

Edward Hopper e a imagem cinematográfica

Marcos Kurtinaitis*

É uma evidência para todos que já tiveram algum contato com as obras do pintor norte-americano Edward Hopper (1882-1967) que elas guardam uma íntima relação com o cinema – ou, mais especificamente, com o que chamaríamos de *imagem cinematográfica*. Muitos de seus quadros já foram reproduzidos por cineastas e é frequente o comentário de que as cenas que eles retratam parecem “saídas de um filme”. Há uma afinidade aparentemente tão profunda e natural entre suas pinturas e o cinema que raramente são extraídas as inferências possíveis a partir dessa constatação, tida como banal. Extraí-las, portanto, é o que aqui se propõe: uma investigação um pouco mais detida dos motivos pelos quais as imagens hopperianas evocam esse parentesco. Alguns apontamentos sobre a influência do cinema sobre a sua pintura e desta sobre aquele.

Sabe-se que Hopper tinha uma ligação afetiva – mais do que efetiva – com a sétima arte, mas este fato, por si só, não explica como algo de cinematográfico vem a se insinuar em seus quadros, nem comprova a veracidade da tese de que sua pintura é influenciada pelo cinema – não mais do que seria influenciada pela botânica a pintura de um artista apaixonado por jardinagem. Um de seus biógrafos diz que ele passava dias seguidos assistindo a todos os filmes em cartaz quando vivia uma fase de pouca inspiração. Essa paixão pelo cinema – ou, pelo menos, esse hábito de frequentá-lo – se manifesta já na escolha do tema em alguns de seus quadros. *N.Y. movie*, certamente um dos mais famosos, e *Intermission*, um de seus últimos, retratam o interior de salas de cinema. Essa ambientação – menos frequente em sua obra, vale dizer, do que hotéis ou cafés – parece sugerir, como as demais, um espaço de socialização em que os indivíduos permanecem, a despeito disso, isolados. Tanto em *N.Y. movie*, em que uma funcionária de cinema está em um corredor ao lado da sala de exibição, aparentemente absorta em seus problemas (e talvez até chorando), quanto em *Intermission*, que retrata uma mulher na primeira fila, a figura humana representada está alheia ao espetáculo – no primeiro, ela não tem acesso à projeção, pois está detrás de uma parede; no segundo, uma cortina separa a

* Mestrando em Meios e Processos Audiovisuais na ECA-USP, realizador audiovisual, programador da Cinemateca Brasileira e curador de mostras de cinema para instituições como CINUSP, MIS-SP e Caixa Cultural – Brasília. Foi editor da Sinopse – Revista de Cinema, publicou a coletânea de contos *O manicômio* e foi o organizador de *Viagens – Projeto Jovens Escritores*.

personagem da tela, já que o quadro, como indica o título, reproduz o intervalo de uma sessão. Entretanto, atestando a presença da sala de cinema no rol de ambientes arquetipicamente americanos que pintava, estas telas simplesmente demonstram sua familiaridade com uma experiência intrínseca à vida em seu país, em seu tempo. “Para Edward Hopper, a mídia cinematográfica funcionava ... [como] Um emblema paradigmático da modernidade, ela lhe permitia acessar a modernidade – tudo a uma distância segura” (Fischer, 1999, p. 335). Além disso, estes dois trabalhos sugerem que a inspiração do artista vinha menos do filme que da plateia. O isolamento da espectadora e da funcionária é que lhe chama a atenção e se converte no verdadeiro tema dos quadros. A julgar apenas por esses dois exemplos, pareceria que o que se passou do lado de cá da tela era a memória mais vívida que ele guardava de sua experiência na sala de projeção. Apesar de assistir a muitos filmes, ele jamais tomou qualquer um em particular como inspiração, jamais, que se saiba, buscou intencionalmente reproduzir uma cena específica de um filme – o que não seria totalmente incoerente nem absurdo, já que fazia profissionalmente ilustrações para capas de livros e que seu quadro mais famoso, *Nighthawks*, reproduz a cena de um livro que havia lido. Mas, ainda que nunca tenha intencionalmente pintado uma sequência de um filme, seus quadros guardam semelhança com algo que julgamos já ter visto antes em uma cena de cinema.

O que Hopper tem de cinematográfico parece estar, em primeira instância, no uso do enquadramento: na limitação de perspectiva aplicada às cenas retratadas há semelhanças evidentes com planos de cinema. Como uma câmera, seu olhar se posiciona em relação ao objeto como o de um observador diante de uma cena que transcorre no tempo. As suas perspectivas são muito acentuadas e os enquadramentos sempre insinuam a continuidade do espaço para o que está além da tela, um expediente corriqueiro no cinema. Recorrendo com frequência à perspectiva de baixo para cima – o *contra-plongée* do cinema –, o olhar-câmera de Hopper confere espetacularidade cinematográfica ao banal. Do mesmo modo que a câmera, ele capta cada detalhe de uma cena corriqueira por um olhar que pode torná-lo relevante e ampliado – daí o caráter cinematográfico de seus enquadramentos.

