

## OBJETOS DO DESEJO DE WIM WENDERS

**Autoras:** Renira Rampazzo Gambarato [1] - [renira@msn.com](mailto:renira@msn.com) e Simone Malaguti [2] - [simonemalaguti@yahoo.com.br](mailto:simonemalaguti@yahoo.com.br)

### Resumo:

Este artigo objetiva analisar os objetos enquanto signos no contexto estético do cinema, mais especificamente na obra do cineasta alemão Wim Wenders. No cinema, os objetos traduzem o interior das personagens, num jogo cujas regras se baseiam no compromisso ético-estético com o conceitual da narrativa. Para tanto, desenvolvemos metodologia específica para viabilizar tais análises à luz da semiótica peirceana e estudos intermediais.

**Palavras chave:** cultura material, cinema, design, semiótica, intermedialidade.

### Abstract:

This article aims to analyze the objects as sign in the aesthetic context of the cinema, more specifically in the German film director Wim Wenders' work. In the movies the objects translate the character's interior, in a game which rules are based on the ethical-aesthetical commitment with the conceptual of the narrative. Therefore, we developed a specific methodology to make such analyses in the sense of peircean semiotics and intermedial studies.

**Keywords:** material culture, cinema, design, semiotics, intermediality.

Desejos são polimórficos. O desejo humano, enquanto expectativa consciente (ou inconsciente) de possuir algo, pode se manifestar "de" e "em" variadas formas. O alvo do desejo, da pulsão, pode ser uma pessoa, um objeto parcial, real ou fantástico. Rompe os limites e a fixidez da necessidade ou instinto biológico.

*Quando, na "Interpretação dos Sonhos" (1900), Freud faz corresponder a satisfação da necessidade à realização de uma ação específica, ao passo que a realização do desejo estaria vinculada à identidade perceptiva, podendo se dar pela via da alucinação, o que está em jogo é a própria complementaridade sujeito-objeto no que se refere ao desejo humano. O objeto não deixa de ser necessário, mas admite uma tal variabilidade que pode ser, inclusive, um objeto alucinado. O sujeito não se liberta do objeto, mas torna-se mais livre na medida em que é ele que o constitui enquanto tal; sua existência está condicionada a uma escolha do sujeito, escolha que pode, inclusive, contrariar os modelos de adaptação biológica do homem ao seu ambiente (Gerpe, 1998) (grifos nossos).*

Essa liberdade de escolha na eleição de um objeto de desejo - em meio à diversidade de formas e sentidos passíveis de despertar um desejo, um anelo - pode deixar ver a identidade de quem faz a escolha. Nessa medida, a encenação fílmica pode funcionar como palco, o ambiente propício para dar vazão às pulsões humanas. A ilusão de realidade imediata provocada pelo cinema é responsável pela forte empatia e identificação por parte dos espectadores. É reconhecimento mútuo.

Quais seriam, então, os objetos do desejo do aclamado cineasta alemão Wim Wenders? Existiriam, de fato, objetos capazes de desvelar os desejos de Wenders? Quais interpretantes um objeto encerrado no interior de um filme pode gerar? No intuito de investigar essas questões pertinentes ao design e ao cinema, encontrar quais seriam, de fato, esses objetos e seus contextos e, por fim, analisá-los à luz de uma metodologia especificamente construída para tal propósito, é que este artigo se apresenta.

### O material da cultura

Incontestavelmente, encontramos-nos rodeados de objetos, conseqüentemente, rodeados de História e muitas histórias. Um objeto é mais que cor, forma, textura, matéria-prima, funcionalidade. É razão, ideologia, contexto, emoção, sensação... comunicação (Glassie, 1999).

Objetos são contadores de histórias, signos dispostos ao constante devir de interpretantes gerados *ad infinitum*. São fruto das sensações de quem os cria e de quem (ou o que) lhes atribui significação, num diálogo contínuo de estímulos, senso e sensibilidade entre interior e exterior. Um *continuum* entre mente e matéria, interioridade e exterioridade no sentido mesmo do sinequismo em Peirce (1839-1914). Objetos são instrumentos sensoriais e emocionais, de construção, preservação e diferenciação de identidades. São identificadores e caracterizadores da cultura material no tempo e no espaço e mantemos com eles ligação tão próxima, quanto a que mantemos com os seres humanos na vida cotidiana. Esse poder de mobilização dos objetos nos parece calcado nas sensações agradáveis e de continuidade ou permanência de algo que nos é muito querido que deles podem emanar.

A cultura material envolve o que o homem cria e utiliza na sua vida ordinária no intuito de extrair do ambiente que o cerca, seu *Umwelt*, aquilo de que necessita. E o que o homem necessita? Materialidade e imaterialidade. Assim, objetos funcionam como mediadores das próprias relações humanas, ou ainda, como mediadores entre o homem e o mundo. E é nessa medida que abordaremos as estreitas relações dos objetos do desejo nos filmes de Wim Wenders.

No cinema, os objetos traduzem o interior das personagens, num concomitante movimento revelador/dissimulador, explícito/implícito, num jogo cujas regras se baseiam no compromisso ético-estético com o conceitual da narrativa. Os objetos, o design de um filme, decorrem de um planejamento signico cujo fim último é "mostrar" uma certa história. Design não como ilustração da narrativa/roteiro (no sentido mero de ornar ou descrever o texto), mas como o próprio movimento de construção de significação possibilitada por todos os caracteres constituintes do design (cores, formas, texturas, materiais...). Trata-se de tradução intersemiótica. Tradução sem perdas por mudar de linguagem, através das imagens do cinema a riqueza do ícone se revela na variabilidade de interpretantes possíveis de serem gerados pelo intérprete, sem perder a alteridade do nível indicial (característico da visualidade) que deixa suas marcas, pegadas claras do caminho de ligação entre o signo representado e o objeto (conteúdo) de referência. Imagens podem dizer mais de sentimentos que palavras:

O design de um filme faz parte dele, integra, é o próprio conteúdo. Afinal, "objetos não podem ser acumulados e dispensados com a mesma rapidez que as palavras podem ser proferidas" (Nöth, 1995: 441). O design explicita o que já estava presente na narrativa, mas talvez pulverizado. É a riqueza da ambigüidade. Delega aos objetos sintaxe e semântica próprios. Objetos são signos que significam idéias, ideais, traduzem pensamentos. Fazem parte da sintaxe do

filme (assim como a montagem, o corte, a edição...) justamente por designarem a semântica. Constituem uma gramática, um sistema de signos que permite designar as coisas pela tradução daquilo que elas poderiam significar dentro do filme que, por sua vez, é uma outra linguagem. O design dos filmes deixa mais clara a lógica da narrativa, contribui para o entendimento, colocando em relação concreta conteúdos dispersos.

