, Hopper trabalhou numa agência de publicidade, três a quatro dias por semana, que considerava ser um bom trabalho comercial, uma vez que lhe permitia desenhar e fazer alguns trabalhos de ilustração, contudo não se interessava muito em pintar pessoas a posar e é por esta altura, e mediante esta realidade, que o pintor disse uma frase que o

---

<sup>93</sup> *Apud idem*, p. 47.

celebrizou e que é bastante explicativa do seu trabalho «Talvez eu não seja muito humano. O que eu queria fazer era pintar a luz do sol no lado da casa»<sup>94</sup>.

Apesar de Hopper se considerar um ilustrador medíocre, os seus trabalhos eram honestos, fortes e por vezes humorísticos. Este período da sua vida, de aparente “fracasso” enquanto pintor, é um período sobre o qual Hopper sempre falou com alguma relutância.

Embora a ilustração não seja uma questão central, é importante fazer algumas referências, uma vez que foi assim que Hopper se começou a afirmar enquanto artista. Hopper admirava muitíssimo Rembrandt que ficou conhecido não só pelos seus trabalhos de pintura, mas também pelas suas gravuras. Relativamente à ilustração, sentia uma forte admiração por Charles Mèryon, com quem partilhava a afinidade referente às luzes e sombras de Paris.

Em 1923 começou a trabalhar com aguarelas, uma técnica que não utilizava desde os tempos de Paris. Foi em Gloucester que começou a pintar aguarelas de casas, de ruas da vila, que se tornaram nos seus primeiros “motivos” a ser pintados.

Como todos os realistas, Hopper gostava de construir/pintar personagens embora aquilo que sempre o fascinou, e que é de resto uma constante deste trabalho, seja o jogo que existe entre luz e sombra e as formas que este jogo cria.

No que diz respeito às aguarelas e aos óleos que Hopper pintava, é importante referir que os trabalhos a óleo têm um cariz mais cinematográfico e serão precisamente os trabalhos que utilizam esta técnica pictórica que realmente nos importam, cujo início podemos marcar em 1925, com *House by the Railroad*.

As suas primeiras aguarelas foram encaradas como sendo um trabalho satírico, contudo nunca foi esse o seu objectivo, pois, na verdade e segundo o pintor, o seu trabalho era um honesto retrato da América dos seus tempos com todo o cariz nativo, as suas “coisas feias e as suas coisas belas”.

---

<sup>94</sup> *Idem*.

As obras de Hopper começaram a ser reconhecidas numa exposição no museu de Brooklyn em 1923. O museu comprou a obra *The Mansard Roof*, o seu primeiro trabalho vendido (sem contar com as ilustrações) desde o *Armory Show*, dez anos antes.

A título de curiosidade refere-se que Hopper nunca gostou de escrever, nem tinha grande facilidade em o fazer. Numa carta a Forbes Watson dizia: «Transpiro sangue quando escrevo (...) e algo que provavelmente poderia ser feito num dia, demorar-me-ia certamente uma semana ou duas »<sup>95</sup>.

Como tantos outros artistas (Winslow, Homer, por exemplo), Hopper demorou algum tempo a atingir a sua maturidade artística. Foi já com a idade de quarenta anos que se conseguiu expressar plenamente a pintar, sendo precisamente nesta altura que o seu reconhecimento surgiu.

Em 1924, Hopper casou com Josephine Verstill Nivision, que também tinha sido aluna de Henri, e que, desde o casamento, passou a ser o modelo feminino de todos os seus quadros. Existia uma grande cumplicidade entre ambos, não só no que diz respeito ao seu gosto em relação à arte mas também em relação ao estilo de vida que gostavam de ter.

Desde 1913 que Hopper viveu na Washington Square North, no último andar de onde tinha uma vista altamente “cinematográfica/fotogénica”. Quando se casou com Jo, continuou a viver e a pintar nesta casa que era também um estúdio.

Foi uma viagem ao Novo México que, de certa forma, impulsionou Hopper a pintar motivos que foram determinantes ao longo da sua obra. No início foi difícil para Hopper pintar, porque era tudo demasiado belo e difícil de ser pintado a partir do sítio em que ele se encontrava. Contudo, um dia, Jo vê Hopper a pegar no seu material de trabalho e a sair de casa, sendo que mais tarde o encontrou junto a uma linha férrea a pintar uma locomotiva.

Em 1930 compraram um terreno em South Truro, em Cape Cod. Segundo Hopper existia nesta localidade uma luz muito bela, muito “luminosa” que o inspirava a pintar.

---

<sup>95</sup> *Apud idem*, p. 48.

A relação de cumplicidade que existia entre ambos era muito forte, quase de dependência. No entanto Hopper era uma pessoa pouco faladora e famosa pelos seus “monumentais” silêncios contudo, e paralelamente aos “silêncios dos seus quadros”, estes não eram vazios. Para ele, o acto de pintar era uma forma de comunicar «Se o pode dizer por palavras, não há razão para o pintar»<sup>96</sup>.

A década de vinte na arte americana sentiu uma forte influência da Escola de Paris, contudo Hopper tinha fortes convicções sobre o carácter nacional da arte e por isso em 1933 escreve num catálogo, sobre uma retrospectiva sua no MoMA, «(...) A questão do valor da nacionalidade na arte não tem talvez resolução. Em geral pode ser dito que a arte de uma nação é maior quando reflecte mais a personalidade do seu povo. A arte francesa parece prová-lo...»<sup>97</sup>.

### **3.2. Aspectos da pintura de Hopper**

O trabalho mais maduro de Hopper foi baseado, praticamente todo, na realidade dos Estados Unidos da América. Ao falar dos primeiros anos do seu trabalho, Hopper confessa que, depois de ter estado em França, as terras americanas lhe pareciam um «caos da fealdade»<sup>98</sup> e que lhe custou superar os tempos que esteve na Europa.

Uma das grandes qualidades do pintor era o facto de ele ser muito perspicaz e ao mesmo tempo preciso, isto é, Hopper tinha uma visão externa e interna das coisas, o que lhe permitia aferir não só a forma das coisas mas também o seu conteúdo, como se de um significante e um significado se tratasse. Os seus quadros transmitem uma “regularidade monótona”, que existe em praticamente todas as ruas das cidades, ao mesmo tempo que parecem capturar a melancolia muito peculiar de uma arquitectura que deixara de ser

---

<sup>96</sup> *Idem*, p. 49.

<sup>97</sup> *Apud idem*, p. 49.

<sup>98</sup> *Apud idem*, p. 64.

moderna, ou antes, de estar na moda. A arte de Hopper era baseada numa profunda ligação emocional à sua terra, aquilo que o rodeava, como se de uma espécie de telurismo se tratasse.

A cidade contemporânea americana era o ponto central de grande parte do trabalho de Edward Hopper. Para o grupo de Henri, a cidade era usada como um *background* para a actividade humana, contudo para Hopper esta assumia um papel determinante, como se fosse também uma personagem. O pintor concentrava-se na cidade como um conjunto complexo de ferro, pedra, tijolo, asfalto e vidro, sendo um dos primeiros pintores a perceber as possibilidades pictóricas da cidade moderna e os vários tipos de matérias que nela existem. Todos estes materiais, as formas individuais de cada edifício, as suas fachadas, as suas ornamentações, o efeito da luz reflectido nestes mesmos edifícios, a omnipresença do vidro, são elementos que pertencem à cidade e que bem “reproduzidos” numa tela, granjeiam o forte realismo existente nos quadros de Hopper.

Contudo, e perante a citação dos objectos que foi feita anteriormente, é importante sublinhar que Hopper nunca se interessou pelos aspectos mais espectaculares de Nova Iorque, preferiu antes aliar-se mais ao pormenor do que propriamente àquilo que entra primeiramente pela visão “adentro”.

As imagens da cidade criadas por Hopper vão sempre para além do óbvio, isto é, pela construção e organização dos elementos no espaço e pela própria iluminação, parece que existe mais do que um momento pois para lá daqueles edifícios e muros, a história parece continuar. Como o próprio escreveu sobre Burchfield, mas que serve na perfeição para o seu trabalho «Ele parece sempre visualizar um campo mais vasto do que os meros limites da fotografia podem abarcar »<sup>99</sup>.

Pelo realismo que caracterizou a sua obra, Hopper era essencialmente um poeta e a sua arte constituía-se como uma expressão de poesia dos lugares que contemplava.

---

<sup>99</sup> *Apud idem*, p. 69.

A luz tem um papel decisivo na obra do artista, uma vez que define os objectos representados, intensificando desta forma sensações, e mesmo sentimentos, que o espectador pode aferir do quadro.

Principalmente nas cenas nocturnas, a luz assume um papel decisivo senão principal. A luz pode caracterizar-se como sendo quente ou fria e pode ter um papel mais principal ou secundário correspondendo, respectivamente, a uma cena nocturna e diurna. Contudo, é sempre a luz que cria o drama pictórico e que conseqüentemente confere movimento à cena representada no quadro.

Hopper escreve em 1933, «O meu objectivo na pintura tem sido sempre a transcrição mais exacta possível das impressões mais íntimas da natureza»<sup>100</sup>. A cor, associada à luz, também é um elemento fundamental do seu trabalho, embora não a use de uma forma decorativa, mas antes com um propósito muito específico, o de transmitir sensações, estados de espírito, muitas vezes através da conjugação e do contraste de certas cores.

No que diz respeito aos métodos criativos de Hopper, estes estavam muito longe de ser apenas uma cópia literal da realidade. Depois dos seus primeiros trabalhos, os óleos eram criados por um processo de reconstrução imaginativa, na qual a observação e a memória tinham igual peso.

Em relação aos motivos pictóricos, pode dizer-se que surgem como resultado de um vislumbre, de um olhar de relance que a sua memória retém e que depois Hopper acaba por recriar numa das suas telas. Portanto, o seu método criativo consistia em dar forma à realidade numa imagem pictórica. Concretamente, e discutindo os seus métodos, Hopper dizia que nunca tinha encontrado um que fosse perfeito para si. Ele era um executante muito lento e com o passar dos anos demorava cada vez mais tempo a concretizar cada quadro.

