

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS
CENTRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO

**Velocidade e Montagem:
possibilidades de comunicação da aceleração do tempo no cinema**

Cynthia Schneider

Dissertação de Mestrado
Orientadora: Profa. Dra. Miriam de Souza Rossini

São Leopoldo, fevereiro 2006

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS
CENTRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO

**Velocidade e Montagem:
possibilidades de comunicação da aceleração do tempo no cinema**

Cynthia Schneider

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – Unisinos, como requisito parcial para obtenção do grau de mestre.

Dissertação de Mestrado
Orientadora: Profa. Dra. Miriam de Souza Rossini

São Leopoldo, fevereiro 2006

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca da
Universidade do Vale do Rio dos Sinos

S358v Schneider, Cynthia
Velocidade e montagem: possibilidades de comunicação da
aceleração do tempo no cinema / por Cynthia Schneider. – 2006.
114 f.

Dissertação (mestrado) — Universidade do Vale do Rio dos
Sinos, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2006.

“Orientação: Prof^a. Dr^a. Miriam de Souza Rossini, Ciências da
Comunicação”.

1. Montagem cinematográfica - velocidade. 2. Processo
midiático. 3. Tecnologia digital. 4. Cinema. I. Título.

Catálogo na Publicação:
Bibliotecária Eliete Mari Doncato Brasil - CRB 10/1184

BANCA EXAMINADORA

Profª Dra. Miriam de Souza Rossini

Orientadora

Profª Dra. Suzana Kilpp

Unisinos

Profª Dra. Cristiane Freitas Gutfreind

PUCRS

São Leopoldo, fevereiro 2006

AGRADECIMENTOS

À Unisinos, pela oportunidade;

A CAPES, pela aposta;

A minha orientadora, pela dedicação e incentivo;

A todos os professores e funcionários do PPG, pela seriedade e competência;

Aos colegas de jornada, pelo exemplo de vontade e persistência;

Aos meus pais queridos, Eliane e Sérgio, pelo apoio possível e impossível;

Ao trio Ricardo, Valéria e Gabriel, pelos melhores momentos no *set*;

A Mariza Capriotti pela leitura atenciosa;

Aos colaboradores de todas as cidades, reais e virtuais, pela cumplicidade de hoje e sempre;

Aos amigos queridos Tereza Prado, Renata Candelot e Juan Tomas pela paciência em esperar o fim do *trailer*, para começar, enfim, o filme.

Para Gabriel

Vós que entraís no inferno das imagens,
perdei toda esperança.

Abel Gance

RESUMO

Este estudo tem como objetivo refletir sobre as acelerações temporais em produtos midiáticos cinematográficos de longa-metragem realizados a partir dos anos 90. O método utilizado foi a análise fílmica, aplicado ao estudo de caso de um filme brasileiro, *O Invasor*, do diretor Beto Brant (2001). A análise das táticas da montagem articuladoras do tempo acelerado do filme foi realizada após a organização de quatro modalidades técnicas de velocidade, desenvolvidas a partir da teoria social de Paul Virilio, que aponta a função da tecnologia na sociedade da informação, em especial da “máquina de visão”, ou “máquina de velocidade absoluta”. Foram relacionados ainda conceitos de tempo, velocidade e sociedade; definições de ritmo, função e técnicas da montagem; e princípios tecnológicos do cinema ótico, do vídeo e das tecnologias audiovisuais digitais que facilitaram a aproximação convergente da produção nos diferentes suportes audiovisuais.

Palavras-chave: velocidade, montagem, tecnologias digitais

ABSTRACT

The objective of this research is to reflect on the possibilities of the acceleration of time in media film products produced after the 90s. The chosen method was film analysis, applied to a case study of a Brazilian movie, *O Invasor*, directed by Beto Brant (2001). The analysis of the editing tactics that articulates the acceleration of time on the movie was done after the organization of four technical categories of velocity, developed from the arguments of Paul Virilio's social theory, that indicates the function of technology in the information society, specially the “vision machine”, or “absolute velocity machine”. Other concepts were also related such as time, velocity and society; definitions of rhythm, functions and techniques of editing; and also technological principles of optical film editing, electronic video and digital audiovisual techniques that made possible the converging approach to film editing in different audiovisual systems.