Os objetos nos filmes de Wenders, para além de traduzirem o ambiente interno e externo das personagens, colaborando para a narração da história, traduzem, também, a ética e a estética do diretor, são parte de um texto maior, que abordaremos mais adiante. O cinema de Wenders, em si, é um objeto de desejo e de consumo contemporâneo.

## O desejo Wenders

O cineasta Wim Wenders nasceu em 1945 no solo alemão do pós-guerra, ou seja, num território maculado de sangue e coberto de escombros, por onde circularam ao mesmo tempo sobreviventes, heróis, vítimas, civis, soldados, vilões, culpados e inocentes e cujo controle era dos aliados, principalmente dos Estados Unidos.

Os americanos contribuíram para a fantasia daquelas crianças alemãs do pós-guerra com seus objetos, utensílios e "sistemas"; símbolos do novo e até de uma esperança num país que recomeçava do zero. Tais objetos eram jogados dos caminhões ou aviões militares, distribuídos pessoalmente ou exibidos na sociedade pelos soldados estacionados. Tratava-se tanto de alimentos e guloseimas originalmente americanos como, por exemplo, chiclete, chocolate e coca-cola; quanto de vestuário: o *jeans*; de ritmos musicais: o *rock 'n' roll*, o *jazz*, a *beatmusic*; de gêneros filmicos: o *western* e filmes de *gangsters*; de equipamentos: *jukebox*, *flipperama*.

A análise da obra e dos depoimentos do cineasta comprova que havia nele um desejo não só de documentar essa situação como, também, de desvendar, reagir e até achar uma solução para este estado de crise, mal-estar pessoal e embate entre língua, verdade e sociedade. Esse estilo corresponde a uma postura pós-moderna de fazer cinema, descrita, por exemplo, por Serge Daney (1983). Conforme o estudioso, a característica fundamental para o cinema pós-moderno ou "maneirista" é que de trás da imagem pergunta-se sempre uma outra imagem. É claro que podemos entender "esse de trás da imagem" como uma metáfora daquilo que "está na imagem", dos elementos imagéticos constituintes e àquilo ao qual a imagem pretende conduzir. Aqui entendemos estar a importância da análise da cultura material no cinema de Wenders, pois há objetos que além de cumprirem com a mera função de objetos de cena - no sentido de serem constituintes intrínsecos ou técnicos de um cenário - são usados intencional e repetidamente na estética de Wenders, como a coca-cola e a *jukebox* que, não por coincidência, eram os objetos mais desejados na infância e juventude da geração de Wenders.

## Metodologia desejada

Wim Wenders tornou-se conhecido pelos seus filmes e pela qualidade deles. Sua produção artística, contudo, não se limita à sua contribuição para a história do cinema, é bem mais ampla: conta com críticas, fotos, comerciais, livros foto-poéticos, roteiros de filme, livros com ensaios e entrevistas e CDs (em geral, com o mesmo predicado dos filmes). Portanto, para constatar os objetos do desejo de Wenders e analisá-los, se fez necessário delimitar um corpus, selecionando filmes e objetos e criar critérios e categorias metodológicas para análise.

Partimos da filmografia de Wenders que, em si, já é bastante diversa: engloba tanto filmes de curta, como de longa-metragens; ficcionais e documentais; mono e policromáticos; para televisão e para o cinema; de produções europeias e americanas desde 1967. Nossa proposta restringe-se aos longas-metragens em preto-e-branco e coloridos realizados nas primeiras décadas de trabalho do cineasta, pois tais filmes contêm elementos estéticos específicos de Wenders - antecipam, por assim dizer, trabalhos futuros - e são, portanto, os mais representativos de sua carreira. Os filmes escolhidos foram:

**1- *Die Angst des Tormanns beim Elfmeter*** (O medo do goleiro diante do pênalti) de 1971, primeiro longa-metragem de ficção. Colorido.

**2- *Alice in den Städten*** (Alice nas cidades), de 1974, primeiro longa-metragem de ficção. Preto-e-branco.

**3- *Falsche Bewegung*** (Falso movimento), de 1975, terceira longa-metragem de ficção. Colorido.

**4- *Der Himmel über Berlin*** (Asas do desejo), de 1987, oitavo filme de longa-metragem de ficção. Preto-e-branco e colorido. Ápice da carreira do cineasta, considerando-se os prêmios, a crítica e a recepção.

Durante as análises, nossa atenção voltou-se para a aparição de objetos industriais de uso cotidiano (microobjetos), excluindo-se, portanto, os de arquitetura e meios de transporte (macroobjetos). Como resultado, um número elevado de objetos foi detectado. Partiu-se, portanto, de uma **análise quantitativa**, que selecionou objetos pelo número de vezes que apareciam em cada um dos quatro filmes e, **qualitativa**, que selecionou os objetos a partir de sua relevância e expressividade. Desse contexto, emergiu uma taxonomia de categorias temáticas, cujas origens provêm da própria filmografia de Wim Wenders, mais especificamente, dos quatro filmes selecionados. Tais categorias correlacionam-se, ainda, a outros conceitos, idéias e sentimentos que citados aqui, expandem a aplicação da categoria, enriquecendo a análise dos objetos.

**1- *Angústia***, termo obtido de *Die Angst des Tormanns beim Elfmeter* (O medo do goleiro diante do pênalti). Objetos: poltrona, cadeira de balanço, espelho. Correlações: aflição, insatisfação, introspecção, cisma, sentimento de limitação, claustrofobia, opressão, estreiteza.

