

Alphaville: onde mora o processo criativo?

Ricardo Oliveira Rocha¹

Marcelo Rubio²

Resumo

A Nouvelle Vague é um dos movimentos cinematográficos mais influentes do século XX. Afastando-se do surrealismo, os filmes da Nouvelle Vague francesa procuraram abraçar temas socialmente relevantes. Jean-Luc Godard surgiu como uma figura importante desse movimento devido à sua abordagem experimental ao cinema, evidente em obras como *À Bout de Souffle* (1960) e *Le Mépris* (1963), tendo atingido o ápice com *Alphaville* (1965), seu trabalho mais famoso. Este artigo investiga o processo criativo experimental e errante de Godard na concepção de *Alphaville*, explorando a operação poética da criação godardiana e estabelecendo um diálogo entre várias fontes de inspiração.

Palavras-chave: Alphaville; Nouvelle Vague; Jean-Luc Godard; Criação cinematográfica; Cinema francês.

Abstract

The Nouvelle Vague is one of the most influential film movements of the 20th century. Moving away from surrealism, the films of the French Nouvelle Vague sought to embrace socially relevant themes. Jean-Luc Godard emerged as an important figure in this movement due to his experimental approach to filmmaking, evident in works such as *À Bout de Souffle* (1960) and *Le Mépris* (1963), which reached its apex with *Alphaville* (1965), his most famous work. This article investigates Godard's experimental and wandering creative process in the conception of *Alphaville*, exploring the poetic operation of Godardian creation and establishing a dialog between various sources of inspiration.

Keywords: Alphaville; Nouvelle Vague; Jean-Luc Godard; Cinematic creation; French cinema.

1 Mestre em Literatura e Cultura, Universidade Federal da Bahia. E-mail: rocha.ricardo@ufba.br.

2 Graduado em Produção Audiovisual pelo Centro Universitário FIAM-FAAM. E-mail: marcelorubio005@gmail.com.

Introdução

A *Nouvelle Vague* foi um dos movimentos cinematográficos mais influentes do Século XX. Os filmes que compunham essa nova onda francesa buscavam se distanciar do surrealismo e abraçar os temas socialmente relevantes. Sob a inspiração do neorealismo italiano de décadas atrás e as teorias e teses de importantes críticos franceses da época como Alexandre Astruc e André Bazin, publicadas na revista *Cahiers du Cinéma*, que defendiam uma revigoração do cinema francês através de uma maior liberdade dada aos diretores; pautados em argumentos sócio-políticos.

Jean-Luc Godard era uma das mentes criativas por trás da revista, pois, além de escrever dissertações e críticas, também atuava nesta como entrevistador. Iniciou suas experimentações no audiovisual com cinco curtas metragens da década de 1950, enquanto ainda atuava como escritor na *Cahiers*, e se oficializou como diretor de longas-metragens como *À Bout de Souffle*, de 1960. Nos anos seguintes, continuou adicionando mais trabalhos à sua filmografia, que retratavam a vida em Paris com um estilo documental, mesclando ângulos de câmera e métodos de montagem pouco convencionais até então, o que os tornava inovadores. Filmes como *Femme est Une Femme*, *Vivre sa Vie*, *Le Mépris* e *Bande à Part* foram sucessos de crítica, alguns tendo sido indicados e ocasionalmente conquistado prêmios importantes em festivais de cinema como o de Berlim — o Urso de Prata de melhor atriz para Anna Karina, por exemplo. Contudo, sua obra mais excêntrica e exótica, tanto em narrativa quanto visualmente, ainda estava por vir.

Em 1965 estreava *Alphaville: Une Étrange Aventure de Lemmy Caution*, ou simplesmente *Alphaville*, uma obra fortemente induzida e instigada por pensamentos Heideggerianos e Deleuzianos, assim como os do historiador francês Jacques Ellul: a previsão de que, futuramente, no século XXI, humanos estariam inseridos em uma sociedade dominada pela tecnologia, na qual as máquinas estariam irreversivelmente condicionando as interações da humanidade. Assim como suas estimulações temáticas, *Alphaville* era totalmente experimental por se tratar de um filme estrutural, isto é, um filme que privilegia a sua própria linguagem escrupulosamente, a ponto de tornar a obra menos sobre o seu conteúdo e mais sobre a sua estrutura, e também por amalgamar gêneros, estilos cinematográficos completamente distintos e suas respectivas disciplinas de visualidade, direção e montagem, de forma não-convencional.