Olhando para a obra de Hopper, facilmente se compreende que esta é extremamente cinematográfica, não só por ser realista mas também por os seus

---

<sup>100</sup> *Apud idem*, p. 91.

quadros mostrarem apenas parte da realidade. A este respeito, Isabel Nogueira defende a ideia de que

(...) não se aplica a tese de André Bazin, segundo a qual o quadro (pintura) é centrípeto e o ecrã (cinema) centrífugo, uma vez que as pinturas em questão, tal como o ecrã do cinema, aparentemente só mostram uma parte da realidade, sugerindo que está sempre algo escondido no universo, seja na eminência de acontecer, na pura contemplação de um lance de vista, nas palavras que não se dizem, ou na contenção antes da explosão. De facto, o cinema é o suporte artístico e técnico privilegiado para a possibilidade de acontecer tudo, ou simplesmente nada. Tal como nos quadros de Hopper<sup>101</sup>.

---

<sup>101</sup> Isabel Nogueira - "Don't come knocking: a América de Edward Hopper e de Wim Wenders ou do pintor cineasta e do cineasta pintor". *Argumento*. Viseu: Cineclub de Viseu. N.º 129 (Set. - Nov. 2008), p. 11.



## 4. Wim Wenders

### 4.1. Nota biográfica

Wim Wenders nasceu a 14 de Agosto de 1945 em Dusseldorf. Após ter terminado o ensino secundário começou a estudar medicina (1963-64) e depois filosofia (1964-65). Contudo interrompeu a sua formação académica e decidiu ser pintor. O facto de Wenders ter decidido apostar na carreira de pintor é relevante e faz desde logo uma primeira ligação com Edward Hopper que, apesar de nunca ter experimentado uma vertente cinematográfica, tem a cinematografia como característica principal do seu trabalho.

Para reforçar a forte ligação que existe entre Wim Wenders e a pintura, destaque-se o facto de ter sido um romance de Emanuel Bove – *Mes Amis* (1927) – e um livro de imagens de pinturas de Edward Hopper que mostraram a Wenders que a câmara era capaz de uma igualização cuidada e que as coisas podiam aparecer através de uma boa luz: da maneira como realmente são.

Depois de dias de cegueira total, acabam por ser dois livros que me abrem de novo os olhos para as imagens e me devolvem o sentido e a vontade de ver pacífico: um romance de Emanuel Bove, que observa e conta as suas coisas de modo muito simples e com grande respeito por todas as singularidades, e depois um volume com reproduções de quadros de Edward Hopper. Ambos os livros recordaram-me que também a câmara pode descrever muito cautelosamente, de modo que as coisas possam aparecer à luz da verdade: como elas são.<sup>102</sup>

Em 1966, Wim Wenders mudou-se para Paris com o objectivo de entrar para a Academia das Artes, contudo foi mal sucedido e começou a trabalhar fazendo inscrições/gravações num ateliê de um artista americano – Johnny Friedlander – e durante esse tempo tornou-se um assíduo da Cinemateca

---

<sup>102</sup> Wim Wenders – *A lógica das imagens*. Lisboa: Edições 70, 1990, p. 37.

Francesa, vendo cerca de cinco filmes por dia. Foi por esta altura que a sua paixão pelo cinema se desenvolveu.

Em 1967 voltou para a Alemanha e frequentou a *Hochschule für Fernsehen und Filme*, sendo nesta escola que se formou em Cinema e Televisão. Terminou o curso apresentando a curta-metragem *Summer in the city* (1970), filmada em 16mm. Contudo, a sua carreira de cineasta começou em 1971 com o filme *The goalkeepers fear of the penalty*, baseado num romance de Peter Handke.

Em 1971 começou a produção de uma cooperativa de distribuição com mais catorze realizadores, chamada *Filmverlag der Autoren*. Esta companhia tornou-se o núcleo do Novo Cinema Alemão e em 1974 fundou também uma produtora *Wim Wenders Produktion*. Por fim, em 1976 começou uma outra produtora *Road Movies Filmproduktion Inc* que ao longo dos anos produziu não só filmes de Wenders mas também de outros realizadores.

Relativamente ao seu percurso académico é importante referir que em 1989 recebeu um doutoramento *honoris causa* pela Universidade Sorbonne de Paris.

#### **4.2. A imagem em Wim Wenders**

O principal motivo pelo qual se escolheu Wenders resulta do facto de este dar primazia à imagem ao longo de toda a sua obra. Para Wenders, cinema é antes de tudo imagem e só depois narrativa. Wenders percebe as histórias como estruturas nas quais arbitrariamente, ou não, os eventos ou os fenómenos podem adquirir significado porque estão posicionados numa nova relação com outros eventos ou fenómenos que têm a mesma estrutura.

Apesar de ter algumas renitências relativamente à história, que considera um elemento instável dentro do filme, atribui-lhe o potencial de criar um desequilíbrio com as imagens dos seus filmes, o que por sua vez cria uma dinâmica muito peculiar e representativa na obra de Wenders.

Para melhor se perceber a relação de Wenders com a imagem, estabeleceu-se um paralelismo com o trabalho de um escritor. Para um escritor, a história é o produto final lógico: as palavras pretendem formar frases, e as frases pretendem articular um discurso continuado, embora um escritor não tenha que forçar as palavras a formarem frases, nem as frases a constituírem uma história. Neste âmbito, Wenders assume:

Dever-se-ia pensar que eu, depois de dez filmes de ficção, deveria entender isto como minha profissão: contar histórias por imagens. Nunca quis, todavia, acreditar nisto real e verdadeiramente. Talvez porque, no fundo, as imagens sempre significaram mais para mim do que as histórias; sim, as histórias não eram, às vezes, nada mais do que um pretexto para encontrar as imagens.<sup>103</sup>

Para Wenders, as imagens não têm automaticamente que ser parte de uma história. Se a sua função é a mesma que a das palavras e a das frases, elas têm que ser forçadas – no sentido em que têm de ser manipuladas<sup>104</sup>. Esta manipulação desagradava a Wenders, uma vez que na sua opinião não é necessário “pressionar” as imagens para que elas façam parte de uma história, o realizador vê na relação entre história e imagem, a história como uma espécie de vampiro que tenta sugar todo o sangue de uma imagem<sup>105</sup>:

Para mim o cinema é sobretudo uma forma. Um filme tem que ter uma forma, senão não conta nada. A sua «forma» é, para mim, alguma coisa de visível, não de pensável. Quando faço um filme, vejo muito e penso pouco. Pensamos durante a montagem, não durante as gravações.<sup>106</sup>

Contudo, Wenders assume uma posição muito vincada no que diz respeito à realidade que para ele é demasiado subjectiva para ser unanimemente aceite por todos os espectadores da mesma forma, pois cada um

---

<sup>103</sup> *Idem*, p. 37.

<sup>104</sup> Cf. Alexander Graf – *The celluloid highway*. London: Wallflower Press, 2002, p. 3.

<sup>105</sup> *Idem*.

<sup>106</sup> Wim Wenders – *A lógica das imagens*. *Op. cit.*, p. 54.

tem as suas vivências, as suas experiências e a sua própria maneira de ver a vida. Relativamente ao conceito de realidade, Wenders afirma:

Não existe praticamente nenhum outro conceito que seja mais oco e inútil em relação ao cinema. Cada qual sabe por si o que isto quer dizer: a percepção da realidade. Cada qual vê a sua realidade, com os seus próprios olhos. Vemos os outros, sobretudo as pessoas que amamos, vemos as coisas à nossa volta, vemos as cidades e as paisagens em que vivemos, vemos também a morte, a condição mortal dos homens e a efemeridade das coisas, vemos e experimentamos o amor, a solidão, a felicidade, a tristeza, o medo; em resumo: cada qual vê, por si mesmo, a vida.<sup>107</sup>

Para Wenders são as imagens que realmente são genuínas, que podem mostrar a realidade, ao contrário das histórias que muitas vezes podem induzir o espectador em erro uma vez que tendem a criar ligações, improváveis ou mesmo erradas. «As histórias trazem mentiras, sendo que a maior mentira de todas é que elas fazem parecer que, existe coerência onde não existe nenhuma»<sup>108</sup>. Ainda assim manifesta uma opinião que vai, de certa forma, de encontro a esta genuidade das imagens ao escrever:

No entanto, também não se pode confiar sem reservas nas imagens, elas não comparecem fielmente. Pelo contrário, parecem, de tempos a tempos, querer francamente subtrair-se-me durante semanas, por vezes durante meses. Não vejo então, simplesmente, mais nada que me chame a atenção ou que me pareça “digno de ser conservado”. Perco totalmente, nestas alturas, o sentido para traçar eu mesmo imagens, e quando depois, apesar de tudo, o tento, nasce alguma coisa de totalmente arbitrário – imagens sem forma: porque falta o olhar que lhes teria podido dar uma forma. E depois, pode aparecer o pior olhar que nos pode acontecer: o do turista. O daquele que não tem ponto de vista, o Olhar Maligno.<sup>109</sup>

---

<sup>107</sup> *Idem*, p. 86.

<sup>108</sup> Cf. Alexander Graf – *The celluloid highway*. *Op. cit.*, p. 3.

<sup>109</sup> Wim Wenders – *A lógica das imagens*. *Op. cit.*, p. 37.

Por existir, para Wenders, o perigo destas falsas ligações, o cineasta tem um cuidado especial no que diz respeito à narrativa, que existe sempre dentro de um formato tradicional. No fundo, a narrativa serve de sustento às suas imagens, apesar de o mais comum no cinema ocorrer de forma inversa.

Balázs defende que o cinema pode resgatar a existência das coisas<sup>110</sup>, enquanto Alexander Graff defende que é esta a ideia fenomenológica pura do cinema e que se baseia em três pontos fulcrais: o acto de ver alguma coisa, o acto de reter uma imagem na sua essência; e por fim o acto de preconizar qualquer um dos anteriores com responsabilidade e espírito de segurança, para mostrar as coisas como realmente elas são<sup>111</sup>.

A partir das “teorias” de Wenders pode especular-se que o acto de gravar o mundo visível, para os outros verem mais tarde, constitui um acto criativo em si mesmo, sendo que este acto criativo tem responsabilidades morais a ele vinculadas. Não apenas o acto de gravar mas a veracidade de uma representação fotográfica como um dever moral no seu sentido, precisamente porque tais representações fotográficas são capazes de promover a verdadeira imagem através da aparência física das coisas, para o mundo ver.

Considerando as suas referências a Balázs, em “A lógica das imagens”, Wenders acredita que os realizadores têm a responsabilidade de garantir a sua autenticidade: a afirmação e preservação da integridade das imagens. De acordo com a imagem fotográfica, a base técnica do cinema torna-se um dos grandes temas do trabalho de Wenders. Assim, a concentração de Wenders na análise metalinguística dos filmes permanece como a mais dominante e relevante característica da sua obra.