**2- *Cidade***, de *Alice in den Städten* (Alice nas cidades). Objetos: televisão, câmera fotográfica, rádio, jornal, *jukebox*, foto, cartão postal, caderno/bloco de anotação. Correlações: civilização, cultura, informação, sociabilidade, complexidade, concentração, expansão.

**3- *Movimento***, de *Falsche Bewegung* (Falso movimento). Objetos: mala, guarda-chuva, chave. Correlações: a caminho, abertura, trânsito, transitório, partida, chegada, em transe, transformação, devir, impulso, circulação.

**4- *Céu***, de *Der Himmel über Berlin* (Asas do Desejo<sup>[3]</sup>). Objeto: relógio. Correlações: tempo, espaço, hora, cronologia, eterno, ventura, aventura, mente, asas, sem limite, atemporal.

Dentre esse leque de objetos "desejados" foram escolhidos quatro para a análise, a saber: poltrona, televisão, mala e relógio. Cada um deles é o mais representativo de sua categoria, tanto pela quantidade de vezes que aparecem nos filmes (resultado da análise quantitativa) como pela forma que ocorrem: em tomadas tanto inusitadas quanto usuais, o que lhes confere maior relevância e expressividade (resultado da análise qualitativa) no conjunto das obras.

Além dos **critérios** de **relevância** e de **expressividade**, consideramos também o de **funcionalidade** para explorar minúcias e especificar o papel de tais objetos nos filmes. E para analisá-los dentro do objetivo deste trabalho, amparamo-nos em uma terminologia predominantemente lingüística ao criarmos os critérios e as funções qualitativas, pela ausência mesmo de nomenclatura mais adequada para a abordagem do tema.

**1- Critério de relevância.** Esse critério depende, num primeiro momento, dos resultados da análise quantitativa, ou seja, do número de vezes que os objetos ocorrem no filme. Um objeto com um número muito alto de aparições tem maior potencialidade de ser um item predileto e, conscientemente, usado pelo diretor do filme. O mesmo pode ocorrer para o objeto que aparece uma única vez, porém com ressaltado. Numa segunda etapa, deve-se considerar se tais objetos têm uma relevância maior ou menor para o contexto no qual estão inseridos.

**2- Critério de expressividade.** Esse critério tem em vista os princípios *brechtinianos* para identificar como um objeto é impactante, ou seja, se chama a atenção do espectador pela tomada ou montagem cinematográfica. Contudo, esse impacto que um objeto é capaz de causar (enquanto qualidade de sentimento, característica da primeiridade fenomenológica de Peirce), pode se manifestar de maneiras diferentes. Assim, subdividimos a expressividade nas seguintes subcategorias:

**2.1- Estranhamento:** estratégia construída a partir do desvio do uso padrão da linguagem cinematográfica (em termos técnicos, de enquadramento, montagem) cujo objetivo é chamar a atenção do espectador para algum aspecto daquele objeto dentro da cena. Por exemplo, se os objetos aparecerem em tomadas inusitadas a ponto de despertarem o *nonsense*.

**2.2- Singularização:** minuciosidade, particularização que faz notar por alguma coisa fora do comum como, por exemplo, quando um *closeup* é tão próximo e demorado, a ponto de causar uma deformação na imagem do objeto.

**2.3- Surpresa:** o imprevisto que causa admiração e/ou espanto. O choque que a disposição de determinado objeto pode suscitar na cena. O surpreendente revela o que estava escondido, inconsciente.

**2.4- Êxtase:** exaltação de sentidos e sentimentos, arrebatamento! Na produção de excitação, a comunicação se concretiza. Roland Barthes (1982) nomeia essa excitação, no âmbito da fotografia, de *punctum*: aquilo que atinge diretamente o observador, que salta em sua direção. O *punctum* de uma imagem não é o mesmo para todas as pessoas, é dependente de um interesse particular por ela. Paralelamente, poderíamos considerar que no cinema há cenas em que os objetos funcionam como *punctum*, atraindo para si a atenção do espectador de tal sorte que o êxtase é a melhor tradução da sensação decorrente.

**3- Critério de funcionalidade:** Um objeto relevante e expressivo, certamente estará cumprindo com uma ou mais funções dentro do contexto do filme. Para a funcionalidade criamos as seguintes subcategorias:

**3.1- Função cenográfica:** é a mais trivial dentre aquelas que um objeto pode ocupar no filme. Liga-se à criação e adequação do cenário em relação a um ambiente. Sua função será, portanto, de objeto de cena.

**3.2- Função semântica:** é a que procura estabelecer um significado (interpretante) entre o objeto (objeto) e a imagem em que aparece (signo). Trabalhamos no nível da denotação e da conotação, com a capacidade metafórica, metonímica e sinedóquica da montagem cênica (Mônaco, 1980).

**3.3- Função sinestésica:** trata exatamente do despertar de sensações, em geral, outras àquelas que tal objeto mais comumente provoca. A função sinestésica é apelativa também, pois visa atingir profundamente nossa percepção, acionando nosso repertório visual, verbal, cromático, olfativo, musical, entre outros; para causar emoção e comoção.

**3.4- Função referencial:** aponta para outras artes, linguagens e contextos extrafilêmicos incorporados. A exemplo do critério da área de estudos sobre intertextualidade (Broich e Pfister, 1985), este é o critério que mede a intensidade da incorporação e marcação de referências a "outros textos". Esta função poderá ser mais intensa na medida em que o outro texto for mais mencionado, tematizado, interpretado e etc... Dependendo do grau desta função poder-se-á detectar ocorrências intermediais, ou seja, se há processos de constituição de significados através do contato entre o filme e outros meios de comunicação (Rajewsky, 2002).

**3.5- Função dialógica:** dispõe-se à recontextualização da referência. "Este critério retoma os princípios bakhtinianos de dialogismo para identificar a tensão resultante no confronto do significado da referência, no contexto original, com relação ao significado no filme (contexto novo). A referência atestará tensão dialógica se ocorrer um posicionamento crítico na sua recontextualização; se só confirmar o sentido do contexto antigo, a referência terá um grau baixo de dialogicidade intertextual" (Malaguti, 1998: 41).

