Prof. Dr. Lauro Junkes
Presidente da ACL
DOAÇÃO

A NARRATIVA CINEMATOGRÁFICA

(Introdução à linguagem e estética cinematográfica)

LAURO JUNKES

FLORIANÓPOLIS

— 1979 —

L A U R O J U N K E S

A NARRATIVA CINEMATOGRÁFICA

- Introdução à linguagem e à estética do cinema -

FLORIANÓPOLIS - 1979

S U M Á R I O

I. ARTE: SUA NATUREZA E FUNÇÃO 3

II. O QUE É O CINEMA 22

III. LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA - ELEMENTOS PLÁSTICOS. 33
1. Introdução 33
2. Caracteres da imagem 35
3. O plano 37
4. Composição do quadro 41
5. Enquadramento. 43
6. Angulação 48

IV. LING.CINEM. - ELEMENTOS DINÂMICOS
1. A tomada 52
2. Movimentos de câmara 53
3. Montagem 58
4. Elipses 64
5. Ritmo 66
6. Transições 68

V. LING. CINEM. - ELEMENTOS SONOROS. 72
1. Ruídos 75
2. Diálogos 75
3. Música 76

VI. LING.CINEM. - O SIMBOLISMO . . . 78

VII. ELEMENTOS DIEGÉTICOS DA NARRATIVA
1. Enredo ou roteiro 81
2. Personagens 91
3. Tempo 96
4. Espaço 102

VIII. CINEMA E ESPECTADOR 105

Roteiro básico para reflexão e debates 110

Pequena bibliografia básica . . 112

Este é um pequeno manual de iniciação à arte cinematográfica. Sua elaboração foi particularmente motivada pela necessidade de dispor de elementos básicos para ministrar essa disciplina na UFSC. Sua gestação, no entanto, vem-se processando ao longo de mais de quinze anos, durante os quais viemos estudando a arte cinematográfica, quer através de leituras constantes, de análise e comentário de filmes, quer através de cursos de especialização na Faculdade de Meios de Comunicação Social da PUC de Porto Alegre e da Escola Superior de Cinema da PUC de Belo Horizonte.

Reconhecemos que a exposição ainda está imatura. Por pressão do crescente volume, incluímos o mínimo de exemplificação de filmes, embora reconheçamos nela um fator indispensável para melhor compreensão da matéria. Infelizmente também não foi possível proceder a uma revisão da matéria datilografada, pelo que apontarão muitas incorreções. O sistema de mimeógrafo pareceu-nos o mais apropriado para uma edição limitada. Qualquer comentário será bem recebido.

C a p í t u l o I

A R T E : SUA NATUREZA E FUNÇÃO

"A poesia é indispensável.
Se eu ao menos soubesse para que..."
(Cocteau)

Haverá ainda um lugar para a arte, a literatura, a música, a pintura na era tecnológica? Ninguém nega, nem pode, a indispensável e crescente função do "know-how" técnico no mundo contemporâneo. Onde estaria a civilização sem a tecnologia? No entanto, essa mesma civilização, essa sociedade é constituída por seres humanos e, conseqüentemente, a "humanitas", a essência humana deve ser preservada. Uma das maneiras de preservá-la e mesmo de desenvolvê-la sempre foi o cultivo e a apreciação da arte, em suas diversas manifestações. A arte desempenha inúmeras funções e sempre foi reconhecida a sua necessidade, mesmo que, paradoxalmente, tal necessidade não chegue a ser racionalmente justificada, como na epígrafe de Cocteau.

Mas, o que é, afinal, a arte. Qual a sua natureza e função? Difícil, e talvez mesmo impossível e inconveniente, seja procurar uma definição precisa e radical do que seja arte. Cada autor a conceitua de acordo com sua visão estética, sua sensibilidade, suas necessidades, sua cosmovisão, ressaltando mais um ou outro

aspecto. Preferimos trazer aqui alguns desses enfoques, embora às vezes divergentes, mas complementares sobre o complexo fenômeno.

Registra o Dicionário Caldas Aulete que arte é a "atividade criadora do espírito humano, sem objetivo prático, que busca representar as experiências coletivas ou individuais, e exprimir o indizível pelo sensível".

Para o naturalista Émile Zola, a arte era "um recanto da natureza visto através de um temperamento". A Goebels atribui-se o conceito de que "arte é uma representação estética das alegrias e dos sofrimentos capazes de comover o público. Já Hegel considerava que "pertence à essência do belo o manifestar-se ao exterior como obra de arte dando-se imediatamente como espetáculo aos sentidos e à imaginação.

Menéndez y Pelayo, mais suscinta e racionalmente, ponderava que "arte é a criação ou produção reflexiva do belo", enquanto Aldous Huxley acentuava que "a arte brota de um anseio de ordem", pois ela resulta da imposição de ordem, por parte do artista, sobre os elementos selecionados na profusão tumultuosa da natureza. Herbert Read aponta para essa mesma harmonia ao abordar a arte como "molde transmitido por sensibilidade", ou como "emoção cultivando boa forma".

No tratado O Cinema como Arte, Ralph Ste

phenson e Jean B.Debrix assumem a seguinte posição: "Arte é um processo pelo qual o artista utiliza sua experiência, intuição ou inspiração, selecionando e organizando para criar belos e autênticos objetos artísticos que, em maior ou menor grau, imitam a realidade, e que através desses objetos ele comunica sua experiência a um público".

E o grande romancista russo Leon Tolstói exprimia concepção semelhante: "Evocar em si mesmo uma sensação que se tenha anteriormente experimentado, e tendo-a evocado dentro de si próprio, comunicar esta sensação de tal modo que outros homens sejam contagiados por estas sensações e as atravessem, nisto consiste a atividade da arte".

Percebemos que uma tônica nessas conceituações consiste em assumir a arte como uma forma de comunicação; e o crítico inglês I.A.Richardson chegou mesmo a considerá-la "a forma suprema de atividade comunicativa".

Poderíamos, talvez, formular um conceito mais abrangente nos termos seguintes: arte é o produto da imaginação criadora que, originando-se da intuição profunda do artista, expressa, transforma ou reestrutura o dado real e sensível numa supra-realidade, a fim de comunicar-se a seu usufruidor, atingindo sua sensibilidade estética, para nela provocar um prazer de ordem superior.

A partir destas concepções, vamos tecer algumas considerações relacionadas com a natureza da arte. A arte é um fenômeno exclusivamente humano: só o homem tem consciência da emoção da arte. O animal não goza do sentimento do belo, não experimenta emoção artística. A arte é algo que o homem cria para provocar ou satisfazer emoções, através de objetos sensíveis. Portanto, a arte não existe como tal na natureza, mas resulta da ação humana. Contudo, o homem pode, diante da natureza, criar em si uma emoção de arte, por sua capacidade receptiva; mas não se trata de ser essa natureza em si um objeto de arte.

A arte é um fenômeno social: o homem é um ser social e só pode realizar-se plenamente em sociedade. Essa sociedade molda em certo sentido seus componentes e, conseqüentemente, influi na atividade da criação artística. Mas, reciprocamente, a arte também pode influir na sociedade, enriquecendo-a e abrindo-lhe novos horizontes. Cada sociedade, cada época histórica tem sua arte, pois a arte é um fenômeno social.

Toda arte implica algum condicionamento pelo seu tempo e representa a humanidade de conformidade com as idéias, aspirações, necessidades e esperanças de uma situação histórica particular, embora a arte não seja feita só para essa época, e sim para toda a posteridade. Por essa razão, isto é, por ser condicionada e condicionante, no ambiente em que nasce, a arte

modifica-se no decorrer dos tempos e de acordo com os diversos lugares. A própria razão de ser da arte modifica-se de um lugar ou época a outro. Assim, por exemplo, a arte em sua origem foi magia - um auxílio mágico do homem para dominar o mundo real inexplorado. Hoje a arte é mais um instrumento de comunicação de idéias e emoções, um meio de interação e engajamento humano, de transformação do mundo e da sociedade.

A arte não é cópia ou imitação pura e simples da natureza, mas reestruturação ou transfiguração da natureza, segundo uma vivência interior específica do artista. A arte estabelece uma relação entre o homem e o mundo. Exprime uma realidade interior do artista, mais intensa e significativa do que a realidade exterior, captada através dos sentidos. A arte difere da realidade bruta, constitui uma supra-realidade, uma realidade mais pessoalmente profunda, porque nos sugere o que há de indizível no real, através de sua virtual simbolização.

O fato de a arte não ser cópia da natureza, mas uma visão pessoa que o artista reproduz, explica a deformação na arte. Sobretudo a arte moderna trabalha muito com a deformação e mesmo com a abstratização da natureza. Essa deformação nada mais é que a interfven - ção violenta do sentimento na imagem da realidade. A deformação surge porque o artista vê a realidade sob o impacto dum forte sentimento, e assim a quer exprimir. É como se ele

procurasse adaptar a imagem das realidades exteriores à imagem de suas realidades interiores.

O artista coloca-se, pois, como mediador entre o mundo e os homens, traduzindo-nos sua visão do mundo. Ele deve surpreender o real no instante em que este se revela, se despoja, tira sua máscara e deixa conhecer sua própria essência em sua misteriosa profundidade. A arte, portanto, tira o véu que cobre o real, para revelar-nos o indizível subjacente ao visível. Arte não é fotografia, reprodução fidedigna do real, mas uma visão particular, intuitiva, da natureza, dos homens, do mundo. E a arte vale sobretudo pela evocação simbólica, espiritual ou psicológica, como também pela sugestão mental que em si traz latente.

Poderíamos perguntar-nos agora por que acontece a atividade criadora, por que o artista é levado a criar sua arte. Tentando explicar porque o artista cria arte, um grupo de estudiosos afirma que a atividade artística é "expressão de sentimentos". "Nossos sentimentos mais vivos tendem a exteriorizar-se em movimentos. E os movimentos expressivos têm influência libertadora ou intensificadora sobre o sentimento". O fato é que todo homem sente necessidade e tendência a exprimir seus sentimentos. Ora, essa tendência coopera na criação artística.

Outra corrente afirma que a expressão artística provém dum instinto artístico, próprio só da espécie humana. Esse instinto existiria

desde que existe o homem, constituindo um instinto primitivo, cujas manifestações elementares teriam sido: as artes rítmicas, o ornato do corpo e dos objetos de uso doméstico, depois a pintura nas cavernas, até chegarmos à expressão tipicamente artística. Tal necessidade de expressão artística seria básica, universal e permanente no homem, como a própria necessidade de alimentar-se. Elie Faure afirma que, depois do instinto da fome e do amor, o instinto de expressão artística é permanente e universal, sendo que as formas pelas quais o homem satisfaz, isto é, os estilos e as formas de arte, estão em constante modificação, de acordo com a época histórica, sociedade e filosofia de vida.

Para Alceu Amoroso Lima (A Estética Literária), a atividade criadora do artísta é um dom que se manifesta na faculdade de passar do possível ao real, isto é, de dar vida e imagem às idéias. O artista capta o sentido secreto das coisas para lançá-lo num matéria, num objeto. A obra de arte é o resultado daquilo que o artista percebeu nas coisas, na realidade, isto é, daquilo que ele percebeu com seu ponto de vista particular e subjetivo. Terá, pois, a obra de arte muitas significações, por comunicar-se duma maneira simbólica. O conhecimento que o artista tem dos objetos e da realidade é intuitivo e muitas vezes inconsciente, só se objetivando na obra realizada. Por isso, muitas vezes o artista mesmo não sabe explicar bem o que realizou. Captou uma certa intuição da realidade, experimentou uma forte emoção e comunicou essa vivência

na obra de arte, sem necessariamente ter obrigação de saber explicá-la.

E por termos aludido à intuição, necessário se faz discorrer um pouco sobre esse aspecto fundamental. A doutrina da intuição é fundamentalmente do filósofo frances Henri Bergson. Mas, também o crítico italiano B.Croce baseou sua estética na intuição, afirmando que "arte é intuição lírica". A intuição consiste em conhecer direta e imediatamente as coisas, mergulhando por assim dizer no seu interior, na sua essência. "É um movimento de simpatia pelo qual nos transportamos para o interior dum objeto, para coincidir com aquilo que ele tem de único e, conseqüentemente, inexprimível".

Hoje a aplicação da doutrina da intuição ao trabalho de criação artística é muito bem aceita. Para melhor explicar essa questão, transcrevo uma passagem muito clara e elucidativa do livro A Criação Literária, de Cyro dos Anjos:

"Como a inteligência é eminentemente prática - e distingue, nas coisas, somente aqueles aspectos que interessam imediatamente à ação - faz-nos perder o contato com a realidade, no que é em si mesma.

A inteligência classifica as coisas segundo seu aspecto trivial e sua função mais comum, sempre tendo em mira o partido que deseja tirar delas. Dá-nos, assim, uma simplificação prática do mundo, uma visão em que se apaga tudo quanto não convenha imediatamente à nossa atividade.

Fascinados pela ação, não vemos as coisas em si mesmas: limitamo-nos, o mais das vezes, a ler as etiquetas, que a inteligência, como um diligente empregado de museu, pendura em cada uma.

Assim, um fosso quase intransponível separa-nos da realidade. Tecido pelos nosso hábitos, convenções e conceitos, um véu oculta-nos o aspecto verdadeiro da natureza e de nós mesmos. Esse véu, espesso para o comum dos homens, é leve, quase transparente para o artista e para o poeta.

Se a realidade nos ferisse diretamente os sentidos e a consciência, se pudéssemos entrar em comunicação imediata com as coisas e conosco mesmos, por certo a arte seria inútil.

E aí está a razão de ser da arte: ela procura perceber as coisas na sua prístina pureza, não só nas formas, mas cores e nos sons do mundo material, como nos mais sutis movimentos da vida interior. Coloca-nos face a face com a realidade, afastando símbolos, generalidades e convenções criadas pela necessidade prática.

Só o artista, alma capaz de se desligar, até certo ponto, dos interesses da ação, pode levantar aquele véu que cobre a realidade íntima dos seres. Ao invés de sentimentos catalogados, ele captará os sentimentos em seus matizes individuais insubstituíveis. Ao invés de etiquetas coladas nas coisas, ele verá as próprias coisas, surpreenderá a vida em si mesma.

(...) Assim, a arte nos mostrará a reali-

dade abscôndita, a natureza oculta no homem e nas coisas".

O próprio Bergson assim se exprime em relação à intuição: "Desde muitos séculos existem homens, cuja função é exatamente ver e fazer-nos ver aquilo que não percebemos naturalmente: são os artistas". E mais adiante continua: "Que procura a arte senão mostrar-nos, em sua natureza e no espírito, fora de nós e dentro de nós, coisas que não impressionam explicitamente nossos sentidos e nossa consciência? O poeta e o romancista, que exprimem um estado de alma, não o criam, totalmente, não o inventam de todo; jamais os compreenderíamos, se não observássemos, em nós mesmos, até certo ponto, o que eles nos contam de outrem. À medida que nos falam, descobrimos matizes de emoções e de pensamentos que se poderiam ter manifestado em nós, desde há muito, e que todavia permaneciam invisíveis; tal como acontece à imagem fotográfica ainda não mergulhada no banho em que se revelará. O poeta é o revelador.

O artista é, pois, aquele que tem percepções mais intensas e agudas, mais precisas e variadas, e é capaz de fixá-las e transmiti-las aos outros. Isto, pelo fato de, no espírito do artista, as imagens e suas combinações se desdobrarem além das fronteiras do real. O artista vê nas coisas uma realidade mais profunda, individual e específica, do que nós logramos ver na vida comum, por a vermos sob um ponto de vista pragmático, utilitarista. Mas,

o artista a vê em si mesma, como um fim em si mesmo. O artista é, pois, um intérprete, um desvelador, um revelador do mundo oculto da beleza e da verdade, a que o comum dos homens permanece desatento.

Justificada a motivação, o ponto de partida da criação artística, indagamo-nos como se processa o ato criador, como o conteúdo da intuição se concretiza, se corporifica numa forma sensível.

Ressaltamos, acima, que o artista, através da intuição, conhece mais profundamente a realidade, recebendo assim do mundo externo uma série de estímulos à sua imaginação. O processo de assimilação desses estímulos é, geralmente, inconsciente, ou pouco consciente, podendo eles permanecer durante muito tempo inativos na alma do artista, acumulando-se nesta com emoções humanas, com visões estéticas, com sugestões emotivas. Mas, nesse período já se iniciou, na alma do artista, o trabalho de criação, que continua calada e obscuramente até que, numa iluminação às vezes repentina, o artista sente nascer nele a imagem de sua própria arte. Essa imagem poderá ser ainda um tanto obscura e indefinida, mas está já acabada e perfeita em suas linhas essenciais. Nesse momento a obra de arte nasceu no espírito do artista criador, entrando a formar parte integrante do seu mundo artístico. Esse processo de nascimento da obra de arte é, portanto, fundamentalmente intuitivo, tendo sua origem na experiência humana, e se concretiza na trans

figuração dessa experiência com a informação, o nascimento da obra de arte.

Todo esse processo de intuição da realidade, levando o artista a conceber em seu espírito a imagem de uma obra de arte, é, como já ressaltamos, espontâneo, quase inconsciente. No entanto, o trabalho posterior, isto é, a expressão dessa imagem mental na obra de arte concreta, é trabalho consciente e mesmo racional. Aqui colabora a experiência artesanal do artista, seus conhecimentos técnicos sobre a arte específica, sua capacidade intelectual de selecionar e reorganizar, de decompor e recompor o objeto. Naturalmente que a emoção e o sentimento são necessários em todo o processo de criação artística, mas na etapa de execução, de expressão, a inteligência, o raciocínio e o domínio técnico são de fundamental importância.

O trabalho do artista, principalmente nessa segunda fase, isto é, na fase de produção ou execução da obra, é um processo altamente consciente e racional. Sem dúvida, para ser artista é preciso possuir certos dons, contar com profunda capacidade intuitiva, experimentar emoções que possam ser transformadas em expressão artística; mas, para conseguir expressar, tratar e transmitir tais emoções e idéias, deve o artista conhecer o ofício, as técnicas, os recursos, as formas e convenções capazes de dominar a natureza e transformá-la em arte. O artista não é um simples autômato, um processo de musas ou forças extra-terrenas.

É também um artífice, um fazedor, um plasmador que, para sair-se bem, não necessita só de boas idéias e intuições, mas sobretudo de bom domínio dos materiais ou meios de expressão.

Por essa mesma razão, também o espectador, leitor ou usufruidor da arte deve possuir certo preparo, sensibilidade, cultura e conhecimento específico da arte em questão. Deve ter condições de agir, ler, decifrar, decompor conscientemente o objeto artístico, pois do contrário não chegará nem a compreender algo da mesma, e muito menos poderá apreciá-la, sentir-se bem com ela.

Finalmente, verificados os elementos da natureza da arte, o porquê de sua criação e como se processa o ato criador, resta-nos considerar como ela se relaciona com o usufruidor e, conseqüentemente, qual a sua finalidade ou função.

O bom usufruidor ou espectador da obra de arte sente ante a mesma o que chamamos de "emoção estética", isto é, uma emoção primitiva, feita de admiração, surpresa, reconhecimento e alegria, duma alegria plena de reverencia ou de estranha tristeza e até de angústia. Sentimos tal emoção porque o artista nos fez perceber uma ordem, uma beleza, um valor naquilo em que antes nada de especial víamos, ou que nos parecia insignificante e vulgar.

Contudo, já ressaltamos que, para experimentar tal emoção estética, é preciso que também o usufruidor se coloque em estado de disponibilidade interior: que ele se livre de to

da ânsia de querer logo reconhecer o objeto perfeitamente, analisá-lo cientificamente ou classificá-lo dentro de um sistema fechado. Deve, sim evitar toda ânsia, toda precipitação e, antes de mais nada, olhar a obra, remirá-la calmamente, contemplá-la com olhar atento mas livre de todo interesse utilitário. "contemplar" um objeto consiste em olhá-lo simplesmente, respeitá-lo em sua essência própria, privar-se de seu uso, não querer apoderar-se dele, não reduzi-lo a imediato pragmatismo, mas deixar que ele seja simplesmente ele mesmo, que se manifeste em todo o seu "calor emocional".