Mais do que apenas o enquadramento, seus quadros parecem ter também uma cenografia cinematográfica, quase como se tivessem contado com um diretor de arte, um *set designer*. A importância da ambientação de suas telas é tão grande que, em muitas, o cenário é o próprio assunto, a figura humana se

torna dispensável. Uma rua ou um quarto de hotel vazios são simultaneamente cenário e personagem, constantemente evocando uma humanidade ausente. Ao contrário de uma paisagem pura e simples, algo que deixara de pintar já no início de sua carreira, no final dos anos 1910, suas paisagens vazias, urbanas, ou de lugares em que civilização e natureza se tocam, são de locais que existem pelo homem e para o homem. Ambientes como aquele retratado em *Early Sunday morning* constituem uma espécie de cenário prestes a receber os atores, são lugares vazios. Mesmo em um quadro em que a figura humana se faz presente, como *Office in a small city*, o cenário atua como outra personagem, como interlocutor, nunca como mero fundo.

A despeito de características de enquadramento e cenografia de seus quadros já permitirem um vislumbre de parentesco com a imagem cinematográfica, o ponto fundamental a esse respeito relaciona-se à questão da narratividade. É evidente que, quando falamos em cinema, pensamos quase sempre no cinema narrativo. Assim, se enxergamos algo de cinematográfico nas telas de Hopper é porque elas sempre remetem a uma situação narrativa, ainda que implícita. Há sempre alguma espécie de história que se insinua nos detalhes da cena retratada. Frequentemente, podem ser tomados como “imagens introdutórias a possíveis histórias que se poderiam desenvolver a partir delas” (Renner, 1992, p. 76). Tendo sido ilustrador de capas de livros, tarefa que exige condensar em um desenho a história de toda uma obra, ele certamente conhecia as possibilidades de sintetizar em uma única imagem um conteúdo narrativo complexo. Se isso ocorre, é porque Hopper consegue, da mesma forma que o cinema, investir em elementos da composição visual de valor narrativo.

No cinema, em termos de construção puramente visual (excluídos, portanto, som, diálogos, intertítulos), o grande elemento narrativo é a montagem. Uma vez que um pintor não pode se valer da sucessão de planos com diferentes enquadramentos, ele lança mão de outros recursos de composição para narrar e chamar a atenção para determinados detalhes de uma cena: uma espécie peculiar de montagem interna, em que nossos olhos, passando de um ponto a outro do quadro, operam a delimitação dos planos, como câmera e editor. Em seus quadros, Edward Hopper coloca a totalidade de uma cena em cada tela, mas consegue substituir a decupagem dessa cena em planos gerais, médios ou de detalhe, pela aplicação de efeitos de cor e luz que chamem a atenção para determinado ponto, guiando nosso olhar-câmera-montador. Em nome desse efeito, ele constantemente abre mão do ímpeto de ser fiel à

realidade tal qual ela se apresenta, rejeitando um realismo estéril. Não lhe incomoda subverter leis da física para assegurar que um feixe de luz trace uma trajetória impossível de modo a guiar nosso olhar e destacar determinado elemento da composição, como ocorre com o palhaço fumando um cigarro em *Soir bleu*, um de seus quadros da primeira fase.

Se o cinema deve muito de sua narratividade às possibilidades da montagem, o grande narrador da pintura, sem dúvida alguma, é a luz. Ainda que no cinema a força narrativa da luz não seja considerada um fator determinante, mas um objetivo a ser perseguido, um bom diretor de fotografia é precisamente aquele que consegue garantir ao seu desenho de luz um caráter não meramente auxiliar, mas efetivamente narrativo. A fotografia cinematográfica, portanto, deve muito a toda a pesquisa de luz empreendida pela pintura.

Em Hopper, com frequência a luz delimita espaços diversos, fazendo-nos interpretar um ambiente com determinado sentido e outro, diferentemente iluminado, com sentido oposto: a luz interior do café em oposição ao exterior escuro de *Nighthawks*; a luz quase sobrenatural que ilumina os produtos na vitrine de *Drugstore*, que invade a janela do quarto de uma mulher em *A woman in the sun*, que separa as figuras de *Conference at night* e até a luz-personagem de *Rooms by the sea*. É a luz acesa da janela de um quarto que nos narra um pouco da intimidade roubada de uma figura anônima na metrópole em *Night windows*. Em *Summertime*, é novamente o jogo de luzes – a escuridão sobrenatural de dentro da casa, a luz límpida e quente de verão do lado de fora – que nos narra alguma coisa a respeito do desejo de fuga daquela jovem.

Hopper e a iconografia norte-americana

Quando fazemos referência ao parentesco entre pintura e cinema em Hopper, a preferência pela expressão *imagem cinematográfica* se impõe na medida em que esse caráter cinematográfico que enxergamos em seus quadros está vinculado a uma espécie de imagem de cinema arquetípica. Ao observarmos um de seus quadros, não pensamos em nenhuma cena de um filme específico – talvez apenas no caso de cenas que propositadamente emulam um de seus quadros –, e sim em certa combinação de elementos – tema, cenário, luz, enquadramento – que nos remete ao tipo de imagem que consideramos própria do cinema. É preciso deixar

claro, desde já, que esse cinema no qual pensamos é, evidentemente, o americano.