Portanto, é interesse do presente artigo explorar o processo de criação igualmente errante e experimental de Godard na concepção de *Alphaville*. Abordamos aqui a operação poética da criação Godardiana, baseados no reduzido corpus genético deixado pelo autor, o que pode ou não ser manifestação de um estilo autorral centralizador, algo que, como um todo, parece ressoar negativamente no campo de estudos da Crítica Genética:

O objeto cinematográfico produz um efeito tão poderoso de unidade [...], que os cinéfilos e os críticos nunca conseguiram aceitar a ideia de uma obra “sem um autor definido” “e que alguém que pudesse tê-la feito de uma só vez, sem desvios ou intervenções,

jamais existiu”. Embora todo filme seja claramente um trabalho coletivo, sentimos a necessidade de inventar a ideia de um filme autora³ (tradução nossa).

Além de tentar entender os modos de operação de Godard, também tentaremos estabelecer um diálogo intersemiótico e intermediático entre suas diferentes fontes de inspiração pré-redacionais durante a construção fílmica de *Alphaville*, que envolvem o peculiar processo de “criação” do protagonista.

A Alphaville

Na trama do longa-metragem, Lemmy Caution é um agente enviado para Alphaville, uma metrópole futurista localizada no espaço na qual um supercomputador chamado Alpha 60 rege tiranicamente a população, após abolir os sentimentos das pessoas. Caution tem a missão de encontrar o professor von Braun, responsável pela criação da máquina, para convencê-lo a destruí-la e libertar o povo de sua opressão, mas, simultaneamente, também acaba se envolvendo romanticamente com a filha do cientista, Natasha.

Não era a primeiríssima vez que, no decorrer da *Nouvelle Vague*, alguma obra explorava os conceitos de passado, presente e futuro e existencialismo. Três anos antes, foi lançado o curta-metragem *La Jetée*, dirigido por Chris Marker, que contava com fotografias estáticas justapostas para desenvolver a trama. *Alphaville*, por sua vez, tratava-se de um projeto maior e que seguia um desenvolvimento mais tradicional de cinema. Godard foi ambicioso ao fazer isso em meados da década de 1960, com recursos e tecnologias mais limitados, além da desconfiança por parte do *Centre National de Cinématographie* (CNC), principal órgão público do audiovisual francês, criado pelo Ministério da Cultura.

Para fins de clarificação, adaptamos a metodologia proposta por Biasi⁴ de modo bastante prático, descrevendo o corpus dos documentos de processo, como Salles⁵ chama os registros que compuseram a diacronia da criação do filme. Chama a atenção não a abundância, mas a limitação encontrada pelos pesquisadores que se dedicaram, então, a tentar analisar as motivações errantes de Godard, em vez de reconstruir a trilha de um processo criativo.

3 “L’objet film produit un effet d’unité si puissant [...] que les cinéphiles et les critiques n’ont jamais pu accepter cette idée d’un ouvrage ‘sans auteur définissable’, ‘dont celui qui l’eût pu faire d’un seul trait, sans déviations, sans interventions, n’a jamais existé’. Alors que tout film est à l’évidence une œuvre collective, on a ressenti le besoin d’inventer l’idée de film d’auteur”. BOURGET, J.-L.; FERRER, D. Genèses cinématographiques. *Genesis* (Manuscrits-Recherche-Invention), n. 28, p. 7–27, 2007, p. 12.

4 BIASI, P.-M. **A genética dos textos**. Tradução: Marie-Hélène Paret Passos. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2010.

5 SALLES, C. A. **Crítica genética**: fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística. 3ª ed. revista. São Paulo: EDUC, 2008.

Quadro 01. Etapas genéticas, momentos cinematográficos e documentos de processo

Etapa genética (Biasi)⁶	Momentos cinematográficos	Documentos de processo disponíveis
Pré-redacional	Pesquisas prévias; Produção; Roteirização; Storyboarding; Casting; Ensaio; Locação.	Entrevistas do elenco e equipe técnica compiladas em <i>Alphaville</i> ⁷ .
Redacional	Gravação.	Entrevistas do elenco e equipe técnica compiladas em <i>Alphaville</i> ⁸ .
Pré-editorial	Scoring; Edição; Montagem.	Entrevistas do elenco e equipe técnica compiladas em <i>Alphaville</i> ⁹ .
Editorial	Release.	O próprio filme.

Fonte: Quadro idealizado pelos pesquisadores a partir de Biasi.