Não obstante essa atitude de "desinteresse" e distanciamento estético que devemos ter ante a obra de arte, por ela não destinar-se a uma "utilidade prática", esta desempenha grandes e variadas funções em relação ao espectador ou leitor.

Se remontarmos ao passado, verificaremos que a arte nasceu a serviço de um ritual mágico para o homem dominar um mundo que para ele ainda se apresentava inexplorado e misterioso. A partir dessa função inicial, a arte assumiu inúmeras outras, antitéticas até, desde a sua absoluta "inutilidade" até o mais sério compromisso.

Para Aristóteles, a arte trágica tinha a função muito importante de catarse, de sublimação dos instintos, pois, "suscitando o terror e a piedade, tem por efeito a purificação dessas paixões".

A arte pode realmente aliviar nossas tensões emocionais. O artista, ao criar a obra de arte, está dominado por forte tensão emocional, proveniente de admiração, alegria, dor, distúrbio ou frustração. Através da obra de arte ele alivia sua tensão, tanto pela atividade desenvolvida como pela comunicação que obteve com seus semelhantes. Da mesma forma o espectador, quando consegue sintonizar com o espírito do artista criador, e assim recriar em si mesmo a obra de arte, poderá aliviar-se de tais tensões emocionais. Deste modo a arte contribui para manter o equilíbrio e a saúde psicológica, pois, caso não conseguíssemos aliviar, através da fruição ou criação artísticas, essas tensões que em nós se acumulam, muito mais desajustes psicológicos haveria.

Horário atribuía à arte duplo caráter: de puro prazer ou de utilidade - "Aut prodesse aut delectare poetae / Aut simul et iucunda et idonea dicere vitae".

Com Kant deu-se impulso à consideração do "desinteresse" ou da "inutilidade" da arte, que conduziu a corrente da "Arte pela arte" a afirmar que "não há verdadeiramente belo senão o que não pode servir para nada". A teoria da arte "desinteressada" de Kant, no entanto, entende que a arte não é utilitarista ou pragmática, que ela se fundamenta não na fruição prática, mas na contemplação distanciada do objeto. Em conseqüência, ela produz no homem e na sociedade a "emoção estética" - aquele prazer entre material e espiritual, aquela mistura de admi-

ração, euforia e plenitude que embriaga, ou aquela angústia, pena ou dor que oprime a alma do destinatário do objeto artístico.

O Romantismo, sobretudo, conduziu a arte à alienação, ao escapismo. E hoje, talvez o cinema e a televisão sejam os maiores responsáveis por essa função, constituindo-se em verdadeiras "fábricas de sonhos" que possibilitam ao espectador frustrado, cansado ou entediado, um meio de fugir de si mesmo, das dificuldades da vida, dos problemas cotidianos, e entrar num mundo ilusório, alienado, onde se identifica com os heróis, compensa suas frustrações, realiza seus sonhos. A evasão, a fuga da realidade, a alienação muitas vezes são apontados como aspectos negativos da arte. No entanto, estamos muito mais ante um problema de educação do que ante um problema de estética.

Modernamente vem-se acentuando cada vez mais o caráter de compromisso da arte. A arte não é mais aceita, pacificamente, como uma distração, um meio de "relax" apenas. E se entendêssemos a arte somente nesse sentido, como justificaríamos o "belo horrível"? Seria divertido mergulhar nos problemas e na vida dos outros, como muitas vezes faz a arte? Um romance como Memórias de Lázaro, de Adonias Filho, um quadro como Guernica, de Picasso, uma Nona Sinfonia, de Beethoven ou um filme como 2001 - Uma Odisséia no Espaço, de Kubrick - poderiam ser aceitos passivamente como simples objetos "belos", divertidos e alienantes?

Sem dúvida, tal arte está penetrando mais

profundamente no mistério da existência, em busca de um sentido humano ou metafísico, à procura de um significado para a vida, a fim de reconciliar o homem com o seu destino e estabelecer uma comunicação, uma comunhão entre os homens.

O homem é um ser limitado histórica, geográfica e socialmente em suas vivências. No entanto, é um ser de aspirações ilimitadas, que anseia por uma "plenitude" muito superior às suas limitações. Se sua individualidade como ser histórico o limita, sua essência anseia por transcender-se, por absorver e integrar em si mesmo não só o mundo circundante, mas também as experiências alheias, para as quais sente-se potencialmente capaz e que julga que poderiam ser suas. A arte constitui um meio de realizar tal comunhão: ela pode proporcionar ao indivíduo a sensação de união com o todo, a sensação de "plenitude" e universalidade.

A arte conduz-nos de uma existência insatisfatória a uma existência mais abrangente, plena e rica. O homem aspira a ser mais do que ele mesmo - quer uma existência total, uma plenitude que sua individualidade limita. Por isso quer relacionar-se com alguma coisa a mais do que seu "eu", alguma coisa que lhe é exterior, mas sem deixar de ser-lhe essencial. O homem anseia por integrar a si o mundo circundante, COmc isso na prática é impossível, a arte compensa simbolicamente esse anseio. Através da arte o homem procura unir seu "eu" individual e limitado com uma existência huma

na coletiva e tornar social sua individualidade. Assim, a arte será um meio de o homem tornar-se um com o todo da realidade, com as vivências humanas totais, identificando-se com aquilo que ele por si mesmo não consegue ser. Mesmo suas ânsias metafísicas podem encontrar, dessa forma, um meio de realização pela arte.

Partindo dessa idéia de comunhão pela arte, Sartre a assume essencialmente como um rompromisso, uma tomada de posição do autor diante da realidade, objetivando pôr-se este a serviço da comunidade, para conduzi-la e indicar-lhe o caminho a seguir. Por isso, o escritor escreve "para desvelar o mundo e, singularmente, o homem aos outros homens, para que estes, em face do objeto assim desnudado, assumam sua inteira responsabilidade".

A arte torna-se, então, reveladora do mundo e dos homens, um instrumento que não só sensibiliza, mas também faz conhecer. E a grande psicóloga Karen Horney observava que "os romancistas podem ensinar-nos muito mais sobre a natureza humana do que os psicólogos".

Para o pintor Mondrian, a arte tinha uma importantíssima função social: ela servia de compensação, como meio de colocar o homem em estado de equilíbrio com os seus semelhantes e com o meio circundante. Um tanto otimisticamente concluía que "a arte desaparecerá na medida em que a vida adquirir maior equilí - brio". No entanto, se considerarmos os rumos em que se desenvolve a civilização, haverá

esperanças de que a vida alcance um permanente equilíbrio? Chegará o dia em que o homem estará satisfeito, plenamente realizado, e em comunhão perfeita com a sociedade e o meio circundante? Virá o dia em que nenhum homem sentirá mais necessidade da arte?

Enquanto isso não acontecer, a arte continuará sendo necessária, como meio de proporcionar prazer estético, evasão, purificação, conhecimento, compromisso, capacitando o "eu" individual a identificar-se e comungar com a vida de todos, possibilitando-lhe reconhecer e transformar a realidade social e incorporar a si mesmo aquilo que ele não é, mas que teria possibilidade de ser, para proporcionar-lhe redução de suas limitações e tensões, bem como sensação de maior plenitude.

A arte continua (e continuará sempre?!) indispensável, mesmo que a razão humana não saiba explicar para quê!

C a p í t u l o I I

O QUE É O CINEMA

O cinema pode ser conceituado como sendo a "arte que visa a criar a beleza por meio de imagens luminosas em movimento" (Guido Logger). E Maurício Rittner o explica da seguinte forma: "o filme é uma sucessão, projetada na tela e artisticamente concebida, de cenas que transcorrem em tempos e lugares diferentes, e que são mostradas ao espectador num ângulo visual e num ritmo escolhidos pelo autor que se exprime por seu intermédio". O cinema é, portanto uma arte e um meio de comunicação.

A palavra cinema vem do termo grego "kinema", que significa "movimento". O instrumento que os irmãos Lumière inventaram e com que realizaram a primeira sessão de cinema em 1895 chamava-se "cinematógrafo", isto é, aparelho para registrar o movimento.

Esse movimento da imagem cinematográfica resulta, na realidade, de uma ilusão óptica. Nossa retina tem a capacidade de reter, por frações de segundos, uma imagem que nela se imprimiu. O cinema aproveita essa propriedade fisiológica e, projetando uma imagem em seguida à outra, de modo que a segunda imagem apareça antes da primeira desaparecer, provoca a ilusão de movimento. O filme consta, materialmente, de uma série de quadrinhos ou fotografias paradas (os fotogramas), separados

por finas faixas negras, com largura de 8 ou 16 milímetros (amador) e 35 ou 70 milímetros (comercial), tendo perfurações em ambos os lados e uma faixa em que é gravada a trilha sonora.

Quando essas imagens estáticas (fotogramas) são projetadas numa certa proporção, temos a ilusão de movimento contínuo. Cerca de 1/5 do tempo a tela está escura, porque entre um fotograma e outro há um rápido escurecimento da tela, mas devido à persistência retiniana temos a ilusão de continuidade. Para que essa ilusão seja perfeita, exige-se pelo menos a passagem de 16 fotogramas por segundo. Inicialmente, e durante toda a fase do cinema mudo, até 1928, esteve em vigor a proporção de 16 fotogramas por segundo. Quando passou a ser gravado o som na mesma película, a proporção passou a ser de 24 fotogramas por segundo, a fim de permitir maior perfeição do som. Por isso hoje, quando vemos filmes antigos, que foram filmados para a passagem de 16 e são projetados na razão de 24 fotogramas por segundo, todo o movimento resulta bem mais acelerado. Numa hora de filme passam cerca de 86.400 imagens diante da lente de projeção.

Essa ilusão que é o cinema, exerceu e exerce muitas e variadas funções.

1. O CINEMA É DIVERSÃO:

Se voltarmos às suas origens, à época de sua invenção, em fins do século passado, constataremos que o cinema foi inicialmente uma

diversão. E este seu caráter de diversão, ele o conserva até hoje, muito acima do caráter estético. O ambiente confortável e a obscuridade da sala, com a música envolvente, a exploração de inúmeros temas leves, comédias, sonhos amorosos e de fortuna bem realizados - tudo favorece a que o cinema seja meio de diversão, passatempo, distensão dos nervos.

2. CINEMA É INDÚSTRIA:

Mas, também desde o início, já se vislumbrou o caráter industrial do cinema. Como indústria, o cinema compreende um longo e complexo processo de realização do filme, envolvendo numerosos serviços especializados. Se nas demais artes e artesanatos um só artista, com reduzido material, pode criar suas obras, o cinema necessita de numerosa e diversificada equipe técnica e de um complexo equipamento - o que pode prejudicar a realização artística. É verdade que, com o advento da mais recente indústria de comunicação que é a televisão, o cinema sofreu um grande impacto, mas mesmo assim a produção anual de filmes continua sendo muito elevada (mais de 2.000 filmes).

Nos EE.UU. o impacto da TV causou um retrocesso ao cinema, tendo sido fechados, durante a década de 1950, mais de 6.000 cinemas. Dados fornecidos pela Unesco e pelo INC evidenciam uma grande crise por volta dos anos 70 em relação à assistência de cinema no Brasil. Se tivemos, em 1967, 314.500.00 espectadores, em 1970 o número foi de 209.854.718, bai

xando, em 1972, para 184.307.662, estimando-se em 1975 em 250.000.000 de espectadores.
O Brasil já produzia, em 1910, 22 filmes. Em 1925, após anos de produção menor, voltava a 22 filmes. E foi mantendo esse ritmo. Ultimamente, no entanto, apesar da concorrência da TV, a produção cinematográfica brasileira mantém-se bastante grande. Tivemos, em 1971, 94 longa-metragens lançados; em 1975 foram 78 os lançamentos e em 1978 atingimos o recorde de 101 filmes produzidos. Esses dados fazem-nos concluir que o cinema é uma indústria.

3. O CINEMA É COMÉRCIO:

Estritamente ligado ao caráter industrial está o comercial. O cinema, sem dúvida nenhuma, é hoje um grande comércio, envolvendo três complexas áreas: a produção, a distribuição e a exibição do filme. Devido à complexidade da produção e ao elevado custo de um filme (No Brasil a produção de Dona Flor e Seus Dois Maridos custou, em 1976, mais de 5 milhões de cruzeiros e a superprodução Guerra dos Guararapes atingiu, em 1978, a soma dos 25 milhões, época em que o orçamento da Retirada da Laguna era de 50 milhões de cruzeiros), necessariamente o cinema teve que entrar na linha comercial, procurando recuperar dos espectadores as fabulosas somas nele empatadas. Ora, para atrair o espectador e recuperar o capital, com lucros, o cinema deve procurar satisfazer os gostos e aspirações desses consumidores, da grande massa e não de elites. E aqui está uma das causas que mais afrontam o caráter estético do cinema.

4. O CINEMA É UMA "USINA DE SONHOS":

Produto comercial e industrial, mercadoria como qualquer outra, o filme se esforça por responder a um certo número de aspirações coletivas. Uma análise da temática dos títulos de filmes aponta as palavras mais freqüentes:

- aventura, caminho, rota, cavalo, viagem - que traduzem o desejo de evasão, misturado com a de exotismo;
- canção, sonho, vida, anjo, coração - denotam a tendência à evasão no sonho, ao sentimentalismo;
- morte, segredo, noite, trevas, demônio, diabo, inferno - testemunham um sentimento de frustração e angústia;
- assassino, matador, crime, homicídio, massacre, vingança, sangue - a liberação da agressividade;
- amante e amor, mulher, dama, jovem, garota, donzela, virgem, homem, senhor - denotam as principais preocupações humanas.

Os pronomes: eu, nós, meu, nosso - voltam com elevada freqüência, o que prova com evidência o prazer do espectador em identificar-se com as personagens fictícias da tela.

Ultimamente a pornochanchada vem assolando o cinema brasileiro, numa baixa exploração das aberrações sexuais. Dos 101 filmes de 1978, nada menos do que 39 trazem no título fortes referências a prazeres, sexo e mulher. Um misto de sexo e violência domina dezenas de títulos nos últimos tempos: A mulata que queria pecar; Será que ela agüenta? Torturadas pelo sexo; Pesadelo sexual de um virgem; A menor violentada; Amadas e violentadas; Reformatório de depravadas, etc.

Assim, o mercado cinematográfico procura explorar cuidadosamente a projeção de tendências e instintos do subconsciente coletivo. O que a vida real não satisfaz plenamente: riqueza, poder, amor, sexo, etc. a "usina de sonhos" procura compensar. Essa projeção do espectador no cinema, vivida com intensidade num estado de semi-vigília hipnótica, favorecida pela obscuridade da sala e pela fascinação das imagens, apresenta muitos pontos em comum com a droga e o estupefaciente.

5. O CINEMA É DIFUSOR DE CULTURA:

Mas, o cinema também tem muitos aspectos positivos, principalmente relacionados com a difusão de conhecimentos, cultura e formação. Ele transmite idéias através de imagens. E a idéia representada em imagens se assimila muito mais facilmente do que a expressa por qualquer outra forma escrita ou falada. O cinema torna próximo o mundo, divulgando costumes, levando a conhecer terras e povos, vidas de pessoas dos mais diversos meios sociais. Cria, assim, laços entre idades, povos, países e classes. O cinema dá um conhecimento mais profundo dos homens, sobretudo no plano psicológico, revelando pessoas que sofrem, lutam, amam, fazendo o espectador participar de seus dramas. O cinema e a TV, como nenhum outro meio, proporcionam, de modo agradável e objetivo, vastos conhecimentos e ilustração - geográfica, histórica, sociológica, literária, etc. O cinema levanta os grandes problemas da vida humana: o valor da existência, a dignidade do homem, a lu-

ta entre o bem e o mal, a família, o trabalho, valores interiores e espirituais. Mensagens de muitos filmes vão conscintizar patrões e operários, apontar soluções para conflitos sociais ou choques domésticos, alertar sobre revoluções e guerras - mas podem também produzir os efeitos contrários. Além disso, o cinema traz o mundo artístico ao alcance de todos, dando ocasião a que outras artes se expressem através dele. O cinema é um poderoso auxiliar didático, não suficientemente explorado.

6. O CINEMA É ARTE:

Se o cinema é puramente comercial em 90% ou mais, sempre resta ainda um percentual para o cinema de arte. Por isso, o cinema sempre tem sido chamado de "sétima arte". Por que?

A preceptiva clássica tradicional dividia as artes da seguinte maneira:
Artes plásticas ou estáticas, que se dirigem à vista, ou melhor, ao espírito e ao coração através da vista, sendo suas obras projetáveis no espaço: arquitetura, escultura e pintura;
Artes fonéticas, dinâmicas ou narrativas, que se dirigem ao espírito e ao coração por intermédio do ouvido, sendo suas obras projetáveis no tempo: música, oratória e poesia. Eram, portanto, seis as artes. Por essa razão, quando surgiu o cinema, foi ele denominado de "sétima arte". No cinema convergem as exigências narrativas (do temp) e figurativas (do espaço). Assim, o cinema é uma forma de arte que se expressa de maneira narrativa, figurativa, rítmica e em especial por meio de imagens luminosas em

movimento, lançando também mão da palavra, do som e da música. Embora muitas vezes não o seja, o cinema pode ser uma arte comunicativa em alto grau. O bom filme é realmente "um anseio de ordem", é uma criação altamente "reflexiva do belo", é a transmissão de uma "emoção" pessoal através duma "boa forma". Muitos filmes comprovam que o cinema é capaz de expressar o "indizível pelo sensível". Como veremos adiante, o cinema conta com toda uma série de recursos de linguagem e simbolismos para logar atingir esse caráter artístico.

Tomando agora arte num sentido bastante lato, poderíamos ressaltar algumas peculiaridades do cinema como arte.

6.1 - O CINEMA É ARTE ANESTÉSICA:

O ambiente isolante e o conforto das salas de exibição, o poder da imagem em movimento, o envolvimento sonoro, tudo leva o cinema, mais do que qualquer outra arte, a anestesiar a consciência do espectador, a isolá-lo do mundo real, a penetrar quase que sem resistência no seu subconsciente, a arrastá-lo a uma espécie de sonho consciente. Quanto menos culto ou precavido é o espectador, maior é o poder anestesiante, decorrendo maior influência e sugestividade. (A propaganda subliminar é apenas uma forma mais sofisticada). A propósito perguntava Henri Agel: "Existirá uma arte, no mundo atual, a quem se possa atribuir uma expressão espiritualizante numa feição mais suave, mais total, ousarei dizer, mais contagiante do que o cinema?"

6.2 - O CINEMA é ARTE DAS MASSAS:

Essa expressão é de Tristão de Athayde. Realmente o cinema é uma arte "social". Esse aspecto social é duplo no cinema: na sua criação e na sua destinação. O cinema é necessariamente uma obra de equipe. Mesmo havendo nessa equipe um responsável último - o diretor - que é a alma da criação cinematográfica, as intenções deste (quando são suas e não dos investidores do capital!), antes de se concretizarem, passam por tantos canais, que quase nunca resultam puras. Por outro lado, o cinema é arte destinada às multidões. Quantas pessoas hoje ainda apreciam ou têm condições de apreciar pintura, poesia, música erudita? Certamente uma pequena elite culta. Mas, não se compara com os milhões de espectadores que diariamente freqüentam as salas escuras da sétima arte. O espetáculo cinematográfico é um patrimônio e uma necessidade psicológica da sociedade de massa contemporânea(embora necessidade bem mais restringida com o advento da televisão).E o cinema exige um grande público, pois é um comércio e visa a recuperar com lucros enormes capitais.