Key-words: velocity, editing, digital technology

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1. TEMPO, VELOCIDADE E SOCIEDADE	19
2. VELOCIDADE EM PAUL VIRILIO	40
2.1 CONCEITUANDO AS MODALIDADES TÁTICAS DE VELOCIDADE	46
2.1.1 Profundidade de tempo	48
2.1.2 Desdobramento do ponto de vista	51
2.1.3 Hibridismo	53
2.1.4 Camuflagem	54
3. VELOCIDADE E MONTAGEM	56
3.1 FUNÇÕES	58
3.2 TÉCNICAS	63
3.3 TECNOLOGIAS	68
4. O INVASOR E AS CATEGORIAS DE VELOCIDADE	74
4.1 O INVASOR: CONTEXTUALIZAÇÃO DA PRODUÇÃO	74
4.2 O INVASOR: AS MODALIDADES TÁTICAS	79
4.2.1 Camuflagem: Contratando Anísio	83
4.2.2 Hibridismo: Na cena do crime	87
4.2.3 Desdobramento do ponto de vista: À beira da piscina	90
4.2.4 Profundidade de tempo: Na balada	95
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	98
6. BIBLIOGRAFIA	102
7. GLOSSÁRIO	108
8. ANEXOS	110

INTRODUÇÃO

A dissertação *Velocidade e Montagem: as possibilidades de comunicação da aceleração do tempo no cinema* insere-se na linha de pesquisa Mídias e Processos de Significação do Programa de Mestrado da Unisinos – Universidade do Vale do Rio dos Sinos e foi realizada sob orientação da Profa. Dra. Miriam de Souza Rossini. O tema geral trata da aceleração do tempo, enunciada em produtos midiáticos cinematográficos a partir da década de 90. Com o estudo de caso das marcas da montagem relacionadas aos deslocamentos temporais em um filme brasileiro, *O Invasor* - puderam ser identificadas e analisadas as possibilidades comunicacionais das combinações táticas do fenômeno da aceleração do tempo num produto da mídia cinema.

O problema desta pesquisa foi desenhado a partir da seguinte pergunta: por que os filmes estão cada vez mais rápidos? Após investigação inicial, a questão foi recortada para o seguinte foco: qual a competência da montagem cinematográfica para a construção da velocidade filmica? A discussão sobre os processos comunicativos enunciados nos filmes da produção mundial recente direcionou a pesquisa para a seguinte pergunta: quais as artimanhas estratégicas e táticas da montagem, enquanto processo tecnológico indissociável do cinema ficcional, para criar a noção “dromológica” no filme?

A palavra “dromologia” e suas variações utilizadas neste trabalho são neologismos criados por Paul Virilio a partir da palavra grega “dromo”, que tem como sentido principal “corrida”. A palavra não existe na língua portuguesa, mas é utilizada neste trabalho com o sentido impresso por Virilio tendo por propósito, inicialmente, estudar a lógica da corrida cujo referencial é a produção de velocidade. Este

conceito, diretamente vinculado à pertinência da tecnologia, leva a um questionamento do sentido de vertigem atribuído aos produtos midiáticos audiovisuais recentes.

Para compreender o fenômeno da velocidade no cinema, do “ritmo ofegante e furioso” (VIRILIO, 1993, p. 125) com que nos acostumamos a perceber os acontecimentos, foi selecionado este conceito de dromologia. A partir da idéia esboçada por VIRILIO, na qual “o tempo que muda é a velocidade que se modifica e a história que muda de lugar e que atinge, finalmente, um limite insuperável de aceleração” (1993, p. 125), investigo o papel da montagem no filme como o elemento norteador da dissertação. Primeiro, por ser a montagem o elemento técnico do cinema por excelência e, depois, por “possibilitar uma relação altamente refinada entre o tempo e o espaço”, produzindo noções de velocidade, para que “os movimentos sejam lentos apenas quando isso é conveniente”. (CARRIÉRE, 1994, p. 107)

