

A personagem de cinema: pessoa, figura, presença

Por João Vitor Leal*

Resumo: Este artigo examina três modos predominantes pelos quais a personagem de cinema se endereça ao espectador: pessoa, figura e presença. Propomos articular diferentes dimensões da experiência fílmica (narrativa, figural, sensorial), questionando a figuração do corpo e o engajamento do espectador na produção de “efeitos de personagem” (Pavis, 1997). A reflexão mobilizará um *corpus* diverso, recorrendo de modo mais sistemático a três filmes que exploram disjunções entre corpos e identidades: *Holy Motors* (Leos Carax, 2012), *Império dos Sonhos* (David Lynch, 2006) e *O Congresso Futurista* (Ari Folman, 2013).

Palavras-chave: cinema, efeito de personagem, pessoa, figura, presença.

El personaje del cine: persona, figura, presencia

Resumen: Este artículo examina tres modos predominantes por los cuales el personaje de cine se dirige al espectador: persona, figura y presencia. Articularemos diferentes dimensiones de la experiencia fílmica (narrativa, figural y sensorial), cuestionando la figuración del cuerpo y la implicación del espectador en la producción de “efectos de personaje” (Pavis, 1997). La investigación abarcará un *corpus* diverso, recurriendo de manera más sistemática a tres películas que exploran disyunciones entre cuerpos e identidades: *Holy Motors* (Leos Carax, 2012), *Inland Empire* (David Lynch, 2006) y *El congreso* (Ari Folman, 2013).

Palabras clave: cine, efecto de personaje, persona, figura, presencia.

The film character: person, figure, presence

Abstract: This paper examines three predominant modes by which film characters address themselves to the viewer: person, figure, and presence. We articulate different dimensions of film experience (narrative, figural, and sensorial) and question both the figuration of the body and the implication of the viewer in the constitution of “character effects” (Pavis, 1997). While this research explores a diverse set of films, it focuses on disjunctions between bodies and identities in *Holy Motors* (Leos Carax, 2012), *Inland Empire* (David Lynch, 2006) and *The Congress* (Ari Folman, 2013).

Key words: cinema, character effect, person, figure, presence.

Fecha de recepción: 09/07/2021

Fecha de aceptación: 19/09/2021

Em 1961, pesquisadores de literatura, teatro e cinema se reuniram na Universidade de São Paulo para discutir um tema fundamental à criação e à apreciação de obras narrativas: a noção de personagem. Publicado em 1964, *A personagem de ficção* (Candido et al., 2011) reúne as principais contribuições desse seminário num livro que, passadas seis décadas, permanece a principal referência em língua portuguesa a abordar o tema como um problema teórico relevante, sem reduzir os pressupostos e as implicações da noção de personagem à análise de personagens específicas.

Esforços nesse sentido são raros. Embora seja “a ferramenta mais usada quando pensamos em textos ficcionais”, a personagem continua “a mais problemática e a menos teorizada das categorias básicas da teoria narrativa” (Frow, 2016: VI). Trata-se de uma noção que “parece resistir a toda definição, ou pior, a aceitar qualquer uma” (Jouve, 1992: 103).

Neste artigo, revisitamos o problema da personagem apontando alguns de seus desdobramentos no cinema de ficção. Mais do que tomá-la como objeto de estudo, almejamos fazer da personagem nosso método: por meio dela, examinaremos as articulações entre o narrativo e o sensorial, a costura entre a trama lógica e causal e a materialidade dos signos visuais e sonoros que interpelam o espectador. Para viabilizar essa abordagem, faz-se necessário reconhecer a personagem como um “efeito” que se produz no contato entre a obra e o espectador:

Contrariamente ao que pode parecer uma evidência, nós não temos acesso direto à personagem, quaisquer que sejam os suportes pelos quais ela se manifesta: romance, texto dramático, cena teatral, filme, vídeo etc. Nós estamos, na melhor das hipóteses, em presença de *efeitos de personagem*, de traços materiais, indícios dispersos que permitem certa reconstituição por parte do leitor ou do espectador (Pavis, 1997: 171).

Nesse processo de ativação dos “efeitos de personagem”, destacaremos o corpo humano — mais do que qualquer outro “indício”, é ele que habitualmente nos remete a uma criatura dotada de intencionalidade e possibilidades de agência. O espectador encontra no corpo o anteparo ideal para seu olhar, sua atenção, seu investimento afetivo e intelectual. Já no primeiro cinema, o corpo (capturado em movimento pela câmera e fragmentado pelo enquadramento e a montagem) desafiava o espectador a “fazer sentido de suas repetidas aparições”, funcionando como “o texto móvel ininteligível através do qual o público aprendeu a acompanhar as histórias que o cinema começava a lhe contar” (Auerbach, 2007: 103).¹ Uma vez estabelecidas as convenções do cinema narrativo, porém, é como se o espectador tivesse se tornado alheio ao corpo: esquecemos que, antes de haver personagem, o que existe são vibrações, grãos que pululam na superfície da tela e ondas de som. Os apelos da narrativa nos levam a preferir os “efeitos” aos “indícios”, o sentido à presença, a ilusão ficcional à realidade material.

Um de nossos desafios consiste, pois, em descolar a personagem da dimensão narrativa para pensá-la também em termos de sensorialidade, para além (ou aquém) das relações de causalidade e verossimilhança da trama que a acolhe. Entre o narrativo e o sensorial, distinguimos ainda uma dimensão intermediária em que a personagem se endereça ao espectador como sensação, como força que estimula a memória e a imaginação sem coincidir nem com os signos efetivamente percebidos, nem com os significados por eles programados. Assim, propomos considerar três domínios teórico-metodológicos a partir dos diferentes modos de endereçamento da personagem de cinema (Fig. 1).

¹ Referimo-nos ao período inicial da história do cinema, da primeira projeção pública dos Lumière, em 1895, até meados da década seguinte. Esses primeiros filmes traziam *gags*, acrobacias, números de dança, paisagens exóticas e outras “atrações” (Gaudreault y Gunning, 2006) que apenas num segundo momento seriam inequivocamente colocadas a serviço de uma trama narrativa. Sobre essa passagem do *corpo humano filmado* do primeiro cinema para a *personagem* do cinema narrativo, ver Leal, 2019.

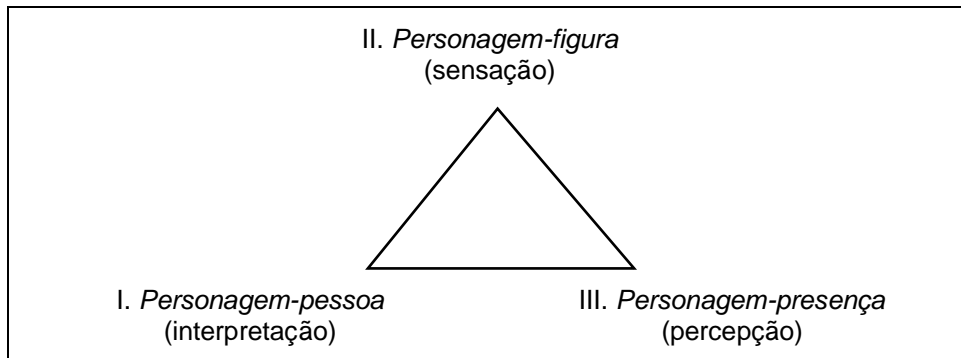


Fig. 1: Modos de endereçamento da personagem

É preciso salientar que essa declinação triádica não pretende prescrever tipos de personagem, mas apontar diferentes possibilidades de investigação. Os três modos se atravessam e se complementam, a porosidade entre eles é necessária e inevitável: toda personagem, potencial e simultaneamente, se dá a reconstituir como *pessoa*, *figura* e *presença*. Por mais que objetos e métodos de análise particulares prefiram um modo aos demais, nenhum modo é descartável de antemão. Isso posto, nosso esquema (Fig. 2) é somente uma tentativa de organizar as questões que julgamos centrais em cada modo.