**3.6- Função ideológica:** ideologia = atribui a origem das idéias humanas às percepções sensoriais do mundo externo. No *marxismo*, conjunto de idéias presentes nos âmbitos teórico, cultural e institucional das sociedades, que se caracteriza por ignorar a sua origem materialista nas necessidades e interesses inerentes às relações econômicas de produção, e, portanto, termina por beneficiar as classes sociais dominantes. Totalidade das formas de consciência social, o que abrange o sistema de idéias que legitima o poder econômico da classe dominante (ideologia burguesa) e o conjunto de idéias que expressa os interesses revolucionários da classe dominada (ideologia proletária ou socialista). Sistema de idéias (crenças, tradições, princípios e mitos) interdependentes, sustentadas por um grupo social de qualquer natureza ou dimensão, as quais refletem, racionalizam e defendem os próprios interesses e compromissos institucionais, sejam estes morais, religiosos, políticos ou econômicos. Conjunto de convicções filosóficas, sociais, políticas etc. de um indivíduo ou grupo de indivíduos.

**3.7- Função auto(r)-reflexiva:** dirige-se à relação do autor com o seu próprio filme. Com este critério nos referimos à relevância de interferências de elementos e dados pessoais do próprio autor no decorrer do filme e de suas aparições na tela. Estamos, portanto, falando de uma relação de elementos intrafilêmicos que se referem à realidade extrafilêmica.

**3.8- Função estética:** trata das questões formais do design dos objetos. Este critério visa tanto a materialidade constituinte dos objetos pela forma, cor, textura, material, dimensões, funcionalidade; como o movimento estético em que estão inseridos, por meio do qual detectaremos a intenção artística, os pressupostos teóricos e as origens culturais da manifestação estética. O design dos objetos não tem a pretensão de se manter significativo por tempo indeterminado, mas como expressão de uma dada cultura, numa certa época, acaba por refletir seu *Zeitgeist*, ou espírito do tempo. No intuito de reconhecer o *Zeitgeist* do qual os objetos em questão estão imbuídos, essa função também se aplica.

Os critérios aqui propostos objetivam dar os passos iniciais em direção à uma tipologia para diferenciar e avaliar as ocorrências visuais de objetos em ambientes ficcionais.

O desejo em análise

Assim como a lingüística, a recente ciência da imagem também se refere à tradução tomando o termo no seu sentido amplo. Trata-se da transcrição e transposição de elementos em um contexto para outro, no qual o significado do segundo é pré-determinado pelo original. Este, por sua vez, também está no novo contexto, porém recoberto por ele. Wetzel (2002) afirma que “nas imagens a visibilidade também é ‘transdeterminada’ (...) por uma passagem de condensação visual. (...) Cada imagem contém, portanto, material de outra imagem ao mesmo tempo em que oferece uma outra imagem”. É nesse contexto, o da semiótica, que situamos nosso trabalho: quando vemos os objetos no filme, estamos somente diante da imagem (signo) desse objeto, ou seja, diante da idéia daquele objeto transmutada visualmente e transposta para a tela de acordo com os processos técnico-econômicos de então. Portanto, o objeto-sígnio da tela é o objeto da realidade apenas parcialmente; carrega consigo dados que vão além da estética do real e que se formam dentro da própria infraestrutura da imagem ficcional, no nosso caso, a ficção fílmica.

### Poltrona

Os filmes em questão são das décadas de 1970 e 1980. O movimento estético que caracteriza esse período é o pós-moderno, com sua rejeição aos objetivos utópicos dos modernistas de buscar uma estética universal e empenho na produção de objetos mais lúdicos, coloridos e divertidos. Entretanto, o design dos objetos que se vê nos referidos filmes é um reflexo dos movimentos anteriores: justamente o modernismo e o funcionalismo alemão. O espírito do movimento moderno - característico da reconstrução da Alemanha no pós-guerra - está calcado no utilitarismo, ausência de ornamentos, emprego de materiais metálicos e sintéticos, tanto na arquitetura quanto no design. Estilisticamente, visa a simplicidade, limpeza e pureza, por meio da utilização de formas geométricas, adoção da ortogonalidade, da modulação, cores básicas (sobretudo preto e branco) e materiais tecnológicos. O legado funcionalista alemão - teoria dominante do modernismo - constitui a base estrutural na qual se edificou o design industrial desde a Bauhaus (1919), Escola Superior da Forma de Ulm (1953), até seu ápice na década de 1960. Nessa medida, os objetos dos filmes primam pela sobriedade de formas e cores, refletindo exatamente o *Zeitgeist* alemão. Com as poltronas presentes nos filmes não é diferente, afinal “a configuração do mobiliário é uma imagem fiel das estruturas familiares e sociais de uma época” (Baudrillard, 2002: 21).

As poltronas de descanso destacam-se nos filmes de Wenders não por serem objetos funcionais (função cenográfica), cuja utilidade nos parece óbvia, mas por acentuarem uma sociabilidade abrandada, ou mesmo renegada. Sentadas em poltronas caprichosamente confortáveis, com ângulos generosos de inclinação do encosto e a profundidade do assento (função estética), as personagens não precisam mais sustentar ou fixar o olhar sobre o outro. A posição que o corpo toma numa poltrona é um verdadeiro convite para o passeio ou retirada do olhar. Descontração do corpo, reclusão da alma (função semântica). Dessa maneira funcionam as tradicionais poltronas de descanso em Falso movimento. O medo do goleiro diante do pênalti e Asas do desejo. A poltrona (com balanço) de madeira escura e estofado xadrez em vermelho e preto ocupa lugar de destaque no quarto da bilheteira assassinada por Bloch, exatamente ao lado da cama. Com espaldar alto e reclinado e braços de descanso descreve, precisamente, o assento para o repouso do corpo e a atividade da mente. Nos enquadramentos das cenas no interior do quarto, a poltrona é enfaticamente procurada pelo foco da câmera (singularização). Situação semelhante ocorre em Falso movimento numa das salas da casa do industrial visitado por Wilhelm e seus amigos. Ali se encontra poltrona com braços em madeira clara e listras predominantemente vermelhas e brancas.