Edward Hopper foi um americano típico que nasceu e morreu em Nova York. Seus temas estiveram, desde sempre, intimamente ligados à experiência norte-americana e ao *american way of life*. Dada a imensa influência de suas imagens sobre a cultura ocidental, não há dúvida de que ele ajudou mesmo a fixar no inconsciente coletivo uma determinada imagem da América. Tanto o cinema clássico norte-americano quanto sua pintura se fundamentam na reprodução do ambiente da vida nos Estados Unidos. Hopper parece ter vivido em um mundo geograficamente pequeno, apesar de ter viajado bastante. Seus temas são repetitivos e, a julgar pela sua obra, em que se repetem as mesmas ruas, as mesmas casas de campo, os mesmos hotéis de beira de estrada, parece que não conheceu outros ambientes. Sabendo-se que ele, pelo contrário, tinha ampla visão do mundo, nota-se que essa obsessiva repetição de temas demonstra sua intenção de pintar os arquétipos de sua sociedade. Das ferrovias aos subúrbios, passando pelo *skyline* das metrópoles, Hopper representou a paisagem crucial da América, mantendo um olhar afetuoso para o campo e mais cínico no confronto com a cidade, que impregnou todas as manifestações da iconografia americana posterior. Assim, a aproximação que fazemos entre sua obra e essa *imagem cinematográfica* arquetípica funda-se, antes de tudo, na partilha de uma iconografia. Hopper pintou ao longo dos anos 1930, 40 e 50 – exatamente o período em que o cinema americano conquistou hegemonia mundial como representação da vida moderna. O parentesco entre seu trabalho e o cinema, portanto, relaciona-se à fixação de uma imagem icônica da América. O que reconhecemos em seus quadros é aquele universo a que o cinema americano nos habituou.

Boa parte daqueles que se debruçaram sobre a familiaridade de Hopper com o cinema tende a enxergá-la na forma como ele espetacularizava a paisagem americana. Essa espetacularização cenográfica apresenta-se no cinema americano tanto na densidade da arquitetura urbana das metrópoles, os imensos corredores de arranha-céus de Manhattan, quanto no vazio dos grandes espaços, a monumentalidade do *Desert Valley* dos *westerns*. No entanto, a interpretação particular que faz dessa paisagem garante sua originalidade: seus lugares são não lugares. A sua pompa heroica lhes é conferida por um vazio, por serem uma terra intermediária: um não lugar que aspira a uma redefinição de significado. E nenhum ambiente pintado por Hopper é tão não lugar quanto o posto de

gasolina de *Gas*, situado em um terreno vasto e ermo, distante da civilização, mas marcando como que um posto avançado diante da natureza, de um bosque que parece pronto a engoli-lo. O olhar do pintor para esses ambientes associa-se a uma ideia de suspensão de juízo, converte-os em lugares privados de equilíbrio. Esses lugares não têm identidade porque nasce antes a construção física e depois a social. Desaparece a dimensão heroica e surge a banalidade, tanto na arquitetura quanto no agir social.

Ao pintar figuras humanas isoladas, incomunicantes, em cenários urbanos, Hopper ajudou a cristalizar como central para toda a cultura ocidental o tema da solidão nas grandes cidades. Essa temática, que podemos chamar de hopperiana sem prejuízo de suas demais fontes, é sem dúvida alguma um dos pontos pelos quais a influência do pintor se fez presente no cinema. Na medida em que ajudou a fixar a imagem dos ambientes típicos da vida americana como não lugares, como espaços de incomunicabilidade, sua pintura influenciou tanto a fotografia quanto o cinema, tanto a *pop art* quanto a arquitetura pós-moderna e sua fixação com o vazio. Sua obra expressa uma antevisão de tendências cinematográficas e urbanísticas com pelo menos 30 anos de antecedência em relação ao momento em que elas se consolidariam. Basta lembrar aquele tipo de *road movie* metropolitano que eclodiu na segunda metade dos anos 1980, filmes como *After hours*, *End of the night*, *Into the night*, *Something wild...* Todos retratam a vida urbana como vazia de sentido, apontam para o imprevisto que se oculta sob a banalidade cotidiana, a fuga para longe da rotina e da metrópole. Um filme da mesma época particularmente hopperiano em sua construção visual é *True stories*, dirigido em 1986 por David Byrne. Trata-se de um pequeno tratado etnográfico da gente do Texas, tomada como exemplo representativo do povo americano, em que o diretor se apropria de maneira irônica de toda a iconografia hopperiana, com suas cidades vazias tanto de lugares “de verdade” quanto de habitantes “de verdade”.