As grandes influências do cinema americano são, sem dúvida, o *western* e o *road movie*. Uma das grandes inspirações é Nicholas Ray, que acaba por ser um *outsider* do cinema de Hollywood, tal como Wenders era relativamente ao novo cinema alemão. Wenders também era um admirador do estilo de Ford, sendo que o que ele mais admirava era o movimento lento mas contínuo da

---

<sup>110</sup> *Apud.* Alexander Graf - *The celluloid highway*. *Op. cit.*, p. 4.

<sup>111</sup> *Idem.*

narrativa e a simplicidade visual, contudo era Ray que mais admirava e quem considerava um realizador pioneiro, «Ray inventou o cinema. Poucos o fizeram.»<sup>112</sup>.

Impressionado pelo estilo *wide-open* de Ford, estilizado em paisagens e elaborado por *tracking shots*, Wenders decidiu filmar *Paris, Texas* (1984) num lugar onde Ford também já tinha filmado. Nos filmes do cineasta, frequentemente, é o facto de as personagens centrais viajarem pelo mundo fora que confere fluidez à narrativa. *Paris, Texas* é um bom exemplo.

Relativamente à estética cinematográfica, Wenders é muito concreto e claro, aquando de uma entrevista que lhe é feita no âmbito de um debate público em Roma, uma vez que assume, de um modo despretensioso, qual é a base estética dos seus filmes:

Tenho de dizer que o cinema expressionista alemão é, em todos os sentidos, claustrofóbico. O *background* dos meus filmes vem, pelo contrário, muito mais dos filmes que vi em criança, sobretudo *westerns*, e nos quais o sol brilha ininterruptamente. Já alguma vez viu um filme alemão dos anos vinte em que o sol irradie com toda a sua força? A paisagem tem, para mim, tanto a ver com o cinema! Quando trabalhei pela primeira vez com uma verdadeira câmara de filmar de 16 mm, fiz uma gravação de três minutos, porque a bobina tinha duração de três minutos. É a gravação de uma paisagem. Coloquei a câmara e nada aconteceu. O vento soprava e as nuvens passavam, mas não aconteceu nada. Isto, para mim, era a continuação da pintura, um pintar da paisagem. Não queria ter ali ninguém, e ainda hoje, quando faço um filme, tenho a sensação de que me interessa mais o sol que se levanta sobre a paisagem do que perante a história que lá coloco. Também aprendi isso com os *westerns*, e com um realizador de *westerns* Anthony Mann.<sup>113</sup>

Nesta sua declaração, o cineasta assume também a sua forte relação com a pintura e uma vez mais, tal como o faz ao longo de toda a sua obra, reforça a importância da imagem no seu trabalho, na forma como expressa aquilo que vê

---

<sup>112</sup> Wim Wenders – *Nicks movie*, 1980.

<sup>113</sup> *Idem* – *A lógica das imagens. Op. cit.*, p. 57-58.

e que sente. Wenders é, sem dúvida alguma, um contador de histórias que dá primazia ao uso e manipulação da imagem para dizer aquilo que pretende.

Wenders considera que qualquer filme é político, inclusive aqueles que pretendem ser apenas filmes de entretenimento, os quais, por vezes, considera ainda mais políticos. Com isto tinha como objectivo atacar a ideia de que o filme deveria transmitir alguma “coisa”, sendo que o acto de mostrar e o caminho a ele implícito deveriam ser favorecidos. Norbert Grob dizia que Wenders estava mais interessado em fazer filmes, politicamente, do que fazer filmes políticos.<sup>114</sup>

Também Antonioni e Ozu influenciaram em grande parte a obra de Wenders. Relativamente a Ozu, aquilo que o atraiu foi o seu estilo narrativo e o seu método de construir personagens através da interacção com a paisagem. Em 1976 admitiu ter percebido que esta era uma espécie de recusa, no que diz respeito à explicação das coisas, significando isto que melhor do que explicar era mesmo mostrá-las; uma vez mais a imagem a prevalecer sobre a narrativa. É pelo facto de Ozu ser adepto deste método que Wenders afirma ter sido com ele que mais aprendeu, uma vez que a sua maneira de contar histórias era em sentido absoluto representacional.

A capacidade que o cinema tem de produzir uma imagem precisa da realidade física, serve para afirmar que a verdade pode estar presente de uma forma latente. Recorrentemente as pessoas acreditam que o que vêem numa imagem fotográfica é genuíno, na maior parte dos casos, como se a câmara nunca mentisse. O filme da câmara é, enquanto objecto, uma “pele” que possibilita a produção de imagens com variações de degraus relativamente ao original.

Aquilo que o olho humano ou o pincel não podem captar, é conseguido pela câmara, que capta sem na verdade saber de que “coisa” se trata, fazendo-a existir com a indiferença de uma máquina. A ligação entre a realidade, o movimento e a aparência das suas formas, produz um sentimento de vida concreta e uma experiência de realidade objectiva.

---

<sup>114</sup> *Idem*, p. 58.

Destacando-se como um realizador que se preocupa em fazer documentários do tempo no qual vive, Wenders fez da imagem fotográfica/fílmica a base do seu cinema, no qual a relação entre imagem e realidade é central para a estética dos seus filmes. Para o cineasta, o conceito de documentário não é só relativo ao género, uma vez que na sua opinião cada filme é por si só um documentário «Cada filme é simultaneamente, também um documentário de si próprio e das suas condições»<sup>115</sup>. Como se para além da ficção que ele nos apresenta existisse todo um *background* que, apesar de não ser assumido, se manifesta no produto final que é a obra cinematográfica.

Wenders faz da imagem a base do seu cinema, que o espectador deve considerar, por uma boa razão, um cinema documental, porque o cinema da imagem é idealmente ajustado à documentação do mundo visual, da presença ilusória actual.

As imagens dos filmes, segundo Pasolini, não são para ser consideradas simbólicas porque representam a realidade com a realidade. A capacidade de reprodução que o cinema permite, implica acima de tudo que este tenha um papel documental a desempenhar no campo de criatividade artística.

Relativamente às outras artes visuais, é a pintura que está mais perto do cinema, não se adaptando, contudo, ao papel de cópia do mundo material uma vez que não é uma impressão concreta do mesmo, pois não existe um “meio” que permita “transportar” para a tela uma imagem tal qual ela é na realidade. Por mais realista que uma pintura seja nunca deixa de ser manual, uma vez que é executada directamente pela mão do homem e contém a sua subjectividade artística.

Para Wenders, o realismo é um código de representação, uma *mise-en-scène* dos objectos e eventos que não eram visíveis anteriormente, ou não foram pensados no sentido de serem preservados. Isto é o que Wenders considera ter sido o charme e a linha estética por trás do seu primeiro cinema.

---

<sup>115</sup>*Idem*, p. 20.



Wenders utiliza o termo redenção para significar não apenas a preservação da aparência das coisas e dos momentos no tempo, mas sobretudo para preservar especificamente a sua identidade.

Quando Balázs lhe coloca a questão sobre o porquê de fazer filmes, Wenders encontra uma citação de Paul Cézanne que o recorda que as coisas estão a desaparecer e que se alguém quiser ver alguma “coisa” esse alguém terá que se apressar. Para Wenders, o acto de filmar é um acto heróico (não sempre, mas às vezes). Às vezes sucede o espectador ver alguma “coisa” acontecer. O objecto ou a situação são filmados tal como acontecem, pois a câmara “vê” e grava para que depois o espectador possa olhar de novo, quantas vezes assim o desejar. A “coisa” pode não permanecer lá, mas qualquer um pode olhar e voltar a olhar pois a sua existência não está totalmente perdida... A câmara é uma arma contra a tragédia das coisas, contra o seu desaparecimento. “Porquê fazer filmes? Que questão mais estúpida”. É aquilo que Wenders responde à pergunta colocada por Balázs.<sup>116</sup>

Para Wenders, o filme torna-se uma ferramenta capaz de fixar e reter a identidade através da sua habilidade para apresentar uma imagem acurada de existência física e para congelar a sua aparência transitória. Um realizador utiliza a capacidade do cinema fixar a aparência das coisas, de forma a preservar os objectos mesmo depois de estes serem esquecidos.

A capacidade mais importante do cinema e das imagens fotográficas é, para Wenders, a de gravar com precisão a realidade como algo especial. Esta capacidade, aliada ao processo de selecção de alguns momentos que atraem a atenção do espectador, é a grande magia do cinema. No seu cinema a ideia é a de ver o mundo como se fosse a primeira vez, para tentar apanhar e reter algo que pareça belo ou relevante no momento da sua ocorrência. As coisas são gravadas com o seu próprio mérito sem terem que representar outra coisa que não elas próprias.

A realidade visual é ela própria parte da sua existência mágica, mas o cinema é capaz de isolar as coisas numa só *frame*, tornando a realidade

---

<sup>116</sup> Cf. Alexander Graf -*The celluloid highway*. *Op. cit.*, p. 23.

transparente e forçando o espectador a reparar em coisas que de outra forma ele teria ignorado. Wenders refere que o seu grande problema se prende com acabar cada uma das cenas que filma, «No fundo o que eu gostaria mais era de não ter de omitir todo o tempo entre elas»<sup>117</sup>. Wenders gostaria de ser capaz de permitir aos seus espectadores usufruírem desde logo da percepção visual, para depois promover o acto de ver por parte da audiência.

Dentro do contexto da estrutura fílmica, Wenders aborda a questão da sequência:

Acho muito importante que os filmes denotem uma sequência. Não gosto de nada que perturbe essa sequência ou que a torne antinatural (...). A continuidade das coisas do movimento e a sequência de acção têm simplesmente que ser coerentes, o tempo que é apresentado de modo linear não pode, sem mais nem menos, dar um salto.<sup>118</sup>

Com esta afirmação Wenders vem, mais uma vez, provar que cada história precisa de um tempo natural, no qual cada “coisa” vá aparecendo ao seu ritmo, dentro de uma lógica imagética e temporal.

Mais do que qualquer outro meio, o cinema e a fotografia estão abertos a uma possível manipulação que não tem que ver com a falsificação do material ou da realidade em si mesma, mas no uso da realidade para intenções ulteriores. Wenders considera como dever do cinema dar uma imagem verdadeira, válida e útil do homem, na qual ele se possa reconhecer, mas através da qual também possa aprender.