I. <i>Personagem-pessoa</i>	II. <i>Personagem-figura</i>	III. <i>Personagem-presença</i>
interpretação	sensação	percepção
identificação	intensidade	materialidade
narrativa/representação	energia/vibração	performance/plasticidade
sentido figurado	figural	figurativo/pictural
reflexo	sombra	carne

Fig. 2: Modos de endereçamento da personagem

A fim de alavancar e ilustrar essas diferentes possibilidades de investigação, recorreremos em particular, dentre outros exemplos mais pontuais, a três filmes em que a questão da personagem se coloca de maneira bastante consequente: *Holy Motors* (Leos Carax, 2012), *Império dos Sonhos* (*Inland Empire*, David Lynch, 2006) e *O Congresso Futurista* (*The Congress*, Ari Folman, 2013). Em *Holy motors*, o espectador acompanha *monsieur* Oscar (Denis Lavant), ator

que desempenha papéis diversos para câmeras e microfones invisíveis espalhados pela cidade de Paris. Em *Império dos Sonhos*, Nikki Grace (Laura Dern) é uma atriz que se confunde com Sue, a personagem que ela deve representar num filme-dentro-do-filme. E em *O Congresso Futurista*, a também atriz Robin Wright (interpretada pela própria Robin Wright) digitaliza sua imagem e vende todos os direitos de uso a um estúdio de cinema.

Ao tematizar a entrega radical dos atores, os três filmes nos fazem testemunhar com clareza, ao mesmo tempo em que o deturpam, o princípio habitual de figuração da personagem no cinema. À medida que os corpos de Lavant, Dern e Wright se perpetuam em cena, suas personagens escapam por fissuras nas narrativas — brechas que, por vezes, frustram nossa compreensão dos acontecimentos e, por isso mesmo, nos tornam conscientes de suas dimensões figural e material. Veremos então que esses filmes 1) confrontam a *personagem-pessoa*, questionando a correspondência entre corpos e identidades; 2) desvendam a *personagem-figura*, tornando-nos mais suscetíveis às forças que reverberam para além da narrativa; e 3) investem na *personagem-presença*, acentuando a performatividade e a plasticidade dos corpos filmados.

1. Personagem-pessoa

A maneira mais convencional de se considerar a personagem é tomá-la como um elemento que faz avançar a trama. Suas ações, traduzindo valores e emoções que poderiam ser os nossos, asseguram para ela, ao menos no senso comum, uma condição de “pessoa possível e plausível”, ainda que imaginária (Phelan, 1989: 11).

Mas a articulação entre personagem e *pessoa* é relativamente recente. Nos teatros da antiguidade greco-romana e na *commedia dell'arte* medieval, o improvisado a partir de arquétipos conhecidos de antemão pelo público e o uso

de máscaras constituíam personagens fundamentalmente planas² sem pressupor a correspondência unívoca entre identidade individual e unidade corporal.³ Assim, a *personagem-pessoa* se cristaliza apenas a partir do século XVII com o romance burguês e o teatro naturalista. Essas formas, de uma maneira que se tornaria hegemônica também no cinema, destacam-se por conferir à personagem certa “consistência psicológica”: “ela se torna um indivíduo, uma ‘pessoa’, um ‘ser’ plenamente constituído mesmo quando ela não faz nada, ou seja, antes mesmo de entrar em ação” (Barthes, 1966: 15-16).

As protagonistas de *Império dos Sonhos* e *O Congresso Futurista*, por exemplo, fazem provas dessa “consistência psicológica”. Embora promissora, Nikki Grace não conhecera grandes oportunidades em Hollywood até ser convidada para o papel de Sue — convite arranjado por seu marido, um empresário com ares de mafioso. Ela deseja provar seu talento mas, imersa no comportamento adúltero de Sue, envolve-se romanticamente com o ator com quem contracena. Assim, atriz e personagem se fundem na mesma aflição: “Acho que meu marido sabe sobre você, sobre nós dois... ele vai nos matar...”.

Já em *O Congresso Futurista*, tendo de cuidar do filho doente e sem a oferta dos grandes papéis de seu passado, Robin Wright não vê alternativa senão aposentar-se, recebendo uma indenização por autorizar o uso irrestrito de sua réplica virtual em futuras produções. Seu drama é o de uma mulher presa entre carreira e família, fama e esquecimento, explorada por uma indústria que a deseja eternamente jovem e disponível. O executivo do estúdio deixa claro os termos do acordo: “queremos ter o seu corpo, o seu rosto, as suas emoções (...). Queremos te copiar, te preservar, queremos ser os donos dessa coisa chamada ‘Robin Wright’.”

² Personagens “planas” são “construídas a partir de uma única ideia ou qualidade”, ao passo que as “esféricas” são “capazes de surpreender de forma convincente” (Forster, 1985: 67-73).

³ Florence Dupont (2007: 52-53) observa que, no teatro romano, além de ser possível ao mesmo ator representar diferentes papéis (pelo uso de diferentes máscaras), a personagem podia ser atualizada no palco por instâncias muito distintas: ator, cantor e tocador de tibia ora se alternavam, ora apareciam simultaneamente desempenhando o mesmo papel.

Nos dois casos, somos incitados a compreender e a nos emocionar com os anseios e as decisões das protagonistas humanas: a *personagem-pessoa* afiança nosso investimento no drama. Vale notar, porém, que esse investimento não depende de personagens antropomórficas e que, de fato, o cinema não se cansa de personificar forças abstratas e coisas inanimadas, atribuindo a elas traços psicológicos diversos. A esse respeito, filmes não-figurativos nos oferecem uma demonstração radical: experimentos em psicologia cognitiva observam que a maioria dos espectadores tende a interpretar simples formas geométricas em movimento aleatório como “interações de agentes intencionais” (Plantinga, 2009: 98). É como se o espectador de *Dots* (Norman McLaren, 1940), diante da rápida sucessão de manchas azuis (Fig. 3-6), fizesse um esforço, talvez inconsciente, para decifrar o sentido latente por trás da agitação aparente: o espectador executa mentalmente os movimentos e as metamorfoses que as manchas, aparecendo e desaparecendo ao ritmo dos bips e bops da banda sonora, parecem executar. Para ele, é como se cada mancha (talvez uma única *personagem-mancha* em constante mutação) tivesse lá sua insondável “consistência psicológica”.