O olhar de Hopper é caracterizado por um sentido de atopia, de uma ausência de centralidade que impregna a forma como ele encara a composição. Raramente ele trabalha com a centralização de assuntos – poderíamos pensar em *The girlie show*, quadro de sua última fase, como exceção que comprova a regra. É difícil determinar se o cinema, com sua famosa regra dos dois terços, sugeriu a Hopper os enquadramentos deslocados, mas é notório que em sua obra, assim como no cinema, a centralização do assunto é quase proibida. Em vez de simplesmente identificar como ecoou

no cinema esta visão hopperiana da vida americana, pode ser mais interessante enxergar de que forma os elementos de pura composição visual utilizados para expressar esta visão foram imitados ou absorvidos por determinados cineastas, com o mesmo fim.

***Nighthawks* no cinema, Wim Wenders e Antonioni**

Em termos de composição, luz, enquadramento, certamente nenhum quadro de Hopper é tão cinematográfico nem foi tantas vezes emulado no cinema quanto o seu mais famoso, *Nighthawks*, de 1942 – auge, é bom lembrar, do cinema *noir*, gênero cinematográfico para o qual poderia ter servido como pôster de divulgação. Esta tela já é parte inalienável da cultura *pop* mundial e a maneira como ela evoca uma imagem arquetípica do *showbizz* americano, na qual parecemos reconhecer quase todos os filmes policiais já produzidos naquele país e quase toda sua arte urbana, foi muito bem cristalizada na paródia-homenagem produzida pelo austríaco Gottfried Helnwein, *Boulevard of broken dreams*, em que *Nighthawks* é reproduzido com pequenas alterações, com James Dean, Elvis Presley, Humphrey Bogart e Marilyn Monroe povoando o balcão de lanchonete que Hopper retratara. O casamento entre esta obra e o cinema americano estava ali selado: de alguma forma, essa homenagem insinua que aquele é o ambiente onde vivem as lendas do cinema, afirma que a América pintada por Hopper não é exatamente a real, mas a que subsiste apenas no mundo das ideias e dos mitos, a América que existe apenas do lado de lá da tela do cinema.

Ao longo dos anos, *Nighthawks* foi “contrabandeado” para dentro de inúmeros filmes, de diversos gêneros. Foi depois de ler um livro policial – daí sua inegável semelhança com os ambientes dos filmes *noir* – de Ernest Hemingway, chamado *The killers*, que Hopper o pintou. Quando, mais tarde, um filme foi realizado a partir do livro, seu diretor, Robert Siodmak, reproduziu a cena a partir da pintura, com os mesmos enquadramento e composição. Não apenas isso: outros ambientes extraídos de seus quadros foram reproduzidos no filme, deixando clara a intenção do diretor de homenagear o pintor e o quanto sua própria visão do livro havia sido impregnada pela visão hopperiana de seus ambientes. E aquela foi apenas a primeira das muitas vezes em que *Nighthawks* viria a ser reproduzido tal e qual nas telas de cinema. Dario Argento criou para seu clássico *Deep red* um *set* que evoca o bar de longo balcão e vitrine, filmando-o sob um ângulo e uma iluminação que emulam diretamente a

pintura original. Herbert Ross, em sua versão de 1981 para *Pennies from heaven*, arquitetou uma cena de jantar que igualmente revisita o quadro. Em *Primary colors*, de Mike Nichols, essa mesma perspectiva do interior de uma lanchonete visto de fora é subvertida em seu significado: o político que protagoniza a trama é visto através da vitrine de uma loja de *donuts*, sentado no balcão, exatamente como a figura do quadro. Mas aquele vidro que parece nos distanciar das personagens e torná-las inacessíveis em *Nighthawks* tem no filme o seu sinal simbólico invertido, marcando justamente o único momento em que o protagonista aparece mais próximo do espectador, humanizado. Apenas esses casos já comprovam a frequência com que as obras de Hopper têm sido citadas por cineastas de todas as gerações, mas parece necessário evoluir para a exposição do caso de um cinema que não apenas reproduz traços, mas que é ele todo, em muitos aspectos, um cinema hopperiano de fato. Curiosamente, este cinema não foi produzido por cineastas americanos. Se qualquer análise que busque aproximar cinema e pintura deve inescapavelmente deter-se, ainda que brevemente, sobre a questão do tempo de fruição da imagem nessas duas artes, é preciso então afirmar que os quadros desse artista convidam a uma contemplação detida e, nesse sentido, distanciam-se do tempo cinematográfico, cada vez mais ligado à velocidade, à sucessão rápida dos planos. Sintomaticamente, Hopper afirmou certa vez que “pessoas normais não pulam e saltam como os atores nos filmes, seus ritmos são mais lentos” (O’Doherty, 1982, p. 13). Não é acidental, portanto, que sua pintura encontre paralelo no cinema na obras de cineastas não americanos e afeitos a um tempo narrativo mais lento e contemplativo. Nesse sentido, parece-me inegável que não haja cineasta mais hopperiano do que o italiano Michelangelo Antonioni – e, em igual medida, o alemão Wim Wenders.