Em Asas do desejo, duas poltronas aparecem com grande expressividade em momentos distintos do filme. Primeiramente, a elegante poltrona reservada no topo de uma das escadas da biblioteca. Com estrutura metálica, revestimento de couro preto, linhas retas e simples, é o retrato da estética modernista predominante nos filmes. Motivo de longo *closeup*, mesmo quando nenhuma personagem a utiliza (singularização). Estrategicamente posicionada ao alto da escadaria, proporciona não apenas o descanso do velho que sente o peso do tempo e se senta, mas o deleite do ambiente mágico do interior da biblioteca, povoado por livros, homens, anjos em sintonia em preto-e-branco (função sinestésica). Ainda imersas na Berlin monocromática [4], as asas do desejo nos trazem o velho agora à procura do seu próprio tempo, que se perdeu com o fim da *Postdamer Platz* da sua juventude. Senta-se numa espaçosa poltrona tradicional de braços largos em meio à praça deserta, preterida (surpresa). O design da poltrona, a poltrona, os pensamentos do velho, o velho: relaxados, esquecidos, perdidos.

Em Alice nas cidades, a menina senta-se no saguão do aeroporto numa poltrona com têvé acoplada ao braço, própria para um ambiente de espera. Poltrona rígida em material plástico, sem requintes ou conforto especial, sustentada por uma estrutura metálica que interliga outras tantas poltronas idênticas. O design, neste caso, é propício não para afastar o olhar, mas para direcioná-lo à têvé. Não se trata de um assento profundo ou inclinado para ser aconchegante, ao contrário, é mais duro, tanto no material quanto na forma. Acolhe o corpo e o mantém alerta para a recepção das imagens da têvé, por tempo limitado.

Na realidade ficcional dos filmes analisados, a poltrona funciona como objeto representativo da categoria Angústia. Metaforicamente, acaba por encerrar em sua estrutura mesma as sensações de insatisfação, introspecção e estreiteza.

Televisão

A presença das mídias nos filmes de Wenders é muito importante. Na análise quantitativa, os veículos de comunicação são os que mais ocorrem e nos chamam a atenção no conjunto de obras de Wenders. Eles exercem diversas funções e permitem uma interpretação crítico-cultural bem mais ampla do que nos propomos aqui. Dentro do nosso propósito, ressaltamos a função 1) cenográfica, quando são mostrados como produtos de modelos variados inseridos em ambientes da vida cotidiana nos quais comumente são encontrados. Exemplo: televisões e rádios em salas de estar e

espera, livros e jornais em prateleiras, sobre a mesa ou ao lado da poltrona de um protagonista, cinema nas ruas da cidade, pelas quais o protagonista vaga e etc; 2) semântica, quando desempenham papéis tal qual um ator o faz no enredo; 3) sinestésica, quando despertam sensações nas personagens do filme, aumentam suas percepções perante o mundo e até diante de si mesmos e 4) referencial, ao chamar à memória filmes passados.

O exemplo que mais preenche o critério da expressividade, por estranhamento, é a cena do filme *Falso movimento*, na qual o grupo de viajantes está na sala de estar na casa do industrial e vemos uma televisão envolvida no seu plástico de proteção, como se nem tivesse sido ainda totalmente desembalada. O curioso é que ela está ligada, porém fora do ar, de modo que só vemos a tela vibrando em azul e cinza. É certo que atende à função cenográfica (é óbvia a presença de um aparelho de televisão numa sala de estar), mas a tela vibrante e fora de sintonia passa a exercer uma função dialógica também na medida em que sua contextualização aponta para uma crítica da realidade extrafílmica: a de um objeto de consumo que perdeu seu objetivo primeiro (informar e entreter) e se incorporou à vida diária ocupando simplesmente um espaço vazio. Esse aspecto crítico fica mais evidente ao relacionarmos a cena com o tema discutido pelas personagens: a solidão na Alemanha. Analisada sinestésicamente, a tela da tevê na casa do industrial, apesar de não mostrar imagens traz à mente igualmente essa sensação de irritabilidade e sua cor branco-azulada potencializa a frivolidade do meio.

Dentro desse contexto, no filme *Alice nas cidades* há uma cena de quebra da televisão: Philipp em seu quarto de hotel assiste à tevê e, em seguida, adormece. Uma montagem cênica mostra como Philipp sonha com aquilo que se pôde ver na tevê também, ou seja, percebemos que os sons e imagens da tevê se infiltram na sua mente e atingem seu sonho. Num ato de total descontrolo e irritabilidade, o protagonista golpeia e destrói a tevê como se estivesse lutando contra um outro ser (surpresa). Mas, sendo a televisão inanimada, o efeito dela sobre o espectador é totalmente dependente do estado pessoal daquele que a assiste e terá função sinestésica se estimular as sensações e alterar o humor das personagens – como é o caso de Philipp – ou se, simplesmente, acompanhar seus movimentos. Para Alice, por exemplo, a televisão funciona mais semântica do que sinestésicamente, pois pode substituir a ausência da mãe com a presença de imagens. Durante a espera no aeroporto, Alice se distrai acomodando-se na poltrona cujo braço com extensor sustenta uma pequena tevê. Desta forma, Alice não só se senta e assiste tevê, como também é envolvida pela poltrona, pelo extensor e pela tevê. Aqui a televisão é inserida num contexto positivo e de valor quase humano ao mostrar como o aparelho pode ser companhia e ocupar, mesmo que por alguns minutos, o vazio que a falta da mãe causa na menina. Outras cenas, nas quais a tevê tem o sentido de companhia, são aquelas quando Alice e Mignon adormecem diante o aparelho ligado.