O tempo, este indefinível mas inevitável parceiro da sociedade em todas as épocas, parece ter se transformado num elemento essencial para a reflexão sobre os processos midiáticos atuais, daí ser importante a compreensão da aceleração rítmica, que leva o espectador de cinema às hipnóticas experiências áudio-imagéticas excessivas. Longe de ser um questionamento exclusivo do século XXI, as relações da arte e da mídia com o tempo já mostraram representativas preocupações em outros períodos históricos. Os futuristas, como no exemplo do manifesto assinado por Marinetti, fizeram do movimento percebido em sua velocidade a bandeira de sua vanguarda artística.¹

¹ O quadro *Nu descendo a escada* de Marcel Duchamp é outra referência ao tema que, ao conceito de velocidade acrescentou uma visão mais política. Virilio (1996, p. 10) cita Kerouac e Paul Morand como autores preocupados com o tema da velocidade na literatura e, depois, “Marshall McLuhan, que deu um passo nesta direção – e isso é tudo”. Acrescento ainda que BENJAMIM aponta vinculação política à velocidade do cinema, e

O filósofo Walter Benjamin, ao refletir sobre o cinema, diz que

“é a forma de arte correspondente à vida cada vez mais perigosa que levam os contemporâneos. A necessidade de se submeter a efeitos de choque é uma adaptação das pessoas aos perigos que as ameaçam. O filme corresponde a alterações profundas do aparelho de percepção, alterações como as com que se confronta, na sua existência privada, qualquer transeunte no trânsito de uma grande cidade, ou como as que, numa perspectiva histórica, atualmente, qualquer cidadão experimenta”(1992, p. 107)².

Este texto demonstra que, na primeira metade do século XX, BENJAMIM já ponderava que a noção de velocidade no cinema articula-se com grandes referências às condições cotidianas do fruidor. Além de notar a tendência cinematográfica de “chocar” a percepção do espectador - no que a velocidade hoje passou a ser um item indispensável -, a idéia de aproximação do sentido da velocidade com a guerra começava a tomar forma nos conceitos do autor: “*Fiat ars - pereat mundus*”³, diz o fascismo e, como Marinetti reconhece, espera que a guerra forneça a satisfação artística da percepção dos sentidos alterados pela técnica” (1992, p. 113).

A possibilidade de aproximação do cinema e da guerra pelo conceito de velocidade foi revisitada por vários autores, como MORIN, na obra *Cinema ou o Homem Imaginário*, datada originalmente de 1956: “O cinema não pode dissociar-se do movimento revolucionário – nem das contradições que existem no seio desse movimento – em que a civilização é arrastada” (1997, p. 242). Também VIRILIO preocupa-se com o tema, primeiro em *Velocidade e Política*, livro publicado originalmente em 1977, e posteriormente em *Cinema e Guerra*. Nestes livros ele

que DELEUZE e BERGSON devem também ser citados por suas reflexões sobre o tempo e a velocidade, apesar do foco desta dissertação caminhar no sentido das estratégias e táticas tecnológicas discutidas por VIRILIO.

² A edição do texto *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica* utilizada como referência para esta dissertação é de uma editora portuguesa de Lisboa. Por esta razão, foi substituída a versão do tradutor das palavras *apercepção* por *percepção* e *actualmente* por *atualmente*.

³ “Que a arte se realize, mesmo que o mundo deva perecer”. (BENJAMIM, 1992, p. 113)

desenvolve sua teoria social, partindo da idéia de mudança de perspectiva da sociedade quanto à velocidade, mais do que ao tempo, vinculada às revoluções contemporâneas potencializadas pelas novas tecnologias. “Derivada das figuras e figurações da realidade física, a teoria científica – que subentende o esforço militar – alcançaria em meio século as aspirações surrealistas de uma cinemática desconhecida: a completa destruição dos campos da percepção”, teoriza VIRILIO (1983, p. 49), ao relacionar cinema e guerra. Sendo o conceito de mudança de percepção associado à velocidade, e passível de ser organizado numa economia política que permite a VIRILIO articular velocidade e política, considero que uma análise das relações entre velocidade e cinema elaborada a partir de uma teoria social pode trazer alguma contribuição para os estudos fílmicos.