Assim como em seus filmes anteriores, Godard trabalhou com Raoul Coutard na cinematografia e Àgnes Guillemot na montagem, além de Anna Karina no elenco, reafirmando as parcerias de sua carreira. Eddie Constantine interpretava o protagonista Lemmy Caution, personagem criado pelo escritor Peter Cheyney e já interpretado pelo mesmo Constantine em adaptações audiovisuais, agora reaproveitados na obra de Godard.

Além do papel de diretor, Godard também assume os créditos de roteirista. Contudo, seu processo de escritura de roteiro — se existiu — seguiu o método da estruturação redacional¹⁰. Nesse caso, foi confeccionado durante o andamento das gravações do filme e nunca compartilhado com os atores, como afirmou a própria Anna Karina em entrevista¹¹.

Tal característica de manter métodos e colaboradores na sua rede de criação, normalmente atribuída ao cinema de *auteur*¹², cujas características “supostamente concederiam ao realizador de um filme o mesmo tipo de autoria que um escritor

6 BIASI, op. cit.

7 DARKE, C. *Alphaville*. Illinois: University of Illinois Press, 2005.

8 Ibid.

9 Ibid.

10 BIASI, op. cit., p. 44.

11 DARKE, op. cit., p. 18.

12 SARRIS, A. Notes on The Auteur Theory in 1962. In: BRAUDY, L.; COHEN, M. *Film theory and criticism*. 7. ed. New York: Oxford University Press, 2009, p.451–454.

teria sobre o seu romance”¹³, se desvencilha dos bloqueios da descontinuidade. Afinal, a descontinuidade, segundo Cecília Salles¹⁴, costuma ser marca de processos de “natureza coletiva”, como o cinema. A premissa da autoria centralizadora, contudo, como adotada por Godard, nos permite buscar um fio condutor mais ou menos contínuo (apesar do caos) na criação de *Alphaville*.

Um desenvolvimento conflituoso e uma pré-produção problemática marcaram o processo de criação do filme, que chegou a ter um roteiro falso enviado à CNC, que pediu a entrega dos planos detalhados para ter certeza de que era seguro disponibilizar o dinheiro para viabilizar o projeto. Contudo, planejamentos detalhados não eram o forte de Jean-Luc Godard, que gostava do espontâneo, do improvisado, do experimental.

Já em janeiro de 1965, começaram as rodagens, que terminaram em um período de tempo relativamente curto, logo em fevereiro. Chama a atenção a ausência de qualquer estrutura que pudesse deixar registros de processo disponíveis para o olhar pesquisador, seja pela falta de dinheiro disponível, seja por uma escolha estética:

*Para Alphaville, Godard não construiu estúdios de filmagem, nem contratou efeitos especiais. Sem orçamento ou vontade de fazê-los, ele filmou nas ruas de Paris, em 1965, utilizando o que tinha disponível e priorizando os detalhes históricos da arquitetura e tecnologias da cidade, a fim de rascunhar um futuro já habitando no presente*¹⁵ (tradução nossa).

A fotografia

O filme foi fotografado em preto e branco pelo diretor de fotografia Raoul Coutard, embora a cor já estivesse presente na arte de se filmar há um certo tempo, tanto por meios propriamente fotográficos quanto por processos de pós-produção. Godard optou por tender ao preto e branco puramente por questões de preservar e evidenciar no filme as variadas tendências da história do cinema, e, assim como em muitos filmes *noir* que ainda utilizavam a fotografia em preto e branco, essa tradição foi mantida nesta produção. Apesar desta escolha ser motivada principalmente para consumir a metalinguagem, também houve em mente o objetivo de alcançar uma determinada estética visual, de explorar o futuro, o desconhecido e o incógnito sem cores, remetendo a como acontecia semelhantemente no Expressionismo Alemão. Nele, os cineastas criavam atmosferas inóspitas, refletindo exatamente as experiências sensoriais exóticas e intelectualmente aguçadas dos filmes daquela época.

13 OLIVEIRA ROCHA, R. **Diálogo entre a adaptação de O Grande Gatsby (2013) e o processo de criação de um roteiro para peça radiofônica**. 2023. 285 f. Dissertação (Mestrado em Literatura e Cultura) — Instituto de Letras, Universidade Federal da Bahia, 2023, p. 48.

14 SALLES, C. A. **Redes da criação: a construção da obra de arte**. Vinhedo: Horizonte, 2006, p. 62–63.

15 “For *Alphaville*, Godard built no sets and commissioned no special effects. Having neither the budget nor the inclination to do so, he simply took to the streets of Paris in 1965 using what was to hand, choosing to focus on the tell-tale details of the architectural and technological fabric of the city in order to anatomize a future already latent in the present”. DARKE, op. cit., p. 12.