Não é necessário ater-se à distinção entre um e outro, nem argumentar que Wenders é mais hopperiano que Antonioni, ou o inverso. Tendo em vista que Wenders é discípulo direto e declarado tanto de Antonioni como de Hopper, talvez o mais simples seja enxergar uma autêntica linhagem artística, na qual o cinema de Wenders é descendente direto do cinema de Antonioni que, por sua vez, tem raízes na pintura de Hopper. A afinidade entre Wenders e Antonioni já foi declarada e atestada inúmeras vezes pelo próprio cineasta. O cinema de Wenders pode até mesmo ser reduzido a um exercício de permanente releitura dos pontos centrais da obra de Antonioni: a obsessão pelo deserto e pela estrada,

a incomunicabilidade e a solidão da vida urbana, os enquadramentos geometrizarantes e emoldurantes, o ritmo contemplativo. Essa simples enumeração das características partilhadas pelos dois cineastas já atesta também sua afinidade com o universo do pintor. Mas também esta já foi admitida inúmeras vezes pelo próprio Wenders. No documentário *Der Bap film*, que registra os bastidores de uma turnê da banda alemã Bap, Wenders reproduz intencional e fielmente luzes e enquadramentos hopperianos, incluindo encenações literais de alguns quadros, como *N.Y. movie*, reproduzido em um teatro onde a banda se apresenta. Isso atesta a filiação e bastaria para legitimar a aproximação entre sua obra e a do pintor, tanto quanto o fascínio de Wenders pela cultura e pela iconografia americanas, vide a profusão de *cowboys* e cenários tipicamente americanos em seus filmes (marcadamente em *Paris, Texas*, *O amigo americano*, *Até o fim do mundo* e *Estrela solitária*).

Se a influência de Hopper sobre Wim Wenders é uma autoevidência, o mesmo não se pode dizer a respeito de Antonioni. Até onde se sabe, e contrariamente ao seu discípulo alemão, o italiano jamais buscou fazer qualquer referência em seus filmes à obra do pintor americano. Ainda assim, a afinidade entre o trabalho de ambos é inegável: muitos planos isolados de filmes de Antonioni se parecem com quadros de Hopper e inúmeros quadros do pintor parecem extraídos de filmes do cineasta. Certamente, trata-se de um dos casos mais marcantes de afinidade estilística e temática do século XX. Hopper e Antonioni exprimem em seus trabalhos uma visão de mundo correspondente: não à toa, ambos são considerados “poetas do silêncio, da solidão e da incomunicabilidade”. A solidão, especialmente aquela vivida nas grandes cidades, exercia sobre ambos o mesmo fascínio. Em suas obras, as pessoas são anônimas e a relação entre elas é de circunstância. Ambos eram bastante sensíveis à falta de comunicação entre o casal de classe média, o que se faz presente tanto na forma como são representadas as personagens de quadros como *Summer evening*, *Hotel by a railroad* e *Cape Cod evening*, quanto de filmes como *A aventura*, *O eclipse* e *A noite*. Em certo sentido, é como se Antonioni transformasse em filme aquelas histórias sobre incomunicabilidade insinuadas nos quadros do americano. Os dois partilham a mesma visão pessimista da vida urbana contemporânea e seu imenso tédio. Ambos são atraídos pelos ambientes considerados “não lugares”, espaços sem história e sem identidade, por onde as pessoas passam sabendo que nunca mais se encontrarão. Ambos são igualmente obcecados pela viagem, pela vontade de se deslocar, por personagens que buscam uma fuga da civilização, como

aqueles dos filmes *A aventura* e *Zabriskie Point*, como a garota à porta de casa em *Summertime*, presa entre a escuridão de sua vida cotidiana e a promessa de luz e calor do que está além.

De uma perspectiva formal, ligada à composição visual, as afinidades entre estes dois artistas são igualmente desconcertantes. Ambos partilham um mesmo ideal de economia formal, sobriedade, austeridade. Há nos quadros de Hopper assepsia e certo tom gélido que encontra paralelo na forma como Antonioni compunha seus planos. Do mesmo modo, as regras de enquadramento aplicadas por ambos respeitam uma composição orgânica, articulada e gráfica de figura e fundo. Nos filmes – assim como nos quadros –, a figura e o fundo compõem um todo inseparável, são igualmente protagonistas da cena. Tudo aquilo que foi dito sobre a presença ou a ausência da figura humana nos quadros de Hopper pode ser transposto para a análise de um filme de Antonioni – e em nenhum outro isso é mais evidente do que em *O eclipse*. Seus dez minutos finais – que estão entre os mais originais da história do cinema – são ocupados por uma sucessão de tomadas estáticas dos locais que foram cenário, ao longo do filme, dos encontros amorosos das personagens. Porém, nessa montagem final, todos aqueles espaços são revisitados em um momento em que estão completamente vazios. Assim como ocorre nos quadros, aqueles não lugares “vazios” constantemente evocam a presença humana que não está ali. É, portanto, no tratamento do espaço que encontramos as maiores semelhanças entre suas composições. Em ambos, o espaço se investe de um valor psicológico intrínseco, é também expressão do interior de personagens – presentes ou não. Os vastos ambientes ermos de alguns filmes de Antonioni são expressão do vazio sentimental e de sentido experimentado pelas suas personagens. Do mesmo modo, o ambiente do quadro *Summertime* expressa a dualidade que, imaginamos, é sentida pela jovem à porta de casa. Essa psicologização do espaço não apenas permite enxergar na obra de ambos um parentesco com o expressionismo, como também aponta os caminhos através dos quais Hopper supera com seu estilo um simples realismo.