O cinema comercial torna-se, de certa forma, incompatível com o conceito de cinema de Wenders porque o seu cinema é baseado na manipulação mínima da compreensão do espectador, deixando-lhe espaço para poder aplicar também um pouco da sua subjectividade, no que diz respeito ao entendimento do filme. Wenders manifesta-se contra o uso das imagens para a transmissão de

---

<sup>117</sup> Wim Wenders – *A lógica das imagens*. *Op. cit.*, p. 16.

<sup>118</sup> *Idem*, p. 15.

informação em que o objectivo é manipular o espectador no sentido de perceber a realidade de uma certa forma.

Assim, Wenders refere a incompatibilidade da imagem e da história num filme e propõe-se desafiar esta questão, ou contorná-la, de forma a enfatizar a força semântica das imagens nos seus filmes.

A opinião categoricamente expressa por Wenders de que as imagens e as histórias são mutuamente incompatíveis manifesta-se de duas maneiras diferentes, que convivem quer nos seus filmes quer no seu discurso. As dificuldades surgem quando a história do filme é mais importante do que as suas imagens. Fantasia e ficção são construções da imaginação. Wenders considera que os filmes foram inventados não para distrair as pessoas, mas sim para as por dentro dos assuntos.

No ponto de vista de Wenders, relativo ao facto de existir uma imagem-base essencial, esta relação com a narrativa é oblíqua se as histórias forem tão importantes como as imagens que focam a atenção na história em vez de no conteúdo das imagens. Neste sentido, a dominância da narrativa num filme envolve forçar as imagens num *frame* que anteceda – “pré-exista” – a imagem.

Wenders insiste que a história de um filme é baseada numa evidência empírica e não em realidades inventadas ou imitadas, daí a sua obsessão em seguir personagens e paisagens, como se fossem as próprias que criam a história ao invés do argumentista que escreveu o guião. Relativamente às personagens e às paisagens ele refere:

É bem verdade que elas não vão a lugar nenhum; gostava de dizer que, para elas, não é importante chegar a lado algum. É importante ter a «atitude» correcta para estar a caminho. Essa é a sua ânsia: estar a caminho. Também eu mesmo gosto muito de fazer isto não «chegar» mas ir. A condição do movimento – isso é que é importante para mim. Quando permaneço demasiado tempo num lugar, sinto-me, de certa maneira desconfortável; não quero dizer que me aborreço, mas tenho a sensação de já não ser tão aberto como quando estou a caminho. Para mim, a melhor maneira de fazer um filme reside no movimento contínuo – a minha fantasia trabalha então

melhor. Logo que permaneço tempo demais num lugar, já não consigo imaginar novas imagens, já não me sinto livre (...).<sup>119</sup>

Para Wenders, nos filmes a causa número um é a ficção, a história. Sem ela o cineasta poderia fazer documentários, contudo não é esse o seu interesse, pois na verdade o que Wenders pretende é contar uma história. A ficção permite-lhe ter um local para estar, o qual por sua vez lhe permite “pousar” a sua câmara.

Um dos paradoxos que caracteriza o trabalho de Wenders e a sua teoria é que a história do filme pode sugar a vida da imagem, por sugerir ligações onde de facto não existem. Contudo, aquilo que Wenders pretende é precisamente promover um contexto coerente para a preservação das suas imagens, o que à partida o obriga a utilizar um suporte que sustente as imagens, ou seja, uma narrativa.

Relativamente ao seu filme *The state of things* (1982), Wim Wenders diz algo bastante pertinente que explica a sua relação com as imagens. Partindo das imagens e acreditando num cinema de imagens, até porque sempre pensou que um cinema narrativo era impossível, Wim Wenders começou gradualmente a perceber que, no final, o seu cinema de imagens só podia existir por causa das histórias rudimentares que contava.

Para Wenders, o encontrar casual de uma história cria a forma narrativa ideal porque o ambiente encontrado é respeitado. O seu método preferido de filmar leva o seu tempo, pois consiste na procura de locais que possam “cultivar” as imagens que ele tem em mente.

Mais do que dar seguimento à história, as cenas, as sequências e os *shots* podem servir para construir a estrutura de um episódio narrativo quando se segue a sequência dos eventos. Tal como um documento da passagem do tempo, o cinema de Wenders apenas capta pequenos fragmentos da vida e da existência.

---

<sup>119</sup> *Idem*, p. 56.

A estrutura narrativa de um filme, onde os episódios se sucedem uns a seguir aos outros, encontra aqui uma aliança com o género *road movie* que, ao longo da trajectória da narrativa, dá ênfase constante ao movimento. A tendência de Wenders para utilizar a narrativa aberta tem que ver com a sua preocupação inicial relacionada com a relutância do uso do corte.

Uma das características das longas-metragens de Wenders é a abertura, a forma episódica narrativa: uma estratégia para minimizar o domínio da narrativa no filme assim como a semelhança das suas narrativas com uma narração fílmica convencional. Estabelece *shots*, convencionalmente usados no cinema dominante, para introduzir o espaço no qual a história do filme se irá desenrolar, incluindo os filmes com uma estrutura episódica. Trata-se de uma das fundações do cinema narrativo convencional. Por vezes nos filmes existem *shots* que acentuam esse progresso da história e ligam a acção ao diálogo ou às emoções, dando ao espectador informação importante para determinada sequência mesmo antes de ela começar.

Para Wenders, contar uma história não devia focar apenas os seus momentos auge, mas antes toda a história, incluindo tudo aquilo que é dito ou mostrado. Ao fazer da imagem a base do seu cinema, e dando a cada sequência uma mesma importância, Wenders constrói um sistema de narrativa que recusa o desenvolvimento do auge dominante do filme.

Os filmes de Wenders condenam diegeticamente a narrativa fílmica tradicional, quando lhe é permitido que os seus personagens experienciem a história com uma estrutura apertada, com um final conclusivo, com uma motivação psicológica e com dramatismo. Os personagens morrem no final da história e da experiência que ele tinha começado. As histórias levam inevitavelmente à morte debaixo da pressão implacável do tempo. Uma única fotografia não pode narrar uma história, porque a história narrada diz respeito a um período de tempo.

Wenders, mais do que qualquer outro realizador, exprime-se através de imagens. A evidência empírica daquilo que as imagens apresentam é uma prova de que elas existem porque são a percepção e a visão do realizador. A

especificidade do espaço e do tempo representado na imagem fotográfica significa que apesar da evidência empírica da aparência física, a realidade não pode ser, porém, interpretada pelo realizador.

A perspectiva de Wenders sobre a importância do papel da imagem para estabelecer e reter a identidade das coisas, bem como a manipulação das imagens para os propósitos narrativos pode ser considerada uma interpretação destrutiva da realidade, pela potencial cisma para o desenvolvimento da realidade e da representação da realidade. Deve considerar-se um modo de representação que preserva, ou mesmo (re) estabelece, a ligação natural entre a realidade e o sujeito, que é o objectivo de Wenders como um criativo intérprete da realidade.

O espectador recebe informação transmitida pelas imagens, apreendendo não apenas a aparência física da realidade mas também a atitude perante a realidade por parte de Wenders. Esta informação não empírica é, na ausência da história, a forma como Wenders filma a narrativa da sua história. No filme, a imagem é a chave pela qual o espectador vê o padrão da percepção do realizador: a câmara é o seu olho e a imagem que o espectador vê, o relato do que viu.

Os filmes de Wenders tentam reproduzir o modo de percepção pela ênfase dada ao acto de observação e ao desenho do espectador numa participação activa, fazendo-o tomar parte numa busca. A actividade de procurar imagens que contem a história a partir do ambiente dado é comum a qualquer um dos filmes de Wenders, mas particularmente aos *road movies*. O movimento constante das personagens e com elas do realizador e da câmara, adiciona uma nova dimensão à actividade de observar. Movimento constante significa uma renovação constante de imagens que têm que ser examinadas, procuradas, antes de serem propriamente percebidas. O espectador segue o movimento da câmara, que por sua vez segue os personagens que geralmente olham pela janela para a paisagem por onde passam.

No filme *Beyond the clouds* (1985), através da figura do realizador (John Malkovich), Wenders cita um dito muito conhecido de Antonioni de 1964:

Sabe-se que por trás de cada imagem está uma outra imagem que está mais perto da realidade, e por trás dessa, uma outra ainda mais pura do que a anterior, e por trás dessa imagem está ainda uma outra, e por aí fora, até se chegar à imagem absoluta que ninguém nunca estará apto para ver.

Wenders articula a imagem cinematográfica de forma a imitar a percepção natural, permanecendo aberta a todos os fenómenos. É também capaz de permitir as coisas representarem-se a si próprias. Desta forma, o seu cinema é baseado na imagem como um “aparelho” de informação produtora. O desenvolvimento narrativo restringido ao papel de *framework*, no qual apresenta imagens, é diminuído através do final aberto da forma episódica bem como um baixo grau de explicação e motivação psicológica. Wenders tenta tornar a realidade transparente, de forma a trazer o segredo das coisas para a superfície das imagens, esperando que numa observação atenta por parte do espectador possa existir um vislumbre da existência única. Isto é uma aproximação fenomenológica pura do acto de fazer filmes.

Como já foi referido, Wenders dá primazia à imagem, o que é visível não só pela sua estética mas também em alguns dos seus documentários. No documentário *Tokyo-Ga* (1985), numa entrevista a Werner Herzog este cineasta faz um discurso de extrema importância no que diz respeito à imagem:

É tão simples quanto isto, há poucas imagens que quando se olha daqui, é tudo construído quase não são possíveis imagens. Quase é preciso ser um arqueólogo e escavar com uma espátula. Temos de ver se a partir desta paisagem «lesada» ainda podemos encontrar alguma coisa. Muitas vezes, claro, está ligado a falhas. Eu nunca iria ignorá-las. E vejo tão poucas pessoas hoje no mundo que se atrevem a fazer alguma coisa pela necessidade que temos... Nomeadamente de ter poucas imagens que estejam connosco na civilização e sejam consistentes no nosso interior e na nossa profundidade. Em casos extremos é preciso entrar numa guerra que por exemplo, às vezes é difícil ter de escalar uma montanha de 8000 metros para conseguir imagens que são puras, claras e procurar com atenção. Eu era capaz de ir até Marte ou Saturno no próximo foguetão onde pudesse ir. Por exemplo há um programa da Nasa com Skylab. Um foguetão onde talvez possam levar

biólogos e pessoas e testar processos técnicos novos. Eu gostava de estar lá com uma câmara, porque já não é fácil aqui nesta Terra encontrar alguma coisa que dê transparência à imagens. Isso já foi assim e... Eu iria a qualquer lugar.