O próprio criador de *Alpha 60* tem o seu nome real revelado como Leonard Nosferatu, em referência direta ao filme *Nosferatu*, de 1922, dirigido por F. W. Murnau, que também pertencia ao movimento expressionista alemão. Sem coincidências e acasos, Godard realmente se empenhou em esculpir seus filmes com subtextos e metalinguagem, mas o preto e branco do filme tem mais um objetivo central, que exploraremos mais intensivamente em breve. Em outros aspectos de seu trabalho de cuidar da fotografia do longa, Coutard e Godard encontraram uma série de problemas devido às limitações tecnológicas de seus tempos. Entre eles, a dificuldade de se rodar em película para o alto contraste de luminosidade e escuridão do filme, uma vez que os laboratórios franceses não se interessavam em disponibilizar as máquinas para a pós-produção, dada a dimensão do filme.

Porém, por conta de problemas semelhantes passados na produção de *À Bout de Souffle*, como relata o próprio Coutard¹⁶, Godard encomendou uma máquina específica em um laboratório em Londres, na qual se faziam os processos de pós novamente, agora com *Alphaville*. Tal situação criava um outro problema: devido ao transporte terrestre e aéreo dos rolos de filme, havia o perigo de os negativos ficarem marcados e afetados pela eletricidade estática gerada pelo movimento e pela vibração do transporte dos rolos, o que inutilizaria as películas.

Por conta desse óbice, foi necessário filmar as cenas em mais de uma tomada para garantir que haveria rolos reservas, caso o pior acontecesse. Também foi decidido usar lentes esféricas nas rodagens, diferentemente de uma vasta quantidade de produções audiovisuais que usavam o oposto destas: lentes anamórficas. A verdadeira diferença entre ambas se dá pelo fato de as anamórficas — criadas na década de 1920, mas aperfeiçoadas ao longo do tempo para o cinema, até se firmarem na década de 1950 — terem pontos cilíndricos em sua parte frontal e, assim, produzirem um tipo específico de imagem que hoje conhecemos mais popularmente como *widescreen* — uma imagem maior e que se adequa especialmente à tela do cinema, sendo impossível reproduzi-la nas televisões da época, o que proporcionava um formato único para o espectador.

Já as lentes esféricas usadas em *Alphaville* são feitas apenas com pontos circulares, conseqüentemente produzindo uma imagem menos comprimida e quadrada, formato que não era incomum ou particularmente rejeitado por críticos e público. Contudo, levando em conta que se tratava de um filme futurista, usufruir deste tipo de formato de proporção 1.37:1, que correspondia, portanto, à esta espécie de imagem quadrada, era uma decisão artística um tanto quanto singular. Além disso, já estava presente o fator de as lentes anamórficas serem consideravelmente mais caras, arriscando exceder o orçamento do projeto.

Como ponto de comparação pode ser citado *Les 400 Coups*, filme dirigido pelo colega de Godard nos seus tempos de *Cahiers du Cinéma*, François Truffaut. Lançada em 1959, a obra é famosamente conhecida por ter popularizado a Nouvelle Vague. *Les 400 Coups* foi filmado com lentes anamórficas, tendo formato de proporção 2.35:1, o que resultava em uma imagem mais retangular, assemelhando-se mais com a forma de uma tela de cinema.

16 DARKE, op. cit., p. 14.

Em seu livro *Ensaio Sobre o Cinema do Simulacro*, o pesquisador André Parente analisa *Alphaville*, trazendo uma abordagem mais perscrutadora sobre as contradições e experimentações do filme. Ele diz:

*Alphaville é um filme múltiplo. [...] Em lugar de imagens verdadeiras e justas que têm o mundo como modelo do filme (cinema clássico), em lugar do puro jogo de imagens e citações, onde o simulacro se torna um clichê, porque se fecha sobre si mesmo (cinema pós-moderno), Godard cria uma linguagem audiovisual onde o novo é a própria criação da realidade*¹⁷.

A palavra “simulacro” presente neste pequeno trecho e no título do livro do qual ele foi retirado significa algo que imita, apenas parece ser. Simula, mas não é. De fato, as imagens presentes em *Alphaville* não são o que aparentam, já que, conforme investigado, nenhum set especial foi construído para as filmagens, nenhum efeito especial aplicado, a Paris crua foi usada de base para a cidade futurista, distanciando-se das convenções da ficção científica. Retomando a ideia de autoria, pode-se até afirmar que o filme não tinha uma linguagem cinematográfica convencional nem para os padrões Godardianos, já estabelecidos pelo próprio em sua curta carreira como diretor até então.