Fig. 3-6: *Dots* (Norman McLaren, 1940)

A *personagem-pessoa* implica, portanto, uma projeção do espectador que articula os “indícios” e atualiza em si os “efeitos de personagem”. Tal como o reflexo em um espelho demanda seu observador, a personagem demanda um espectador; responder a essa demanda (o que fazemos, quase sempre, com prazer) é mergulhar na trama como o Narciso que, fascinado por sua própria imagem, mergulha na lagoa. Não será demais lembrar que *narciso* vem do

grego *narke*, que sobrevive em português na palavra narcótico — substância que faz adormecer a razão, anestesia os sentidos e, não raro, exacerba nossa imaginação. Num caso emblemático dessa exacerbação, a maioria dos espectadores sequer teria percebido que duas atrizes se alternaram no mesmíssimo papel da protagonista de *Esse Oscuro Objeto do Desejo* (*Ese Oscuro Objeto del Deseo*, Luis Buñuel, 1977): a reconstituição que fazemos da personagem parece obliterar as muitas diferenças entre as atrizes que a representam (Fig. 7-8). Nas palavras do roteirista do filme, “isso nos mostra até que ponto os olhos podem permanecer sem ver” em função do “poder quase assustador dos nossos hábitos de percepção” (Carrière, 2006: 88).



Fig. 7-8: Carole Bouquet e Ángela Molina. *Esse Oscuro Objeto do Desejo* (Luis Buñuel, 1977)

A *personagem-pessoa* é, pois, o principal alicerce da relação entre os espectadores e a ficção, relação habitualmente abordada em termos de identificação espectral. É no modo da *pessoa* que a personagem faz, da ficção, um “espaço habitável”: se ela pode, eu também poderia habitar esse mundo (Labé, 2007: 255). Não se trata de uma relação literal, mas imaginária e aspectual: podemos, num *raccord*, imaginar ver o que a personagem vê sem todavia saber o que ela sabe, ou, num *close-up*, imaginar sentir o que ela sente sem compartilhar seu desejo. A identificação pode ser perceptiva, epistemológica, afetiva e assim por diante (Gaut, 1999: 205-206).

É interessante notar, porém, que a articulação entre personagem e *pessoa* foi mantida sob suspeita numa das mais férteis vertentes de estudo sobre as

obras narrativas. Retomando preceitos do formalismo russo,⁴ o paradigma estruturalista que ganhou força nos anos 1960 aborda o tema como se analisar personagens fosse abrir mão de “todo o rigor para recorrer ao psicologismo mais banal” (Hamon, 1977: 116). É nesse sentido que, no influente modelo proposto por Greimas (1973), o termo “personagem” praticamente desaparece para dar lugar a *actantes* (funções narrativas, como “herói” e “antagonista”), *atores* (caracterizações específicas dos actantes) e *agentes* (signos, como um nome próprio ou corpo, que vêm designar os atores). Dentre as muitas virtudes desse modelo estaria a superação do vínculo entre personagem e *pessoa* e, com ele, de toda preocupação com supostas “consistências psicológicas” e com os subjetivos processos de identificação.

Sem menosprezar as contribuições estruturalistas, é preciso fazer a ressalva de que tratar a personagem exclusivamente nos termos de suas funções narrativas nos levaria a ignorar tanto os processos criativos de roteiristas, diretores e atores quanto a experiência (cognitiva, afetiva) dos espectadores. A nosso ver, a noção de “efeito de personagem” supera esse problema: o efeito depende menos do desempenho de uma função qualquer do que de uma relação com a obra. Nessa relação, a ideia de *pessoa* é fundamental: toda inconsistência da *personagem-pessoa* coloca em risco a legibilidade da personagem e, por consequência, da própria narrativa.

É o que ocorre em *Holy Motors*. Apesar de nosso ânimo interpretativo, jamais conseguimos determinar a “consistência psicológica” de *monsieur Oscar*, posto que ele surge a cada vez como uma *pessoa* diferente: um executivo que dá ordens ao telefone, uma idosa que pede esmola na rua, um pai que busca a filha numa festa, um maníaco que habita os esgotos e assim por diante (Fig. 9-

⁴ Para o formalismo, pouco importariam os traços (físicos, psicológicos, sociais, morais) a colorir a personagem: o que está em jogo são as funções narrativas que ela desempenha. Essa ideia é nítida em Propp (1984), que descreveu exatas 31 funções possíveis para as personagens, e em Tomashevsky (1965), que considera a personagem “quase desnecessária” — ela seria apenas a “motivação personificada” dos motivos da obra narrativa (Tomashevsky, 1965: 296-297).

12). Sempre que nos acreditamos diante do *monsieur* Oscar “original” ele se despe de figurino e maquiagem e desmancha tal *personagem-pessoa* para substituí-la por outra sem que nada, na trama, justifique de fato a substituição. Assim, o elemento que conecta as diferentes *pessoas* não é de ordem narrativa, mas material: é o corpo de *monsieur* Oscar/Denis Lavant. Isso confere ao filme um caráter episódico que nos solicita outros modos de atenção — a proliferação de variantes de *monsieur* Oscar faz cair a máscara da *personagem-pessoa*.⁵



Fig. 9-12: *Holy Motors* (Leos Carax, 2012)

2. Personagem-figura

Subitamente, a alcunha “*monsieur* Oscar” não remete mais a uma *personagem-pessoa* mas à dinâmica que descreve o trabalho de todo ator, isto é, ao processo que permite a uma entidade abstrata se encarnar, ainda que momentaneamente, num corpo real. Se *Holy Motors* celebra o potencial dos atores, que podem hospedar inúmeras personagens, *O Congresso Futurista* lamenta seus sacrifícios: a existência plena das futuras personagens de Robin Wright exigem o desaparecimento da atriz. Seja pelo viés da celebração ou do lamento, agora pouco importam a aparência, a psicologia e as funções

⁵ É oportuno lembrar que a palavra latina (de provável origem etrusca) *persona*, que está na origem tanto de *pessoa* quanto de *personagem*, originalmente significa “máscara”: “*per/sonare*, a máscara pela (*per*) qual ressoa a voz (do ator)” (Mauss, 2003: 385).

narrativas — nossa atenção se volta à possibilidade das personagens extrapolarem a trama, fazendo-se notar como catalisadoras de experiências afetivas.

Tal é a perspectiva da *personagem-figura*. Que fique claro, nossa concepção de *figura* não é aquela pela qual o termo designa uma imagem, o aspecto visível de uma coisa, uma forma que se distingue de um fundo e de outras formas. Propomos pensar a *figura* em sua acepção figural: não como um elemento da obra mas como sua espessura, seu inconsciente e desejo latente, sua energia (Lyotard, 1971: 13-15). A *figura* é “uma maneira de estabelecer associações significantes entre coisas diferentes”, “*entre* duas coisas, dois universos, duas temporalidades, dois modos de significação” (Didi-Huberman, 1995: 96). Ela é a “inspiração” da obra (Guérin, 2012: 106), o que nela “faz sentido sem fazer história” (Schefer, 1999: 916). Ou ainda, na definição pela negativa proposta por Philippe Dubois (2012: 108), a figura é tudo aquilo que subsiste na imagem quando retiramos dela todo o figurativo (o motivo referencial) e todo o figurado (o sentido).