O discurso de Herzog é relevante uma vez que acontece sobre um pano de fundo no qual um plano panorâmico de Tóquio é elemento principal. Esta vista é preenchida por diversas imagens que Wenders vai intercalando com planos de pessoas comuns que, através de binóculos, “espreitam” para fora da torre, onde estão ambos os cineastas com o objectivo de “descobrir” imagens.

Em resposta ao discurso de Herzog, Wenders afirma no mesmo documentário: «Por muito que entendesse a busca de Werner, de imagens puras e transparentes, as imagens que eu procurava apenas poderiam ser encontradas aqui em baixo, no caos da cidade. Apesar de Tóquio não deixar de me impressionar».

Este documentário é importante não só pela abordagem à temática da imagem mas também porque explora e manipula a imagem de uma forma muito pertinente. Wenders ilustra as suas palavras através de sequências de imagens e fala da sua principal fonte de inspiração, o realizador Ozu que sempre contou histórias sobre Tóquio e a família, mostrando logo a seguir uma sequência de imagens ao realizador, na qual ele fala precisamente da cidade de Tóquio e da família.

Num outro documentário, *Room 666* (1982), Wenders desafia uma série de realizadores a reflectir sobre o futuro do cinema. Godard, que é o primeiro entrevistado, fala precisamente de imagens:

Os filmes criam imagens sem nós vermos. O incrível é isso. O incrível é o que não vemos. No cinema, o mais importante é mostrar o incrível, aquilo que não se vê. Isso é que é incrível. (...) Estou à frente da câmara, mas emocionalmente e mentalmente estou atrás dela. O meu país é a imaginação. Na imaginação viajo para a frente e para trás. Tal como o Wim, sou um viajante.



Para concretizar esta parte mais documental relativa à imagem que se encontra em alguns dos filmes de Wim Wenders, refere-se que a relação que este tem com a câmara é especial, no sentido em que ele defende que a câmara vê para lá do olho comum. No seu documentário *Nicks Movie* (1980) existe uma frase que é dita por Wenders e que prova precisamente essa sua relação especial e única com a câmara:

Estava a ficar muito confuso. Estava a acontecer algo sempre que a câmara apontava para o Nick e era algo que eu não controlava. Era da própria câmara, que olhava para o Nick através do visor. Como um instrumento muito preciso, a câmara mostrava claramente e sem piedade que o tempo dele estava a chegar ao fim. Não era perceptível a olho nu. Havia sempre esperança, mas não na câmara.

Com este discurso fica provado que para Wenders, a câmara mostrava a verdadeira essência das coisas; que o olho humano se poderia enganar mas que a câmara era como um instrumento que vai ao âmago das pessoas, dos objectos e que por isso mostra as coisas como elas realmente são.

Wim Wenders tem uma “sede” única de imagens:

Quando a imagem não muda, quando as pessoas julgam que já viram o suficiente e ela, apesar de tudo, permanece, reagem de modo estranhamente colérico. Pensam que teria de haver uma razão, mas não pensam de modo nenhum que, para razão, chega perfeitamente que nos agrade o que lá há para ver.<sup>120</sup>

Ele vê a imagem como um objecto de contemplação que pode existir apenas com esse propósito, tal como um quadro que está na parede de um museu, onde qualquer pessoa se pode sentar e apreciar, sabendo à partida que aquela imagem estática assim permanecerá eternamente. Contudo, por detrás de uma imagem estática, que aparentemente não muda, existe todo um processo de fruição estética e interpretativa. É isto que agrada a Wenders.

---

<sup>120</sup>*Idem*, p. 15.

## 5. Análise do filme *Don't come knocking* e da obra de Edward Hopper

Após ter sido elaborada toda a dissertação teórica relativa à imagem na sua essência e à aceção da imagem por parte de Hopper e Wenders, é chegada a altura de cruzar a teoria com a prática, pelo que se irá estabelecer um diálogo entre as imagens criadas por cada um dos autores supracitados.

Para estabelecer esta relação de diálogo entre as obras, foi-se tentando ver de que forma se poderiam articular duas linguagens que aparentemente são tão diferentes. Uma das primeiras ideias tinha que ver com o uso de alguns quadros de Hopper para ilustrar cenas do filme de Wenders, contudo este exercício revelou-se bastante mais complicado do que à partida poderia parecer, uma vez que conhecendo ambas as obras, a história do filme dificilmente poderia ser contada com quadros de Hopper. A primeira razão que justifica desde logo esta impossibilidade tem que ver com o facto de a personagem principal do filme ser um homem e de, na maior parte dos casos, as personagens principais de Hopper serem mulheres.

Tendo sido posta esta hipótese de lado, continuava a ser gritante o facto de o filme ser, esteticamente, muito parecido aos quadros, aliás é importante referir que Wenders “confessou” desde logo que o seu filme era assumidamente *hopperiano*. Assim, aquilo que se verificou foi o existir de uma forma – no que diz respeito ao que se apreende em primeira instância, ao concreto – muito semelhante e de um conteúdo que insistia em afastar-se progressivamente sem que no entanto deixasse de ter em comum conceitos abstractos, respeitantes ao que se afere das obras.

De forma a solucionar a questão da análise, e para se perceber a relação entre as obras de Wenders e Hopper decidiu-se partir de dois conceitos maiores. Assim, parte-se do concreto e do abstracto para se proceder à análise prática.

No que diz respeito ao concreto, o que se vai fazer é analisar a plasticidade das obras, ou seja, ver de que forma a fotografia do filme de Wenders se aproxima da estética de Hopper. Para isso ter-se-á em conta, como

aspectos essenciais, a luz/cor e a composição dos quadros e das cenas. Relativamente ao abstracto far-se-á um levantamento de conceitos que integram as obras de cada um dos autores, isto é, através de imagens criteriosamente escolhidas ilustrar-se-ão conceitos comuns à narrativa do filme e à temática geral de toda a obra de Hopper. À partida este pode parecer um exercício demasiado complexo, contudo as “palavras-chave” que caracterizam ambas as obras são, maioritariamente, as mesmas.

Os aspectos concretos prendem-se essencialmente com o

(...) trabalho cuidado da imagem aliado à ideia de viagem e de procura, aparentemente sem final à vista, liga-nos ao cinema de Wim Wenders (n. 1945), que começou a sua carreira artística justamente pela pintura. O primeiro *road movie* de Wenders foi *Alice in the cities* (1973) – parcialmente filmado nos Estados Unidos da América –, seguindo-se, entre outros filmes alusivos a viagens, *Kings of the road* (1976), *Paris, Texas* (1984), *Until the end of the world* (1991), ou *Don't come knocking* (2005). É precisamente neste filme que encontramos um encontro, certamente deliberado, dos universos imagéticos de Wenders e de Hopper<sup>121</sup>.

Tanto a análise concreta como a abstracta serão acompanhadas de imagens, quer do filme quer da obra pictórica, para que se visualize de imediato aquilo sobre que se fala. Antes de cada uma das análises irá fazer-se uma breve contextualização respeitante ao filme e outra respeitante ao período em que vai surgindo a obra de Hopper, de forma a perceber-se o enquadramento no tempo e no espaço, e posteriormente a análise prática de cada uma das obras.

---

<sup>121</sup> Isabel Nogueira – *Op. cit.*, p. 11.

## 5.1. Contextualização da obra de Edward Hopper

Neste ponto pretende fazer-se uma contextualização referente ao período histórico americano, no qual a obra do pintor se desenvolveu.

A obra de Hopper é uma obra do seu tempo, isto é, constitui-se como um documento que revela a conjuntura da época. Em termos gerais é importante referir que é por esta altura que surge a Depressão Americana dos anos 30 e que isso tem consequências directas na vida das pessoas. Assim, o que o pintor faz é retratar a sociedade do seu tempo evidenciando as características que melhor reflectiam o espírito que se fazia sentir. A solidão, o tédio, a procura, a esperança, eram os sentimentos que melhor caracterizavam a sociedade, e que Hopper retrata magistralmente nos seus quadros. A vida quotidiana nas ruas da cidade era o supremo estímulo da arte.

Outra conjuntura que interessa é a artística. Relativamente à Europa, os Estados Unidos da América reflectiam um grande atraso uma vez que a emergência da arte moderna acompanhou com bastante atraso os correspondentes movimentos europeus.

O marco mais decisivo na revolução do gosto americano foi a *International Exhibition of Modern Art*, também reconhecida como *Armory Show*, em 1913. A exposição aconteceu como contestação ao domínio autoritário das exposições de arte da academia, na qual alguns artistas organizaram uma grande mostra das obras de jovens artistas americanos com ideias progressistas.

O prefácio do catálogo do *Armory Show* declarava:

Os artistas americanos que aqui se apresentam consideram esta exposição tão importante para si próprios como para o público. Quanto menos encontrarem nas suas obras indícios das realizações mostradas nas obras europeias, maior razão terão para avaliar se os nossos próprios pintores e escultores ficaram ou não na retaguarda, impedidos pela distância de

participarem das ocorrências e, por outras razões, das forças que se têm manifestado no outro lado do Atlântico.<sup>122</sup>

A influência europeia sobre a arte americana chegou com algum atraso. Estas “novas” ideias artísticas revolucionárias existiam na Europa há quase uma década, mas por serem totalmente desconhecidas dos americanos demoraram algum tempo até serem assimiladas. Paris, nomeadamente, era o centro artístico do mundo.

Robert Henri escreve em 1909 um texto importante – “Sobre a individualidade das ideias e a liberdade de expressão” – que alia precisamente o lado conjuntural mais histórico à expressão artística dessa mesma conjuntura:

Uma arte nacional não se reduz a uma questão de técnica, mas à compreensão real que se tem das condições fundamentais e particulares de um país e, posteriormente, à relação do indivíduo com essas condições.<sup>123</sup>

Para finalizar utiliza-se um excerto de Stuart Davis – “Sobre o cenário americano” – de 1941, que é extremamente ilustrativo da obra de Hopper. No fundo, ele revela que é a *american day's life* que o faz querer pôr na tela aquilo que os seus olhos vislumbram:

Algumas das coisas que me fizeram querer pintar, entre tantas outras, são: as estruturas de ferro e madeira americanas do passado; a Guerra Civil e a arquitectura dos arranha-céus, as cores fortes dos postos de gasolina, as fachadas dos grandes magazines e os táxis (...) <sup>124</sup>.