Hopper e o realismo cinematográfico

Um caso como o de Hopper, de semelhança tão profunda entre o trabalho de um pintor e a imagem cinematográfica, só é possível para um artista de traços minimamente realistas. É difícil imaginar que Klee, ou Kandinsky, pudesse evocar similaridades

com o cinema, porque apenas o figurativismo teria esse condão. De fato, o pintor americano é frequentemente apontado, para fins de periodização, como um representante da terceira e última fase do modernismo, marcada pelo retorno ao figurativismo e ao realismo. Essa classificação se faz particularmente importante aqui porque vincula seu trabalho diretamente ao cinema, dada a natureza representativa dessa arte, aquilo a que Bazin se referia como sua “vocalização realista”. O fato de o cinema ter sido – e continuar sendo – a forma mais fiel conhecida pelo homem de representação do real tem condicionado a sua produção e apreciação desde o momento em que uma plateia, ainda iletrada no meios de fruição da imagem cinematográfica, fugiu da sala de projeção ante a visão de um trem vindo em sua direção no filme dos irmãos Lumière. Esperamos encontrar em um filme o mundo como ele se apresenta à nossa percepção, imagens e sons que reproduzam a forma como estamos acostumados a experimentar a realidade. Mas, como já disse Malraux, esse realismo do cinema é essencialmente plástico. Tem afinidade com a ânsia do homem de reproduzir com sua técnica o mundo como ele é, a qual remonta ao Renascimento. É um realismo-imitação.

O cinema, fundamentado em um processo mecânico de captação de luz e sons, sempre terá a *aparência de realidade*. É talvez apenas nesse sentido que possa ser compreendida a tal vocalização realista do cinema. A menos que estejamos falando de um cinema feito de imagens e sons não figurativos, como algumas experiências do cinema de animação, do cinema experimental e da videoarte, todo o cinema terá mesmo a aparência de realidade. Já a pintura, sempre apresenta *graus de realismo*, que, do ponto de vista da plasticidade, vinculam-se apenas a simulações da realidade que, quanto mais precisas, mais nos iludem e mais “reais” são consideradas. Nesse sentido, as composições de Hopper são consideradas realistas porque fogem do abstracionismo, da distorção, e buscam retratar em tela elementos do mundo real de forma que simule a maneira como os percebemos.

O outro ponto a respeito do sentido do termo *realista* na arte diz respeito ao fato de que uma obra assim considerada remete a um período histórico determinado. “Realismo” é uma categoria sempre vinculada a um contexto específico – no caso de Hopper, aquele do modernismo. Em seu início de carreira ele passou uma temporada na Europa, em plena ebulição de inovações como cubismo, futurismo, surrealismo e outros movimentos rebeldes. Seus primeiros quadros são legítimos representantes do impressionismo, indicando que ele estava, naquele momento, co-

adunado com a tendência geral das artes visuais de reproduzir com tinta e pincel não exatamente a realidade do mundo, mas a realidade da percepção. No entanto, durante o período verdadeiramente típico de sua produção, que se inicia a partir do final dos anos 1910, sua arte, assim como o modernismo como um todo, deu uma guinada em direção ao realismo. O modernismo, seja na literatura, seja nas artes plásticas, tem sempre sua trajetória marcada por esse arco, que parte da eclosão do inconsciente possibilitada pela psicanálise, colocando na tela a verdade do mundo interior do artista, e termina com um retorno à representação realista da vida externa, com uma volta aos valores de simulação da aparência de real. Esse movimento ocorre também no cinema. Não por acaso, o neorealismo é tido como marco inicial do cinema moderno – convém evitar a expressão “modernismo no cinema”, já que este se manifesta igual e concomitantemente à sua ocorrência em outras artes.

Simultaneamente ao *boom* das vanguardas no início do século XX, o cinema também passou por uma fase vanguardista, em que as experiências de cineastas ligados ao futurismo, ao dadaísmo e ao surrealismo prometiam também àquela arte, tão intrinsecamente destinada a reproduzir o mundo exterior, a possibilidade de se tornar um espelho do inconsciente. No cinema, contudo, esse movimento de eclosão do inconsciente nem mesmo chegou a se consolidar. Ali, mais do que em outras artes, expressionismo, cubismo e abstracionismo são experiências rapidamente subjugadas e relegadas a uma categoria de obras à parte, quase não cinemas. Com efeito, o cinema foi imediatamente alçado à condição de entretenimento popular e, dessa forma, deixou-se dominar pela imposição de convenções realistas de plasticidade.