Em *O medo do goleiro diante do pênalti*, a televisão, mostrada logo após o estrangulamento da bilheteira por Bloch, é também a companhia, mas que se transforma em testemunha do ato criminoso. Essa interpretação é possível pelo estranhamento que a montagem da cena nos causa: ao acordar de seu transe assassino Bloch, com semblante desconfiado, cerca o ambiente com os olhos procurando indícios de sua culpa. Nesse momento, a câmera desliza pelo quarto, foca uma planta viçosa e, ao lado dela, se detém numa tevê de revestimento branco. A intensidade da função semântica é, nesse caso, reforçada pela estética, pois o branco é símbolo de pureza e neutralidade. Em seguida, vemos Bloch apagando suas digitais de alguns objetos.

Em outras ocorrências, a televisão funciona também como um marcador referencial. Na sua aparente função cenográfica, Wenders transforma a televisão num palimpsesto e insere, através das imagens televisivas, mensagens e citações de outros filmes. É, portanto, através do meio televisão que o meio filme dialoga com a tradição fílmica. Essa técnica pode ser entendida como uma alusão à consciência crítica do cineasta em relação à própria arte, pois hoje o cinema é visto, sobretudo, por meio da televisão e, se, por um lado, isso significa ver o cinema numa tela inadequada; por outro, significa também que a televisão permitiu que se visse mais filmes do que a instituição cinema pode oferecer. No primeiro filme de Wenders, *O medo do goleiro diante do pênalti*, a função referencial da tevê é bem menos intensa do que, por exemplo, em *Falso movimento*. No primeiro, Bloch vai com mais frequência ao cinema quando quer assistir a um filme e procura a televisão mais para se informar sobre acontecimentos da realidade (notícias, jogo de futebol). No segundo, por exemplo, assistimos junto com as personagens a vários trechos do filme *Crônica de Anna Magdalena Bach*, de Jean-Marie Straub. Em *Alice nas cidades* e *Asas do Desejo*, temos ocorrências semelhantes quando Philipp está com Lisa no hotel e vê pela televisão filmes e um programa com os rostos de artistas e, no segundo, quando Peter Falk é visto pela tevê encenando ele próprio.

Como percebemos, as ocorrências da televisão dentro dos filmes selecionados são divergentes, ora nos mostram a televisão como uma invenção moderna cheia de potencialidades, ora como um elemento desestabilizador, ora como um item inútil. Ela é um dos ícones da produção serial, um elemento destituído de qualquer valor pessoal e artesanal, que está em toda parte, no âmbito público e privado, pode ser adquirido por qualquer valor e em diferentes modelos, transmite em qualquer língua e em todas as cores. Ao mesmo tempo em que isola o indivíduo, possibilitando-o tomar conhecimento do mundo exterior sem sair de sua casa, quase num ato anti-social, a tevê é uma plataforma democrática que acolhe e irradia de forma igual e ordenada a complexidade de informações geradas pela sociedade. Como representante da categoria Cidades, a tevê retrata o melhor e o pior da sociedade e, portanto, é um objeto fadado à controvérsia.

## Mala

Uma série de filmes de Wim Wenders trata de viagens. A tendência dramatúrgica dos *road movies* é que contenham elementos, motivos e personagens típicos do estar na estrada. A mala é um desses itens.

Se a idéia da viagem nos aparece à primeira vista como algo impalpável e abstrato, que passará a existir somente no término de seu processo; a mala é o elemento cultural concreto e palpável que traduz e inclusive antecipa a idéia da viagem. O signo mala implica outro, viagem, seu correlato. Entretanto, apesar de considerarmos que são correlatos imagéticos, pertencentes a um mesmo campo semântico, entendemos que a mala - ao lado dos similares baú, bolsa, maleta, malote, mochila, pasta, saco e valise – é um subitem da idéia viagem. Dentro da temática viagem, a mala está inevitavelmente presente, bem como os meio de locomoção, passagens, hotéis e etc. Mas, a mala é o clássico objeto de viagens. É o símbolo da viagem, o objeto dos objetos por poder contê-los e carregá-los dentro de si. Como objeto de uso pessoal, a mala poderá possuir muito da personalidade do sujeito ou de um dado momento de sua vida. Assim, podemos interpretar a cena inicial do filme *Marmie*, de Hitchcock, como marcante e inesquecível por focalizar em primeiro plano uma bolsa de amarelo vibrante, objeto da protagonista do filme, uma vigarista e cleptomaniaca. Afinal, a cor "é metáfora de significações culturais postas em índice" (Baudrillard, 2002: 38).

As malas de Mignon (*Falso movimento*) e Marion (*Asas do Desejo*), por exemplo, cumprem com sua função cenográfica, mas o valor estético é maior: as malas de ambas são "sacolões" flexíveis do tipo tira-colo de couro ou tecido e refletem com essas características o estilo de vida circense das suas personagens. A maleta de Wilhelm (*Falso movimento*), um modelo preto com armação de metal e material rígido, também traduz sua personalidade, no caso, um tanto sisuda. Esse modelo está entre uma mala de viagens e uma pasta executiva, algo próximo de uma maleta ao estilo agente de

investigação. Associada à capa bege que usa, Wilhelm parece mais um agente em viagem oficial do que um jovem aspirante a escritor. De certa forma, o figurino de matizes discretos de Wilhelm é um exemplo da estética dominante no filme e na sociedade ao refletir o abrandamento do estilo *flower power* dos anos 60 em detrimento de um estilo mais sóbrio.

Nos filmes selecionados, somente as ocorrências quantitativas da mala não justificariam sua seleção. O mesmo não se pode dizer do critério da relevância, pois como já podemos depreender dos parágrafos introdutórios, a mala encerra o filme nos parâmetros do *road movie*, confirmando-o dentro dessa tradição fílmica. De fato, veremos Wilhelm partindo de sua cidade natal de trem, Alice pulando de país em país até encontrar sua família, Bloch chegando em um hotel e Marion vagando pela cidade após despedir-se de suas companhias circenses. O *road movie* em Wenders está presente e as ocorrências de objetos desse gênero confirmam esse parâmetro. Contudo, Wenders estende a significância de tal gênero ao colocar seus filmes em contato com o *Zeitgeist*, apresentando personagens muito mais ocupadas com uma viagem interna e mental do que uma viagem propriamente dita. O desenrolar e o destino da viagem parecem não ser mais importantes que os movimentos das próprias personagens, índices de um processo de transformação pessoal. Wenders inverte, por assim dizer, o valor do *road movie*, se na sua origem cabia colocar o viajante à prova ao longo do seu trajeto enquanto procura e conquista novos territórios, na contemporaneidade a busca primordial do homem é a de si próprio, a do seu *self* ou a de algo que justifique sua existência.