---

<sup>122</sup> Herschel B. Chipp – *Teorias da arte moderna*. São Paulo: Martins Fontes, 1999, p. 511.

<sup>123</sup> *Idem*, p. 527.

<sup>124</sup> *Idem*, p. 532.

## 5.2. Don't come knocking

O filme de Wim Wenders (*Don't come knocking*) pode resumir-se, em termos de sinopse, do seguinte modo. Howard Spencer é um actor que já viveu os seus tempos de glória, tempos esses que são precisamente o que ainda o faz ter alguma visibilidade no mundo do cinema, nomeadamente no género *western*. Howard decide abandonar o local de rodagem do seu mais recente filme. Apesar de não ser dado a conhecer ao espectador o porquê deste abandono, está implícito que o actor pretende encontrar uma vida que lhe “escapou” ou mesmo encontrar-se a si enquanto pessoa. A fuga acontece com rumo a um destino incerto, contudo o primeiro local para onde se dirige é para casa da sua mãe, que não vê há trinta anos.

Após o reencontro, Howard descobre que deixou para trás um filho de um caso que teve com uma mulher em Montana. Este é um momento crucial do filme, uma vez que o leva a decidir ir ao encontro desse amor perdido e esquecido. Primeiramente encontra Doreen, a mãe do seu filho e protagonista do romance que o actor viveu. A partir desta altura, o espectador vê-se perante um *flashback* em tempo real, no qual volta a (re)viver episódios de loucura e violência que envolvem álcool, jogo e mulheres.

Refira-se que ao longo de todo o percurso de Howard, há um detective que o procura com o intuito de o fazer regressar às filmagens, se bem que no filme isto é o que menos interessa, uma vez que nada acrescenta à personagem de Howard que é quem o espectador segue e quem faz avançar a narrativa. O detective surge no momento do desaparecimento de Howard e num momento final em que leva de novo o actor para o *set* das filmagens.

Um outro elemento surpresa surge quando o espectador se apercebe que não é apenas Howard que segue alguma coisa, ele também é seguido. Uma personagem feminina, de cabelos muito claros e olhos azuis, segue atentamente cada passo do actor, fazendo-se acompanhar de um pote azul no qual guarda as cinzas da mãe. No início instala-se, por alguns momentos, a dúvida sobre a

proveniência da rapariga, mas rapidamente se percebe que só pode ser mais uma filha de Howard.

É dado ao espectador o momento em que Howard confessa a Earl que é seu pai, contudo esta revelação só traz revolta. As revelações estão feitas e a narrativa pouco ou nada avança. Existe um esforço estóico para que, de alguma forma, se criem laços entre Howard e cada uma das pessoas que integram a sua vida naquele momento. Existem muitos diálogos, na maior parte das vezes sob a forma de discussão, que dizem muito pouca coisa, pois são circunstanciais e não contribuem grandemente para adensar a narrativa. É pertinente fazer uma ponte com o que foi dito relativamente à concepção de cinema de Wenders, uma vez que se está perante um exemplo perfeito para ilustrar o tipo de cinema que o cineasta defende, um cinema muito mais de imagens do que de palavras.

Assim, tal como no contexto geral da obra de Wenders, o que se vai essencialmente aferindo deste filme, relativamente aos restantes, é que a solidão é a mesma e só a introspecção a acompanha. O mesmo se passa com a busca e a procura, isto porque apesar de todas as personagens se terem encontrado, a sua evolução não acontece, sendo que cada uma delas permanece igual ao que era quando apareceu pela primeira vez. Mesmo o perdão que não é dito mas se percebe - no que diz respeito a Earl perante o pai - acontece como algo a que não se pode fugir, sendo um acontecimento tão natural como qualquer outro. É precisamente isto que acontece ao longo deste filme e da restante obra do cineasta, um sucedâneo de acontecimentos naturais que traçam uma narrativa muito singela e simples, que mais do que contar uma história levanta questões pessoais e filosóficas que fazem o espectador pensar em questões mais profundas.

Muito se poderia dizer sobre o desenlace de *Don't come knocking*, contudo a simplicidade é a mesma e a previsibilidade dos factos vem uma vez mais afirmar que esta é uma história simples, de acontecimentos mais ou menos banais, cujo rumo vai sendo traçado através do percurso da personagem principal, a qual deambula por paisagens desérticas e citadinas em busca de um sentido para a sua vida. O destino de cada uma das outras personagens que se

cruzam no seu caminho acaba por ser orientado em função do caminho de Howard Spencer.

### **5.3. *Don't come knocking* em relação à obra de Hopper**

A análise que se propõe não é directa, no sentido de não existir uma reprodução exacta da obra pictórica de Hopper nos planos do filme *Don't come knocking*, de Wenders. Isto implica um olhar que vai além da composição da imagem, isto é, do *mise-en-cadre*, e do tratamento da imagem. O cineasta, apesar de ter assumido o seu filme como *hopperiano*, não construiu planos fazendo uma “colagem” aos quadros do pintor. A ligação é feita, não pela existência de réplicas cinematográficas de quadros, mas sim porque cada plano de Wenders é pensado de uma perspectiva *hopperiana*. Esta perspectiva afere-se pelo género de composição, pelo tratamento da imagem, nomeadamente no que diz respeito à luz e às cores e, a um nível mais subjectivo, pelas sensações/emoções que o espectador pode experimentar ao olhar as imagens de cada um dos autores.

São estes elementos que se procuram, simultaneamente, em obras de Hopper e planos do filme, considerados expressivos, com o objectivo de explicar o porquê do filme ser *hopperiano*.

Para se fazer esta análise recorre-se a conceitos desenvolvidos por Jacques Aumont de forma a enquadrar teoricamente alguns dos aspectos que são explicitados, nomeadamente olhar, imagem, composição, enquadramento, ponto de vista, espaço, perspectiva, movimento, plasticidade e cor.

#### **A cidade como personagem**

Hopper sempre gostou de pintar a cidade e os seus edifícios, fazendo com que eles assumissem um papel por vezes equivalente ao de uma figura humana, dado o seu protagonismo. Wenders faz o mesmo ao começar por



filmar a cidade e, ao longo do filme, apresentar, por diversas vezes, o espectador com momentos contemplativos em que a acção não avança, vendo-se apenas o quotidiano de uma cidade com pessoas anónimas a deambular pelas ruas.

As imagens seleccionadas (1 e 2) são, como é visível, representações da cidade. Num primeiro momento observa-se consideravelmente mais detalhe em Wenders do que em Hopper, o que se deve, essencialmente, ao facto de no filme termos uma imagem real, onde tudo o que se vê é verosímil, e no quadro uma imagem pictórica em que o realismo é construído justamente pela pintura.



1 - *The city*, Edward Hopper, 1927. Óleo sobre tela (70x94 cm). Tucson, University of Arizona Museum of Art.



2 - Fotograma de *Don't come knocking*, Wim Wenders, 2005.

O que de imediato capta a atenção do observador é o edifício imponente e compacto, que se assume como “personagem” principal. Existe, contudo, uma inversão no que diz respeito à composição da imagem já que em Hopper esse

edifício se encontra em primeiro plano, enquanto em Wenders é o outro edifício que assume o primeiro plano da imagem.

No contexto geral das imagens não existem dúvidas relativamente ao facto de a cidade ser o que ambos os autores pretendem mostrar. O imaginário das cidades é muito semelhante, assim como a sua arquitectura. Apesar de os edifícios em Wenders remeterem para uma época mais moderna a composição da imagem acaba por sugerir o mesmo.

### De fora para dentro

No que diz respeito à composição, uma das técnicas que Hopper utiliza ao longo de toda a sua obra prende-se com a manipulação da perspectiva de uma forma inversa. O ponto de vista do pintor, e conseqüentemente do espectador, situa-se no exterior e o que se observa tem lugar no interior de um edifício.

As imagens 3 e 4 são representativas deste tipo de composição.



3 - *Night Windows*, Edward Hopper, 1928. Óleo sobre tela (73,7x86,4 cm). Collection, The Museum of Modern Art. Nova Iorque.



4 - Fotograma de *Don't come knocking*, Wim Wenders, 2005.

Tanto no quadro como no plano do filme, o espectador assume-se como *voyeur*, uma vez que “espreita” para dentro de uma janela onde vislumbra uma figura humana, que não suspeita estar a ser observada. As janelas estão abertas e o único ponto de luz encontra-se no interior, fazendo com que exista um contraste entre cores frias e quentes que surgem no exterior e no interior, respectivamente.

A questão mais relevante nestas imagens prende-se com o olhar, que se distingue da visão no sentido em que emana do sujeito que vê de forma activa e mais ou menos deliberada: «a visão é assim o resultado do olhar»<sup>125</sup>. Nestas imagens é o observador que procura o “objecto” para o qual direcciona o olhar, atribuindo um significado ao que vê e organizando a informação que lhe permite interpretar.

É pela interpretação que se afere o silêncio e a solidão presente em ambas as imagens. A figura humana é uma pequena parte do quadro, que o espectador quase tem dificuldade em ver, no entanto é essa figura que dá vida ao quadro e ao plano, fazendo com que se possa tecer uma história em torno da imagem no seu conjunto.

---

<sup>125</sup> Jacques Aumont - *Dicionário teórico e crítico do cinema*. Op. cit. p. 184-185.

## Pormenor arquitectónico

Aspectos arquitectónicos diversificados assumem relevância na obra de ambos os artistas, tanto pela imponência dos edifícios como pelo facto de a arquitectura se constituir, por vezes, como pano de fundo.

No exemplo seleccionado (imagens 5 e 6), Hopper e Wenders evidenciam um aspecto de pormenor em detrimento da composição geral da imagem. A espacialização do edifício, que se encontra meticulosamente posicionado (ângulo oblíquo) para que a esquina surja em primeiro plano, capta de imediato a atenção apesar de esta opção estilística nada acrescentar ao contexto geral da imagem.



5 - *House at desk*, Edward Hopper, 1935. Óleo sobre tela (92,1 x 127 cm). Richmond (Va), Virginia Museum of Fine Arts.



6 - Fotografia de *Don't come knocking*, Wim Wenders, 2005.