6.3 - O CINEMA É ARTE UNIVERSALIZANTE:

O cinema tem sentido universal tanto geográficamente, atingindo todos os recantos do mundo, como social e psicologicamente, por ser acessível e visto por indivíduos de todas as idades e classes sociais. Devido a essa sua universalidade e também ao seu evidente grau comunicativo, o cinema tornou-se um dos responsáveis pela padronização da vida moderna - nos

ideais, no vestuário, na alimentação, na vida social, etc., dentro do espírito da hipotética "aldeia global" de McLuhan. "O cinema é de imediato testemunho universal. Servindo como serve para transformar a representação da vida, do homem e do mundo mesmo, é criador do homem, criador do mundo e instala na representação da vida uma ordem incomparável"(Cohen-Seat)

6.4 - O CINEMA É UMA ARTE SÍNTESE:

O cinema aproveita elementos das demais artes: pintura, arquitetura, literatura, música, dança, etc. para criar uma nova forma de arte. Recorde-se, por exemplo, os imprescindíveis efeitos arquitetônicos em "O Ano Passado em Marienbad", de A.Resnais. Atente-se para o fato de que o cinema aproveita, mas não é, literatura, pois a obra literária de Guimarães Rosa resultou tanto num péssimo filme ("Grande Sertão: Veredas"), como em ótimas películas ("A Hora e a Vez de Augusto Matraga", "Sagarana: o Duelo"). A música e os efeitos sonos não devem predominar no filme, mas também não são simples acessórios por acaso presentes. Não seria possível um filme como "O Exorcista" na época muda ou o clima e a ambiência de "Doutor Givago" ficariam radicalmente prejudicados se fosse mudo.

Mas, se o cinema é "arte síntese", não é, por isso, parasita dessas outras artes, e sim uma arte autônoma, integrando elementos daquelas artes numa verdadeira síntese sinfônica. As "imagens" no cinema não são da mesma

natureza que nas artes plásticas. Neste, são imagens "luminosas", resultantes de feixes de luz, e são imagens "em movimento", portanto, mais vivas e dinâmicas. Enfim, essas "imagens luminosas em movimento" contêm um grande valor emocional, capaz de empolgar o espectador. O ritmo no cinema resulta também de uma série de fatores, aproveitados das diversas artes: o ritmo cinematográfico provém da cadência harmoniosa entre as diversas tomadas, os diversos ângulos, os variados tipos de planos, os modos de enquadramento e de montagem, bem como em grande parte dos elementos sonoros. Assim, mesmo sendo "arte síntese", o cinema é uma arte própria, específica, autônoma. O cinema pode servir-se das demais artes, mas sem a elas subordinar-se, antes subordinando - as aos novos cânones da linguagem cinematográfica.

Concluindo, diremos que o cinema é uma arte relativa. Às vezes é, às vezes não. E poderíamos mesmo responsabilizar-nos a nós, espectadores, pela situação. Se nós exigíssemos que os filmes fossem de arte, prestigiando apenas os bons, certamente estes predominariam. Mas, como o cinema depende do público, e como a educação e o gosto do grande público permacem muito aquém da "boa categoria artística", nosso cinema é o que é, pouco artístico, por condicionamento do próprio público consumidor.

C A P Í T U L O I I I

LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA - ELEMENTOS PLÁSTICOS

1. Introdução:

Toda arte, constituíndo uma comunicação, pressupõe um meio específico de expressão, uma linguagem. A arte literária baseia-se na palavra e em suas combinações em frases; a música exprime-se pelos sons e suas harmonias; a pintura, por linhas, traços e cores. Será o cinema também um sistema de comunicação que tem linguagem própria?

Por linguagem entendemos um sistema semiótico organizado, que tem uma função social: a comunicação. Linguagem não é um conjunto de signos isolados, mas um sistema orgânico de relações estruturais. O signo é o equivalente material de objetos, fenômenos ou conceitos que ele exprime. Exercendo uma função de substituição, subentende uma relação constante com o objeto. Os signos podem ser combinados em seqüências, de acordo com regras sintáticas.

Distinguimos fundamentalmente signos CONVENCIONAIS (nos quais a relação entre a expressão e o conteúdo não é motivada intrinsecamente, como a palavra) e signos FIGURATIVOS ou ICÔNICOS (em que o significado tem uma expressão única e própria por natureza, como é o caso do desenho de uma cadeira). Os signos icônicos são mais naturais, caracterizando-se por inteligibilidade mai

or e mais rápida, dentro de uma determinada cultura. Já os signos convencionais pressupõem uma codificação e um conseqüente conhecimento do código. Dispõem-se, entretanto, mais facilmente em sintagmas, em microcadeias, adaptando-se mais à narrativa.

A linguagem cinematográfica usa ambos os tipos de signos. Poderíamos dizer que ela é um sistema que tende ao signo natural. No cinema o signo e a coisa significada tendem a coincidir. São os seres e as coisas mesmas que se manifestam e falam, pois o cinema se exprime pela imagem luminosa em movimento. A linguagem fílmica utiliza-se muito menos do que outras linguagens de signos abstratos, porque nele os signos (imagens) são as próprias coisas. Sendo representativa, a imagem impõe-nos um fragmento de realidade. Por isso, a imagem fílmica (ao contrário da palavra) é perfeitamente precisa e unívoca, pelo menos naquilo que representa. Ao falarmos de linguagem cinematográfica podemos fazer analogias com a linguagem verbal, mas não há perfeita correspondência entre ambas, a ponto de afirmarmos, p.ex., que o "plano" corresponde à "palavra" ou a "tomada" à "frase", etc.

Sendo conteúdo e forma praticamente indissociáveis no cinema, este resulta numa arte realista, restituindo as aparências da realidade. O puro "formalismo" é aqui impossível. No entanto, na medida em que o cinema não é simples comunicação científica, mas comunicação artística, nele também passa a ser percebida, além da mensagem, a própria linguagem, o código. Em qualquer comunicação artística, seja figurativa (pintura),

seja narrativa (literatura), seja na síntese das tendências figurativas e narrativas (cinema), a linguagem não é automática, transparente, sistema predizível, mas deve ter um caráter imprevisto e despertar a atenção do receptor sobre ela mesma. Evidentemente que para tanto o apreciador da arte deverá conhecer a respectiva linguagem.

Portanto, se o cinema é uma arte, se ele é um sistema de comunicação, se ele pode servir para a transmissão de idéias e de emoção estética, ele realmente tem sua própria linguagem. E a linguagem cinematográfica compreende não só os meios técnicos que estão à disposição do realizador do filme, mas o modo pessoal que este tem a seu dispor para exprimir-se em função desses meios. O fundamento dessa linguagem é, pois, o dinamismo visual da imagem cinematográfica. Os caracteres e elementos dessa imagem, os princípios de sintaxe das imagens e sua complementação sonora, bem como a retórica das imagens, constituem o objeto da exposição a seguir.

2. Caracteres da Imagem:

A imagem luminosa do filme tem sobretudo as seguintes características:

a) A imagem fílmica é REALISTA: dotada de muita aparência de realidade. Esse caráter realista da imagem é dado sobretudo pelo movimento, pelo som, pela cor, e é o responsável pelos fenômenos de adesão e de crença do público no filme. Comparando, se a obra literária descreve a realidade apelando à fantasia do leitor, o filme

reproduz o próprio mundo real, pois o que o espectador vê é fotografia de algo concreto.

b) A imagem fílmica está sempre NO PRESENTE - tudo parece estar acontecendo agora e por isso provoca maior identificação do espectador. Nós vivemos o presente e quando nos defrontamos com a imagem cinematográfica no "presente fictício", esquecemos o fictício e nos deixamos facilmente arrastar por ela.

c) A imagem fílmica constitui uma REALIDADE ARTÍSTICA. Mesmo sendo realista, a imagem fílmica oferece uma visão selecionada e organizada da natureza ou do mundo real, de acordo com a sensibilidade do diretor, que tem em vista certos propósitos. Não é, pois, simples cópia objetiva do real, mas seleção intencional.

d) A imagem fílmica é CONDENSADA - elimina tudo o que é fraco e de pouca significação. Como toda arte, o cinema é essencialmente elíptico. Por isso tem caráter de "unicidade representativa". A imagem, sendo realista, é muito mais unívoca, de significado mais preciso e exato, tendo menos conotações do que a palavra que é genérica. No entanto, dentro do contexto, a imagem é maleável e pode sugerir outras interpretações ou adquirir sentido simbólico.

Na vigorosa capacidade dessa imagem cinematográfica reside todo o fundamento do cinema.

3. O Plano

Plano é a unidade básica da composição da narrativa cinematográfica. Chamamos plano ao que vai aparecer na tela em cada tomada, seja em função da distância entre a câmara e o objeto filmado, seja em função de objetivas ou lentes empregadas na filmagem. A dimensão do plano é, pois, determinada pela distância entre a câmara e o objeto, resultando daí planos mais amplos ou mais restritos. A escla de planos traduz cada um dos graus de concentração da atenção. Usam-se diversos planos, de acordo com o que se queira exprimir ou de acordo com a impressão a causar. O jogo desses planos é de suma importância para criar o ritmo cinemato - gráfico. A duração de cada plano (o que chamamos "tomada"), é proporcional à dimensão do plano. Normalmente planos aproximados ou de detalhe duram menos do que grandes plancs. Geralmente as mudanças de um plano a outro não devem ser muito violentas, a não ser que do geral se queira passar diretamente a um detalhe, para causar choque ou impacto. São os planos diversificados que, em grande parte, ficam responsáveis pela segmentação e descontinuidade que o cinema introduz no mundo. O plano é o segmento que permite isolar qualquer detalhe, que pode ser destacado e combinado de acordo com leis de associação para adquirir sentido figurado, metafórico ou simbólico.

A variação entre os planos tem sobretudo as funções seguintes:

- Evitar a monotonia do filme, como se tudo fos

se visto sempre do mesmo lugar;
- Aumentar a comodidade de persepção, pois o diretor guia o olhar do espectador e escolhe para ele o que deverá ser visto;
- Favorecer a clareza da narrativa, chamando a atenção sobre detalhes importantes;
- Produzir tensão psicológica no espectador, pela surpresa, suspense, choque brusco, etc.;
- Contribuir decisivamente para o ritmo cinematográfico, através da variação e cadência.

Existem muitas escalas de planos. Adotamos a seguinte, mediamente detalhada:

3.1 PLANO GERAL: consiste numa vista panorâmica geral e ampla, na qual predomina a cenografia, incluindo nela as personagens vistas de longe e indistintamente. Esse plano tem função descritiva de criar o ambiente, a atmosfera, de localizar a ação e de preparar o espectador para recebê-la. Nesse sentido é mais usado no início dos filmes, para integrar as personagens no seu mundo. Mas também pode ter tonalidade psicológica, quando usado em finais de partes ou da história: tem então função de ressaltar o ser perdido no cenário, exprimindo solidão, impotência da personagem dominada pela fatalidade, ociosidade, vício, etc. Carlitos aparece assim em alguns filmes.

3.2 PLANO DE CONJUNTO: é um pouco mais reduzido que o anterior. Apresenta lugares menores: uma rua, uma sala, pequena praça, etc. As personagens ainda não são bem notadas. Também tem função descritiva, criando

a ambientação para a ação, mas já começa a chamar a atenção sobre as personagens que vão atuar. Apresenta distintamente características físicas das personagens que estão em maior relevo, embora ainda em conjunto, não destacadas,

3.3 PLANO MÉDIO: este já mostra as personagens bem visíveis, mas ainda de corpo inteiro. Aparece, ainda, um pouco da cenografia no fundo, mas a figura principal é a personagem. Sua função precípua é de descrever as personagens. Mas já tem função narrativa, não só apresentando a personagem integrada na cenografia, mas já penetrando no drama, na intriga. Através do plano médio o diretor começa a contar a história, a destacar certos aspectos da mesma. A ação se concentra nas personagens.

3.4 PLANO AMERICANO: Concentra-se mais na personagem, vista agora só dos joelhos para cima. A cengrafia quase desaparece de todo no fundo, ocupando as personagens o quadro quase todo. Esse plano permite que vejamos claramente os gestos e movimentos das personagens, bem como sua expressão. Tem ainda certa função descritiva, mas ressalta mais a função narrativa da atuação das personagens, mostrando-as no seu agir dramático.

3.5 PRIMEIRO PLANO: Esse elimina completamente a cenografia e a personagem ocupa toda a tela. Essa aparece somente com o rosto. O rosto é a parte mais expressiva do corpo, por isso o primeiro plano, permitindo-nos distinguir claramente as rea-

faciais, mostra-nos o mundo interior da personagem, seus sentimentos e vivências íntimas . Daí ser esse plano sobretudo de grande valor expressivo e dramático. É também chamado de "close-up", ou simplesmente "close". Constitui uma das contribuições mais específicas do cinema. Corresponde a uma invasão no campo da consciência e cria uma tensão mental ou psicológica considerável, porque permite ler os dramas íntimos, o surgimento das idéias e das reações no interior das personagens. A TV, devido às dimensões reduzidas do vídeo, explora exaustivamente o Primeiro Plano.

3.6 PRIMEIRÍSSIMO PLANO - é mais raro, mostrando apenas parte da cabeça - boca, olhos, orelha, etc. Usado mais em dramas psicológicos ou filmes de terror, desempenha função de impressionar diretamente. Tem geralmente curta duração, porque satura logo. O filme "Lição de Amor" focaliza às vezes só os lábios grossos e pintados, os olhos ou as orelhas da governanta - ressaltando assim a forte sensualidade.

3.7 PLANO DE DETALHE (INSERT) - mostra pequenos objetos de grande interesse ou expressividade para a ação que se desenrola, ou parte do corpo (que não a cabeça): mãos, pés, dedos etc. ou objetos: chave, telefone, revólver, maçaneta de porta, etc. Dentro da ação geral, esse plano tem grande função dramática, causando muitas vezes suspense, pois nos faz sentir a força e o impacto da ação: ex. revólver na mão de assassino.

Portanto, num filme deve-se usar os diversos tipos de planos, de acordo com as intenções dramáticas em vista. A arte do uso dos planos consiste em dosar e usá-los progressiva e variadamente, para que não se tornem monótonos nem inexpressivos. A sensação dos planos faz progredir e avançar dramaticamente a história. Eles têm força emotiva muito grande e por isso devem ser usados com muito conhecimento, pois são eles que produzem a tensão psicológica no espectador.

4. COMPOSIÇÃO DO QUADRO:

Nesse plano ou quadro, que examinamos, entram mais ou menos elementos, de acordo com sua dimensão e com o interesse que esses elementos possam ter para a história. Os elementos fundamentais são:

4.1 CENOGRAFIA: compreende tudo o que ajuda na ambientação da história: casas, ruas, quartos, objetos, paredes decoradas, paisagens naturais, etc. Essa cenografia pode ser natural ou de estúdio. A cenografia deve estar intimamente ligada à ação dramática, não deve ser artificialidade, mas cumprir a finalidade de criar ambiente específico para a ação poder desenrolar-se. Ela influi, juntamente com a ação dramática, nas sensações experimentadas pelo espectador. A cenografia e a ação se completam. A cenografia deve sugerir a idéia básica e revelar o sentido escondido, oculto, das diversas cenas. Deve revelar a intenção do homem e do universo. A composição das linhas, a colocação dos planos, a iluminação das super-

fícies da cenografia traduzem o clima psicológico, o ambiente, a atmosfera particular do conteúdo da história. Ex.: Walter H.Khouri inicia "As Filhas do Fogo" com longa ambientação na beleza exuberante da paisagem e do verde do gramado e das árvores. Mas mostra também como esse belíssimo arvoredo cerca a casa, fechando e isolando-a, simbolizando o complexo fechamento interior das personagens. O ambiente da casa, por sua vez, nos corredores, escadas e adega, sugere um labirinto, tudo intrincado, obscuro, dúbio, de acordo com os desajustes e desequilíbrios psicológicos das personagens.

4.2 PERSONAGENS: Podem ser atores ou mesmo animais ou objetos, quando exercem função de agentes no filme. A posição do ator no cinema difere bastante daquela do teatro. No teatro se estabelece uma certa relação estimulante entre o público e o ator. No cinema não existe esse estímulo da platéia. Além disso, as cenas do filme são repetidamente ensaiadas, isoladamente, até enfastiar o ator e somente são assistidos, na hora da filmagem, pelo diretor e equipe técnica, que ali estão como críticos. Mais ainda, o filme é realizado em pequenas partes isoladas e assim a continuidade da emoção do próprio ator é quebrada muitas vezes, sendo que o filme também nem sempre é filmado em sua ordem cronológica, mas em qualquer ordem, sem lógica. O ator não pode, pois, integrar-se no conjunto e viver a história. Por outro lado, a gesticulação e a voz são mais naturais no cinema, não havendo tanta necessidade de afetação para impressionar, como

no teatro. Fundamental no atoe de cinema é a "fotogenia", a qualidade de deixar transparecer na fotografia algo de sua personalidade. A qualidade fotogênica transparece no rosto.

Assim, no cinema a personagem-ator não é dono de si mesmo, não improvisa e dificilmente mantém sua personalidade própria. Quanto mais ela se entregar à direção, melhor será. É o diretor que deve interpretar alguma coisa por intermédio do ator, como interpreta através de objetos e ambientes. O ator deve, no cinema:

- estudar seu papel para cada cena e vivê-lo;
- conhecer a fundo e familiarizar-se com a personagem que representa, procurando identificar se com o seu caráter e personalidade;
- confiar no diretor e fazer o que este manda, entegando-se em suas mãos, pois ele conhece o conjunto e tem intenções específicas a realizar.

Esta é a função do ator no cinema. O vedetismo dos artistas que querem exibir-se é totalmente prejudicial.

4.3 ILUMINAÇÃO: A luz é o princípio vital do cinema. A iluminação dos objetos e personagens cria ambiencia e atmosfera e sugere certos sentimentos (alegria, tristeza, tragédia, suspense) e pode mesmo acentuar certas qualidades do caráter de personagens. Pela iluminação, podem realizar-se contrastes. E o efeito íntimo de uma paisagem depende muito da iluminação empregada. A luz pode transformar um rosto desarmonioso numa harmonia, um rosto assimétrico em simetria, um rosto inexpressivo em grande ex-

pressão. Pode tornar uma sala agradável, hospitaleira ou fria e inacessível, limpa ou suja, conforme as proporções de claridade. A luz realmente tem muita função na composição dos quadros. Um contraste de claro-escuro pode significar a luta entre o bem e o mal. A sombra pode simbolizar o destino, o desconhecido que angustia e ameaça. A sombra pode também ter papel diabólico ou misterioso, pois o homem naturalmente se angustia na obscuridade. "A iluminação serve para definir e moldar os contornos e os planos dos objetos, para criar a impressão de profundidade espacial, para produzir uma atmosfera emocional e mesmo certos efeitos dramáti - cos" (Ernest Lindgren). Como o pintor com as tintas, assim o diretor pode com a iluminação pintar o quadro cinematográfico e com isso criar grande simbolismo do claro (alegre, bom, puro) ou escuro (triste, mau, trágico)...

4.4 A COR: O uso da cor no cinema ainda não foi suficientemente estudado e explorado. A cor natural não acrescenta vantagem artística às imagens. O cinema requer sobretudo cor psicológica, dramática, emocional, funcional - em função do conteúdo da imagem. A cor deve ajudar a reforçar a emoção e estética da imagem dinâmica. Ela toma seu valor da associação. Muito colorido pode facilmente distrair a atenção do espectador e desviá-la da ação importante. Ainda resta o que fazer em relação à cor. "Um dia, um gato" foi experiência complicadíssima, em que cada quadro do filme era pintado à parte.

5. ENQUADRAMENTO:

Segundo Renato May, "o enquadramento me parece também o mais importante dos elementos da linguagem cinematográfica, por ser o único elemento de que um filme não pode de maneira alguma prescindir(...) Com a escolha do enquadramento, o artista estabelece o que quer e o que não quer fazer ver, bem assim como deve ser visto aquilo que quer fazer ver". O enquadramento é, pois, meio expressivo fundamental do cinema, através do qual o diretor guia o olhar do espectador. Os elementos que compõem o conteúdo do quadro cinematográfico, da imagem fílmica, devem ser selecionados e organizados pelo diretor numa ordem expressiva, de maneira a transmitirem aquilo que mais importância tiver no fragmento de realidade que cada plano representa. É esse o problema do enquadramento. Por enquadramento entendemos a disposição artística dos objetos e personagens dentro do plano, de acordo com a importância e funcionalidadede cada um, ou seja, a maneira através da qual o diretor seleciona e organiza os elementos qua aparecerão em cada plano. Enquadramento é, pois a arte de dispor todos os elementos abrangidos pelo plano de maneira que eles se revistam de uma função estética expressiva. Pelo enquadramento o diretor escolhe os elementos de sua criação, incluindo ou excluindo o que quiser, e elegendo o ângulo de observação e a distância apropriada entre as figuras e a câmara.