O objetivo geral da dissertação é, portanto, desenvolver uma reflexão sobre as acelerações temporais nos filmes de longa-metragem da produção recente, fato que se acentua a partir dos anos 90. Para isto, foi realizado um estudo de caso de um filme brasileiro, *O Invasor*, do diretor Beto Brant (2001). A análise das estratégias e táticas articuladoras da velocidade no filme visa a compreender por que atualmente se diz que os filmes parecem cada vez mais rápidos. A citação de CARRIÉRE, “todo meio de comunicação adapta o tempo – este conceito é indefinível mas sem o qual nenhum outro conceito poderia existir – às suas necessidades próprias e permutações” (1995, p. 107), contribui para compreender o direcionamento dos objetivos específicos da pesquisa, uma vez que as relações entre tempo, velocidade e montagem são totalmente pertinentes aos suportes midiáticos. Os objetivos específicos são os seguintes:

1. Compreender as lógicas de tempo e velocidade no audiovisual a partir de teorias sociais e de pós-modernidade;
2. Desenvolver um modelo de análise “dromológica” que proporcione a leitura dos deslocamentos temporais deixados num filme pela montagem, sob o ponto de vista de quatro **modalidades táticas**, que são combinações dos recursos da montagem para comunicação da aceleração do tempo, definidas a partir de conceitos de Paul Virilio;
3. Identificar e compreender os conceitos teóricos e os processos tecnológicos de **montagem** nos suportes audiovisuais óticos, analógicos e digitais;
4. Aplicar o modelo de análise a um estudo de caso, o filme *O Invasor*, para compreender as lógicas articulatórias da montagem que promovem sentido de **velocidade** ao filme.

Os aportes teóricos fundamentam os conceitos centrais de acordo com os objetivos específicos citados: montagem cinematográfica e ritmo, velocidade, hierarquização de táticas e estratégias, além das teorias da análise fílmica. Foram tomados como referência teórica e bibliográfica os seguintes conceitos e autores:

- 1) Devido à teoria de Paul Virilio selecionada para nortear este trabalho ter caráter social, foi promovido um diálogo entre autores deste campo que discorrem sobre o tema do tempo como Norbert Elias; pós-modernidade e imagética urbana como Massimo Canevacci e Mike Featherstone; além de

tecnologia como Walter Benjamin. A intenção foi demonstrar que o tempo não é algo pré-existente na natureza, que a montagem é uma articulação inerente a todos os aspectos da comunicação audiovisual urbana e que a experiência da vida em sociedade é que gera o entendimento do tempo rápido ou lento;

- 2) A velocidade é um tema caro para o teórico Virilio. O próprio termo “dromologia” criado pelo autor aparece em mais de uma obra sua e norteia o sentido teórico da investigação. Para o autor, “a máquina de visão transformou-se numa máquina de velocidade absoluta”, conceito tensionado aos filmes de ficção que, em muitas situações, usam recursos do cineverdade para simular o tempo real. Os seguintes conceitos de Virilio foram articulados em modalidades táticas: camuflagem, hibridismo, profundidade de tempo e desdobramento do ponto de vista.

- 3) Para atingir o objetivo específico da identificação conceitual e as mudanças nos processos tecnológicos de montagem, parti da sistematização de Jacques Aumont (1995, p. 67, 68 e 69), que aborda a montagem produtiva em três funções principais: sintática, semântica e rítmica, sendo esta última responsável pela combinação de dois ritmos heterogêneos, que são os temporais e os ritmos plásticos. Esta teoria foi articulada aos conceitos práticos de montagem de Leone (2005) e Murch (2004), para entendimento do papel da convergência tecnológica na aceleração do tempo filmico pela montagem.