Na sua acepção mais geral, composição designa a ordem, as proporções e as correlações das diferentes partes de uma obra de arte. Nas artes plásticas a composição é a organização da superfície da imagem<sup>126</sup>. Apesar de o fazer de uma forma bastante mais minimalista, neste caso concreto, Wenders utiliza este paradigma tendo algum cuidado com a disposição geral das linhas e a harmonia das cores, criando uma imagem mais despojada mas que pela composição remete para a imagem de Hopper.

Intimamente ligado à composição está o enquadramento. Este conceito apareceu com o cinema para designar o conjunto do processo, mental e material, através do qual se chega a uma imagem que contém um certo campo visto de um certo ângulo<sup>127</sup>. Contudo, é um conceito que também está ligado à pintura uma vez que, de forma metonímica, a palavra «enquadramento» designa valores topológicos ou expressivos do quadro<sup>128</sup>. Aliás, a expressão «plano-quadro» foi utilizada por Bonitzer para designar planos de filmes cuja composição ou *mise en scène* podem evocar quadros. O enquadramento, aliado, por exemplo, ao comprimento do plano, ao contraste das cores ou ao esbatido, constitui uma ferramenta do ponto de vista<sup>129</sup>.

Nas imagens de Hopper e Wenders, o ponto de vista escolhido permite ao observador identificar simetrias, linhas de força, temas formais e até a composição tonal.

### **O uso do plano picado**

Ao longo do filme, Wenders utiliza diversas vezes o plano picado que se assume como uma perspectiva em que existe uma transformação geométrica que projecta o espaço tridimensional numa superfície plana, segundo certas regras<sup>130</sup>. Apesar de esta perspectiva não ser uma constante na obra de Hopper,

---

<sup>126</sup> Cf. *idem*, p. 60.

<sup>127</sup> Cf. *idem*, p. 90.

<sup>128</sup> Cf. *idem*

<sup>129</sup> Cf. *idem*, p. 203.

<sup>130</sup> Cf. *idem*, p. 194.

o pintor tem um trabalho no qual o uso deste plano é expressivo e terá sido, provavelmente, uma inspiração para Wenders.

Da observação destas imagens, sobressai, desde logo, o jogo claro/escuro, havendo no entanto uma inversão, uma vez que na pintura de Hopper predomina a luz e no plano de Wenders a penumbra. Contudo, a composição é muito semelhante, uma vez que representa uma figura humana que caminha, durante a noite, ao longo de um passeio – que ocupa uma posição simétrica em ambas as imagens. A reduzida dimensão das personagens, face ao ambiente envolvente, pressupõe que o espectador está a observar de longe e salienta o isolamento da figura, a sua fragilidade. O ângulo sugere a observação furtiva através de uma janela. Uma vez mais o *voyeurismo* tão característico da obra de Hopper.



7 - *Night Shadows*. Edward Hopper, 1921. Água-forte (17,6x20,8 cm). Collection of Whytney Museum of American Art. Nova Iorque.



8 - Fotograma de *Don't come knocking*, Wim Wenders, 2005.

Para além da figura que se vê caminhar, existe em segundo plano um edifício - também ele em posição simétrica nas duas obras - que é bastante mais visível em Hopper do que em Wenders, dada a luminosidade da composição. A suposta presença de um poste, materializado em forma de sombra em Hopper, tem paralelo na existência física do poste no plano de Wenders.

As imagens são muito semelhantes, contudo Wenders compôs o seu plano em espelho da ilustração de Hopper, surgindo a composição espacialmente simétrica. O único elemento que contraria esta tendência é o facto de a figura humana se dirigir na mesma direcção em ambas as imagens.

### **A presença do comboio**

Os comboios, frequentemente presentes na obra de Hopper, surgem também no filme *Don't come knocking*, em diferentes cenas. Este meio de transporte associa-se à modernidade e a toda uma conjuntura muito característica da América que Hopper e Wenders representam nas suas obras.

O comboio constitui pois um símbolo que os dois autores utilizam em imagens análogas (9 e 10). Um dos aspectos que salta mais à vista é o facto de na imagem de Wenders o movimento ser muito mais perceptível. O parentesco estético entre cinema e pintura baseia-se na ideia de que o cinema sucede à pintura como dispositivo de tradução simbólica de formas de ver e olhar o mundo<sup>131</sup>. O movimento aparente das imagens é mais verosímil na imagem cinematográfica do que na imagem pictórica. Contudo, esse movimento é na verdade uma ilusão pois consiste em projectar imagens fixas que se sucedem a um ritmo regular<sup>132</sup>.

---

<sup>131</sup> Cf. Jacques Aumont - *Dicionário teórico e crítico do cinema*. Op. cit., p. 196.

<sup>132</sup> Cf. *idem*, p. 172.



9 - *Railroad train*. Edward Hopper, 1908. Óleo sobre tela (61x73,3 cm). Addison Museum of American Art, Massachusetts.



10 - Fotograma de *Don't come knocking*, Wim Wenders, 2005.

Pelo motivo utilizado, o comboio, e pelo aparente movimento das imagens, percebe-se que aquilo que as une é a questão do visual, que na acepção de Aumont:

(...) é um visível já organizado pela visão humana: O visível é dado a ver. O visual está no ver (...) no que diz respeito às artes a esfera do visual inclui tanto o aspecto representativo (a analogia visual) como o aspecto plástico (a forma, na medida em que trabalha o material visual).<sup>133</sup>

O que se observa nas imagens é que ambas são trabalhadas de uma forma semelhante, fazendo sobressair os aspectos representativos e plásticos,

---

<sup>133</sup> *Idem*, p. 260.



que se prendem com a organização da superfície da imagem: disposição geral das linhas, movimento de conjunto, arranjo das luzes e das sombras e dos objectos, «atmosfera afectiva» da acção representada, etc.<sup>134</sup>.

### **Figuras femininas e tonalidades em pastel**

Nas imagens seleccionadas para análise (11 e 12) existem dois aspectos distintos que merecem atenção. Por um lado o facto de a figura central ser uma mulher e por outro a utilização de tons pastel, tão característicos da pintura de Hopper.



11 - *Compartment C, Car 293*, Edward Hopper, 1938. Óleo sobre tela (50,8 x 45,7 cm). Coleção IBM Corporation. Armonk, Nova Iorque.

---

<sup>134</sup> Cf. *idem*, p. 60.



12 - Fotograma de *Don't come knocking*, Wim Wenders, 2005.

Apesar de em *Don't come knocking* existir um forte contraste entre o verde e o castanho, optou-se por esta imagem por ser a primeira vez que os tons de verde são apresentados no filme e pelo facto de serem muito idênticos aos que Hopper utiliza.

Em ambas as imagens, as tonalidades são trabalhadas de forma a apresentar uma textura e uma luz diferenciadas em toda a sua superfície. Pelo facto de o verde ser uma cor fria e os tons pastel serem esbatidos, e por isso mais tristes, esta cor vem reforçar uma das temáticas mais presentes em ambas as obras: a solidão.

A força das imagens vem essencialmente da cor. «Apesar das especificidades da cor no cinema, o modelo crítico e estético continua, quase sempre, a ser a pintura»<sup>135</sup>. Nas obras de Hopper e de Wenders, ou no caso concreto das imagens que se apresentam, a forte ligação cinema-cor-pintura é extremamente notória e reforça a ideia de que o imaginário fílmico foi desde sempre influenciado pela pintura. Lembre-se que mesmo as primeiras películas eram coloridas à mão.

A única presença é a de uma mulher, que aparentemente se encontra alheada de tudo o que a rodeia. A figura é feminina, como acontece frequentemente nos quadros de Hopper, e o local onde se encontra existe quase e apenas como um pretexto.

É relevante aludir à relação que se estabelece entre o verde pastel, a figura feminina e a solidão, uma vez que em qualquer outro contexto não teria a

---

<sup>135</sup> Cf. *idem*, p. 65.

relevância que tem nesta análise. É como se cada um destes elementos se complementasse, atribuindo a cada uma das imagens uma maior intensidade.

Para Aumont, a especificidade da cor no cinema partiu sempre do modelo crítico e estético da pintura. Desde sempre a pintura esteve presente no imaginário fílmico sob três grandes formas: a ficcionalização, a imitação e a análise. Foi na tentativa de imitar supostas leis cromáticas que o cinema se inspirou na pintura. No caso concreto de Wenders é notória a influência de Hopper no que diz respeito à utilização da cor <sup>136</sup>.

---

<sup>136</sup> Cf. *idem*.

## Conclusão

Numa primeira instância, a principal conclusão a que se chega prende-se com o conceito mais lato de imagem. Esta é um meio de comunicação único, uma vez que é um análogo (quase) perfeito do real e por isso transporta o sujeito para um imaginário muito vasto, povoado de várias outras imagens.

Assim, depreende-se que a função maior da imagem é comunicar com o espectador, para que entre os dois circule informação. Para que a imagem possa comunicar com o espectador, é necessário que este a observe. Neste contexto surge a questão do olhar, ou seja, a “ferramenta” que permite, a quem observa, atribuir um sentido ao que vê.

No que diz respeito à comparação que se faz entre cinema e pintura, conclui-se que as duas artes se aproximam e afastam, mas que no entanto têm em comum uma premissa muito forte, que é o facto de cada uma delas ter subjacente uma narrativa que, uma vez mais, permite ao observador interpretar as imagens que surgem diante dos seus olhos.

O caso concreto da obra de Edward Hopper e do filme *Don't come knocking* de Wim Wenders é diferente. Essa diferença assenta desde logo no facto de o filme de Wenders ser assumidamente inspirado na obra de Hopper, o que desde logo potencia uma relação entre eles.

Os “códigos artísticos” que os autores utilizam são muito semelhantes e, por isso, os seus universos imagéticos estão intimamente ligados. Apesar de Wenders não fazer uma “colagem” aos quadros de Hopper, acaba por mergulhar no seu universo e pensar cada plano de uma perspectiva hopperiana.

Conclui-se ainda que não é só pelas questões mais formais que os autores partilham o mesmo universo, é também pelo conteúdo que se afere da obra cinematográfica e da obra pictórica. Ao nível temático percebe-se, por exemplo, que a solidão em que as personagens do filme e dos quadros de Hopper vivem é muito semelhante.

Assim, Wenders e Hopper são ao mesmo tempo cineasta/pintor e pintor/cineasta, respectivamente, uma vez que é impossível analisar ambas as obras, sem que se faça uma ligação entre cinema e pintura.

Sabe-se que Wenders iniciou a sua carreira como pintor, o que é notório ao longo de toda a sua obra. No caso de Hopper, pode-se ser levado a pensar que, se este tivesse seguido uma carreira de cineasta, teria feito, provavelmente, alguns dos planos mais belos da história do cinema.