A exemplo dessa procura interna, podemos citar uma cena do filme *O medo do goleiro diante do pênalti*, na qual o grau de expressividade da mala é notório, tanto por estranhamento quanto por singularização. Em geral, a mala aparece poucas vezes nesse filme e suas ocorrências cumprem mais com a função cenográfica. Entretanto, uma tomada geral que deixa a mala em evidência nos chama muito a atenção e coloca o critério da expressividade em destaque pela cena incomum que se desenrola. Um dos primeiros gestos de Bloch ao entrar no hotel é o de colocar a mala de lado sob o balcão da recepção (de forma que fique em primeiro plano, no ângulo baixo do lado esquerdo da tela) e imediatamente ligar uma pequena televisão portátil que encontrou ali. A mala, o objeto que guarda outros objetos pessoais de Bloch, perde sua importância diante da televisão, um objeto totalmente impessoal, no qual o sujeito – o espectador – não tem poder de domínio; ao contrário, passa quase a ser dominado por ela. Ao que nos parece, Bloch liga a tv num ato desesperado de busca por algo, por uma pista, um índice que lhe indique os próximos passos a serem tomados.

O mesmo não se passa com a mala da protagonista em Alice nas cidades. Nesse filme a expressividade das ocorrências da mala nos atrai a atenção pela surpresa e ressalta sua função semântica: a menina Alice toma a mala como o objeto mais familiar que está em sua volta, quase como um objeto de estimação ou uma extensão de si mesma. Nos momentos de maior tensão, ela se junta à mala, abraça-a e apóia-se nela como faria com a própria mãe desaparecida. No hotel em Amsterdã, a mala de Alice fica um bom tempo sobre a cama até mesmo quando ela dorme. Alice é a única personagem que abre sua mala durante o filme. Quando isso acontece, ela está por escolher uma peça de roupa. Nesse momento, a mala aberta tem um alto grau sinestésico: funciona como um catalisador de sentimentos e emoções, tanto para Alice, como para nós, espectadores. Sentimo-nos curiosos para saber o que há ali dentro, talvez até fantasiemos e antecipamos imagens que nem aparecem. Mas a mala aberta nos incita a ver imagens e a nos perguntar: o que Alice procura? O que ela deseja? Sentimos Alice tocando os tecidos da mala e vemos pelos olhos de Alice roupas e cores. A menina, por sua vez, está ansiosa para atrair a atenção de Philipp para si, por isso escolhe, estrategicamente, um vestido. Dentro desse contexto, um outro sentido de mala nos é revelado: a mala como o objeto que carrega índices de nossas origens e, num sentido mais amplo, a nossa bagagem, a nossa herança cultural, moral, biológica e social, de onde tiramos todos os meios para viver e sobreviver. Por isso, Alice abre a mala e tira dela um vestidinho, com o qual se torna mais delicada e feminina.

Em *Asas do Desejo* a armadura de Damiel, o único item de bagagem arremessado do céu, é um item com alto grau de expressividade por estranhamento, cuja função semântica é levada ao extremo, já que nesse filme a armadura é uma metáfora da mala celestial. Quando Damiel torna-se humano e inicia sua viagem terrena, sua mala (ou bagagem) é a parte peitoral de uma armadura medieval, cuja serventia é a proteção corporal do cavaleiro em suas peregrinações e luta. Damiel não possui nada mais além do que seu próprio ser e tudo que aprendeu como anjo, sendo que a armadura está para a necessidade de proteger sua essência angelical dos humanos. Damiel decide trocar essa peça por outros acessórios que garantam a sua sobrevivência no plano terreno: relógio, chapéu, casaco e gravata. A troca de sua bagagem por esses objetos é o que sela a sua transformação e estilização como humano. Conforme nossa análise identificou, o uso da mala tende a ser mais expressiva e relevante dentro da função semântica e sinestésica, enfatizando a categoria Movimento pelas transformações externas, no sentido espaço-temporal; e internas, indivíduo-pessoal. Como objeto de uso pessoal e pela sua qualidade de contentora/retentora, a presença da mala (ou similares) confere aos ambientes e personagens uma atmosfera de surpresa e suspense: nunca se sabe se abrirão a mala e o que dela sairá.

## Relógio

Relógios (de pulso, bolso, parede, urbanos...) são mesmo objetos emblemáticos, marcadores de regularidade, símbolos de permanência e internalização do tempo. Aparecem com destaque em todos os filmes em questão. Em Alice nas cidades, tanto a menina quanto Philipp usam relógio de pulso e protagonizam cenas nas quais o objeto ganha expressão. A primeira cena relevante é a que captura o rosto de Alice no aeroporto em primeiro plano, "emoldurada" por uma série de relógios de parede que anunciam as diferenças de horário em várias cidades do mundo e denotam as diferenças do tempo interno das personagens. Philipp usa relógio de pulso tradicional: visor redondo com números bastante legíveis e pulseira de couro preta. Está sempre com o relógio e, inclusive, dorme com ele. Esse objeto acaba por protagonizar *closeups* demorados (singularização). Alice também usa relógio de pulso e o consulta como quem busca uma resposta para o tempo que não passa, que não traz sua mãe e sua família ao seu encontro (função semântica). Encontramos, também, cena típica nos filmes de Wenders: *closeup* nos grandes relógios redondos (sempre preto-e-branco) comuns nas estações de trem ou ônibus (função cenográfica). Por caracterizarem-se como *road movies*, *O medo do goleiro diante do pênalti*, Alice nas cidades e *Falso movimento* contam com essa clássica cena de passagem de tempo, na qual vemos o foco voltar-se para os relógios de estação.