Se as artes plásticas e a literatura ditas modernas englobam tanto os produtos daquela primeira fase, surrealista e dominada pelo inconsciente, quanto aqueles do modernismo tardio, realista e marcado pelo retorno à consciência, o marco divisor do cinema clássico para o moderno se postula apenas em meados dos anos 1940, com o surgimento do neorealismo. É curioso porque, aparentemente, o cinema, ao banir de seu repertório aquelas formas inovadoras das vanguardas, parecia ter desde logo optado pelo realismo. Contudo, o que ocorre já nos anos 1920 e na consolidação do cinema narrativo tradicional é a adoção de um realismo que se coloca a serviço também da fantasia, um realismo que é – como apontado anteriormente – apenas plástico, de imitação do real percebido. No cinema tradicional, ainda que de aparência realista, convenções de gênero se sobrepõem a qualquer

pretensão de fazer dele um veículo de representação literal da experiência humana cotidiana da realidade. Assim, do mesmo modo que nas demais artes, o realismo volta a se impor no final do modernismo como reação ao excesso de sonho, o cinema conquista sua modernidade apenas ao reagir ao excesso de fantasia que lhe foi imposto pelas convenções, o que explica a terminologia utilizada a partir de 1945 para designar *neorrealistas* os filmes interessados em capturar certa autenticidade da experiência humana, em termos agora não só de aparência da percepção, mas também em termos de realidade psicológica e social.

O auge da carreira de Hopper, historicamente, coincide com a eclosão desse neorrealismo do cinema e com o fim do arco modernista. Haveria, portanto, um paralelismo entre o caráter realista de suas pinturas e o neorrealismo? Seriam ambos aspectos de uma mesma reação, de uma mesma volta ao mundo exterior? É forçoso reconhecer que não.

De fato, em termos de aparência, a obra do pintor – como o cinema de todos os tempos – pode ser lida como realista na medida em que reproduz fielmente as formas, cores e proporções do mundo real. Sua pintura é claramente marcada pela consciência da representação cinematográfica e fotográfica do mundo real e, como tal, postula um momento de exuberância da técnica, que seria o marco inicial para todas as posteriores manifestações realistas na arte, do realismo de um Wyeth ao fotorrealismo de um Estes – todos, sem dúvida, “filhos legítimos” de Hopper. Todavia, uma vez ultrapassadas as meras convenções de representação da percepção, nota-se que a obra hopperiana não é simplesmente realista, no sentido de realismo social que se aplica quando falamos do cinema de De Sica ou da prosa de Graciliano Ramos. O realismo modernista do pintor americano é um modernismo tardio e um realismo “transformado”. Depois de o mundo interior dos artistas ter sido representado à exaustão, não é mais permitido captar a realidade em si, o artista não é mais ingênuo a ponto de acreditar que pode levar às telas – da pintura, porque o cinema durante o neorrealismo alimenta-se precisamente dessa ilusão – o mundo real tal qual ele é. Hopper jamais colocou em seus quadros a realidade nua e crua, jamais evitou aplicar aos seus trabalhos a sua codificação subjetiva do real. Em seus escritos, ele manifesta constantemente sua posição de que a arte é sempre o mundo real “filtrado” pela subjetividade do artista – e isso é nítido em seus quadros. “He agreed, not far from Zola, that art is fact seen through a personality” (O’Doherty, 1982, p. 9). O mundo “real” que vemos em seus

quadros não é aquele que nossos olhos capturam, mas aquele que somente os olhos do artista poderiam capturar, representado segundo sua própria linguagem, suas próprias obsessões, seu próprio código.

Com efeito, uma análise mais detida dessa pintura acaba por revelar que ela não é, de fato, realista no sentido mais amplo e puro do termo, aquele que os cineastas neorrealistas buscavam alcançar. O mundo representado nos quadros, com toda a sua aparência de realidade, é na verdade marcado pela subjetivação e pela psicologização do que é percebido. Em uma definição plena de felicidade, O'Doherty afirma que os quadros de Hopper são, sim, representações de um “fato” – que ele encarava em um sentido mais ou menos fotográfico, como o momento de um evento isolado no tempo, apresentado à percepção. Mas seus quadros apresentam esses “fatos, guiados pela imaginação em direção a áreas de incerteza, e então contemplados fixamente” (O'Doherty, 1982, p. 16, tradução nossa). Suas representações ultrapassam o representado: são a imposição de uma codificação e de uma subjetivação pesadas ao objeto. Afastam-se de um realismo-imitação rumo a uma noção que poderíamos chamar de ultrarrealismo, realismo total, além da percepção, que tem muito mais a ver com a visão surrealista do que com a dos realistas típicos. No quadro que retrata duas pessoas em plena tarde de verão, as cores ressaltam a atmosfera escura e poluída de uma noite triste. A cor viva do verão é transformada para dar maior peso à cena, isolá-la do mundo. Não importa muito o rigor da realidade. Importa-lhe, muito mais do que a verdade da percepção, a verdade da sua experiência. Na oposição entre *a voz* (subjetividade) e *o fato* (o mundo objetivo), Hopper tende muito mais à representação da primeira do que do segundo. Seus quadros sempre representam figuras, objetos e lugares familiares, cotidianos, conhecidos. Entretanto, caso se limitassem a reproduzir o conhecido como o conhecemos, seria absurdo atribuir-lhes a aura enigmática que neles enxergamos.