O quadro reduzido da imagem cinematográfica só pode captar e mostrar uma parte, um fragmento da realidade. Então essa parte deve conter

só elementos essenciais, significantes, nada de inútil ou menos significativo. O enquadramento permite ao diretor escolher, isolar e limitar aquilo que o espectador deverá ver para melhor entender e melhor ser atingido pela narrativa, pois numa confusão ilimitada de elementos o olhar se perderia. O enquadramento é a base para a composição dos planos. Composição e enquadramento revelam o talento e a sensibilidade do diretor que trabalha conjuntamente com o operador de câmara. Se a arte é essencialmente seleção e concentração, então no cinema é o enquadramento um dos elementos artísticos mais destacados, pois limita e isola a parcela de ação a ser vista para melhor atingir o espectador.

O cinema, devido ao enquadramento, nunca oferece uma imagem completamente objetiva da realidade. Os elementos que compõem o quadro estão dispostos da maneira que o diretor quer e a própria colocação da câmara dá o ponto de vista subjetivo do diretor e é através dele que vemos a realidade. Para obter bom enquadramento, o diretor deve organizar os elementos selecionados, de acordo com as intenções dramáticas, narrativas ou simbólicas que tiver: os elementos mais importantes devem estar mais à frente e mais no centro, destacando-se dos outros que só formam o fundo. A composição das linhas e das superfícies, dos volumes e dos espaços vazios, dos movimentos e repousos, do claro e do escuro, dão à imagem novos valores: sombrios ou pesados, claros ou alegres, dinâmicos ou estáticos. Assim, linhas horizontais sugerem calma, tranqüilidade e equilí-

líbrio; linhas verticais, elevação do espírito ou espírito de luta e resolução; linhas oblí - quas sugerem fuga ou instabilidade.

Para obter expressivo enquadramento deve-se considerar que a atenção do espectador se di rige, em regra:

a) para figuras em movimento - se há figuras fi xas e outras em movimento no quadro;
b) para figuras de frente, se há outras de costas;
c) para figuras próximas, se há próx. e afastadas;
d) para figuras iluminadas, se há figuras ilumi nadas e outras não iluminadas.

Além dessa distribuição dos elementos no plano, importa muito para o enquadramento onde o diretor coloca a câmara para filmar. Pela co-locação da câmara, o enquadramento pode exprimir um ponto de vista próprio do diretor, do espectador ou de alguma personagem, podendo assim ressaltar-se uma impressão, uma idéia ou um sentimento (Exemplo significativo foi o filme de Hitchcock "A Dama do Lago"(1946), que usou câmara totalmente subjetiva, em que todo o filme é visto através do olho do herói, num só plano).

Todo grande diretor tem sua maneira própria de enquadramento. Para o enquadramento o cineasta deve ter sobretudo grande capacidade de observação de pormenores. O enquadramento deve ser adaptado ao clima de vivência que o diretor quer exprimir. Exemplos do filme "O Seminarista": no início, o menino Eugênio, já no seminário, está sentado à borda dum lago ou chafariz e o enquadramento mostra as torres da igreja refletidas de cabeça para baixo na água - o que simboliza o desajuste da vocação do menino.

Noutra parte, quando um padre tentar convencer Eugênio de que é preciso sacrifício e sofrimento para vencer as tentações carnais, o enquadramento focaliza, ao fundo, a escultura da "Pietá", a descida de Cristo sofredor da cruz. Ainda noutra passagem, Margarida (sua amada) e a mãe conversam em frente da casa. Margarida diz à mãe que Eugênio não está querendo ser padre. A mãe responde que isso não depende dele e sim dos pais que assim o querem. Margarida então dá uns passos para frente e acaricia uma gaiola na parede - o que sugere que a mesma prisão em que se encontra o pássaro também aprisiona Eugênio à vontade dos pais.

6. ANGULAÇÃO:

A angulação, ou seja, o ângulo sob o qual é visto o plano enquadrado, resulta da posição da câmara ao filmar. Pela mudança de posição da câmara, um objeto ou pessoa filmados podem ser vistos de diferentes modos e impressionar de maneira diversa. A câmara precisa escolher o melhor ângulo, pois de acordo com a expressão desejada, um ângulo é melhor do que outro.

Na vida real podemos movimentar-nos à vontade para ver pessoas e objetos de diferentes posições. No cinema a câmara também pode movimentar-se, mas geralmente o diretor já a coloca na posição para captar a imagem do ângulo que mais convenha à impressão que quer dar. Certos objetos exigem mesmo serem visto de determinado ângulo para serem claramente percebidos - um cubo deve ser visto de ângulo lateral superior; para ter-se uma visão de conjunto de grande multidão,

o ângulo de vista deve ser de cima. Porém, qualquer pessoa, animal, objeto ou edifício podem assumir maior função dramática, podem impressionar mais conforme o ângulo em que são focalizados. Assim, as principais angulações no cinema são:

6.1 ÂNGULO NORMAL: é o mais comum, o mais realista, pois mostra a imagem filmada com a câmara na posição normal, horizontal, correspondendo ao nível comum da visão.

6.2 CÂMARA ALTA ("plongée") ou Mergulho - O objeto ou pessoa são vistos dum ângulo oblíquo superior - a câmara está mais alta que o objeto filmado. A câmara alta deforma a perspectiva da imagem, achatando os objetos e pessoas. Por isso, sua função é mais dramática, dando a impressão de humilhar a personagem, de minimizá-la, esmagar, deprimir, derrotar e tornar a personagem joguete do destino falta. O espectador tem o sentimento de abandono, de esgotamento ou fragilidade, de desprezo, pequenez, humilhação, timidez, desânimo, esmagamento ou derrota, de ridículo, grotesco ou sofrimento, de acordo com o contexto da cena. Esse ângulo deprime a personagem em sentido social, moral ou psicológico e serve para caracterizar sua solidão. Exe "O Seminarista" - Eugênio, após saber que Margarida casou, anda desesperado sem parar e sem rumo e, após certo tempo, muda o fundo musical (música sacra, gregoriana) e a câmara alta focaliza o rapaz voltando para o seminário - a expressão é de sua derrota, esmagamento, tristeza e desânimo.

6.3 CÂMARA BAIXA ("contre-plongée") - Temos o ângulo oblíquo inferior - a câmara está mais baixa que o objeto filmado, e o filma de baixo para cima. Também deforma a perspectiva, dando a sensação dum alongamento do objeto ou personagem. Quer exprimir o oposto da câmara alta, ou seja, a exaltação, superioridade, triunfo da personagem, seu engrandecimento, importância, autoridade, majestade, poder, domínio, arrogância ou soberba, sua força ou coragem, prepotência do maior sobre o menor, vitória do mais forte, despotismo, tirania, ou então: a elegância, alegria ou elevação da personagem. Ex. do filme francês "Pensão Mimosas": uma mulher, tendo descoberto que seu filho a está roubando, irrompe no quarto dele para puni-lo, cheia de raiva e indignação - é focalizada em câmara baixa (autoritária e impositiva) Quando se dirige ao filho e o esbofeteia, o ângulo é normal. Depois, compreendendo que foi brutal e injusta, deixa-se cair no sofá e chora - a câmara agora está alta e a focaliza de cima (deprimida, arrependida).

6.4 CÂMARA EXCÊNTRICA: A câmara está em posição oblíqua e vemos a imagem inclinada, geralmente para a esquerda. É ângulo pouco usado. Tem duplo significado: ou exprime grande esforço físico e potência, ou (geralmente) indica desequilíbrio, confusão ou instabilidade mental ou psicológica da personagem, seu pânico, desespero, preocupação ou inquietação excessiva ante certas situações ou perigos. Ex.: "A Mão do Diabo" - Brissot, tendo ventido sua alma ao diabo e após conseguir

dinheiro para resgatá-la, procura várias pessoas para ajudá-lo. Na sua confusão ele as vê em plano inclinado (câmara subjetiva).

6.5 CAMPO E CONTRACAMPO:

É a técnica que consiste no revesamento do ponto de vista (câmara) entre dois pontos opostos. É geralmente usado quando duas personagens dialogam: "Ora a câmara assume o ponto de vista de um, ora de outro dos interlocutores, fornecendo uma imagem da cena através da alternância de pontos de vista diametralmente opostos. Com esse procedimento, o espectador é lançado para dentro do espaço do diálogo. Ele, ao esmo tempo, intercepta e identifica-se com duas direções de olhares, num efeito que se multiplica pela sua percepção privilegiada das duas séries de reações expressas na fisionomia e nos gestos das personagens" (Ismail Xavier). Ex.: no filme de Zefirelli "Jesus de Nazaré" I - quando Jesus vai para ser batizado por João Batista. Primeiro há o enfoque em 1º plano do expressivo rosto de J.Batista que fica com o olhar fixo num ponto (Olhando para Cristo), então a câmara de repente assume o olhar de João e focaliza, tb. em 1º plano, o rosto de Cristo. Tudo está em completo silêncio. É a força dos olhares que tudo exprime.

Essas diferentes angulações permitem uma verdadeira orquestração de imagens. A arte de sua combinação depende do diretor. Atente-se, porém, que nem sempre elas têm o sentido dramático ou simbólico apontado, podendo resultar simplesmente de câmara subjetiva: uma personagem olha do alto de edifício para a rua.

C A P Í T U L O I V

LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA - ELEMENTOS DINÂMICOS

1. A TOMADA

O que aqui chamamos "tomada" muitas vezes é simplesmente chamado de "plano". Com a tomada entramos nos elementos dinâmicos, pois ela já pressupõe a dinâmica da imagem cinematográfica, uma vez que introduz o movimento no cinema. A tomada compreende o fragmento ininterrupto de um filme, rodado desde o disparo da câmara até esta parar novamente. A "tomada é uma totalidade dinâmica em movimento progressivo que contém em si a sua negação, isto é, que introduzindo uma ausência, um desequilíbrio estético ou dramático, suscita a tomada seguinte que a supera, integrando-a visual e psicologicamente"(Chartier-Desplanques). É, portanto, um fragmento do filme, que se completa só dentro do conjunto.

Podemos distinguir quatro tipos de tomadas, considerando os dois elementos básicos que a compõem - a câmara e o objeto filmado:

- câmara parada e objeto filmado parado;
- câmara em movimento e objeto parado;
- câmara parada e objeto em movimento;
- câmara o objeto filmado em movimento.

Portanto, quer a câmara quer a ação do objeto filmado podem criar o movimento, conjunta ou separadamente, no cinema. Daí poder esse movimento ser "exterior" - uma pessoa andando, um carro correndo - ou "interior" - só perceptível

pela sensibilidade do espectador, como seja um rosto expressivo em primeiro plano, que nos revela a ação ou os sentimentos íntimos da personagem com grande intensidade. Toda ação, todo movimento deve ser funcional, expressivo, deve ter um sentido dentro do conjunto. Às vezes determinados filmes apresentam exteriormente muita ação, como acontece nos westerns, mas essa ação tem pouca função ou é pouco expressiva; ao passo que outros filmes, aparentemente calmos, lentos, com pouca ação exterior, valorizando os tempos mortos, exploram muito a funcionalidade da expressão dos sentimentos, impressionam mais, como é o caso de quase todos os filmes de Antonioni ou "O Ano Passado em Marienbad".

A tomada supõe, pois, o movimento no cinema, pois um filme todo se compõe dum conjunto ordenado de tomadas. A duração de cada tomada depende geralmente da dimensão do plano. Quanto maiores e abrangentes os planos, mais longas as tomadas. Porém, o valor dramático também tem importância e muitas vezes mais do que a simples dimensão e assim um primeiro plano também pode resultar numa longa tomada. Um primeiro plano satura mais rapidamente o espectador; mas quando a intenção consiste exatamente em saturar, a duração da tomada deve ser longa.

2. OS MOVIMENTOS DE CÂMARA:

O cinema tornou-se arte quando a câmara deixou de ficar parada e começou a movimentar-se. Esse movimento começou a ser artisticamente explorado a partir dos filmes de Griffith. A

mobilidade da câmara possibilitou a formação de planos diferentes, de angulações e enquadramentos diversos, enfim, deu mais vida à ação. Sempre que há um movimento de câmara, há mudança de dois elementos: a composição do quadro e o enquadramento. A movimentação da câmara exige muita perícia do diretor, do contrário esse movimento se tornará inexpressivo. A câmara deve ser movimentada quando a ação o exigir, quando esse movimento acrescentar um valor novo à imagem, quando contribuir para o ritmo da ação. Hoje a câmara é tão móvel quanto o olho humano, podendo assumir enorme variedade de pontos de vista.

Mas, vejamos antes quais as funções que a câmara pode desempenhar:

a) Câmara objetiva: é a que exprime um ponto de vista exterior e imparcial à ação que registra, isto é, um ponto de vista neutro, do diretor ou de alguma das posições de um possível espectador da ação. É a função mais comum.

b) Câmara subjetiva: é aquela que toma o lugar do olho de uma das personagens, fazendo-nos ver a ação através dos olhos dessa personagem. Um bom exemplo foi o filme "Entr'acte", de René Clair, em que a imagem assusta o espectador, porque foi filmada com a câmara passeando junto com os espectadores, digo, personagens, nas montanhas russas do Luna-Park. O já citado "Dama do Lago" foi todo filmado como se visto pelo herói. Quase todo filme tem passagens dessas.

c) Câmara descritiva - aquela que substitui a mobilidade da visão humana e nos faz conhecer a cenografia, o espaço, a ação, passeando insistentemente de um lugar para outro para caracterizar tudo. Ex.: o já citado início de "As Filhas do Fogo", de Khoury.

d) Câmara dramática - aquela que exprime um sublinha um elemento material ou psicológico importante na ação, elemento que fala sobretudo à vivência interior, aos sentimentos e emoções do espectador. Ex.: no curtametragem "Novelo", feito aqui em Florianópolis, o protagonista anda desiludido e a câmara então focaliza uma gilete - insinuando suicídio.

Abordado este aspecto, vejamos agora quais são os principais movimentos de câmara:

2.1 CARRINHO (Travelling): a câmara está com o eixo fixo e desloca-se em relação ao objeto filmado, seja para frente, para trás, ou lateralmente. O mesmo efeito do deslocamento da câmara pode ser obtido com o uso de objetivas, de lentes "zoom", que aproxima ou afastam.

2.1.1 CARRINHO LATERAL tem geralmente um sentido descritivo do lugar.

2.1.2 CARRINHO PARA TRÁS ou RETROCESSO - dá a sensação de afastamento e tem vários sentidos:

- de final e conclusão de cena;
- de afastamento no espaço - alguém parte;
- de acompanhamento de personagem que avança e a câmara recua para conservar o mm. plano;
- sentido simbólico de desprendimento moral;
- impressão de impotência, abatimento, solidão.

2,1,3 CARRINHO PARA FRENTE ou AVANÇO - é o mais importante e expressivo, correspondendo ao ponto de vista de alguém que avança, que estuda e se concentra num interesse. Suas funções podem ser:

- de introduzir uma cena nova: após plano geral dar visão de conjunto, a câmara se aproxima do ponto de maior interesse, inserindo o espectador no mundo onde vai desenrolar-se a ação;
- de descrever o espaço, ressaltando aspectos;
- de destacar elementos importantes para a continuidade da ação, acabando num primeiro plano ou detalhe desses elementos;
- de indicar a passagem ao mundo interior: câmara se aproxima dum rosto e passamos a ver o sonho, lembrança ou alucinação dessa personagem. Assim muitas vezes se introduz o "flash-back", a volta ao passado;
- de exprimir, objetivar, materializar a tensão mental ou psicológica de personagem (Ex. em "Jesus de Nazaré" - Jesus vai ressuscitar a filha de um centurião. Entra no quarto, a menina deitada morta na cama. Ele a olha e a câmara focaliza Cristo de frente e vai-se aproximando até um primeiríssimo plano dos olhos, para exprimir sua concentração e força mental. Então Cristo a manda levantar-se e ela adquire vida.

2.1.4 CARRINHO VERTICAL ou TILT - ocorre quando o carrinho desliza em "grua" para cima ou para baixo, mostrando geralmente torres, edifícios, etc.

O carrinho ou travelling é um recurso dramático poderoso e serve para criar ou intensifi

car emoções no espectador. Se a câmara se aproxima do objeto filmado, tem geralmente um sentido de analisá-lo; se se afasta, tem sentido de síntese, de visão de conjunto. O carrinho geralmente é lento, pois é um processo de pesquisa, de análise, de penetração no íntimo daquilo que se filma.

2.2 PANORÂMICA: consiste na rotação da câmara em torno do seu eixo horizontal ou vertical, permanecendo o aparelho fixo no mesmo lugar. Tem principalmente as funções de:

- descrever, isto é, visa explorar, apresentar, localizar a ação num lugar e ambiente, dando uma visão de conjunto do mesmo. Aqui também a câmara pode, às vezes, ser subjetiva, substituir o olho de personagem que pesquisa o ambiente dum lugar;
- exprimir sentimentos ou intensificar sensações - como de altura, importância, grandiosidade, etc, quando resulta em câmara baixa, filmando alguma coisa de baixo para cima;
- tornar-se dramática, criando relações entre dois objetos ou personagens e fazendo-nos sentir a ameaça, o perigo ou qualquer problema que resulta dessas relações.

2.3 CÂMARA NA MÃO: ultimamente, desde os tempos da "Nouvelle Vague" francesa e do "Cinema Novo" brasileiro, costuma-se filmar com a "câmara na mão", isto é, livre e instável, resultando em movimento contínuo e vacilante da câmara em todos os sentidos. A imagem torna-se bastante trêmula e não nítida. A validade ou não desse processo é discutida. Os que a utilizam afirmam que a imagem é mais natural, de acordo

com a vida real, pois ali também estamos em contínua movimentação da vista. Outros nega sua validade, porque as imagens são muito tremidas , confusas e indistintas. É experiência. Exemplo de câmara móvel em todos os sentidos,mas não trêmula, é o início de "O Desejo", de Khouri, longa seqüência toda muda, em que a câmara móvel perscruta o jardim, entra na casa e a esquadrinha, criando o ambiente e integrando neste as personagens que somente depois de um certo tempo começam a falar. O silêncio e o esquadrinhamento simbolizam o vazio na própria vida das personagens: o amado ausente e o problema central da falta de comunicação entre as personagens.

3. A MONTAGEM:

"A montagem é o fundamento da arte cinematográfica" (Pudovkin). Ela é considerada como o mais importante dos meios de expressão do cinema. A montagem consiste na organização das tomadas de um filme em certas condições de orden e tempo. Consiste em justapor e ligar essas unidades menores do filme, dando nascimento às cenas e seqüências.

No início do cinema não havia montagem , pois o filme constava de uma tomada só. Depois foram justapondo mais tomadas, sem criar sentido novo. Quem deu um impulso novo à montagem e à utilização de diversos planos, justapostos artisticamente, foi o americano David W.Griffith. E as teorias de montagem chegaram ao seu apogeu no período áureo do cinema soviético, na década de 1920, sobretudo com Eisenstein e Pudovkin. Suas contribuições são de inestimável importância.

Qualquer filme é rodado em cenas isoladas, sem continuidade, de modo que no final há centenas ou milhares de fragmentos - as tomadas, com algumas horas de duração. Dessa matéria-prima o diretor, juntamente com o montador, vão selecioaquelas tomadas que forem melhores e organizá-las na ordem que julgarem mais expressiva. A montagem consiste, portanto, em reunir e organizar essa infididade de pequenos fragmentos, de forma a combinarem-se numa síntese significativa, num todo artístico.