Não há um sentido singular ou percepção única preestabelecidos para a obra, mas sim as diferenças gritantes notáveis que tornam o longa multi-identitário, ou como o próprio André Parente volta a dizer: “Torna-se interessante analisar a poética do filme, poética da repetição e da diferença, cujo fundamento é uma serialidade que contamina e determina todos os níveis e elementos da obra”¹⁸.

Essa motivação criativa do filme podem ser melhor compreendida e explorada se analisada sob o contexto dos estudos de Gilles Deleuze, que escreveu dois livros contingentes sobre cinema, o primeiro sendo *Cinema: A Imagem-Movimento*¹⁹ e a sequência direta *Cinema: A Imagem-Tempo*²⁰. Em ambos os livros, Deleuze, inspirado por pensamentos do filósofo Henri Bergson, busca traçar paralelos e correspondências entre a linguagem do cinema e âmbitos sensoriais e filosóficos. O segundo livro em especial pode ser auxiliador em trazer elucidações mais objetivas para entendermos melhor o efeito que as imagens e suas composições em *Alphaville* causam ao espectador e porque foi algo que beirava ao anômalo no ano de 1965: Deleuze inicia o primeiro livro escrutinando os três principais pilares da composição do cinema, que são o enquadramento, a filmagem e a montagem, e mostrando como estes pilares, quando unidos, são capazes de proporcionar a sintetização de alguns conceitos definidos pelo autor como sendo a Imagem-Percepção, a Imagem-Afeição e a Imagem-Ação.

17 PARENTE, A. **Ensaio sobre o cinema do simulacro**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1998, p. 84.

18 Ibid., p. 80.

19 DELEUZE, G. **Cinema 1: A Imagem-Movimento**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

20 Id. **Cinema 2: A Imagem-Tempo**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2005.

Quando montados em sequência, estes pilares criam um mecanismo cinematográfico que submete o tempo à ação. Isto é, a Imagem-Percepção sendo o momento no qual um personagem tem a percepção de algo; a Imagem-Afeição quando tal personagem pensa, reflete, reage a esse algo; e, por fim, a Imagem-Ação, quando tal personagem age sobre tal algo. Deleuze chamou essa taxonomia de *Sensory-Motor Scheme*, que, em suma, trata-se do arranjo consistindo em uma personagem olhar, pensar e agir.

Esse modelo estrutural de como as percepções e ações dos personagens movimentam a trama pertence ao paradigma clássico de estrutura narrativa, que era usado principalmente por cineastas hollywoodianos em filmes populares. Porém, progressivamente, em especial na Europa, com o fim da Segunda Guerra, as artes, dentre elas, claro, o cinema, passaram a se tornar menos lineares.

Estes tópicos são mais aprofundados no segundo livro de Deleuze, *A Imagem-Tempo*. Nesta obra, outra estrutura é investigada, no caso, a Imagem-Tempo do título, na qual é possível constatar que, diferentemente da Imagem-Movimento, este outro caráter cinematográfico tem a imagem submissa ao tempo. Isto é, as tramas passaram a tratar de temas mais subjetivos, cogitativos e filosóficos, com personagens mais voltados ao metafísico, e, conseqüentemente, a abordagem narrativa e de edição também se transformou, tendo uma propensão mais lenta e absorta.

Agora, os personagens tinham ações minimalistas, subvertendo o modelo anterior da Imagem-Movimento que era pautada inteiramente pela ação e reação, condicionando o tempo do filme passar conforme os seus personagens pensavam rapidamente, agiam e reagem. A Imagem-Tempo era uma outra expressão fílmica induzida mais marcadamente pelo pensamento e pela percepção. Destarte, o *Sensory-Motor Scheme* que assinalava a Imagem-Movimento era anulado, já que os personagens tinham reações mais contidas e debilitadas.