Em *O medo do goleiro diante do pênalti*, Bloch mata e depois fita demoradamente seu relógio de pulso (também modelo redondo clássico com pulseira preta em couro), como quem procura demarcar precisamente a importância daquele instante. Curioso é notar que o protagonista, que também dorme com o relógio no pulso, sempre o utiliza com o visor das horas voltado para o lado interno do pulso, como se encobrisse e dissimulasse o tempo.

Ainda em Alice nas cidades, Wenders explora a presença do relógio em ambientes menos usuais, como na cozinha, preocupando-se em enquadrá-lo sempre, colocando-o em cena e em interação com as personagens. O relógio de parede, localizado no alto dessas cenas, controla as personagens, devora-as como a uma iguaria. O antigo relógio de parede de madeira escura, pesada e de dimensões avantajadas que vemos na mal-arrumada casa do industrial de Falso movimento, funciona como um ente que ocupa espaço e caracteriza o ambiente. Afinal, "o objeto antigo é sempre, no sentido exato do termo, um retrato de família" (Baudrillard, 2002: 83).

Em *Asas do desejo*, coexistem personagens que vivem em escalas temporais diferenciadas: os anjos num tempo eterno, duradouro; e os seres humanos em seu tempo social, cultural. Porém, mesmo dentro do grupo dos seres humanos, parecem existir temporalidades distintas que resultam em visões diferenciadas de mundo. Damiel apaixonou-se por Marion, solitária trapezista de circo, o que o fará abdicar da sua condição de anjo. E como homem, Damiel será apresentado às cores e sabores do mundo, primeiramente, pelos *grafittis* no muro que separa Berlim (e a Alemanha). Uma metáfora simples pode ser depreendida daí, uma vez que o muro separa a cidade, dois estilos de vida, o espiritual do físico, a atemporalidade da cronologia. O velhinho usa a biblioteca para tentar resgatar um sentido próprio da história de Berlim e da sua própria história: a biblioteca e velho como guardiões da memória coletiva. Depois nas reminiscências às voltas do muro e da *Postdamer Platz*, à procura do seu próprio tempo. A utilização de espaços como marcadores de tempo é um recurso precioso que Wenders dispõe ao longo do filme. Entretanto, a presença do objeto relógio também é relevante no filme. Damiel, ao trocar sua armadura por roupas e acessórios mais adequados ao mundo terreno, adquire um relógio de pulso e o admira como a uma jóia (êxtase). Em cena expressiva, a personagem se defronta com um relógio projetado na tela de um aparelho de televisão exposto numa vitrine. Para, se deslumbra com a situação inusitada e confere seu relógio de pulso, comparando o horário, certificando-se do seu posicionamento naquele espaço-tempo tão diferente do tempo permanente de sua origem. A categoria Céu, representada pelo relógio, mais que tratar da cronologia do tempo decorrido, revela a atemporalidade das relações humanas mostradas nos filmes de Wenders.

#### Design designando desejo

Nenhum desejo subsiste sem a mediação do imaginário coletivo. Os desejos de Wenders são os nossos também. Admitamos que nossos objetos cotidianos sejam, com efeito, os objetos de uma paixão, a da propriedade privada, cujo investimento afetivo não fica atrás em nada àquele das paixões humanas, paixão cotidiana que freqüentemente prevalece sobre todas as outras, que por vezes reina sozinha na ausência das outras. Paixão temperada, difusa, reguladora, cuja importância no equilíbrio vital do indivíduo e do grupo, na própria decisão de viver pouco conhecemos. Os objetos nesse sentido são, fora da prática que deles temos, num dado momento, algo diverso, profundamente relacionado com o indivíduo, não unicamente um corpo material que resiste, mas uma cerca mental onde reino, algo de que sou o sentido, uma propriedade, uma paixão (Baudrillard, 2002: 93-4).

#### Referências:

BARTHES, Roland. *Camera lucida – reflections on photography*. Tradução: Richard Howard. London: Jonathan Cape, 1982.

BAUDRILLARD, Jean (2002). *O sistema dos objetos*. Tradução: Zulmira Tavares. São Paulo: Perspectiva, 2002.

BROICH, M. e PFISTER, M. *Intertextualität*. Tübingen: Niemeyer, 1985.

DANEY, Serge. *La rampe*. Cahier critique, 1970-1982, Paris. In : Marzabal, Inigo (1998). *Wim Wenders*. P. 10-11. Madrid : Cádiz, Signo e Imagem/Cineastas.

GERPE, Vera L. R. (1998). *Esse obscuro objeto do desejo*. Disponível em <http://www.rubedo.psc.br/Artigos/melanco.htm>. Acesso 04.04.2004.

GLASSIE, Henry (1999). *Material culture*. Bloomington: Indiana University Press.

MALAGUTI, Simone. *O romance intertextual Die neuen Leides des jungen W. de Ulrich Plenzdorf*. Dissertação de Mestrado. São Paulo: USP, 1998.

MONACO, James. How to read a film. London/New York: Oxford University, 1980.

NÖTH, Winfried. Handbook of semiotics. Bloomington: Indiana University Press, 1995.

RAJEWSKY, Irina O. Intermedialität. Tübingen: A. Francke, UTB, 2002.

WETZEL, Michael (2002). Unter Sprachen – Unter Kulturen. Walter Benjamins "Interlinearversion" des Übersetzens als Inframedialität. Disponível em [www.uni-konstanz.de/paech2002/zdk/beitrg/Wetzel.htm](http://www.uni-konstanz.de/paech2002/zdk/beitrg/Wetzel.htm). Acesso 16.02.2004. Tradução de Simone Malaguti.

**Nota:**

[1] Doutoranda em Comunicação e Semiótica - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC e Kassel Universität – Alemanha.

[2] Doutoranda em Cinema e Literatura Kassel Universität – Alemanha.

[3] O título em português segue a tradução dada ao filme na versão francesa (Ailes de Désir) e inglesa (Wings of Desire) e, portanto, não ao original, cuja tradução para o português seria "O céu sobre Berlin".

[4] Asas do desejo foi realizado tanto em preto-e-branco, quanto em cores. A belíssima fotografia do filme é assinada pelo francês Henri Alekan. Wenders o homenageia ao batizar o circo visto no filme de "Alekan".