Para encerrar a questão, concentremo-nos em um quadro específico: *Rooms for tourists*. Nesta tela está representada uma casa que serve de albergue, iluminada de dentro, no meio de uma noite escura. A princípio, parece tratar-se de uma representação naturalista. Contudo, a luz que ilumina a casa tem algo de fantasmagórica e produz um efeito sobrenatural: irradia-se por todos os ambientes dos dois andares do imóvel como se fosse proveniente de uma única fonte de luz central e interna. Fosse exclusivamente realista e destituída de intenções psicologizantes, essa

pintura jamais evocaria tamanha gama de sensações, de ânsia, curiosidade, receio, mistério. Com efeito, críticos constantemente apontam o parentesco deste quadro com *O Império das Luzes II*, de Magritte. Portanto, muito mais correto que aproximá-lo dos artistas de intenção naturalista, sejam eles pintores ou cineastas, é enxergar um parentesco entre Hopper e este surrealista – que, como ele, se valia da aparência de realidade para conferir muito mais força a representações que são, na verdade, do mundo interior do artista, não do mundo exterior. Não por acaso também, sua pintura está muito mais próxima do cinema psicológico e cheio de simbolismos de Antonioni que do realismo puro de Rossellini.

Com base nesses apontamentos, chega-se à constatação de que as construções de Hopper levam à tela muito mais do inconsciente do que uma noção simplista de realismo poderia fazer supor. O seu realismo se limita à aparência e não se exaure na mera imitação do real, exatamente da mesma forma que o realismo da imagem cinematográfica. Aprendemos pela experiência que as imagens cinematográficas são carregadas de simbolismos, de significados psicológicos ocultos. No cinema, uma cena cotidiana está sempre sujeita à eclosão do mágico e do sobrenatural, o mistério é ainda mais fascinante e real porque se oculta por baixo da aparente neutralidade de uma representação do mundo tal qual ele é – exatamente como nos quadros de Hopper. Portanto, o que estes últimos partilham com a imagem cinematográfica é, sobretudo, a capacidade de insinuar conteúdos psicologicamente complexos a partir de uma figuração realista do mundo. A capacidade de nos oferecer o mistério insondável de nosso próprio interior sob a aparência das imagens mais familiares de nosso mundo exterior.



- Aumont, J. (2004). *O olho interminável: cinema e pintura*. São Paulo: Cosac Naify.
- Betton, G. (1984). *Estética do cinema*. São Paulo: Martins Fontes.
- Fischer, L. (1999). The savage eye: Edward Hopper and the cinema. In T. Ludington, *A modern mosaic: Art and modernism in the United States* (pp. 334-355). Chapel Hill: The University of North Carolina Press.
- O'Doherty, B. (1982). *American masters: The voice and the myth in modern art*. Nova York: E. P. Dutton, Inc.

REFERÊNCIAS

Renner, R. G. (1992). *Edward Hopper: transformações do real*. Colônia: Taschen.

RESUMO | SUMMARY

Edward Hopper e a imagem cinematográfica Neste artigo, o autor se propõe a expor e analisar a relação de mútua influência entre a obra do pintor norte-americano Edward Hopper e o cinema. A transposição de seus temas e elementos estilísticos para certos filmes é discutida, assim como o papel de sua pintura na fixação de uma iconografia da realidade norte-americana reproduzida pelo cinema. Uma comparação mais detida é estabelecida entre elementos da pintura de Hopper e do cinema de Wim Wenders e Michelangelo Antonioni. Por fim, discute-se no artigo a pertinência da classificação de Edward Hopper como um pintor realista, pondo em evidência as implicações de uma afirmação desse tipo, bem como considerações sobre o realismo no cinema e a manifestação de elementos psicológicos nos quadros de Hopper.

| *Edward Hopper and the cinematographic image* In this article, the author sets out to expose and analyze the relationship of mutual influence between the work of American painter Edward Hopper and film. The transposition of his themes and stylistic elements to some movies is discussed, as well as the role of his painting in the setting of an iconography of American reality also reproduced by cinema. A more detailed comparison is made between elements of the work of Hopper and that of filmmakers Wim Wenders and Michelangelo Antonioni. Finally, the article discusses the relevance of the classification of Edward Hopper as a realist painter, highlighting the implications of such a statement as well as considerations about realism in the cinema and the emergence of psychological elements in the paintings of Hopper.

PALAVRAS-CHAVE | KEYWORDS

Artes. Pintura. Cinema. Edward Hopper. Michelangelo Antonioni. Wim Wenders. Realismo. Surrealismo. | Arts. Painting. Cinema. Edward Hopper. Michelangelo Antonioni. Wim Wenders. Realism. Surrealism.

MARCOS KURTINAITIS

Rua Bandeira Paulista, 97/42
04532-010 – São Paulo – SP
marcoskurtinaitis@gmail.com

RECEBIDO 10.09.2010
ACEITO 25.09.2010