Em suma, a noção de *figura* à qual recorreremos diz respeito à dimensão entre o percebido e o compreendido, às impressões que se produzem em nós a partir da obra — impressões que não coincidem com a realidade material da obra e tampouco se resolvem na interpretação que fazemos dela. Com Deleuze (1984), acreditamos que a melhor maneira de descrever a *figura* é em termos de “sensação”. Nesse sentido, ela é uma noção que permite assinalar o que nos afeta: “a característica essencial da figura é fazer o espectador sonhar, é fixar sua memória e sua imaginação a sons, imagens e argumentos que ela desfigura e reconfigura numa nova constelação semiótica. Noutras palavras, a figura garante a vida imaginária de certas percepções” (Lefebvre, 1997: 117).

Nem toda *figura* se veste de personagem e nem toda personagem faz eclodir uma energia figural, mas a relação entre as duas torna explícito um modo

específico de endereçamento da personagem. Em *Rebecca, a Mulher Inesquecível* (*Rebecca*, Alfred Hitchcock, 1940), por exemplo, a personagem-título nunca está em cena, mas é ela quem energiza a obra. A história gira em torno de uma jovem intimidada ao ser comparada com Rebecca de Winter, a falecida primeira esposa de seu marido. Porque morta, Rebecca é sempre a esposa mais atraente, mais pura e mais amada. O filme não apresenta seu aspecto físico (não há atriz que a represente) nem sua “consistência psicológica”, mas ela se manifesta por toda parte: quadros, vestidos, quartos fechados, olhares, silêncios. Ela se manifesta principalmente no tratamento dado à segunda esposa pela Sra. Danvers, a governanta da casa: “Você acreditou que poderia ser a Sra. de Winter, viver na casa dela, tomar para si as coisas dela. Mas ela é forte demais para você e você não tem como enfrentá-la.” Nesse sentido, Rebecca é menos uma *personagem-pessoa* a evoluir no plano narrativo e com quem poderíamos nos identificar do que uma *personagem-figura* que tensiona vida e morte, admiração e opressão, amor possível e amor ideal.

Investigando a relação entre personagem e *figura*, Xavier Garnier (2001) sustenta que as personagens podem ser compreendidas como revestimentos antropomórficos que facilitam nosso acesso às energias figurais que atravessam a obra. Assim, a *figura* seria uma espécie de “anti-personagem” que responde a uma lógica particular:

A intensidade da figura não se deve a um investimento afetivo, imaginário, fantasmático do autor ou do leitor: a figura não é animada do exterior por um processo de identificação. Sua eficácia deve ser compreendida, ao contrário, como um poder sobre o leitor: ele é possuído pela figura, e não o contrário. A identificação se subverte em fascinação. De certa forma, a figura é tudo aquilo que, na personagem, nos assombra (Garnier, 2001: 13).

Se, em nosso exame da *personagem-pessoa*, recorreremos ao reflexo especular de Narciso para enfatizar a identificação espectral, a *personagem-figura* evoca a sombra. No mito grego da origem da pintura, o oleiro Butades, sabendo que o amante de sua filha partiria para o estrangeiro, traçou os contornos de sua sombra numa das paredes da casa. Com isso, ele buscava aplacar o sofrimento da jovem: a imagem manteria aceso o amor do amante ausente. Como sugere o relato de Plínio, O Velho (2004: 86), o que está em jogo não é mais uma possibilidade de identificação com o que se representa, mas a emergência de um afeto por meio da representação.

Encontramos na literatura fantástica diversas ocorrências em que a sombra explicita a dimensão figural subjacente à narrativa — como a história de Chamisso (1989) em que um cientista, após vender sua sombra a um homem misterioso, passa a vagar sozinho pelo mundo. O livro narra em minúcias suas viagens, mas o que o torna vibrante de fato é a trajetória não narrada da sombra que, mais tarde, adquire o inestimável valor de uma alma. De modo não muito distante, *Holy Motors* narra situações dramáticas diversas, mas o que o torna vibrante de fato é, por assim dizer, o inacessível *monsieur* Oscar “original”, uma sombra fugidia que nos fascina com os mistérios do trabalho do ator de cinema.

Diferentemente de *Holy Motors*, a fragmentação da personagem em *Império dos Sonhos* produz uma narrativa mais propriamente labiríntica do que episódica. Após a fusão entre Nikki e Sue, outras personagens vêm se sobrepor ao corpo da atriz como se ela, destituída de seu papel inicial, rondasse o filme à procura de outros papéis. Ao longo do filme, Laura Dern será de uma pobre mulher grávida a uma prostituta de rua, encontrará coelhos antropomórficos, acompanhará uma trupe circense pelo interior da Polônia e atravessará corredores e portas que não levam a lugar algum. Ao invés de se suceder, como ocorre em *Holy Motors*, os papéis se acumulam no corpo da

atriz: cada nova *personagem-pessoa* carrega vestígios das anteriores, chegando a provocar uma desfiguração literal (Fig. 13).



Fig. 13-14: *Império dos Sonhos* (David Lynch, 2006)

Apesar de propor conflitos e motivações convencionais para Nikki e Sue, o filme logo as abandona, mantendo Laura Dern em cena sem fazê-la aderir a nenhuma ficção coerente. Por mais tentador que seja interpretar o filme em termos de sonho, alucinação ou transtorno psíquico, nenhuma interpretação parece se sustentar a contento. Logo, se a obra faz sentido, não é no âmbito de sua narrativa e sim na emergência da *figura* que se faz notar nas diversas imagens e situações dramáticas — a *figura* de uma mulher em apuros, “a *woman in trouble*”, como consta em um cartaz de divulgação do filme (FIG. 14).

Explicar as sensações do espectador não é fácil, mesmo porque um filme não necessariamente faz trabalhar a memória e a imaginação de todos da mesma maneira. Noutras palavras, as *figuras* são difíceis de explicar: batizar de “mulher em apuros” a *figura* de *Império dos Sonhos* diz tão pouco quanto chamar de “Rebecca” a *figura* de *Rebecca*. Devemos aceitar, pois, que a *figura* não pede que a identifiquemos, mas que “reconheçamos sua eficácia” (Vancheri, 2011: 105): no figural, “o inominável faz parte do plano” (Pavis, 2003: 207).

Se há uma vantagem em não fixar as *figuras*, ela está em admitir que a mesma *figura* pode se revestir de outras formas em outras obras, eventualmente

formando uma espécie de “série figural” (Lefebvre, 1997). Para ilustrar brevemente essa ideia, podemos partir da *figura* de “Rebecca”: no filme de Hitchcock, ela se manifesta sobretudo através da Sra. Danvers (Fig. 15), que aterroriza a nova esposa de seu patrão. Mas talvez possamos testemunhar a mesma *figura* noutras personagens de outros filmes, como a irmã e a secretária (Fig. 16-17) do arquiteto de *O Segredo da Porta Fechada* (*Secret Beyond the Door*, Fritz Lang, 1948), a cunhada (Fig. 18) da protagonista de *A Colina Escarlata* (*Crimson Peak*, Guillermo del Toro, 2015), ou a governanta (Fig. 19) de *Julieta* (Pedro Almodóvar, 2016).