Segundo J.P.Chartier, "a montagem por planos sucessivos corresponde à percepção corrente por movimentos de atenção sucessivos. Do mesmo modo que temos a impressão de ter constantemente uma visão global do que se oferece ao nosso olhar porque o espírito constrói esta visão com os dados sucessivos de nossa vista, assim acontece numa montagem bem feita onde a sucessão dos planos passa despercebida porque ela corresponde aos movimentos normais da atenção e porque ela constrói para o espectador uma representação de conjunto que lhe dá a ilusão da percepção real".

Podemos distinguir basicamente:

- A montagem NARRATIVA, que é o seu aspecto mais simples e direto, consistindo em juntar em ordem cronológica ou lógica os diversos planos ou tomadas do filme, a fim de contar uma história. Um filme de uma hora e meia a duas consta de 800 a 2.000 tomadas.
- Montagem EXPRESSIVA, que consiste em juntar as tomadas com a intenção de produzir um determinado efeito imediato pelo

impacto de duas imagens, ou exprimir por si mesmas um sentimento ou idéia. A montagem expressiva transcende a função narrativa das imagens, tem um fim em si mesma, produz ruptura no pensamento do espectador, fazendo-o tropeçar intelectualmente para tornar mais vivo nele a influência da idéia expressa pelo realizador e traduzida pelo confronto de planos. Corresponde ao que Eisenstein chamava de "montagem por atrações", e ele se explicava da seguinte forma: "a justaposição de duas cenas distintas, interligando-as, não significa apenas a simples soma de duas cenas, e sim um ato de criação".

A montagem, para produzir esses sentidos ou feitos, baseia-se sobretudo em duas leis fundamentais de montagem:

- Lei da TENSÃO PSICOLÓGICA: todo plano deve conter um elemento ou uma "ausência" que produza no espectador uma impressão de insatisfação e, portanto, de curiosidade. O espectador transfere sua experiência pessoal às personagens ou mesmo identifica-se com elas. Essa insatisfação deve ser satisfeita em seguida, para logo provocar outra, e assim manter o espectador até o fim.
- Lei da PROGRESSÃO DRAMÁTICA: a seqüência dos planos deve fazer avançar a narrativa; cada plano ou tomada deve conter acontecimentos que acrescentem elementos novos para completar a ação. Assim o espectador é envolvido por esse jogo que o carrega até o fim, curioso e atento.

A montagem, como bem ressaltou Eisenstein, assume, portando, verdadeira função criadora:

- A MONTAGEM CRIA O MOVIMENTO, a animação, a aparência de vida no cinema. Cada imagem ou tomada dum filme mostra um aspecto estático ou um pequeno fragmento da vida dos seres ou coisas e sua sucessão pela montagem recria o movimento.
- A MONTAGEM É CRIADORA DO RITMO: O ritmo nasce da sucessão dos planos, segundu suas ligações de continuidade (isto é, da impressão de duração por tempo real ou dramático) e de dimensões. Ritmo é o movimento interior da ação do filme e não movimentação exterior.
- A MONTAGEM É CRIADORA DE IDÉIAS: é a montagem-expressão, que cria o simbolismo, pois, pelo confronto de duas imagens distintas, posso significar uma idéia nova que nenhuma delas, isoladamente, continha de forma clara.

Considerando as funções que exerce, poderíamos distinguir três tipos de montagem:

- MONTAGEM NARRATIVA: tem por função contar uma ação, desenrolar a sequência dos acontecimentos, tornar clara a história narrada, fazendo das cenas e seqüências uma totalidade significativa. Essa narração pode ser:
  - Montagem LINEAR, quando o filme conta uma ação única, exposta numa seqüência de cenas colocadas em ordem lógica ou cronológica. É a forma mais simples, sem artifícios.
  - Montagem INVERTIDA: é aquela que não respeita a ordem cronológica dos acontecimentos, mas joga com o tempo, invertendo presente e

passado, em função da dramaticidade. É caracterizada pelo "flash-back", o retrocesso ao passado.

- Montagem PARALELA: É o recurso de construção da narrativa pelo qual o desenrolar de trechos de duas ações são apresentados simultaneamente, mostrando-se ora fragmento de uma, ora de outra, e assim sucessivamente, visando confontá-las. O modelo mais conhecido é o de perseguições: ora mostra-se o perseguido, ora o perseguidor, procurando criar tensão. No final sempre se dará a convergência entre as ações.
- Montagem ALTERNADA: consiste em entremear os planos de duas ou mais cenas, colocando- se ora parte de uma, ora parte de outra. Não há necessidade de convergência final.
- MONTAGEM RÍTMICA: é um dos aspectos essenciais da montagem, criando cadência.

Dois pontos devem aqui ser destacados:

- O aspecto métrico: O comprimento dos planos ou tomadas é determinado pelo grau de interesse psicológico que suscita seu conteúdo: "Um plano não é percebido do início ao fim da mesma maneira. Ele é primeiramente reconhecido e situado; é, se se deseja, a exposição. Então coloca-se um momento de atenção máxima onde se colhe a significação, a razão de ser do plano; gesto, palavra ou movimento que fazem avançar o desenvolvimento. Em seguida a atenção diminui e se o plano se prolonga há um instante de aborrecimento, de impaciência. Se cada plano é cortado exatamente no momento onde diminui a atenção para

ser substituído por outro, a atenção estará sempre em pé, e pode-se dizer que o filme possui ritmo. O que se chama ritmo cinematográfico não é portanto o produto das relações de tempo entre os planos, é a coincidência da duração de cada plano com os movimentos de atenção que ele suscita e satisfaz. Não se trata de um ritmo temporal abstrato, mas de um ritmo de atenção".

Deve haver um certo relacionamento entre o ritmo interno da ação do plano e a sucessão montada dos mesmos. Planos longos geralmente produzem ritmo lento, ao passo que planos curtos produzem ritmo rápido, nervoso, dinâmico, trágico, dando também a sensação de muito esforço. Ainda quanto aos planos longos, podem dar sensação de ociosidade, tédio, melancolia, monotonia, nostalgia.

- Destaque dos componentes plásticos: planos de conjunto geralmente são mais longos que primeiros planos. Essa passagem brusca dum plano geral a um primeiro plano ou de detalhe pode produzir choque e tensão psicológica. Enquanto que um primeiro plano seguido subitamente dum plano de conjunto dá efeito de impotência e fatalidade geral, etc.

- MONTAGEM IDEOLÓGICA: É a técnica de ligações dos planos com o objetivo de comunicar um certo ponto de vista ao espectador, de criar uma idéia ou um sentimento de caráter determinado, decorrente do confronto. É a montagem ideológica que cria o simbolismo, pelo paralelismo de ações ou objetos que em si não se relacionam. Ex. em "A Greve", Eisenstein

coloca planos de operários sendo fuzilzados e imediatamente em seguida mostra animais sendo decapitados no matadouro. O confronto de imagens diversas cria nova idéia: a sensação da violência brutal do fuzilamento.

A montagem é, no cinema, o fator narrativo por excelência, mas também é fator dramático. Através dela o diretor fixa definitivamente o desenvolvimento da ação narrada no filme. Mas, além de narrar, vimos que a montagem é fator criativo da expressão cinematográfica, ao determinar a duração, cadência e fluência rítmica da narrativa. Além disso, a montagem possui importante fundamento psicológico, pois leva o espectador a preencher mentalmente as lacunas de tempo e espaço entre as tomadas, dando oportunidade à sua participação na criação. A montagem cria ainda realidades novas, não presentes diretamente na imagem, mas sugeridas pelo seu confronto.

4. ELIPSES:

Vimos que, pela montagem, centenas e milhares de pedaços de filme são ligados, contando a história, saltando muitas vezes de um tempo ou lugar a outro. É que a arte não reproduz, mas recria, transfigura a realidade, a natureza. Nessa recriação, o cinema condensa a realidade, A linguagem cinematográfica é grandemente elíptica, não como a novela de TV. O filme deve eliminar tudo o que é supérfluo ou pouco significativo. E quanto mais elíptico, mais exige do espectador, pois este deverá interpretá-lo, decodificar seus sinais para alcançar a mensagem. A elipse é característica de toda obra de arte.

As elipses podem ser motivadas por diversas razões:

- Elipses condicionadas pelo próprio fato de o cinema ser arte, pois toda arte pressupõe seleção e ordenação de elementos. Já na planificação do filme deve-se eliminar todos os tempos fracos ou inúteis da ação. Assim, nos filmes a vida se apresenta depurada, privilegiada, intensa, condensada.

- Elipses motivadas por razões estruturais ou dramáticas da narrativa. É o caso de todas as narrativas de mistério, suspense, policiais, em que o interesse permanece vivo enquanto houver algum elemento misterioso, desconhecido. Oculta-se um momento decisivo da ação, para conservar a atenção, o interesse, a espera. Ocultam-se, tb., cenas que, se vistas realmente, diminuiriam a dramaticidade que contêm. Assim em "O Cangaceiro", de Lima Barreto, a situação real é substituída por seu efeito sobre testemunha: um homem é arrastado por cavalo a galope - em lugar de ser mostrado, a imagem mostra em primeiros planos os rostos petrificados de horror de testemunhas. É mais dramático.

- Elipses motivadas por razões de ordem social: Há muitos acontecimentos, gestos ou atitudes "proibidos" pelos bons costumes ou pela sociedade: feridas sangrentas demais, torturas violentas, o momento da morte - é melhor sugeri-los que mostrá-los. Tudo que se refere a relações sexuais era apenas sugerido, ao passo que já hoje é intimamente mostrado.

A elipse então apenas sugere a situação, confirmando o pensamento de Jacques Feyder de que

"no cinema, o princípio é a sugestão". Há inúmeras formas de sugerir a elipse:

- a situação pode ser simplesmente escondida: em cena de amor ou ato sexual, geralmente a câmara faz um movimento descritivo até fixar-se num ponto e ser cortada a cena: em "Lição de Amor", quando o rapaz vai pela primeira vez, à noite, ao quarto da governanta, a imagem mostra-o ir até a porta e entrar - e a câmara se movimenta, descrevendo lentamente o corredor, enquanto irrompe a música, insinuando a explosiva paixão no encontro.
- a situação pode ser substituída por seus reflexos em testemunhas - caso de "O Cangaceiro" ou a morte muitas vezes é sugerida pelo sinal da cruz feito por pessoas presentes; o parto é normalmente indicado pelo choro da criança.
- A situação pode ser substituída por sua sombra ou reflexo, ou então a câmara se distancia muito, tornando a cena indistinta.

5. O RITMO

Este é o princípio vital que estrutura toda obra de arte. Ul filme se compõe de imagens, projetadas na tela, que são representações visuais duma situação ou acontecimento, fictício ou real. O movimento, como já vimos, pode estar apresentado de diversas formas. Das muitas formas de movimento: deslocamento da câmara, mudança de distância entre câmara e objeto filmado, alternância de câmara objetiva e subjetiva, duração do plano ou tomada, aceleramento ou retardamento da câmara, etc, surge o ritmo, a vida que as imagens, isoladamente ou em interação, sugerem ao espectador.

O ritmo surge sobretudo pela montagem, mas não só pela montagem, como pretendia a vanguarda russa. O ritmo é também preparado pelos planos, pelas linhas de composição da cenografia , pelo movimento das personagens e a própria minutagem exata é importante, pois deve-se ter em conta quanto tempo determinada imagem deve ficar na tela antes de chegar a um ponto de saturação. Criar o ritmo adequado é uma das coisas mais difíceis para o diretor, e o espectador deve ter certa vivência artística para percebê-lo.

Pela montagem são ligados inúmeros fragmentos do filme, cuja cadência deve ser criada de acordo com seu conteúdo: ora tomadas mais lonmovimentos lentos, tempos mortos, transições demoradas, para criar ritmo lento, ora o contrário para obter ritmo rápido, acelerado,nervoso, causando no espectador ora subida, ora descida de interesse e atenção que o emocionam desta ou daquela maneira, fazendo-o sentir: desejo, interesse, ânimo, paixão, ou então enfadando-o,causando-lhe tristeza, tédio, dor, compaixão,frustração, etc. De modo geral podemos afirmar que quanto mais longas as tomadas, mais lento será o ritmo e menos dinâmico; ao passo que quanto mais curtas as tomadas, mais rápido e dinâmico será o ritmo.

Esse ritmo,porém, não surge apenas devido à montagem das várias tomadas. Cada tomada tem uma curva de interesse para o espectador. Esse interesse pode ser intelectual ou emocional. O interesse intelectual geralmente é contínuo, subindo sempre, até alcançar seu ponto máximo. Já o interesse emocional é irregular e descontínuo, ora alto, ora baixo. Dentro de qualquer filme

há esses dois tipos de interesse, um dirigido ao conhecimento e outro ao sentimento. A arte consiste em combiná-los corretamente para criar o ritmo, para prender o espectador.

Pode acontecer que o interesse intelectual já se tenha esgotado, mas o emocional ainda esteja crescendo. Nesse caso, não se deve cortar muito cedo a tomada e sim esperar que o interesse emocional suba mais, pois senão o espectador o perderá.

O ritmo, portanto, consiste no belo movimento, no movimento dominado e bem ordenado, de acordo com as sensações ou emoções que se deseja provocar, movimento esse obtido através da sucessão ordenada e variada das imagens. O movimento rítmico não provém de pura agitação ou correria de personagens ou de profusão de qualquer tipo de dança, mas o ritmo artístico nasce, no cinema, do movimento entre as imagens, reforçado pelos elementos sonoros, sobretudo a música.

Enfim, é preciso observar que o ritmo não pode ser totalmente explicado, mas deve ser sentido, vivido pelo espectador, o que se aperfeiçoa através da prática.

6. AS TRANSIÇÕES:

O problema da montagem, isto é, da reunião s justaposição de centenas ou milhares de fragmentos do filme, suscita o problema de como fazer as ligações entre as diversas tomadas, o problema da articulação desses fragmentos para formar a narrativa, de modo a obter-se um todo artístico e expressivo. Isto porque o filme resulta da reunião desses frag

mentos, registrados em lugares diversos, sem ordem cronológica e sem relação de continuidade com o normal dos acontecimentos. Além disso, como vimos, o cinema deve condensar a realidade, eliminar tudo o que for inútil ou inexpressivo e ter variabilidade contínua de pontos de vista. Importante é o estudo dessas transições, porque os diversos modos de passar de uma tomada a outra poderão significar coisas diversas. Como para passar de um pensamento a outro na linguagem escrita usamos pontuação diferente (vírgula, ponto, três pontinhos, parêntes, etc.), também a linguagem cinematográfica usa de diversos tipos de trnasições ou pontuações, cada qual com seu significado próprio. "A pontuação cinematográfica é o conjunto de processos óticos de ligação que servem para tornar mais clara a percepção intelectual das tomadas e dos grupos de tomadas". Podemos distinguir algumas técnicas de transição mais rápidas, outras mais lentas.

6.1 - Transições rápidas:

6.1.1 O CORTE direto, que é a passagem imediata ou substituição instantânea de uma imagem por outra, correspondendo à nossa vírgula. É a mais rápida, fácil e comum das transições. É usada dentro da mesma cena, normalmente quando não há grande mudança de ação, de lugar ou de tempo. Pode servir também para: mudar de cena, eliminar por elipse o desnecessário, variar ângulos de visão, criar afinidades de espaço que realmente não existem, indicar choque, susto, surpresa ou efeitos cômicos. Indica muitas vezes uma relação íntima entre as duas imagens que se suce-

dem. Ex.: o herói debate-se na correnteza forte de um rio - corte direto mostra na tomada seguinte um salto, queda d'água no rio: efeito de suspense pelo perigo iminente.

6.1.2 LAPADA - consiste num movimento panorâmico rápido, através do qual a câmara abandona subitamente uma imagem para colher e focalizar logo outra. Esse processo indica um grande relacionamento entre as duas imagens sucessivas.

6.1.3 IRIS - Fechamento ou abertura em iris - é uma espécie de máscara circular que se fecha ou se abre, fazendo aparecer ou desaparecer uma imagem sobre outra. O aparecimento e desaparecimento se dão a partir de um ponto no centro da tela, para as periferias, ou vice-versa. Foi técnica muito utilizada no tempo do cinema mudo e em noticiários.

6.1.4 CORTINA - é forma de substituição de uma imagem por outra, na qual uma linha parece atravessar a tela de alto a baixo e percorrê-la da esquerda para a direita, apagando uma imagem e substituindo-a imediatamente por outra, na medida em que avança. A técnica permite mudança súbita de lugar ou de cena, indicando separação completa entre as duas imagens. Não é tão freqüente, mas ainda usado nas "Atualidades" e "jornais". Foi muito usado no filme "O Maior Espetáculo da Terra".

6.2 Transições lentas:

6.2.1 ESCURECIMENTO, Dissolvência, Esfumatura ou "Fade-out" - processo que faz com que a imagem vá escurecendo gradualmen

te até desaparecer completamente, podendo a tela ficar por um momento em completa escuridão, até aparecer nova imagem. O escurecimento lento indica sobretudo passagem de tempo (um dia, uma noite ou período mais longo) ou considerável mudança de ação ou de lugar. Pode também, e muitas vezes, introduzir o "flash-back", a idéia ou a representação da recordação. Na arte literária corresponderia à passagem de capítulo.

6.2.2 CLAREAMENTO - é exatamente o processo oposto: começa de um plano escuro e atinge gradualmente a plena iluminação, com a instauração de nova imagem. Indica também mudança maior.

6.2.3 FUSÃO, Dupla Exposição ou Dissolvência Encadeada: combina escurecimento e clareamento. Uma imagem vai-se apagando e desaparece no escuro e outra vai surgindo, havendo, por um momento, duas imagens sobrepostas. Indica: passagem de tempo relacionada com uma mesma ação; ou volta, transição do presente para o passado (recordações, "flash-back") ou do passado para o presente; ou serve de ligação ou relacionamento entre duas personagens fisicamente separados mas emocionalmente ligados. Tem, portanto, sobretudo um caráter narrativo nas passagens de seqüências.

Essas são formas convencionais, mas o cinema continua dinamicamente a encontrar novas soluções técnicas para sua expressão. Hoje, qualquer tipo de mudança ou passagem pode ser simplesmente indicada pelo corte direto e o espectador que procure entender!

C A P Í T U L O V

LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA - ELEMENTOS SONOROS

A invenção do cinema deu-se em 1895 e até 1927 ele permaneceu mudo. Contudo, antes da gravação sonora acompanhar a fita de cinema, outros processos de produzir o som eram explorados. Desde o início o cinema era acompanhado por música. Em salas menos ricas geralmente havia um piano que abafava o barulho dos projetores. Mas os cinemas mais luxuosos tinham grandes orquestras que tocavam músicas enquanto passava o filme. Houve alguns filmes que tiveram partituras especialmente compostas por grandes músicos. Para a maioria, porém, eram selecionadas e tocadas músicas já existentes, às vezes sem muita harmonia e relação com o filme.

Também havia, no início do cinema, um comentarista no meio da platéia que explicava o filme e muitas vezes dizia muito mais, na sua fantasia, do que o próprio filme significava. Depois esse comentarista desapareceu e surgiram as legendas explicativas: entre as várias tomadas de ação, havia houtras com pequeno texto explicativo ou com as palavras dos diálogos. No entanto, essas legendas eram muito incômocas e prejudicavam a fluência das imagens.

Entretanto, à época do cinema mudo já se conhecia o processo de gravação do som. E em 1926, estando a companhia americana Warner à beira da falência, resolveu, para salvar sua situação, comprar da Alemanha o processo de

gravação do som e o adapta ao filme. Surge assim, em 1927, o primeiro filme falado: "O Cantor de Jazz/The Jazz Singer". E imediatamente o processo se espalhou, embora houvesse oposição dos grandes diretores. Chaplin, René Clair, Murnau, Eisenstein, Pudovkin etc. Contudo, estes acabaram posteriormente aderindo ao som. E o cinema passou a falar e falar demais, decaindo em tagarelice. Esse ainda é um dos grandes perigos do cinema: sendo arte da imagem, visual, a palavra e o som devem intervir só para complementar a imagem e não para explicar tudo. Contudo, o som bem utilizado constitui importante contribuição à linguagem cinematográfica. O som pode ser usado para explicar ou em contraposição e contraste à imagem. Pode ainda relacionar-se com algo fora da tela e contribui para a ambientação. O som trouxe ao filme um elemento novo de realidade, capaz de torná-lo espetáculo total, ou de reconstruir completamente uma realidade. Não deve, porém, o filme falar demais, porque o normal é que na vida se passe mais calado do que falando. Os instantes essenciais, os acontecimentos fundamentais, as grandes decisões são quase sempre processados em silêncio. E o cinema, podendo falar por imagens, não deve trazer a tagarelice teatral. Mas, como a linguagem visual do cinema é mais difícil, prefere-se a outra. Esse é um bom teste para avaliar um filme.