*Don't come knocking* não é a obra-prima de Wenders, contudo é um filme extremamente significativo no que diz respeito a ligar-se à pintura e a recriar, de uma forma quase perfeita, o imaginário *hopperiano*.

A coexistência da pintura de Hopper e do filme *Don't come knocking* constitui um bom exemplo de como o cinema e a pintura se podem ligar de forma admirável.

## Bibliografia

- ACADEMIA DAS CIÊNCIAS DE LISBOA – *Dicionário da língua portuguesa contemporânea*. Lisboa: Academia das Ciências de Lisboa e Editorial Verbo, 2001. 3809 p.
- ALMEIDA, Bernardo Pinto de – *O plano de imagem: espaço da representação e lugar do espectador*. Lisboa: Assírio & Alvim, 1996. 251 p. ISBN 972-37-0407-2.
- ARCHER, Michael – *Arte contemporânea: uma história concisa*. Trad. de Alexandre Krug e Valter Lellis Siqueira. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 263 p. [1.<sup>a</sup> ed.: 1997]. ISBN 85-336-1464-0.
- ARGAN, Giulio – *Arte e crítica de arte*. Trad. de Helena Gubernatis. Lisboa: Editorial Estampa, 1998. 167 p. [1.<sup>a</sup> ed.: 1995]. ISBN 972-33-0899-1.
- ARNHEIM, Rudolf – *Art and visual perception – A Psychology of the Creative Eye*. Berkeley. Los Angeles: University of Califórnia Press, 1997. 408 p.
- AUMONT, Jacques – *El ojo interminable – Cine y Pintura*. Trad. de António López Ruiz. Barcelona: Paidós, 1997. 208 p. ISBN 84-493-0269-2.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel [et al.], *A estética do filme*. 2.<sup>a</sup> ed. São Paulo: Papyrus Editora, 2002. 310 p. ISBN 8530803493.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel – *L'analyse des films*. 2<sup>e</sup> éd. Paris: Nathan, 2004. 234 p. ISBN 978-2-200-34107-7.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel - *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008. 287 p. ISBN 978-989-95884-4-8.
- AUMONT, Jacques – *A imagem*. Trad. de Marcelo Félix . Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2009. 247 p. ISBN 978-989-95884-5-5.
- BARROSO, Eduardo Paz – *A locomotiva dos sonhos – crítica, cinema e arte Contemporânea*. Porto: Edições Universidade Fernando Pessoa, 2008. 224 p. ISBN 978-989-643-000-9.

- BAUDELAIRE, Charles - *O pintor da vida moderna*. Trad. de Adolfo Casais Monteiro. Lisboa: Inquérito, 1941. 68 [1] p.
- BAZIN, André - *O que é o cinema?*. Trad. Ana Moura. Lisboa: Livros Horizonte, 1992. 390 p. ISBN 972-24-0826-7.
- BÉNARD, João [et al.] - *Cinema e pintura*. Trad. de João Pedro Bénard. Lisboa: Cinemateca Portuguesa, Museu do Cinema, 2005. 337 p. ISBN 972-619-222-6.
- BENJAMIN, Walter [et al.] - *Estéticas do cinema - Arte e Sociedade n.º 4*. Lisboa: Publicações D. Quixote, 1985. 159 p.
- BENJAMIN, Walter - *Sobre arte, técnica, linguagem e política*. Trad. de Maria Luz Moita, Maria Amélia Cruz e Manuel Alberto. Lisboa: Relógio d'Água, cop. 1992. 235 [2] p. ISBN 972-708-177-0.
- BONITZER, Pascal - *Peinture et cinéma: décadrages*. Paris: Cahiers du Cinéma, 1985. 108 [2]p.
- BRANCO, Rosa Alice - *O que falta ao mundo para ser quadro*. 1ª ed. Limiar, 1993. 78 [2] p.
- CALABRESE, Omar - *Como se lê uma obra de arte*. Trad. de António Maia Rocha. Lisboa: Edições 70, 1997. 144 p. [1.ª ed.: 1993]. ISBN 972-44-0963-5.
- CALABRESE, Omar - *A linguagem da arte*. Trad. de Armandina Puga. Lisboa: Editorial Presença, 1986. 190 p. [1.ª ed.: 1985].
- CHIPP, Herschel B. [com a colaboração de Peter Selz e Joshua C. Taylor] - *Teorias da arte moderna*. Trad. de Waltensir Dutra [et al.]. 2.ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999. 675 p. [1.ª ed.: 1968]. ISBN 85-336-0545-5.
- DELEUZE, Gilles - *A imagem-movimento*. Trad. Rafael Godinho. Lisboa: Assírio e Alvim, 2004. 292 p. ISBN-972-37-0958-9.
- D'OREY, Cármen - *O que é a arte? - A perspectiva analítica*. Trad. de Vítor Silva e Desdério Murcho. Lisboa: Dinalivro, 2007. 138 p. ISBN 978-972-576-470-1.

- DORFLES, Gillo - *O dever das artes*. Trad. de Baptista Bastos e David de Carvalho. 4ª ed. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1999. 274 p. [1.ª ed.: 1959; rev.: 1967]. ISBN 972-20-0257-0.
- FERRARI, Silvia - *Guia de história da arte contemporânea. Pintura, escultura, arquitectura: os grandes movimentos*. Trad. de Maria Jorge Vilar de Figueiredo; introd. de Rossana Bossaglia. Lisboa: Editorial Presença, 2001. 216 p. ISBN 972-23-2777-1.
- FOSTER, Hal [et al.] - *Vision and visuality*. Seattle: Bay Press, 1988. 135 p. ISBN 0-941-92010-0.
- FRANCASTEL, Pierre - *A imagem, a visão e a imaginação: objecto fílmico e objecto plástico*. Trad. de Fernando Caetano. Lisboa: Edições 70, 1998. 238 p. [1.ª ed.: 1983]. ISBN 972-44-0984-8.
- GOLDBERG, RoseLee - *Performance art: from futurism to the present*. London: Thames & Hudson, 2001. 232 p. [1ª ed.: 1979]. ISBN 0-500-20339-3.
- GOODRICH, Lloyd - *Edward Hopper*. New York: Harry N. Abrams, 1976. 158 p.
- GOMBRICH, E. H. - *A arte e a ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica*. Trad. Raul de Sá Barbosa. São Paulo: Martins Fontes, 1986. 383p.
- GRILO, João Mário - *Homem imaginado - cinema, acção, pensamento*. Lisboa: Livros Horizonte, 2006. 166 p. ISBN 972-24-1427-5.
- GRILO, João Mário - *As lições do cinema - manual de filmologia*. Lisboa: Edições Colibri/Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa, 2008. 216 p. ISBN 978-972-772-705-6.
- HESS, Walter - *Documentos para a compreensão da pintura moderna*. Trad. de Ana de Freitas e José J. A. dos Santos. Lisboa: Livros do Brasil, 2001. 271 p. [1.ª ed.: 1961]. ISBN 972-38-0318-6.
- JOLY, Martine - *Introdução à análise da imagem*. Trad. de José Rodil. Lisboa: Edições 70, 1994. 173 p. ISBN 978-972-44-1389-1.



- JOURNOT, Marie-Thérèse, *Vocabulário de cinema*. Lisboa : Edições 70, 2009. 170 p. ISBN 9789724415604.
- LUCIE-SMITH, Edward – *Movements in art since 1945*. 3<sup>rd</sup> ed. London: Thames & Hudson, 1987. 288 p. [1<sup>st</sup> ed.: 1969; rev. 1984]. ISBN 0-500-20197-8.
- MORIN, Edgar – *O cinema ou o homem imaginário*. Trad. António Pedro Vasconcelos. Lisboa: Relógio de Água Editores, 1997. 249 p.
- MUKAROVSKY, Jan – *Escritos sobre estética e semiótica da arte*. Trad. de Manuel Ruas. Lisboa: Editorial Estampa, 1993. 350 p. [1.<sup>a</sup> ed.: 1975]. ISBN 972-33-0926-2.
- NOGUEIRA, Isabel - “Don’t come knocking: a América de Edward Hopper e de Wim Wenders ou do pintor cineasta e do cineasta pintor”. *Argumento*. Viseu: Cineclube de Viseu. N.º 129 (Set. - Nov. 2008), p. 9-12.
- PERRY, Gill; WOOD, Paul (ed.) – *Themes in contemporary art*. London: The Open University, 2004, p. 137-180. ISBN 0-300-10297-6.
- PRADEL, Jean-Louis – *A arte contemporânea*. Trad. de Fernando Brazão; rev. de Ruy Oliveira. Lisboa: Edições 70, 2001. 143 p. [1.<sup>a</sup> ed.: 1992]. ISBN 972-44-1116-8.
- READ, Herbert – *A filosofia da arte moderna*. Trad. de Maria José Miranda. Lisboa: Editora Ulisseia, s.d. 331 p. [1.<sup>a</sup> ed.: 1952].
- ROSEN, Robert – *Art and Film Since 1945: Hall of Mirrors*. Los Angeles: Museum of Contemporary Art, 1996. 327 p.
- SARDO, Delfim – *The enchanted wanderer in Michael Borremans. Weight*. Stuttgart: Hantje Cantz Verlag, 2008. 88p. ISBN 978-3-7757-2130-1.
- SARTRE, Jean- Paul – *A imaginação*. Trad. de Manuel João Gomes. Lisboa: Difel, 2002. 134 p. [1.<sup>a</sup> ed.: 1936] ISBN 972-29-0585-6.
- SCHEFER, Jean Louis; COSTA, João Bénard - *Cinema e pintura*. Trad. De João Pedro Bénard Lisboa: Cinemateca Portuguesa, Museu do Cinema, 2005. 337 p. ISBN 972-619-222-6.

SCHMIED, Wieland - *Edward Hopper: portraits of America*. Trad. de John William Gabriel. New York: Prestel, 1995. 126 p. ISBN 3-7913-1485-8.

TROYEN, Carol [et al.]. - *Edward Hopper*. London: Thames & Hudson, 2007. 263 p. ISBN 978-0-500-09337-5.

VIVEIROS, Paulo - *A imagem do cinema*. Lisboa: Edições Lusófonas, 2003. 151 p. ISBN 972-8296-93-2.

WENDERS, Wim - *A lógica das imagens*. Trad. De Maria Alexandra Lopes. Lisboa: Edições 70, 1990. 152 p.