Fig. 15: *Rebecca*, a *Mulher Inesquecível* (Alfred Hitchcock, 1940)



Fig. 16-17: *O Segredo da Porta Fechada* (Fritz Lang, 1948)

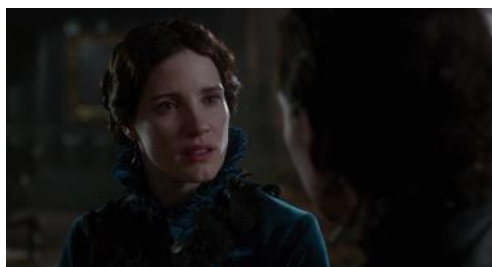


Fig. 18: *A Colina Escarlata* (Guillermo del Toro, 2015)

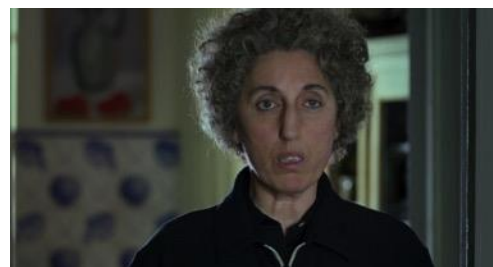


Fig. 19: *Julieta* (Pedro Almodóvar, 2016)

Destrinchar essa série figural está além dos objetivos deste artigo.⁶ Mencionemos apenas que todas essas mulheres perversamente ameaçam a protagonista ingênua casada com um homem que, como um *Barba-Azul*, carrega um passado marcado por falecidas ex-esposas. Além da trama, poderíamos nos apoiar nas semelhanças visuais entre as personagens que manifestam a *figura*: os cabelos curtos ou presos, a roupa escura cuja gola projeta o rosto, a postura rígida e o olhar cortante.

Para encerrar a série, poderíamos pensar ainda numa variação masculina da *figura* de “Rebecca”. Em *Monika e o Desejo* (*Sommaren med Monika*, Ingmar Bergman, 1953), o casal formado por Monika e Harry é atormentado por Lelle, rapaz que aparece e desaparece na trama sem maiores explicações. Lelle escapa à causalidade e verossimilhança da *personagem-pessoa* assim como a governanta de *Rebecca* que, energizada por “Rebecca”, surge em cena por meio de elipses sem que a vejamos se deslocar pelo espaço cênico: “ver a Sra. Danvers andando a teria humanizado” (Truffaut, 2004: 128). Em sua análise de *Monika e o Desejo*, Alain Bergala descreve Lelle de modo a evidenciar sua condição de *personagem-figura*:

Lelle, figura inversa de Harry, é um puro representante da pulsão. Ele não é exatamente uma personagem de cinema. Ele não tem nem espessura psicológica, nem existência ficcional além de sua essência maléfica. Bergman não lhe atribui nenhum traço biográfico. Perfeitamente amoral, ele aparece, dotado de uma errática ubiquidade, sempre que há algo a ser feito que possa prejudicar o casal Harry-Monika. Seu modo de entrar em cena é a súbita

⁶ Outra série figural é levada a termo por Martin Lefebvre (1997). Na introdução do livro, ele relata que, durante um jantar, uma amiga lhe confessou que se tornara vegetariana após assistir ao filme *Psicose* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960). Surpreso, ele se deu conta de que ambos haviam retido do filme a mesma estranha sensação, não compartilhada pela maioria dos espectadores: ambos teriam constituído, em sua relação com o filme, uma mesma *figura* digestiva. Após analisar os elementos narrativos e figurativos de *Psicose* suscetíveis de amparar a emergência de tal *figura*, o autor se dedica a outros filmes que lhe teriam provocado uma sensação semelhante, construindo uma série de filmes que, em sua memória e imaginação, são assombrados pela mesma *figura*.

aparição. Ele está sempre no local certo, na hora certa, para estragar tudo (Bergala, 2005: 77-79).

Na *personagem-figura*, assim como na *personagem-pessoa*, atentamo-nos a “efeitos” produzidos a partir de “indícios” que o espectador reconstitui em sua experiência do filme. Tanto a *pessoa* quanto a *figura* são abstrações, vias possíveis para os corpos em cena — se a primeira via nos faz trilhar percursos narrativos, a segunda nos atravessa com sensações: os apuros de Laura Dern em *Império dos Sonhos*, a vertigem de assumir outras identidades em *Holy Motors*, a angústia de se desfazer da própria identidade em *O Congresso Futurista*.

3. Personagem-presença

Uma terceira via é, pois, a dos próprios “indícios”, dos sons e imagens que apenas num segundo momento (de um ponto de vista lógico, não necessariamente cronológico) serão reconstituídos permitindo, então, a identificação da *pessoa* e a reverberação da *figura*. Percorremos essa terceira via quando, por exemplo, observamos Laura Dern sem saber ao certo que papel ela desempenha: no monólogo em que ela narra os abusos que sua personagem (não sabemos qual) teria sofrido, o que nos arreata é a performance em si mesma, a intensidade com que a atriz realiza a cena. Em *Holy Motors*, *monsieur* Oscar explica que sua motivação é a “beleza do gesto”, referindo-se literalmente ao uso do corpo, a um dispêndio de força física que se traduz em imagem. Isso também fica claro na inserção, ao longo do filme, de fragmentos animados de cronofotografias de Marey (Fig. 20), bem como na longa sequência em que a personagem, num *collant* preto com pontos luminosos, se exaure em coreografias de ação e de sexo numa sessão de captura de movimentos (Fig. 21).

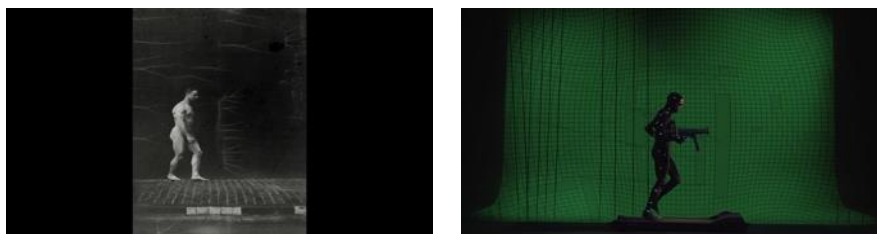


Fig. 20-21: *Holy Motors* (Leos Carax, 2012)

Em *O Congresso Futurista*, o corpo se destaca de modo ainda mais radical: a réplica virtual de Robin Wright protagoniza diversas produções, paradoxalmente fazendo da atriz, que envelhece no anonimato, uma celebridade. Passados vinte anos, porém, uma nova tecnologia usurpa a magia atribuída aos filmes: um alucinógeno permite ao usuário se transformar noutras pessoas em uma realidade de desenho animado. O estúdio que detém os direitos de imagem de Robin Wright passa então a comercializá-la como uma droga lícita: qualquer um pode, ao inalar a essência de um frasco, se transformar em Robin Wright. Quando os efeitos da droga se mostram irreversíveis, a atriz, presa numa versão animada de si mesma, precisa se aventurar num mundo povoado por quimeras animadas, réplicas de personalidades históricas, mitológicas e celebridades diversas (Fig. 22-23).