Houve inicialmente resistência ao som, porque foi julgado perigoso e com desvantagens:

- O cinema passou a falar demais por palavras, prejudicando a linguagem visual específica;

- o som copiou literalmente o diálogo contínuo do teatro e o excesso de diálogo era nocivo;
- o som tornou o cinema uma arte mais complexa do que era antes.

Mas as contribuições positivas, as vantagens do som são muito superiores:

- contribuiu para o realismo, para a impressão de realidade que o cinema oferece, aumentando o coeficiente de autenticidade da imagem e sua credibilidade, pois a realidade é sonora;
- antes já o filme era acompanhado por música, mas não específica. Hoje a música se integra ao filme, faz parte necessária dele;
- o som libertou a imagem para ser puramente visual, eliminando a necessidade de visualizar o som;
- a possibilidade de utilização normal da palavra eliminou os planos alheios ao filme, que eram as legendas escritas, tornando- a imagem mais fluente e contínua;
- a voz "off" (exterior à imagem) abre ao cinema o rico domínio da psicologia profunda, tornando possível a exteriorização dos pensamentos mais íntimos, o monólogo interior;
- o silêncio passa a ser valorizado e adquire valores dramáticos, pois agora será percebido ao lado dos sons, podendo assumir simbolizações: norte, ausência, perigo, ameaça, angústia, solidão, etc.; ou cria suspense;
- permite a elipse de imagens ou de explicações, sugerindo o que é difícil mostrar
- imagem e som podem criar contraste dramáticos

O som é gravado na mesma fita da imagem, é a chamada "trilha sonora". O som deve ter funcionalidade, estar presente só quando aa ação o exige. Ele sobretudo cria o ambiente, explica ou reforça a ação e vivência de personagens.

Distinguimos três tipos de elementos de som

1. OS RUÍDOS:

Podem ser naturais ou mecânicos. Sua principal função é de acentuar o realismo, dar impressão de realidade ao ambiente. Mas podem também criar efeitos simbólicos. Esses ruídos geralmente não são tais quais acontecem na realidade, nem estão sempre presentes quando na realidade haveria ruídos. A imagem não existe em função do som, mas o som em função da imagem, para "calibrar e aumentar a capacidade expressiva da imagem".

Além de criarem o ambiente, os ruídos podem ter valor simbólico. Por símbolo sonoro entende-se aquele fenômeno sonoro que, ao entrar em concorrência expressa com a imagem, visa a constituir, além de suas aparências realitas, um valor maior e mais profundo. Ex. no filme "Milagre em Milão", as palavras de dois capitalistas, disputando a propriedade de um terreno, transformam-se aos poucos em latidos. O simbolismo desse ruído é evidente!

2. OS DIÁLOGOS:

Ao passo que o teatro tem como elemento básico o diálogo, no cinema a imagem é que é básica. O filme deve explicar-se através da imagem e só quando não é possível dizer tudo por imagens pode entrar como auxiliar a palavra.

Naturalmente é mais fácil explicar uma ação por palavras do que por imagens, Por isso o filme medíocre coloca diálogo demais. Lembremos que na própria vida real os momentos, acontecimentos ou sentimentos essenciais são mudos. O diálogo deve estar em função da imagem, suplementando-a, quando necessário. Deve ser, pois, curto, incisivo e necessário.

Basicamente o diálogo tem valor comunicativo: explica o que é impossível ou muito difícil exprimir ou sugerir através de imagens. Mas, tem também valor emocional: este transparece através da própria inflexão de voz, do tom, da expressão fisionômica e dos gestos que acompanham as palavras, exprimindo a vivência interior da personagem.

3. A MÚSICA:

Como já observamos, a música acompanhava já os filmes no cinema mudo. Contudo, também a música deve estar submissa à imagem. Sua principal função consiste em agir sobre os sentidos do espectador, criando uma espécie de "ambiência psicológica" própria a aumentar sua receptividade. Deve, pois, ter o papel de isolar o espectador, desligá-lo do seu ambiente cotidiano, da realidade que o circunda, conduzindo o para fora da realidade, a um segundo mundo. É a chamada "música-ambiente", de valor afetivo.

A música é o contraponto sonoro da imagem. Não deve ser contínua e sublinhar todas as ações e personagens. Mas deve dar às coisas, cenas e personagens uma tonalidade afetiva que lhes convém, devendo sublinhar os atos ou vivências mais importantes das personagens. Mui-

tas vezes as personagens importantes tem seu tema musical (tema de Lara, tema de Romeu e Julieta - o mesmo nas novelas de TV). A música não deve ser contínua, pois às vezes o silêncio fala mais alto.

A música tem caráter não-realista. Ela deve ir além da imagem, explicando as implicações psicológicas e verdadeiramente existenciais de certas situações de personagens, visando a centralizar a atenção do espectador. A música não deve destacar-se dentro do film, não deve fazer-se perceber por si mesma, mas apenas contribuir para o contexto. Por isso o músico de cinema deve ser humilde na sua função, estar a serviço da imagem e não projetar-se autonomamente, mas ampliar e aprofundar o sentido das imagens quanto ao seu significado. Por isso, diz-se que a melhor música é aquela que interage com a imagem sem ser percebida.

A música contribui muito para criar o ritmo do filme e para dar um sentido de unidade e continuidade às diversas cenas. Também tem muitas vezes um papel lírico, como contraponto psicológico às imagens, procurando evocar, reforçar ou criar um estado de alma no espectador.

Enfim, a música é material expressivo altamente rico que deve fazer-se esquecer como tal para suplementar a image e criar um ambiente afetivo que disponha sutilmente o espectador para melhor receptividade do valor profundo das imagens como uma totalidade significante.

C A P Í T U L O V I

LINGUAGEM CINEMATOGRÁFICA - O SIMBOLISMO

Toda arte trabalha muito com símbolos. A arte procura exprimir sempre algo mais do que a simples realidade. E para conseguir exprimir mais do que a realidade comum, èla utiliza-se da linguagem simbólica, que cria um sentido novo para a realidade representada.

A arte é sempre ambígua e misteriosa. E o homem nunca satisfaz sua curiosidade. O homem tem necessidade de ser curioso, de investigar, de desvendar algo de novo. Por isso, no uso da própria linguagem, o artista se utiliza de recursos que deixem a expressão menos clara, obscura, misteriosa, ambígua, a fim de permitir ao apreciador da obra de arte satisfazer a sua curiosidade ao desvendar o verdadeiro santido da expressão e, com isso, experimentar a satisfação da descoberta de algo belo.

Em relação ao cinema, todos os elementos abstratos do filme, como idéias, sentimentos, valores afetivos de um acontecimento, etc., devem ser sugeridos por meio de símbolos que apelam à capacidade criadora do espectador. Os próprios elementos da linguagem cinematográfica podem, em si mesmos, estar carregados de valores metafóricos. Assim um carrinho para frente pode sugerir uma ameaça que aumenta; a câmara baixa ou alta podem sugerir, respectivamente, exaltação ou humilhação; uma fusão encadeada lentamente pode produzir efeito de doçura ou

delicadeza, ao passo que o corte rápido pode causar sensação de algo brusco ou brutal.etc. Uma imagem ou situação pode trazer também valores metonímicos em si mesma: um campo florido pode evocar a primavera; o Corcovado ou a Torre Eifell podem sugerir,respectivamente, que a ação se passa no Rio de Janeiro ou em Paris; o ambiente de um dia nevoento, nublado ou chuvoso pode conotar disposições psicológicas de alguma personagem. Existem ainda muitos símbolos comuns no cinema: a lareira crepitante sugere a paixão dos amantes; a mulher brincando com boneca indica maternidade frustrada; o papagaio lembra a tagarelice, enfim inúmeros são os elementos carregados de simbolização sexual,etc.

Aqui distinguiremos basicamente símbolos e metáforas.

SÍMBOLO é um objeto físico a que se dá um significado intelectual,espiritual ou psicológico, isto é, uma significação convencional de teor abstrato, fundado em relação natural ; é uma imagem empregada como sinal de alguma coisa, uma substituição do nome de algumca coisa pelo seu sinal. METÁFORA é a figura de expressão em que a significação natural de uma palavra (ou imagem,aqui) é substituída por outra , em virtude de relação de semelhança subentendida. Toda metáfora é, implicitamente, uma comparação, que tem seu fundamento numa associação de idéias, num confronto entre os dois objetos ou as duas imagens. Para entender uma metáfora é,pois, necessário confrontar as duas imagens e descobrir o que há de comum entre elas.

Segundo Maurício Rittner (Compreensão do

Cinema), simbolismo ou metáfora é a figura de estilo pela qual uma imagem supera seu sentido próprio e concreto, ganhando um novo sentido, baseado numa relação de semelhança.

No simbolismo há sempre um movimento daquilo que é visível e audível para "alguma coisa" que é sugerida, mas não mostrada. Símbolo é aquilo que, visível no espaço, serve para unir o espacial ao transespacial. O símbolo é dotado dum grande poder efocador, pelo qual ele nos "faz pensar" e descobrir o que apenas sugere. Essa evocação é justamente a relação que existe entre o significante e o significado. O símbolo consiste num "movimento para ir mais longe", além do que dizem as palavras ou mostram as imagens.

A imagem cinematográfica entra em relação dialética com o espectador, num complexo afetivo e intelectual, e o significado que assume, afinal, na tela depende quase mais da atividade mental do espectador do que da vontade criadora do realizador do filme. Ora, uma das fontes, e talvez a principal, dessa relativa liberdade de interpretação (estamos no reino da "obra aberta") reside no fato de que toda realidade, conhecimento ou gesto é, em última análise, um símbolo, um signo. Assim, se vemos funaça, sabemos que deve existir fogo. A fumaça é um sinal visível de uma realidade invisível, o fogo. Em cinema o significado de uma imagem depende muito de sua relação, de seu confronto com as imagens vizinhas.

Tudo o que aparece na tela tem um sentido claro, evidente, denotativo e, geralmente, um significado secundário, mais oculto, não imediatamente visto, sugerido, conotativo, que apenas

aparece quando pensamos e, através da reflexão, desvendamos esse significado oculto e simbólico da imagem. Assim, toda imagem "explica" alguma coisa, mas também "implica" algo mais. Por essa razão, os filmes de qualidade são acessíveis em vários níveis: segundo o grau de sensibilidade, imaginação ou cultura do espectador. Este talvez veja somente a ação material contada, mas outro poderá perceber as relações ocultas, as sugestões e símbolos que exigem uma atividade mais reflexiva para sua compreensão.

A utilização do símbolo no cinema consiste em recorrer a uma imagem capaz de sugerir ao espectador mais do que lhe pode fornecer a simples percepção do conteúdo aparente. Podemos, então, falar dum "conteúdo latente ou escondido" e de outro "conteúdo aparente", diretamente perceptível. A muitos espectadores só é acessível o "conteúdo aparente", nem desconfiando da existência de outro mais, isso por falta de cultura, sensibilidade ou esforço intelectual.

A METÁFORA, no cinema, consiste na justaposição, por meio da montagem, de duas imagens cujo confronto deve produzir no espírito do espectador um choque psicológico que facilite a percepção e a assimilação de uma idéia que o realizador quis exprimir no filme. A primeira dessas imagens é, em geral, um elemento tirado do próprio filme, de suas personagens, cenografia ou efeitos sonoros; a segunda imagem, com que a primeira é comparada, pode também ser tirado do filme e anunciar a continuidade da narração, mas pode constituir um fato novo, sem nenhuma relação aparente com a ação, cujo valor depende da imagem anterior. Assim as imagens

as imagens assumem um valor e um significado cada vez mais complexo e extenso.

As metáforas cinematográficas se apresetam sobretudo de duas espécies:

- Metáforas VISUAIS ou PLÁSTICAS, que se baseiam um efeito de semelhança ou de contraste no conteúdo simplesmente representativo. Assim em "Luzes da Cidade" Chaplin mostra uma multidão tomando um trem e logo corta para um rebanho de carneiros, sugerindo evidentemente a massificação moderna; em "Ídolo caído", C.Reed corta do plano de uma mulher em acesso de fúria para uma leoa no zoológico - de intenção evidente.
- Metáforas SONORAS: cujo efeito se baseia na confrontação de elementos sonoros. Em "Fanfarre", B,Haanstra mostra numa primeira imagem um homem fazendo esforço para arrancar uns sons desafinados de seu instrumento de sopro, cortando para uma segunda imagem em que aparece um ganso esticando o pescoço. Já aludimos à metáfora sonora de"Milagre em Milão": palavras x latidos.

Quanto ao seu efeito ou à sua função, poderíamos distinguir duas espécies fundamentais:

- Metáforas DRAMÁTICAS: aquelas que têm um papel importante na ação, atribuindo-lhe um elemento explicativo útil para a compreensão da narração. É o caso de "A Greve" de Eisensteinque mostra primeiro uma turma de operários sendo metralhada pelo exército tzarista,segundo outra cena num matadouro,onde animais são brutalmente degolados. Cria-se uma tensão psicológica em nós, pois temos consciência de que os operários são tratados como se fossem simples animais.

- Metáforas IDEOLÓGICAS: sua finalidade é despertar na mente do espectador uma idéia nova, cujo conteúdo supera largamente a ação e que implica toda uma concepção do mundo. É o caso da multidão e do rebanho de ovelhas de Chaplin, sugerindo a massificação moderna. Em "A Propósito de Nice", temos inicialmente um desfile de soldados, seguido por um plano de túmulos de um cemitério, sugerindo toda a tragédia e inutilidade da guerra.

Quanto ao mecanismo psicológico das metáforas, poderíamos observar que a metáfora nasce do confronto entre duas imagens, das quais uma é um termo de comparação (geralmente um animal ou objeto - alheios à seqüência de ação) e a outra é o objeto da comparação, a coisa comparada (praticamente sempre uma personagem humana). Essas duas imagens reagem uma sobre a outra: a segunda assume um "tom" e um "sentido", uma função da coloração mental instaurada pela primeira, que reage, por sua vez, no "tom" e no "sentido" dessa. As duas imagens têm um sentido em si memas, mas passam a adquirir outro sentido mais vibrante pela interação. É, pois, do confronto que nasce o sentido da metáfora. Seu "tom" poderá conduzir ao trágico, se houver aumento de tensão ("A Greve"), ao cômico, se a tensão diminuir ("Fanfarre") ou ao cômico-amargo ("Tempos Modernos").

Há SÍMBOLO propriamente dito quando o significado não surge do choque de duas imagens, mas reside no interior da mesma imagem. Trata-se de planos ou cenas com elementos do próprio filme e que, além do seu significado direto,

revelam um valor mais profundo e extenso, cuja origem tem causas diversas. Primeiramente, o símbolo pode residir na própria COMPOSIÇÃO da imagem, do quadro, no qual o realizador terá reunido mais ou menos artificialmente dois fragmentos de realidade para fazer jorrar um sentido novo de seu confronto. Esse símbolo pode estar baseado num contraponto entre uma personagem e a cenografia que a cerca. Em Antonioni, p. ex. é comum encontrar personagens junto ou por detrás de grades, simbolizando a incomunidabilidade - estas presas e fechadas em si mesmas. "Ganga Bruta" de Humberto Mauro mostra o encontro da mocinha com seu novo pretendente, estando cada um de um lado de um rio encharcado. O símbolo está no charco que separa os dois, alguma coisa os separa, algo não lhes impo (sabemos que ela tem outro namorado e não pode amá-lo).

Podemos também encontrar símbolos na composição do quadro quando há um enquadramento simbólico com um elemento da cenografia ou um objeto. Ex. de "O Seminarista" dado quando tratamos do enquadramento. No filme "Brasa Dormida" de Humberto Mauro os namorados, que são de classes sociais diferentes (ela rica, ele pobre), e portanto não devem namorar-se, encontramo-los sentados sobre pedras ao lado dum rio, tendo ao fundo um rio rugindo violentamente. O símbolo é duplo: as pedras simbolizam a dureza do coração dos pais e o rio rugindo, a grande paixão que os namorados sentem um pelo outro.

O símbolo na composição do quadro pode resultar ainda da contraponto entre duas ações, no interior da mesma imagem. Em "Ouro e Maldição", quando, no decorrer do casamento infeliz de Irina com Mac Teagne, vemos, através da janela aberta, passar na rua um enterro - que simboliza o erro e fracasso da união.

Na composição do quadro podemos também encontrar uma "inscrição" que vai criar o simbolismo. Em "Cidadão Kane", de O. Welles, logo na abertura um movimento de câmara que pára sobre cartaz: "No Tresspassing"(Não ultrapassar), que simboliza todo o filme: a impossibilidade de penetrar na intimidade do indivíduo - no caso, de Kane, toda a problemática do filme.

Os símbolos também podem assumir a forma:

- Símbolos VISUAIS ou PLÁSTICOS: pela própria visualidade, o movimento de um objeto ou a estrutura da imagem podem evocar um sentido de outra ordem ou sugerir algum sentimento. Ex. No final de "Sorrisos de uma noite de verão", de Bergman, a madrasta, que não se adaptara ao marido, continuando virgem, tendo-se entendido com o enteado, agora foge com ele e, enquanto parten de carruagem, cai-lhe o véu branco, carregado pelo vento - o sentido é óbvio. Em "A Aventura" de Antonioni, a ilha rochosa e desabitada simboliza o egoísmo e incomunicabilidade das personagens enclausuradas em si.
- Símbolos SONOROS: seu efeito nasce do confronto entre imagem e som. Ex. em "Extasis" a respiração ofegante de um homem é identificada com o sopro de uma locomotiva. Em 2Big House" prisioneiro assistem ofício religioso em capela e passam armas de mão em mão, enquanto

pastor prega: "Não matarás".

Os símbolos podem assumir funções:

- Símbolos DRAMÁTICOS: têm papel direto na ação e contribuem para desenvolvê-la. Os mais comuns: lareira e fogo = paixão amorosa; boneca = maternidade frustrada; grades = prisão, incomunicação; linguiça, cachorro quente, etc. = símbolos fálicos. Em "Crime en Paris" aparece lareira e uma caçarola de leite fervendo violentamente e transbordando = o desejo sexual dos esposos um pelo outro.
- Símbolos IDEOLÓGICOS: exprimem idéias que superam os limites da história em que estão integrados, refletindo a atitude do realizador ante os problemas humanos. No "Eclipse" de Antonioni, quando um milionário, após ter perdido 50 milhões na Bolsa de Valores, saílenta - mente, entra num bar e desenha flores num papelzinho - isso exprime e simboliza o que se passa no seu íntimo: o desastre o deixou quase fora de si, vazio, na desorientação de nem saber o que ele significa..e desenha flores. No final de "A Flor da Pele", de J. Ramalho Jr. a estudante Verônica, desprezada pelos pais e abandonada pelo professor-amante, encontra-se no terraço de um prédio, só e desolada - simbolizando, pelo contraste, a solidão maior no meio da selva da cidade, esmagada pela tecnologia.

A simbologia no cinema passa a ser conhecida pela prática. É preciso ver bons filmes e analisá-los para afinar a sensibilidade.

C A P Í T U L O V I I

ELEMENTOS DIEGÉTICOS DA NARRATIVA

1. ENREDO ou ROTEIRO

1.1 AÇÃO: Embora de forma bastante abreviada e esquemática, faremos algumas observações sobre os principais elementos da diegese, como ação, personagens, tempo, espaço.