Neste contexto, se insere a criação de *Alphaville*. Não foi ao acaso que a Imagem-Tempo se intensificou logo após a Segunda Guerra e especificamente na Europa, nos tempos nos quais, após os anos de morte e destruição, a sociedade transfigurou-se em mais desesperançosa e alheada, embora este modelo já estivesse presente em tempos anteriores, mostrando-se presente em especial no neorealismo italiano — inclusive, uma das principais influências da Nouvelle Vague. A Imagem-Tempo se intensificou muito após esses processos históricos e permeou também a Nouvelle Vague, efetivamente moldando a estrutura de *Alphaville*, já que este é um longa-metragem impulsionado justamente por um ritmo lento, personagens filosóficos e transcendentais de estilos e gêneros cinematográficos, representações tanto visuais quanto textuais de arquétipos, entre outros elementos, arrojados por essa linha de raciocínio fílmica Deleuziana.

Os personagens de *Alphaville* se encontram em uma situação quase irreversível de estarem entorpecidos emocionalmente, distantes das expressões que a maioria das pessoas demonstrariam em situações que decorrem no filme, desmanteladas de *Sensory-Motor Schemes* claros, que foram substituídos por respostas automáticas com a função de fazê-las cumprir seus deveres sociais sem questionamentos ou desvios comportamentais. E o inerente protagonista do filme, apesar

de chegar na cidade ainda não corrompido pela apatia, já é um homem pouco pungente e bastante minimalista, tendo reações mais retidas e oclusas. Tais características se encaixam na forma da Imagem-Tempo.

Para entendermos melhor a estética visual de *Alphaville*, também podemos analisar minuciosamente sua semiótica e mise en scène, que demonstram precisamente o tipo de inspiração construtivista que motivou Godard na criação de seus personagens, seu uso de arquétipos, símbolos e atributos visuais que permeiam a cidade de Alphaville e seus habitantes. É possível notar elementos e padrões iconográficos e luminosos ao decorrer do filme, mais notoriamente em formato de círculos e linhas, o que ganha um significado mais denso quando o próprio Alpha 60 — também com formatos circulares, desde os seus componentes mecânicos até o seu logo oficial — diz que “o tempo é como um círculo que gira sem parar”, ou quando Natasha diz: “essa noite aprendemos que a vida e a morte existem na mesma esfera”.

Além de utilizar essas duas formas gráficas fixadas e determinantes na composição visual do longa, circulares e lineares, para transparecer os tipos de narrativa *noir* e *sci-fi* que o longa aborda, ainda estão presentes conotações metafísicas maiores por trás desse simbolismo. As formas geométricas podem estar presentes para indicar a espacialidade da cidade, enquanto o círculo exibe a presença de Alpha 60 nela, algo profético e de índole profética, já que isto também pode ser levado como indício de que Paris futuramente poderia vir a ser como Alphaville, uma sociedade manovichiana²¹. Outro aspecto substancial do longa-metragem que nos leva a ponderar novamente sobre um significado maior dos padrões circulares e lineares é como estes também representam arquétipos, como o filme aborda seus personagens tanto em termos visuais quanto narrativos, os arquétipos presentes nele e como um impacta o outro, um *motif* intencionalmente reforçado por Godard durante as gravações e ambientações²².

A criação de um protagonista

Alphaville, mesmo estendendo-se em gêneros e estilos cinematográficos diferentes, não tenta dogmaticamente se distanciar da noção *jungiana* de arquétipos. Este coloca seu protagonista e seu antagonista, que pertencem a estes diferentes gêneros, em rota de colisão. Godard consegue criar um enfoque subversivo e metafísico em Lemmy Caution e Alpha 60, afinal, ambos são exatamente o oposto um do outro. A parte interessante dessa dissonância vem do fato de Godard trabalhar com um personagem que já veio pronto, não de sua criação.

21 Diz respeito às pesquisas e teorias do professor universitário Lev Manovich, que acredita que os softwares e inteligências artificiais desempenharão funções progressivamente mais dominantes e transformadoras na sociedade, desde níveis culturais e artísticos até a forma como as pessoas interagem e conversam.

22 DARKE, op. cit., p. 47.

Para além das etapas genéticas propostas por Biasi, podemos falar de um paratexto²³, um conjunto de documentos que participa da etapa pré-redacional, inspirando o autor, mas não se manifestando da mesma forma no seu processo criativo. Do mesmo modo, a cidade de Paris, uma inegável personagem na trama não-roteirizada de *Alphaville*, é paratexto de si, pois inspira e se reproduz como objeto estético e criativo. Ao contrário do prototexto²⁴, que constituiria o encadeamento inteligível dos manuscritos de processo da obra (inexistente, no nosso caso), nosso paratexto pertence ao modelo de “estruturação redacional”²⁵, mas deixa rastros, pois sabemos exatamente como este se manifestou no trabalho.