Fig. 22-23: *O Congresso Futurista* (Ari Folman, 2013)

Assumir a *personagem-presença* implica resistir às abstrações da *pessoa* e da *figura* e reificar os significados e as sensações, trazendo a personagem de cinema de volta a sua base material. Tal perspectiva exige do espectador o que Aumont (1996: 207) considerou, numa divertida provocação, uma “fidelidade voluntariamente estúpida à materialidade da imagem”. Trata-se, para o

espectador, de assumir uma postura contemplativa que não procura entender mas apenas (e aí reside sua dificuldade) perceber o que se faz presente: “Se atribuímos um sentido a alguma coisa presente, isto é, se formarmos uma ideia do que essa coisa pode ser em relação a nós mesmos, parece que atenuamos inevitavelmente o impacto dessa coisa sobre o nosso corpo e os nossos sentidos” (Gumbrecht, 2010: 14).

Muitas experiências artísticas buscam reabilitar a *presença* — essa seria mesmo, para Viktor Chklovski, a função primordial da arte: nos libertar de todo “automatismo perceptivo”, “singularizar” os objetos, “aumentar a dificuldade e a duração da percepção”, fazer ver as coisas como se fosse pela primeira vez (Chklovski, 1973: 45-46). Em pintura, pode-se chamar a atenção para a textura da tela, o movimento do pincel ou a massa de tinta: as investidas no pictural, produzindo “efeitos de nada”, impedem que a obra se torne “transparente àquilo que ela reproduz” (Arasse, 1996: 275-277). Já no teatro, autores como Artaud e Grotowski sustentam a performance como o sentido mesmo da obra — para explicar seu projeto, Grotowski traça um eloquente paralelo com os “cantos rituais da tradição antiga”, em que o importante não são as palavras cantadas nem o andamento das melodias e sim as “flutuações *dentro* da melodia”: “a sonoridade e os impulsos são o sentido” (Grotowski, 2007: 235-236). A performance também é central no “teatro pós-dramático”, governado por princípios de “mais presença que representação, mais experiência partilhada que transmitida, mais processo que resultado, mais manifestação que significação, mais impulso de energia que informação” (Fernandes, 2008: 23).

Essas analogias nos ajudam a pensar a personagem de cinema como manifestação sensorial. A *presença*, valorizada no pictural e na performance, não nos remete a um significado exterior à obra, mas nos agarra pelos órgãos do sentido. O som do vento na copa das árvores, os segundos a mais de um plano, a vibração de uma lâmpada num cômodo vazio, tudo isso pode ser o

bastante para engendrar “efeitos de personagem”.⁷ Em *2001: Uma odisseia no espaço* (*2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968), o monolito negro (Fig. 24-25), nas poucas vezes em que aparece, altera os rumos da trama e faz trabalhar nossa memória e imaginação; no entanto, é sobretudo como uma *presença* inexplicável que ele se endereça a nós. Em termos narrativos e figurais, ele admite variações: o monolito é deus, o nascimento, a morte, a evolução, o destino da humanidade. Mas nenhuma variação elucida o impacto de sua *presença*. Anunciado por um crescente musical, chapado na imagem em sua opacidade, imóvel em sua rigidez geométrica, rasgando verticalmente o plano em metades simétricas e impondo-se em *contra-plongée*, o monolito invariavelmente fisga nossa atenção.



Fig. 24-25: *2001: Uma odisseia no espaço* (Stanley Kubrick, 1968)

Assim como a imagem de um revólver em *close-up* faz surgir para o espectador a inusitada “personagem-revólver” (Epstein, 1974: 141),⁸ as estratégias figurativas de *Uma odisseia no espaço* fazem surgir uma personagem-monolito. Dela, podemos sentir até mesmo a lisura e o peso da pedra: o visual e o sonoro, exacerbando sua *presença* material, convocam outros órgãos do sentido, nos interpelam fisiologicamente. Nosso tato se aguça

⁷ Um bom exemplo nos é dado pelo cinema de horror: é comum que a personagem monstruosa seja *presentificada* por uma intermitência luminosa (tempestade de raios, flashes, disparos, faíscas etc.) que extrapola o mundo diegético e, eclodindo com violência na superfície da tela, agride a retina do espectador sentado na sala escura (Leal, 2016).

⁸ A observação de Epstein sobre o *close-up* integra sua tentativa de definir a “fotogenia”, conceito que descreveria um aumento da “qualidade moral” de “coisas, seres e almas” por meio de sua reprodução cinematográfica (1974: 137). Como argumenta Ismail Xavier (2017: 110), a “fotogenia” é uma ideia “fértil na prática artística, mas problemática quando assumida no nível da explicação teórica”. Isso dito, vale notar que, ao falar em “personagem-revólver”, Epstein se refere a uma singularização do objeto na imagem, como se o plano revelasse a *personalidade* do revólver.

assim como nosso olfato e paladar se aguçariam com a mera imagem de um bolo delicioso. Dessa forma, privilegiar a *personagem-presença* é se empenhar, ainda que parcial ou provisoriamente, numa visualidade háptica, “uma relação corporal com a tela” (Marks, 2002: 17).

A metáfora mais apropriada para a *presença* talvez não seja o reflexo ou a sombra, mas a carne. Na filosofia de Merleau-Ponty (2003), a carne não é uma matéria mas uma “*coisa geral*”, o “elemento do Ser” que estabelece as condições de visibilidade, isto é, que coloca o percebido no mesmo plano, em estreita relação com aquele que percebe. A visão que temos de um objeto não se dá no vácuo: ela só é possível em função da carne, essa espessura que nos une àquilo que vemos, o denominador comum que faz com que ambos, nós e o objeto, pertençamos ao mesmo mundo.

Essa perspectiva fenomenológica ilumina três pontos de nossa discussão. Primeiro, ela revela o espectador imbricado ao filme no instante da percepção. Segundo, ela estabelece que toda forma visível (inclusive o corpo humano) é apenas uma dentre as muitas possibilidades de figuração da carne. E terceiro, quando concebemos de fato o corpo como imagem, passamos a aceitá-lo como algo plenamente solúvel na materialidade do filme: toda personagem de cinema acontece na projeção luminosa, nos grãos ou pixels da imagem, nas ondas sonoras. O potencial performático dos atores se reveste assim de um potencial plástico.