A maioria absoluta dos filmes envolvem ação, constituindo-se em narrativas. Por ação entendemos tudo aquilo que acontece na narrativa, a soma de gestos e atos das personagens. Ação é o movimento em direção a um objetivo futuro. O conjunto da ação organizada constitui o enredo. No filme, a ação básica constitui o que chamamos de argumento e a ação toda detalhada e organizada chama-se roteiro. A preparação de bons roteiros é passo essencial para a realização de bons filmes. Esse é um dos problemas capitais do cinema brasileiro. Faltam-nos bons roteiristas.

A ação pode comportar as modalidades básicas:

- Ação externa ou exterior - aquela mais facilmente perceptível por todos, porque é visível, mensurável. Consiste em trabalhos, viagens, lutas, aventuras, diversões, corridas, caçadas, etc.
- Ação interna ou interior - compreende aquela que não é diretamente visível, porque se passa no íntimo, na consciência ou subconsciência de personagens, sendo constituída de impressões, sentimentos, pensamentos, impulsos, lembranças,

etc. O cinema, sendo imagem concreta, tem mais dificuldade em expressar essa ação interior .

Normalmente qualquer narrativa engloba as duas modalidades de ação, com predomínio de uma.

Quanto à ação, podemos ainda verificar se ela é intensa ou densa. Por intensidade entendemos o volume, a quantidade e a rapidez da ação, da ocorrência de cenas, Por densidade da ação entendemos a condensação dos ingredientes, a profundidade e lentidão com que se apresenta. A ação intensa geralmente corresponde à ação linear, horizontal, extrospectiva, ao passo que a narrativa introspectiva comporta maior densidade de ação, devido à verticalidade analítica.

1.2 CONFLITO: A ação se torna dramática quando surge um conflito, que é elemento essencial do enredo. O conflito consiste na oposição entre vontades ou desejos, no choque de ações ou idéias. É o conflito que vai dar vida, interesse, tensão à ação. Armar um bom conflito é condição de êxito do filme. O conflito pode ser de ordem diversa: física, mental, moral, emocional, etc. O conflito pode originar-se de diversas formas ou tipos:

- pela oposição personagem x personagem: a maneira mais comum - protagonista x antagonista, mocinho x bandido;
- pela oposição personagem x natureza ou ambiente, quando forças exteriores da natureza se opõem: tempestade, vento, mar, deserto, floresta.
- pela oposição personagem x sociedade, quando os projetos de um indivíduo esbarram contra um contexto social, preconceito racial, de cor, classe, grupo, etc.

- pela oposição personagem x sobrenatural - deuses, demônios, crenças, superstições, destino..
- pela oposição interna: a personagem debate-se consigo mesma, em dúvidas, indecisões, conflitos interiores.

Do conflito, da oposição a um projeto, surge a tensão - a expectativa e ânsia do espectador em conhecer o desfecho, em ver realizado ou não o projeto da personagem. A tensão é o mais forte convite à participação, à identificação do espectador com o herói. Forma específica de tensão é o chamado "suspense", que consiste exatamente em suspender, em cortar o desenvolvimento da ação num ponto culminante, em deixar passageiramente sem solução uma situação para fomentar a curiosidade e ansiedade do espectador que se pergunta - o que poderá acontecer? como isso será solucionado?

1.3 FASES DO ENREDO: Se ressaltamos o conflito e a decorrente tensão, não queremos afirmar que toda ação deve ser conflituosa. Todo enredo apresenta normalmente uma progressão, na qual distinguimos as fases:

a) situação inicial ou ponto de partida, geralmente calma, equilibrada e harmoniosa, a não ser que a narrativa já inicie "in medias res", em pleno conflito;
b) após essa harmonia, introduz-se alguma complicação, em que os conflitos começam a tomar corpo e provocar o desequilíbrio. Essa complicação faz crescer o interesse.
c) o conflito deve crescer, intensificar-se gradativamente até atingir um ponto culminante, que é o chamado clímax.

d) a partir do clímax exige-se um desfecho rápido da narrativa, seja apresentando um solução explícita para o conflito, seja suspendendo a a ação sem desenlace, atribuindo ao espectador ou leitor tal função.

1.4 UNIDADE ARTÍSTICA: Exigência fundamental é que o enredo tenha unidade artística, seqüência coerente. Aqui reside o maior problema do nosso cinema brasileiro - a falta de roteiros coerentes e ordenados. Os pretextos de apresentar cenas de sexo ou violência, p.ex., tentam justificar os maiores absurdos em dezenas e centenas de roteiros de nossos filmes. A unidade exige que nada deve ser irrelevante na história, nada deve nela haver que não contribua para o sentido total. Por isso, antes de mais nada o roteirista deve fazer sua seleção, escolhendo entre os materiais brutos à sua disposição somente aqueles que contribuam para formar uma narrativa completa e coerente. Em seguida passará à organização desses elementos, já no processo de decupagem. Os incidentes e episódios devem seguir a melhor ordem possível. Deve observar os princípios de:

- NECESSIDADE: diz respeito à obrigatoriedade ou não de atos, cenas, gestos, atitudes, personagens - por dependência de causa e efeito. Todas as situações, fatos e personagens devem estar vinculados e a narrativa deve apresentar somente aquelas e todas aquelas situações que exprimam as intenções do autor. Tudo deve ser justificado, nada pode ser inútil.
- CONCATENAÇÃO: cada evento brota, pois, de alguma motivação e tudo está ligado em cadeia de causa e efeito. Elementos soltos prejudicam.

- VEROSSIMILHANÇA: consiste em o enredo apresentar não fatos históricos, reais e verídicos, mas fatos possíveis de acontecer, fatos que poderiam ocorrer com naturalidade, sem nada forçar, dentro das intenções que a narrativa propõe. Esta deve ser acreditável. A não ser que explore diretamente o plano mágico, fantástico, exótico ou irracional - o que também requererá motivação para ocorrer.
- COERÊNCIA: é fatos indispensável para a narrativa ser verossímil. Isto significa que dentro dela tudo deve ser significativo e equilibrado, motivado, devendo haver harmonia entre os acontecimentos e aqueles que os vivem. O tipo de ação e comportamento deve estar de acordo com a natureza da obra e o tipo de personagens. A coerência não tolera exageros demasiados, coincidências fora de propósito ou soluções forçadas do tipo "deus ex machina". A observância destes princípios imprimirá à narrativa unidade artística.

2. PERSONAGENS

Já falamos de personagens - no sentido de sua encarnação por atores, quando tratamos da composição do quadro. Agora aprofundamemos alguns elementos no sentido da diegese.

2.1 - PESSOA E PERSONAGEM: As personagens são elementos indispensáveis na narrativa, porque são os agentes da ação. Devemos distinguir pessoas - seres reais, vivas, de fato existentes dentro de determinado contexto histórico-social - de personagens - seres fictícios, convencionais, criados e in-

ventados, "seres de papel" ou "seres de palavras". Personagem vem de "persona" (per-sonare = soar através de), que indicava a máscara usada pelos atores da antiguidade greco-romana, que tinha a finalidade não só de disfarçar o ator, mas também de ampliar o som da sua fala.

Mas, embora puros seres de palavra, para compreender a personagem devemos partir do princípio de que elas devem ser vistas como se fossem pessoas humanas, pelo que sua caracterização deve ser coerente e verossímil, de comportamento e evolução psicológica semelhante aos seres humanos reais. Por isso, para compreendê-las, nosso esforço de interpretação deve fundamentar-se em atitudes de simpatia e mesmo de empatia.

2.2 A PERSONAGEM DO CINEMA:

A personagem cinematográfica assemlha-se à personagem romanesca, embora haja diferenças. A personagem da narrativa literária é sempre um ser essencialmente de palavras e, portanto, de consistência mais vaga, fluida, um tanto dependente da dinâmica imaginária do leitor, ao passo que a personagem cinematográfica se apresenta sempre encarnada no ator e, por isso, é mais concreta, sólida. No entanto, por essa mesma razão de o cinema impor a personagem na sua plena consistência física, deixa pouca margem à imaginação do espectador e, mais ainda, a essência da personagem pode resultar prejudicada pela deficiência de interpretação ou pelo vedetismo do ator, mais preocupado com seu brilho pessoal do que com a vivência convincente da função interpretativa. Se a Capitu de Machado

de Assis se impõe pelo seu enigma, pela sua dissimulação e, fisicamente, pelos seus olhos, a interpretação de Isabella, p.ex., no filme de P.C.Saraceni, não logra e nem pode representar concretamente tais fortes sugestões. Entretanto, quanto à definição psicológica, o filme pode muitas vezes oferecer ao espectador maiores sugestões e aberturas do que o romance tradicional, não o moderno na sua globalidade vertical.

A personagem literária conserva, também, maior vitalidade e se impõe através dos tempos, ao lado de figuras históricas (basta lembrar Hamlet, Dom Quixote, Ana Karênina, Ema Bovary ou, entre nós, Iracema, Capitu, Quincas Borba, etc.) muito mais do que a personagem cinematográfica, que é bastante passageira. Talvez uma única grande personagem tenha o cinema criado: Carlito.

Peters ressalta que as personagens cinematográficas são muito estereotipadas, preferentemente jovens, bonitas e atraentes, para favorecer a identificação do espectador, o "culto do herói". Por outro lado "as motivações que animam as personagens são muitas vezes bastante superficiais, vagas ou egoístas demais. O amor que se prende somente às aparências e não exige senão a beleza, a elegância e a riqueza; o patriotismo de fórmulas; o ódio cego; a sede de vingança; a necessidade irracional de aventura e todos os sentimentos elementares não podem permitir ao filme tornar-se um alimento espiritual. A psicologia das personagens da tela é ordinariamente tão sumária e tão pouco variada que o jovem espectador que vêm correntemente muitos filmes não saberá deles retirar o menor proveito".

2.3 MODOS DE APRESENTAÇÃO: A personagem é indissolúvel do universo fictício em que se integra. Agentes da ação, as personagens agem umas sobre as outras e revelam-se umas às outras, estendendo-se sua rede de relações também aos lugares e aos objetos. Quanto aos modos de fazer-se conhecida, de apresentar-se, a personagem cinematográfica tem à disposição sobretudo dois modos:

- um mais indireto e estático, que consiste no que ela fala de si mesma, seja através de diálogos, seja através do monólogo interior (que geralmente se apresenta pela voz "off") ou no que outras personagens falam dela, através de diálogos, testemunhos, depoimentos, confissões, etc., como é, em grande parte, "Cidadão Kane". Isso porque o cinema praticamente não faz uso e aborrece a técnica, bastante usada na literatura do passado, de apresentação da personagem por um narrador extradiegético, onisciente, que a descreve estaticamente. Pode acontecer de a câmara descrevê-la apenas a partir do exterior, limitadamente, para criar mistério.
- outro mais direto e dinâmico, que consiste na maneira de a personagem tornar-se conhecida através do seu comportamento, de sua atuação, de suas reações em contato com as outras. Esse é o modo fundamental, mais apropriado e convincente.

2.4 - TIPOLOGIA:

Distinguimos personagens planas e redondas.

- PLANA é a personagem mais simples, sem complicação, bidimensional, de atitudes previsíveis e conhecida desde o início, com proeedimento estável, uniforme, sem muitas surpresas.

Depende muito do meio em que vive. As coisas acontecem de fora e atuam sobre ela. Geralmente está construída em torno de uma qualidade ou defeito fundamental, de uma idéia ou função central: ódio, vingança, amor, etc. Engloba usualmente o tipo e a caricatura.

- REDONDA é a personagem profunda, complexa, dinâmica e multidimensional, que evolui durante a narrativa, surpreende por atitudes imprevisíveis, comporta qualidades boas e más, nunca chegando a ser plenamente conhecida. Nela tudo acontece a partir do interior, as coisas se passam dentro dela. É semelhante à complexidade individual do ser vivo.

Na classificação tipológica há 3 classes:

- INDIVÍDUO: é a personagem que apresenta caráter próprio, qualidades individualizantes, maneira própria de ser e agir, definindo-se entre as demais pela força humana e pelas aptidões pessoais. Tende a ser redonda.
- TIPO: é normalmente plano e é representativo de uma classe ou grupo (avarento, beberrão) Caracteriza-se por representar as qualidades, defeitos, virtudes ou vícios comuns de uma média de seres.
- CARICATURA: é a personagem caracterizada por uma qualidade ou defeito único, que é exagerado nas proporções, a ponto de atingir o exótico, o anormal, a distorção, com a finalidade de provocar o ridículo, a comicidade ou a sátira (Dom Quixote).

2.5 FUNÇÕES: Quanto às funções que a personagem pode desempenhar, interessam-nos aquelas de agente da ação:

- PROTAGONISTA: é o condutor do jogo, cuja ação pode nascer dum desejo ou necessidade a satisfazer ou dum temor a evitar;
- ANTAGONISTA: é o opositor, a força de choque ou de resistência que origina o conflito;
- OBJETO: é a força de atração desejada ou temida, interese do protagonista e antagon.;
- DESTINADOR: é o árbitro que intervém e dirige a ação para um dos agentes em conflito;
- DESTINATÁRIO: é que recebe o objeto, os benefícios da ação.
- ADJUVANTE: é todo aquele que ajuda de alguma forma qualquer dos agentes anteriores.

Normalmente todas essas funções principais estão representadas numa narrativa, mas isso não é de todo necessário.

3. O TEMPO:

3.1 A NOÇÃO de tempo impregna profundamente toda a vivência e experiência humana. O tempo em si mesmo não existe, não é uma substância, mas um acidente. Existe somente enquanto há objetos ou seres em movimento de um ponto de origem até outro ponto terminal, portanto, de um "antes" para um "depois". O tempo é, pois, movimento, passagem, fluxo irresistível e irreversível. Existem unidades para medir cientificamente o tempo natural. Mas o tempo enquanto experimentado apresenta características de relatividade subjetiva. E a nossa tentativa de apreender e ordenar o tempo apenas nos permite cons

tatar duas direções: a volta ao passado (através da memória) e a projeção para o futuro (através da expectativa), porque o presente é de todo fugaz.

Quanto ao cinema, este é em primeiro lugar uma arte do tempo, pois ele temporaliza tudo o que representa. Embora colocando tudo no presente, a imagem fílmica se orienta numa direção única, impondo à nossa percepção o escoamento irresistível e irreversível. Na narrativa cinematográfica podemos constatar três tipos de tempo: o tempo do filme, o tempo no filme e o tempo da percepção.

3.2 O TEMPO DO FILME - corresponde exatamente ao tempo, à duração da projeção , ou seja, ao tempo da existência da obra em ato, pois o filme é imagem fugaz. A maior ou menor duração desse tempo não tem implicações mais sérias, porque tanto um filme que dura cinco minutos como aquele de três horas pode ser artístico.

3.3 O TEMPO NO FILME - corresponde ao tempo da ação, da história, à duração do universo diegético criado pelo filme. Esse tempo já apresenta implicações estéticas muitp mais relevantes.

3.3.1 - O tempo da ação, ao contrário do nosso tempo natural, apresenta DESCONTINUIDADE, pois, embora dentro de um plano ou tomada a estrutura temporal seja contínua e realista, a montagem de várias tomadas introduz a descontinuidade, pelo jogo ilimitado de um tempo a outro.

3.3.2 - O tempo da ação é CONDENSADO. Raríssimamente o tempo da ação corresponde ao tempo da projeção, como aliás acontece em "Matar ou Morrer" de Zinnemann ou "Festim Diabólico"de Hitchcoock.

Normalmente o filme suprime todos os tempos fracos, seleciona somente os episódios mais significativos e tudo ordena numa continuidade narrativa. Quando o cinema condensa anos em minutos, isso nos parece natural. Mas quando adota o tempo real, isso pode parecer estranho. Assim quando Antonioni reproduz de fato, no seu filme "Eclipse", um minuto de silência, como pede a ação, esse minuto parece interminável para o espectador. Essa condensação é mesmo uma exigência estética, porque o tempo artístico não é fixador automático do ritmo da vida, não simplesmente reproduz o real, mas trabalha com a compressão ou extensão arbitrárias do tempo.

3.3.3 - O cinema pode INVERTER o tempo - não apresentar a história na ordem lógica e cronológica como aconteceu, mas recorrer ao retrocesso, ao "flash-back", em busca do tempo de memória. Como ressalta Martin, "o flash-back cria uma temporalidade virtual, interior, surpreendentemente maleável, prodigiosamente densificada e, sobretudo, admiravelmente dramática, que aumenta a unidade de tom da ação...". Os processos mais comuns de introduzir o "flash-back" consistem no carrinho para frente, avançando sobre a personagem que retrata, até enquadrar seu rosto em primeiro plano, como que tentando materializar sua consciência; ou então através do escurecimento ou fusão encadeada. A mudança do tempo para o "flsh-back" pode ainda ser indicada por trajes de outra época, por cenas em preto e branco dentro do filme colorido, por uso de filtro que modifica a tonalidade da cor, etc.

Raramente a inversão de tempo pode também incluir o "flash-forward", ou seja, a prospecção sobre o futuro.

3.3.4 - O cinema, no seu avanço técnico-artístico, chega mesmo a abolir completamente as convenções de tempo, introduzindo o tempo polivalente ou fundindo presente, passado e até mesmo futuro num todo único e perturbador. Assim em "Morangos Silvestres" de Bergman há uma cena em que um lado da tela nos mostra o velho professor pensativo e, através da prta, vemos na sala vizinha um grupo alegre de jovens que representam seu tempo de juventude. É o presente e o passado coincidindo numa só imagem. Muitas sugestões nesse sentido traz o filme "O Ano passado em Marienbad, de Resnais. Mais radical é o filme holandês "A Casa", cuja ação se passa em tempo de guerra, e que revesa planos, como que concomitantes, mostrando ora a casa sendo construída, ora sendo destruída, em tempos evidentemente diversos.

3.3.5 - O cinema pode também modificar o andamento normal através de:

- Ação acelerada, que nos mostra movimentação exageradamente acima do normal, criando efeitos cômicos, satísricos, irônicos ou dramáticos, bem como acentuando a emoção da aventura estonteante. Exemplo sugestivo foi a seqüência da posse sexual em "Laranja Mecânica", sugerindo o automatismo das personagens ao se despirem e se possuírem em segundos. Por outro lado, a ação acelerada permite condensar horas em segundos, tornando assim perceptíveis movimentos extremamente lentos, como o desabrochar duma flor ou o crescimento de plantas.
- Câmara lenta é o processo contrário, consistindo em retardar sensivelmente o movimento natural, para criar efeitos de sonho ou fanta-

sia, de recordação saudosa, de lirismo poético ou então permitindo perceber movimentos muito rápidos, como o vibrar de asas de beija-flor.

3.4 O TEMPO DA PERCEPÇÃO: Esse tempo é essencialmente psicológico, pois se refere à impressão que os acontecimentos causam sobre alguém. O tempo da percepção é subjetivo, interior, relativo, medido pelas sensações experimentadas, não comportando padrões fixos de medida. Relaciona-se tanto com o espectador em relação ao filme, como com as personagens em relação à ação. Depende sempre da experiência de cada um e de valores que variam constantemente, de acordo com a idade (criança sente o tempo diferentemente do velho) ou com circunstâncias ou condição psicológica, mental ou emotiva (alegria, repouso, depressão, expectativa, em companhia de outrem ou só, etc.). O tempo da percepção se refere à repercussão dos acontecimentos sobre o interior, a mente ou a sensibilidade das personagens ou do espectador. Nesse tipo de tempo não há lógica nem cronologia, nem medida de relógio, pois ele registra o fluxo permanente dentro das personagens, de forma fragmentada e associativa, num eterno presente, na tentativa de reviver a vida toda num minuto, não havendo, pois, nem antes nem depois, nem começo, meio ou fim, porque tudo é um fluir desordenado, aqui e agora, em círculos e espirais, a partir da consciência de alguém. Na narrativa literária é a técnica da corrente de consciência que se presta mais efetivamente para produzir esses efeitos. O mesmo monólogo interior pode existir no cinema pela voz "off".