Lemmy Caution é o clássico anti-herói do subgênero *noir*: um homem que se veste de maneira discreta, sobretudo e chapéu, emocionalmente distante e um tanto antissocial. Em muitos momentos, prefere permanecer em silêncio ou falar poucas palavras. Imaginemos um filme *noir* convencional, no qual acontece um roubo ou um homicídio em uma cidade comum, o que desencadeia uma investigação do anti-herói sobre tais acontecimentos, na qual outros personagens dão pistas e informações. Dessa vez o anti-herói é posto numa cidade com a qual ele não está familiarizado e onde as pessoas foram lobotomizadas, privadas de suas emoções e sentimentos, com noções distorcidas da realidade.

Poderíamos, então, considerar como paratexto todas as obras que antecedem *Alphaville* e envolvem Lemmy Caution. Estas que influenciam o processo de construção fílmica de Godard, sem que sejam diretamente tocadas por ele. O efeito de dissonância é claro, mas a escolha por um personagem pronto para o papel principal — especialmente vinda de um diretor que gosta de centralizar os processos — não deixa de chamar a atenção. Embora Godard, por si, não deixe tantos rastros visíveis, suas influências passadas na revista *Cahiers* ou na interação com Lemmy Caution ou com a cidade de Paris não deixam de estar evidentes no processo em análise.

Os contrastes são óbvios: um ser humano feito de carne e osso enfrenta os efeitos de uma máquina feita de fios e painéis de controle. Lemmy tem uma voz direta, íntegra e autêntica, enquanto o computador Alpha, antagonista do filme, tem uma voz distorcida, múltipla e deturpada. Lemmy, tendo sido importado de outra obra, pertence ao subgênero *noir*. O computador, em seu elemento, pertence à ficção científica. No centro de ambos, ainda está Natasha, que absorve elementos de arquétipos de ambos estilos cinematográficos, em alguns traços parecendo-se com uma *Femme Fatale* e em outros uma típica personagem coadjuvante de ficção científica, como já pertencente ao outro mundo no qual o protagonista é inserido.

Godard constrói esses personagens a partir de Lemmy, seu protagonista *prêt-à-porter*. São criados a partir de oposições, por mais que suas influências externas e internas (se é que existem) não estejam registradas. O detetive conduz o processo

23 GRÉSILLON, A. Crítica genética, prototexto, edição. In: GRANDO, Â.; CIRILLO, J. (Org). **Arqueologias da criação**: estudos sobre o processo de criação. Belo Horizonte: Editora Arte, 2009, p. 41-51.

24 BIASI, op. cit., p. 41.

25 Ibid., p. 47.

criativo da mesma forma que conduz a trama. Se a “fórmula tradicional de Lemmy Caution requer ‘cinco lutas e três mulheres’ por filme”²⁶ (tradução nossa), é o que Godard, à sua maneira, cria.

É possível notar como as características importadas do protagonista *noir* ditam os rumos da elaboração visual e da direção da obra, como Godard conduz a câmera pelos ambientes, os discernimentos entre os personagens do filme e como eles se opõem. A escolha pelo movimento de câmera *travelling* está ligado ao personagem de Lemmy Caution, enquanto movimentos panorâmicos estão relacionados ao Alpha 60, que age como sua contraparte, sendo, portanto, também guiado por ele. Estes movimentos são opostos, justamente pelo fato de o *travelling* corresponder à câmera se locomover e percorrer os espaços, seja a câmera segurada por uma mão ou por um equipamento específico. O *travelling* se mostra presente toda vez que a câmera é movida pelo ambiente. Enquanto isso, o movimento panorâmico consiste em a câmera não sair e se deslocar do próprio eixo, filmando apenas o que o seu campo de visão permite, sem se movimentar.

Conclusão

Em certa passagem do filme, Caution está frente a frente com Alpha 60. O computador questiona o detetive com uma série de perguntas abstratas e especulativas sobre a natureza humana e afins. Uma de tais perguntas é “O que torna a escuridão em luz?”, a qual Caution responde com “a poesia”. No exato momento em que essa resposta é dada, o rosto do investigador, que estava coberto pela sombra, ganha forma e definição através de luz.