A plasticidade urge nas caracterizações que deixam Denis Lavant irreconhecível em *Holy Motors*, no rosto desfigurado de Laura Dern em *Império dos Sonhos* e nas réplicas e metamorfoses de Robin Wright em *O Congresso Futurista*. Abordadas na condição de *presença*, as personagens remetem à comédia burlesca e aos *cartoons*: elas apenas aparecem, movimentam-se, transformam-se, persistem na imagem. As três personagens morrem e voltam à vida: *monsieur* Oscar é brutalmente degolado por... *monsieur* Oscar; Laura

Dern, perfurada por uma chave de fenda, agoniza até ouvir “Corta!”; e Robin Wright desaparece do “mundo real” mas continua existindo como desenho animado. Elas são, pois, como Pernalonga, Patolino, ou o homem de *An Interesting Story* (James Williamson, 1905) que, entretido em seu livro, acaba esmagado por um rolo compressor apenas para ser reinflado em seguida como um pneu de bicicleta: “Ele triunfa sobre toda destruição, ele é o homem do cinema” (Brenez, 1998: 42). No limite, todas essas personagens cumprem o “papel histórico confiado ao cinema: prolongar na tela os corpos extraordinários do circo, do palco, dos parques de diversão” (Baecque, 2008: 484).

Ao batizar a protagonista como o nome da atriz e tratá-la por “essa coisa chamada ‘Robin Wright’”, *O Congresso Futurista* escancara a via da *presença*. A atriz no mundo real, sua personagem no mundo diegético e suas imagens multiplicadas na tela se nivelam. Que as imagens sejam infinitamente maleáveis, que o cinema seja comparável à alucinação e que as posições de sujeito (espectador) e objeto do olhar (atriz, personagem, imagem) sejam reversíveis, tudo isso realça a primazia da carne. A técnica do desenho animado amplia uma possibilidade inerente à representação figurativa desde as pinturas parietais: todo corpo é metamorfoseável, redutível aos elementos que o tornam visível — linha, forma, cor, movimento. E, nos termos da visualidade háptica, quando os braços da atriz se tornam asas (Fig. 26), talvez possamos sentir o formigamento de seus dedos, a vertigem do seu voo em nossos corpos. O drama narrativo da atriz que abdica da própria imagem recobre um “drama plástico”,⁹ um estudo sistemático do corpo e, mais particularmente, do rosto de Robin Wright: no decorrer do filme, ele vive sua própria aventura, ostentando seus traços através de diversas idades e suportes, do retrato pintado ao *cartoon* animado (Fig. 27-29).

⁹ Tomamos o termo de empréstimo ao historiador da arte Élie Faure (1953), que, compartilhando as preocupações de Jean Epstein no contexto das vanguardas artísticas na França dos anos 1920, idealizou um “cinema puro”, mais próximo da música e da dança que da literatura ou o teatro, no qual a “trama sentimental” (a narrativa) seria apenas um pretexto para o “drama plástico” original.

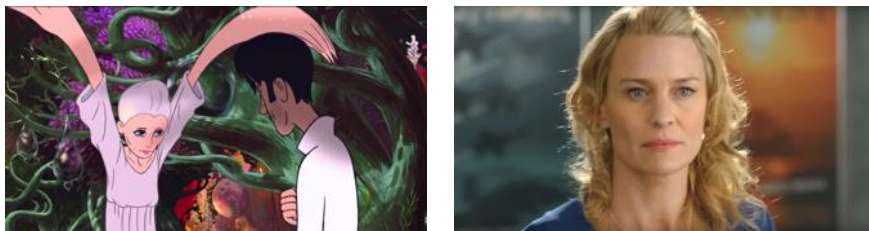


Fig. 26-27: *O Congresso Futurista* (Ari Folman, 2013)

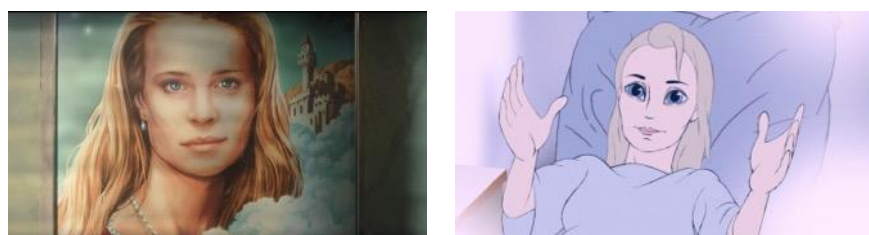


Fig. 28-29: *O Congresso Futurista* (Ari Folman, 2013)

A leitura de *O Congresso Futurista* como o drama plástico de um rosto pode parecer estranha. A nosso favor, temos as leituras semelhantes de André Bazin, que tratou *A Paixão de Joana d’Arc* (*La Passion de Jeanne d’Arc*, Carl Theodor Dreyer, 1928) como um austero “documentário de rostos” e *Ladrões de Bicicleta* (*Ladri di Biciclette*, Vittorio de Sica, 1948) como a “história da caminhada pelas ruas de Roma de um pai e de seu filho” (Bazin, 1991: 271; 151). São leituras que se esforçam para que as imagens (e os corpos) possam ser, para além de simplesmente *representar* — um modo de endereçamento primário com frequência negligenciado. Nesse sentido, o esforço da *personagem-presença* seria o de, como diria Wim Wenders (citado em Amiel, 1998: 3), impedir que as “histórias drenem o sangue das imagens”.

4. Considerações finais

Este artigo buscou interrogar a personagem de cinema em seus pressupostos, suas condições gerais, suas implicações. Embora assimilada sem muitas dificuldades na criação e na análise fílmica, a personagem articula corpos,

narrativas e imagens de um modo complexo que faz convergir problemas diversos. Aproveitando a abertura propiciada pela noção de “efeito de personagem”, propusemos tratar a personagem tanto como uma noção digna de investigação teórica quanto como um instrumento metodológico, fazendo dela uma guia que nos conduziu por diferentes dimensões do cinema, entre o narrativo, as sensações e o sensorial.

Dessa forma, identificamos três modos predominantes pelos quais a personagem se endereça ao espectador: *pessoa*, *figura* e *presença*. Para tratar cada modo e comprovar a complementariedade entre eles, percorremos exemplos diversos e, de modo mais detido, examinamos uma trinca de filmes (*Holy Motors*, *Império dos Sonhos* e *O Congresso Futurista*) em que a personagem não é dada como certo de antemão: ela é construída, desconstruída e reconstruída às claras, diante do espectador.

O tratamento particularizado dos diferentes modos nos permitiu discutir algumas das questões mais relevantes suscitadas por cada um. Certos aspectos transversais foram privilegiados — por exemplo, a centralidade do corpo e a atividade do espectador na constituição das personagens. Em contrapartida, outros aspectos, embora relevantes, permaneceram inexplorados para não esgarçar o foco do estudo — por exemplo, as nuances do jogo atoral e o cinema documentário. Esperamos que nossas escolhas tenham sinalizado caminhos possíveis para uma abordagem rigorosa da personagem no cinema, ou ao menos restituído a ela a complexidade que a torna fascinante — tão familiar e, ao mesmo tempo, tão difícil de definir.

Bibliografia

Amiel, Vincent (1998). *Le corps au cinéma: Keaton, Bresson, Cassavetes*. Paris: Presses Universitaires de France.

Arasse, Daniel (1996). *Le détail: Pour une histoire rapprochée de la peinture*. Paris: Flammarion.