3.5 - O PRESENTE FICTÍCIO: finalmente, devemos referir-nos a um expediente de alta significação psicológica: o presente fictício. A narrativa cinematográfica pode - muito mais do que a narrativa literária e mais mesmo do que a narrativa teatral, devido à sua ilimitada mobilidade também de lugar - impor-se ao espectador como uma realidade imediata e direta, criando nele a ilusão de estar vivendo a ação juntamente com as personagens, sendo levado a identificar-se com alguma delas. Isso porque a imagem fílmica está sempre no presente, atualizada aqui e agora. Mesmo que a ação recue ao passado, esse passado se apresenta como presente na imagem como vivido agora. Esse presente fictício da imagem absorve o espectador e o atrai irresistivelmente para a vivência e identificação com as personagens. E a narrativa assume muito maior dramaticidade, interesse e atenção. Yuri Lotman cita uma passagem de D.S.Likhatchev, que define a essência desse fenômeno em relação ao teatro, mas podemos perfeitamente aplicá-lo também ao cinema: "O que é, pois, este fenômeno no teatro? É o presente da representação que se desenrola perante os espectadores. É a ressurreição de um tempo com os seus acontecimentos e os seus personagens, ressurreição diante da qual os espectadores devem esquecer que se trata do passado. É a criação de uma verdadeira ilusão do presente onde o ator se funde no personagem que representa, do mesmo modo que o tempo representado em cena se funde com o tempo dos espectadores na sala. E este tempo artístico não é um tempo convencional: é a própria ação que é convencional". Estando no presente, a imagem fílmica se enriquece, pois, de grande poder.

4. O ESPAÇO

O espaço na narrativa pode ser unificado e rarefeito, ou então ilimitado e diversificado, sempre de acordo com o tipo de narrativa. A razão e o ordenamento das mudanças espaciais têm sua importância para assegurar à narrativa tanto movimentação e dinamismo, como também unidade. Normalmente o deslocamento de personagens por espaços diversos deve ter como correspondente modificações efetivas na ação, enriquecimento na caracterização das personagens ou novos rumos da intriga.

O cinema é também arte do espaço, reproduzindo de maneira realista o espaço material. Mas pode também criar um espaço estético específico. O realismo espacial do cinema é um dos fatores que contribui para a adesão do espectador à ação. Mas esse espaço está intimamente ligado e compenetrado pelo tempo, a ponto de, p.ex., deixarmos de perceber o espaço quando experimentamos ativamente o tempo - é o tema explorado das viagens, que atraem pela diversificação do espaço, não deixando perceber o tempo - ou vice-versa, quando o espaço se impõe na sua monotonia invariável (numa cela de prisão), aumenta a tirania temporal.

Embora o espaço da tela seja bidimensional e limitado, o cinema luta contra essa limitação. O meio fundamental dessa luta é a variação de planos, sobretudo o uso do primeiro plano. Mas também a utilização da profundidade de campo (possibilidade da câmara registrar com nitidez aceitável não só objetos ou personagens que estão em pontos mais próximos, mas também outros mais distantes) é de grande importância, auxiliando a superar a bidimensionalidade e estabelecendo a isomorfia com o mundo real

a três dimensões. Além desses, a linguagem cinematográfica dispõe de outros recursos, como movimentos de câmara (panorâmica, carrinho), jogos de iluminação, enquadramento, montagem, que auxiliam na descrição e caracterização do espaço, bem como a situar e integrar as personagens no seu meio. Podemos mesmo dizer que a montagem faz o cinema vencer o tempo. Se a câmara é o oposto da onisciência, pois pode registrar só o que é visível, essa limitação é compensada pela onipresença, pois pode estar em qualquer lugar. Assim o cinema pode fragmentar o espaço real e recompô-lo com inteira liberdade, podendo recriar o espaço a seu bel-prazer. Pode, p. ex. sugerir a proximidade de duas personagens que dialogam, quando na realidade sstão a enorme distância; pode deslocar-se instantaneamente para qualquer lugar do mundo, etc.

Em todos os casos é muito importante que o espaço cinematográfico seja solidário, relacione-se com os demais elementos diegéticos, sendo sobretudo inseparável das personagens e da ação que essas realizam.

O espaço pode ser amplo ou restrito, aberto ou fechado, de acordo com as intenções visadas: sensação de liberdade, expansão, infinito; ou de fechamento, isolamento, opressão, frustração.

O espaço muito contribui para criar a atmosfera da narrativa. Essa não se confunde com o espaço, pois é de caráter mais abstrato e brota, por assim dizer, da interação dos vários elementos diegéticos, tendo grande funcionalidade estética e psicológica. Consiste numa espécie de tom emocional, de sensação que se depreende da narrativa, algo que envolve ou penetra de maneira sutil as personagens e atinge o especta-

daor: paz, solidão, alegria, angústia, exaltação, violência, delicadeza, desilusão, etc. "O Olho da Serpente", de Bergman, é essencialmente um filme de atmosfera, em que tudo é conduzido de modo a fazer o espectador sentir a mesma angústia e terror absurdo das personagens.

Além desses aspectos já referidos, o espaço pode desempenhar uma série de outras funções:

- Em 1º lugar o espaço geográfico tem simplesmente a função de situar ou localizar a ação. Essa localização pode ser precisa e específica, contribuindo significativamente para enriquecer a ação e as personagens ("A Aventura") ou será geral, vaga ou imprecisa, sugerindo mesmo que o fato seja mítico ou imaginário (Fonte da Donzela)
- Na medida em que a descrição do espaço revela a relação da personagem com seu meio ambiente, pode contribuir para a mímesis, o realismo da narrativa, como em "Vidas Secas" (N.P. Santos, seguindo Graciliano Ramos).
- O espaço tem função caracterizadora, revelando ou confirmando a personagem. Tal espaço é em geral restrito, doméstico, refletindo, pela escolha dos objetos, maneira de dispô-los e conservá-los, o modo de ser da personagem.
- O espaço também age, fala ou influencia sobre as personagens, abatendo-as ou fazendo-as transformar em atos a pressão que sobre elas exerce o espaço (Vidas Secas). No Naturalismo, p.ex., a personagem vive na dependência do meio ambiente. O espaço pode interferir para liberar energias secretas e provocar a ação de personagens que não estão seguras na condução de sua vida, como em "O Estrangeiro" (Visconti/Camus) ou pode propiciar, permitir ou favorecer a ação, adensando fatores ou tendências já existentes como em "A Hora e a Vez de Augusto Matraga".

C A P Í T U L O V I I I

CINEMA E ESPECTADOR

O cinema existe em função do espectador. Por que o cinema atrai tanto e como influencia ele o espectador? Sem entrar em debate sobre o tema polêmico, apenas colocaremos alguns pontos.

O cinema é um meio de comunicação através de imagens luminosas em movimento, projetadas na tela.

- O CINEMA É MEIO DE COMUNICAÇÃO: O homem é um ser social, não pode viver sozinho. Sente necessidade de comunicar-se, de transmitir aos outros suas experiências e de enriquecer-se com a experiência dos outros. E o cinema universaliza a comunidação.

O homem, para conhecer-se melhor, precisa conhecer os outros. Precisa sair de si e encontrar-se com os outros. Fazer cinema é antes de tudo comunicar-se e assisti-lo é principalmente receber comunicação. Infelizmente acentua-se cada vez mais a unilateralidade da comunicação pelo cinema e TV: o espectador apenas recebe passivamente mensagens e mais mensagens.

- COMUNICAÇÃO ATRAVÉS DE IMAGENS: O cinema comunica-se por imagens. A imagem é o material básico do cinema. O homem aprende 80% por imagens e somente os restantes 20% por intermédio dos outros sentidos. A imagem exerce, assim, enorme fascínio e poder sobre o espectador.

No início do cap. III, ao falarmos sobre a linguagem cinematográfica, colocamos uma série de características da imagem - que é realista, está no presente, é condensada, etc. Além des-

sas, convém ressaltar que a imagem fílmica é concreta, isto é, mostra um fragmento, um instante de realidade. O cinema isola um fragmento da realidade, concentrando toda nossa atenção sobre ele. Mas a realidade que a imagem fílmica apresenta é transfigurada. É o diretor quem escolhe para nós o que devemos ver e como devemos vê-lo, não permitindo distração ou dispersão de nossa atenção em pormenores sem valor. Através da composição do quadro, do tamanho e variação dos planos, do enquadramento, da angulação, o cineasta escolhe e ordena o fragmento da realidade, densificando-o, chamando nossa atenção sobre o mesmo, fazendo-nos ver o que comumente não vemos, ou vemos de maneira bem diferente.

- IMAGENS LUMINOSAS EM MOVIMENTO: A luz e o movimento são características básicas do cinema. O movimento no cinema provém nãosó do fato de as pessoas mudarem de lugar, mas surge sobretudo da contínua mudança de planos, do deslocamento da câmara em todas as direções, da montagem. E em decorrência, a arte cinematográfica é a arte de sugestão por excelência, como dizia o cineasta Abel Gance. O cinema sugestiona e até hipnotiza o espectador, tirando-lhe quase a capacidade de reflexão e raciocínio. A imagem cinematográfica por assim dizer anestesia o espectador, prendendo completamente suas faculdades intelectuais e dominando-as. Especificamente, o cinema sintetiza a imagem em movimento, apanhando assim, na sua desenvoltura e dinamismo naturais, as coisas, os seres, a vida.

A imagem cinematográfica vem acompanhada de outros valores: apresenta-se com uma luminosidade intensa, num retângulo de dimensões apro

priadas, em sala escura e silenciosa, contando com um fundo musical ou palavras explicativas a quebrar a resistência do espectador. O próprio espectador, ao ir ao cinema, já está predisposto a entregar-se, a participar com as personagens das peripécias do filme.

A obra cinematográfica, na sua composição, é esquematizada, a fim de alcançar uma penetração direta na mente ou na sensibilidade do espectador. As imagens sucedem-se com arte e técnica de maneira a arrastar o espectador durante horas a viver a vida de personagens. O ritmo das imagens é constante, uma sucede à outra mais depressa do que a capacidade de raciocinar, sem dar tempo ao espectador de tomar consciência do que presencia e poder raciocinar. Tudo, enfim, pretende dominar e atrair completamente o espectador, tolhendo toda a sua capacidade e iniciativa de tomar consciência. E a imagem, com seu poder e força de sugestão e fascínio, nos transporta para outro mundo, no qual vivemos ilusoriamente o tempo do filme.

"O espectador dum filme vive tudo o que vivem as personagens principais. Ele é aquele que é perseguido com revólver, o homem que vai casar, aquele que perde um ente querido, que se encontra em situações difíceis, ou que conhece amores românticos. A ação do filme, devido ao encadeamento das situações, é necessariamente condensado em uma, duas ou três horas. Ela assume assim uma intensidade que faz com que o filme se torne para o espectador uma condensação da vida. Se a ação é muito superficial, ela só influenciará a periferia da personalidade do espectador, embora faça apelos à sua emotividade.

Ao contrário, se ela se desenvolve também em profundidade, ela pode despertar os recantos mais íntimos do ser. Segundo muitos autores, os principais temas cinematográficos são aqueles que melhor nutrem os sonhos de tanta gente: o erotismo, o romantismo, o crime, a aventura, o heroísmo e o sucesso. A falta de originalidade no desenvolvimento desses temas parece menos inquietante que a falsificação de valores que eles implicam e seus efeitos sobre a juventude" (J.L. M.Peters).

Visto sob essa perspectiva, o cinema constitui instrumento extraordinário para difundir atitudes, idéias, costumes, sentimentos. Pois, sua penetração é direta. Dirige-se ao subconsciente, desperta o instinto, provoca sensações, cria disposições e tendências. Os psicólogos, analisando a natureza do espetáculo fílmico, o comparam ao estado de sonho, oferecendo as faculdades mentais pouca resistência, pelo que o espectador se deixa dominar facilmente.

J.R.Menezes cita o psicólogo italiano Luiggi Gedda, que nos dá um quadro sintético do poder da imagem: "Com sua construção rígida, o filme retira ao espectador quase toda possibilidade de interpretação crítica e individual. As imagens se sucedem em uma cadência rápida, invariável. Elas oferecem um material visual considerável e muito ativo, que se insinua com tenacidade e força no patrimônio psicológico do espectador. Cada percepção visual deixa traços, por fezes indeléveis, sobretudo se eles se produzem por um impacto emotivo, como aquele que é próprio de uma imagem animada. O espectador de cinema pode saciar não apenas suas necessidades

emotivas mas ainda o anseio instintivo de adquirir uma ciência nova ao preço do menor esforço possível. O espetáculo assegura-lhe um repouso mental e físico. A receptividade aumenta ainda em virtude do conforto e da obscuridade. As associações mentais se produzem automaticamente. As impressões se sucedem sem dispersão nem enfraquecimento, desde que a rapidez incontrolável não tolera nenhuma distração sob pena de perder o fio do que a imagem descreve".

Essa intensa vivência cinematográfica se baseia, por parte da imagem, no encanto, charme e fascínio da mesma, no movimento contínuo e variado, no ambiente isolante da sala; e por parte do espectador, num certo tédio que ele sente, cansado das dificuldades da vida, encontrando no cinema um caminho de fuga para a fantasia. Também a aceitação passiva, sem espírito crítico por parte do espectador permite que seja mais influenciado: ele está cansado, quer fugir das dificuldades da vida, por isso está disposto a entregar-se a esse mundo ilusório, de sonhos, sem pensar, sem refletir, sem distinguir o que é ou não real, o que é certo ou não. Quer simplesmente viver, identificar - se com as personagens. Por isso, a imagem cinematográfica se apresenta como mística, mágica e afetiva. É mais sonho e imaginação do que realidade. E o que se torna necessário é fazer o espectador ter mais consciência diante desse tipo de espetáculo. A consciência não diminui, até pelo contrário, o caráter e a vivência artística do filme.

ROTEIRO BÁSICO PARA REFLEXÃO E DEBATE

1. Conteúdo e tema:

Qual é o tema central do filme? Existem outros temas secundários? O filme guardou a hierarquia dos temas, fazendo convergir a atenção princi - palmente sobre o tema central, ou perdeu-se numa confusão de temas? Qual é a mensagem, o conteúdo humano e social do filme? Qual a imagem que ele apresenta do homem, da vida, da sociedade, das paixões humanas? Que personagens a: expõe ou vive? O diretor conseguiu exprimir com clareza o que quis? Quais as cenas mais impressionantes? Por que? Até que ponto podemos concordar com o filme? Ele quer defender alguma tese, alguma causa? Qual? Que argumentos emprega para comprovar sua tese? Ou não comprova nada? São válidos,e aceitáveis e convincentes esses argumentos?
Onde se situa a ação? Qual a imagem que o filme apresenta desse ambiente? A vida nesse tipo de ambiente é uma revelação? Quais são as princi - pais situações que se encontram no filme?

2. Personagens:

A que categoria social pertencem as personagens principais? Estão bem caracterizadas? Valoriza-se mais a aparência física ou o caráter? Quais são os atos e situações que definem a psicologia das personagens? Qual a importância da aparência física e da psicologia das personagens no desenvolvimento da ação? A psicologia das personagens é autêntica? Elas agem em conformidade com seu caráter? Quais são os motivos que os

levam a agir como agem: egoísmo, amor, sucesso, poder, cobiça, idealismo, riqueza, esnobação ? Quais são os atores que melhor representam o papel de sua personagem? Por que?

3. A realização artística:

O roteiro está claro e coerente? O desenvolvimento da ação apresenta só os fatos necessários e bem interligados ou há cenas sem importância, sem relação com o núcleo central, somente para aumentar tamanho ou causar sensacionalismo que não se coaduna com a ação?

Como é a construção dramática: trata-se duma simples sucessão de peripécias sem muito nexo, ou a ação está dramaticamente construída numa evolução constante, coesa e concatenada? Percebe-se um crescimento e progressão constante da ação até atingir o clímax e o desenlace? O desfecho resulta logicamente da psicologia das personagens e da motivação intrínseca ou somente de circunstâncias exteriores?

A fotografia é bem cuidada? Existem tomadas em que se destaca boa composição, emquadramento, ângulo expressivo de filmagem? A iluminação influencia e contribui para reforçar a imagem?

Os efeitos sonoros são adequados? Os ruídos são naturais ou exagerados? A música é continua? Em que parte consegue ela sugerir mais do que a imagem e as palavras? Os diálogos são sóbrios e presentes só quando necessários? Como é o ritmo do filme: lento e pesado, rápido e ágil, nervoso? Ou o ritmo muda de vez em quando? Como percebemos essa mudança de ritmo? Quando e por que ele muda?

Estes são alguns pontos que podem fornecer matéria de debate. Mas cada filme é uma realidade.

PEQUENA BIBLIOGRAFIA BÁSICA

AGEL, Henri. O Cinema tem alma? B.Horizonte, Itatiaia, 1963.

ARNHEIM, Rudolf. A arte do cinema. Lisboa, Aster, 1960.

BARBARO, Umberto. Elementos de Estética Cinematográfica. Rio, Civilização Brasileira, 1965.

BAZIN, René. Qu'est-ce que le cinéma? Paris, Ed. du Cerf, 1958-1963 - 4 volumes.

BEGOÑA, Mauricio de. Elementos de Filmologia, Madir, Ediciones Marata, 1956.

BERNARDET, Jean Claude. Brasil em tempo de cinema. Rio, Civilização Brasileira, 1967.

CHARTIER, J.P. & DESPLANQUES, R.P. Iniciação ao cinema. Rio, Agir, 1953.

COUTINHO, Evaldo. A imagem autônoma: ensaido de teoria do cinema. Recife, Ed. Univers. UFPE, 1972

ECO, Umberto. A obra aberta. S.P. Perspectiva, 1969

EHRENZWEIG, Anton. A ordem oculta da arte. Rio, Zahar, 1969.

GRUNEWALD, José Lino (org.) A idéia do cinema. Rio, Civilização Brasileira, 1969.

HUYGHE, René. Os poderes da imagem. S.Paulo, Difel, s.d.

EISENSTEIN, S.M. Reflexões de um cineasta. Rio, Zahar, 1971.

ESCUDERO, Garcia. Cinema e problema social. Lisboa, Aster, s.d.

FISCHER, Ernst. A necessidade da arte. 2 ed. Rio, Zahar, 1969.

LAWSON, John Howard. O processo de criação no cinema. Rio, Civilização Brasileira, 1967.

LOOGER, Guido. Elementos de cinestética. Rio, Agir, 1957.

LOTMAN, Yuri. Estética e semiótica do cinema. Lisboa, Editorial Estampa, 1978.

MANVEL, Roger. O filme e o público. Lisboa, Arter, s.d.

MARTIN, Marcel. A linguagem cinematográfica. Belo Horizonte, Itatiaia, 1963.

MAY, Renato. A aventura do cinema. Rio, Civilização Brasileira, 1967.

MEC-INC/EMBRAFILME. Rev. Filme Cultura nºs 1 a 33.

MENEZES, José R. Caminhos do Cinema. Rio, Agir, 1958.

METZ, Christian. A significação no cinema. S. Paulo, Perspectiva-USP, 1972.

MITRY, Jean. Esthétique et psychologie du cinéma. Paris, Ed. Universitaires, 1963-65 2 volumes.

MORIN, Edgar. Le cinéma ou l'homme imaginaire. Paris, Ed. de Minuit, 1956.

NEVES, David E. Cinema novo no Brasil. Petrópolis, Vozes, 1966.

ONIMUS, J. A arte e a vida. S.P. Ed. Paulinas, 1970.

PETERS, J.M.L. L'éducation cinématographique. Paris, Unesco, 1961.

READ, Herbert. As origens da forma na arte. Rio, Zahar, 1967.

READ, H. Arte e alienação. Rio, Zahar, 1968.

REISZ, Karel & MILLAR, Gavin. A técnica de montagem cinematográfica. Rio Civ. Brasileira, 1978.

RITTNER, Maurício. Compreensão do cinema. S. Paulo, Buriti, 1965.

SADOUL, Georges. História do cinema mundial. São Paulo, Martins, 1964.

STEPHENSON, Ralph & DEBRIX, J.R. O cinema como arte. Rio, Zahar, 1969.

VIANY, Alex. Introdução ao cinema brasileiro. Rio, Inst. Nacional do Livro, 1959.

XAVIER, Ismail. O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência. Rio, Paz e Terra, 1977.