De fato, Alphaville é uma cidade engolida pela noite, pela escuridão que reflete a ausência de sentimentos e emoções de seus cidadãos, e tal escuridão passa a ser usada ao longo do filme para complementar tal metadiscorso. A bela Natasha está dividida entre sua vida na cidade e seu interesse por Caution, que desperta nela a faísca de sensações humanas novamente. Em uma série de momentos do filme, vemos o seu rosto parcialmente ou totalmente obscurecido por sombras. Tal concepção do filme culmina em seu ápice, em uma cena na qual a própria Natasha conduz um pequeno monólogo sobre “o que é o amor?”. Em tal cena, passamos da escuridão total para a parcial, até que a luz tome conta e possamos ver com clareza e definição o rosto da filha do cientista, consumando a autorreferência da obra.

Os jogos de luz e sombra parecem um simbolismo adequado para um processo de criação tão elusivo. Assim como o trabalho de Lemmy Caution, a tentativa de compreender as possíveis motivações de Godard na construção de *Alphaville* exigiu doses de investigação a partir do eixo teórico-metodológico da Crítica Genética — que surgiu a partir de uma abundância de manuscritos, enquanto partimos da escassez.

Curioso pensar que a primeiríssima cena de *Alphaville* consiste na escuridão, sendo substituída apenas momentaneamente pela luz, que acende e apaga por

26 “the traditional Lemmy Caution formula required ‘five punch-ups and three girls’ per film”. DARKE, op. cit., p. 20.

alguns instantes. Este é um filme disruptivo sobre a percepção de luz e escuridão. Godard compreendeu precisamente como utilizar o contraste entre o preto e o branco para forjar a mise en scène e a composição visual do filme, desde componentes de direção de arte e figurino até os aspectos técnicos de como se faz o cinema. Até porque, o cinema ganha identidade visual pelo próprio processo fotográfico de transformar o rolo de filme de negativo em positivo, inverter suas tonalidades, transformar o tom escuro no tom claro e o tom claro no tom escuro.

A experiência cinematográfica se trata justamente de uma sala escura e uma tela luminosa, de como a escuridão permite o foco maior na única fonte de luz presente, a imagem. Isto também evita que tal imagem fique chapada ou que os seus detalhes fiquem imperceptíveis, que é precisamente o que aconteceria em uma sala luminosa. A luz precisa da escuridão para ser vista em sua plenitude, assim como a escuridão precisa da luz para ganhar um propósito maior. A partir da análise de suas possíveis motivações, nosso salto indutivo aqui é que Godard entendeu o papel da luz e da escuridão e fez seu filme a esse respeito, rompendo com as barreiras e restrições tecnológicas da sua época, enquanto colocava à prova a metalinguagem da sétima arte, impondo com cada imagem provocações filosóficas e discussões acerca da natureza do cinema.

Referências

- ALPHAVILLE.** Direção: Jean-Luc Godard. Produção de André Michelin. França: Athos Films, 1965.
- BIASI, Pierre-Marc. **A genética dos textos.** Tradução : Marie-Hélène Paret Passos. Porto Alegre: EdIPUCRS, 2010.
- BOURGET, Jean-Loup; FERRER, Daniel. **Genèses cinématographiques.** In: Genesis (Manuscrits-Recherche-Invention), n. 28, p. 7–27, 2007.
- DARKE, Chris. **Alphaville.** Illinois: University of Illinois Press, 2005.
- DELEUZE, Gilles. **Cinema 1: A Imagem-Movimento.** São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.
- DELEUZE, Gilles. **Cinema 2: A Imagem-Tempo.** São Paulo: Editora Brasiliense, 2005.
- GRÉSILLON, Almuth. Crítica genética, prototexto, edição. In: GRANDO, Ângela; CIRILLO, José (Org). **Arqueologias da criação:** estudos sobre o processo de criação. Belo Horizonte: Editora Arte, 2009. p. 41–51.
- OLIVEIRA ROCHA, Ricardo. **Diálogo entre a adaptação de O Grande Gatsby (2013) e o processo de criação de um roteiro para peça radiofônica.** 2023. 285 f. Dissertação (Mestrado em Literatura e Cultura) — Instituto de Letras, Universidade Federal da Bahia, 2023.

PARENTE, André. **Ensaio sobre o cinema do simulacro**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1998.

SALLES, Cecília Almeida. **Crítica genética: fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística**. 3ª ed. revista. São Paulo: EDUC, 2008.

SALLES, Cecília Almeida. **Redes da criação: a construção da obra de arte**. Vinhedo: Horizonte, 2006.

SARRIS, Andrew. Notes on The Auteur Theory in 1962. In: BRAUDY, Leo; COHEN, Marshall. **Film theory and criticism**. 7. ed. New York: Oxford University Press, 2009. p.451-454.