- Auerbach, Jonathan (2007). *Body shots: Early cinema's incarnations*. Berkeley, Londres, Los Angeles: University of California Press.
- Aumont, Jacques (1996). *À quoi pensent les films*. Paris: Séguier.
- Baecque, Antoine de (2008). "O corpo no cinema" in Jean-Jacques Courtine (org.), *História do corpo. Vol. 3: As mutações do olhar. O século XX*. Petrópolis: Vozes, pp. 481-507.
- Barthes, Roland (1966). "Introduction à l'analyse structurale des récits". *Communications*, nº 8, pp. 1-27.
- Bazin, André (1991). *O cinema: Ensaio*. São Paulo: Brasiliense.
- Bergala, Alain (2005). *Monika de Ingmar Bergman*. Paris: Yellow Now.
- Brenez, Nicole (1998). *De la figure en général et du corps en particulier*. Bruxelas: De Boeck Université.
- Candido, Antonio et al (2011). *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva.
- Carrière, Jean-Claude (2006). *A Linguagem secreta do cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Chamisso, Adelbert von (1989). *A história maravilhosa de Peter Schlemihl*. São Paulo: Estação Liberdade.
- Chklovski, Viktor (1973). "A arte como procedimento" in Toledo, Dionísio (org.). *Teoria da literatura: Formalistas russos*. Porto Alegre: Globo, pp. 39-56.
- Deleuze, Gilles (1984). *Francis Bacon: Logique de la sensation*. Paris: La Différence.
- Didi-Huberman, Georges (1995). *Fra Angelico: Dissemblance et figuration*. Paris: Flammarion.
- Dubois, Philippe (2012). "Plasticidade e cinema: A questão do figural" in Stéphane Huchet (org.), *Fragments de uma teoria da arte*. São Paulo: Edusp, pp. 97-118.
- Dupont, Florence (2007). "La comédie romaine: Rôles sans personnages et personnages sans rôles" in François Lavocat et al (org.). *La fabrique du personnage*. Paris: Honoré Champion, pp. 39-54.
- Epstein, Jean (1974). "Le cinématographe vu de l'Etna" in *Écrits sur le cinéma. Tome I: 1921-1947*. Paris: Séguier, pp. 131-152.
- Faure, Élie (1953). "De la cinéplastique" in *Fonction du cinéma: De la cinéplastique à son destin social (1921-1937)*. Paris: Librairie Plon, pp. 21-45.
- Fernandes, Sílvia (2008). "Teatro pós-dramático" in Sílvia Fernandes e Jacó Guinsburg (org.), *O pós-dramático*. São Paulo: Perspectiva, pp. 11-30.
- Forster, Edward Morgan (1985). *Aspects of the novel*. Londres, Nova York, San Diego: Harcourt.
- Frow, John (2016). *Character and person*. Oxford: Oxford University Press.
- Garnier, Xavier (2001). *L'éclat de la figure: Étude sur l'antipersonnage de roman*. Berlim, Berna, Bruxelas: PIE/Peter Lang.

- Gaudreault, André y Tom Gunning (2006). "Early cinema as a challenge to film history" in Wanda Strauven (org.). *The cinema of attractions reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press, pp. 365-380.
- Gaut, Berys (1999). "Identification and emotion in narrative film" in Greg M. Smith e Carl Plantinga (org.), *Passionate views: Film, cognition, and emotion*. Baltimore, Londres: John Hopkins University Press, pp. 200-216.
- Greimas, Algirdas (1973). "Reflexões sobre os modelos atuacionais" in *Semântica estrutural*. São Paulo: Cultrix/USP, pp. 225-250.
- Grotowski, Jerzy (2007). "Da companhia teatral à arte como veículo" in Ludwick Flaszen e Carla Polastrelli (org.), *O teatro laboratório de Jerzy Grotowski*. São Paulo: Perspectiva/SESC, pp. 226-243.
- Guérin, Michel (2012). "La figure de l'œuvre" in Bertrand Gervais e Audrey Lemieux (org.), *Perspectives croisées sur la figure: À la rencontre du lisible et du visible*. Quebec: Presses de l'Université du Québec, pp. 101-109.
- Gumbrecht, Hans Ulrich (2010). *Produção de presença: O que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro: Contraponto.
- Hamon, Philippe (1977). "Pour un statut sémiologique du personnage" in Roland Barthes et al (org.), *Poétique du récit*. Paris: Seuil, pp. 115-180.
- Jouve, Vincent (1992). "Pour une analyse de l'effet-personnage". *Littérature*, n° 85, pp. 103-111.
- Labé, Benjamin (2007). "L'identification en question: Le personnage cinématographique comme foyer perceptif" in François Lavocat et al (org), *La fabrique du personnage*. Paris: Honoré Champion, pp. 255-266.
- Leal, João Vitor (2016). "Da cintilância à explosão: A intermitência luminosa como forma horrífica espetacular". *Rebeca*, v. 5, n° 1, pp. 311-342.
- _____ (2019). "O close-up e o sujeito reinventado: À procura do personagem de cinema". *Aniki*, v. 6, n° 2, pp. 93-114.
- Lefebvre, Martin (1997). *Psycho, de la figure au musée imaginaire: Théorie et pratique de l'acte de spectature*. Montreal, Paris: L'Harmattan.
- Lytard, Jean-François (1971). *Discours, figure*. Paris: Klincksieck.
- Marks, Laura (2002). *Touch: Sensuous theory and multisensory media*. Minneapolis, Londres: University of Minnesota Press.
- Mauss, Marcel (2003). "Uma categoria do espírito humano: A noção de pessoa, a de 'eu'" in *Sociologia e antropologia*. São Paulo: Cosac Naify, p. 367-397.
- Merleau-Ponty, Maurice (2003). *O visível e o invisível*. São Paulo: Perspectiva.
- Pavis, Patrice (1997). "Le personnage romanesque, théâtral, filmique". *Iris*, n° 24, pp. 171-183.
- _____ (2003). *A análise dos espetáculos*. São Paulo: Perspectiva.

- Phelan, James (1989). *Reading people, reading plots: Character, progression, and the interpretation of narrative*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Plantinga, Carl (2009). *Moving viewers: American film and the spectator's experience*. Berkeley, Londres, Los Angeles: University of California Press.
- Plínio, o Velho (2004). "História natural" in Jacqueline Lichtenstein (org.), *A pintura, textos essenciais. Volume 1: O mito da pintura*. São Paulo: Editora 34, pp. 73-86.
- Propp, Vladimir (1984). *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense.
- Schefer, Olivier (1999). "Qu'est-ce que le figural?". *Critique*, nº 630, pp. 912-925.
- Tomashevsky, Boris (1965). *Théorie de la littérature*. Paris: Seuil.
- Truffaut, François (2004). *Hitchcock Truffaut: Entrevistas*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Vancheri, Luc (2011). *Les pensées figurales de l'image*. Paris: Armand Colin.
- Xavier, Ismail (2017). "Do ritmo à fotogenia" in *Sétima arte: Um culto moderno*. São Paulo: Sesc, pp. 88-110.

* Pesquisador em estágio pós-doutoral com bolsa FAPESP (nº 2019/25162-0) no Programa de Pós-Graduação em Multimeios (IA-Unicamp). E-mail: jv.leal@gmail.com