4) Um modelo de análise “dromológica”, desenvolvido a partir de quatro modalidades táticas derivadas dos conceitos de Paul Virilio, foi aplicado ao estudo de caso. Entende-se que a estratégia geral do filme analisado é promover a percepção da aceleração do tempo e para isto são usadas as ações pontuais da montagem como: tipologia e duração dos planos, pontos de vista, cortes e transições. Estas ações, quando combinadas numa cena podem revelar a mediação da dromológica por uma modalidade tática.

O interesse pelas artimanhas da montagem para exprimir a noção de velocidade no filme surgiu a partir de minha experiência como docente nas disciplinas de audiovisual em cursos de graduação em comunicação e pós-graduação (*Latu sensu*) em audiovisual na PUCPR e UnicenP, em Curitiba, entre os anos de 2000 e 2005. Avaliando roteiros, videocliques, *remakes* de cenas de filmes, audiovisuais publicitários, experimentais e institucionais produzidos por alunos, percebi que a crescente acessibilidade às tecnologias digitais tem sido responsável por uma parte considerável das tomadas de decisão – tanto conceituais quanto operacionais – dos novos realizadores.

Em âmbito geral, esses realizadores têm demonstrado preferência pelo repertório de produtos audiovisuais norte-americanos (ALVETTI;SCHNEIDER, 2004). O filme parece ser entendido a priori como produto para a cultura de massa e fica evidente uma certa noção de lugar comum que associa o filme de longa-metragem de qualidade técnica à velocidade, apresentando cortes rápidos, excesso de ações e intenção de não-linearidade. O produto cinematográfico, para estes

⁴ ALVETTI, Celina; SCHNEIDER, Cynthia. **A contribuição do cinema americano na produção de filmes universitários. O caso do núcleo da PUCPR.** Pesquisa apresentada no 1º Colóquio Brasil-estados Unidos de Estudos Comunicacionais, janeiro de 2004, na Universidade do Texas, em Austin.

realizadores, tende em sua maioria a estender mais e mais os limites do estresse dos sentidos já saturados com a velocidade da vida cotidiana e dos próprios filmes.

Existe uma lógica generalizada associada à idéia de que a produção digital de cinema necessariamente reduz custos e torna a realização cinematográfica mais ágil, permitindo mais cortes em menos tempo de edição e torna o filme mais viável financeiramente. Da mesma forma, há um conceito percebido a priori sobre os filmes da era digital, quase como se fosse possível subentender que há uma nova economia das imagens digitais: menos tempo, mais imagens. Esta situação é sustentada também pelo fato de que há poucas pesquisas específicas sobre o tema, ou seja, a pesquisa acadêmica não tem acompanhado o ritmo do surgimento de novos produtos, que igualmente são afetados pela convergência das tecnologias midiáticas.

“Que todas as coisas que consideremos habituais nos inquietem”, disse Brecht. É aqui que principia a ciência do homem. Aqui deve principiar também a ciência do cinema”. A citação e o comentário de Morin (1997, p. 21) evidenciam que a motivação e a relevância do tema da pesquisa podem se confundir em vários momentos. Para Virilio, sua obra *Velocidade Política* é menos importante do que o tema que ela pretende discutir. Para o filósofo francês Deleuze, que resgatou as teorias do filósofo do século XIX Henri Bergson para tensioná-las ao cinema nas suas obras *Imagem-movimento* e *Imagem-tempo*, a relevância de seus estudos está no entendimento que o cinema é responsável por uma nova pedagogia da percepção. No caso desta dissertação, a relevância se dá pelo exercício de relacionar uma teoria social e um produto midiático como o filme que colabora para a formação e o condicionamento de percepções audiovisuais. Por outro lado, é uma mídia menos investigada na área da comunicação em detrimento do fenômeno

imediatista da televisão. Considero que os estudos do cinema enquanto mídia têm relevância contemporânea, exatamente por manifestar as tendências plásticas decorrentes das possibilidades híbridas dadas pela convergência tecnológica.

Uma mudança rápida como nunca antes na história, se comparada a outras revoluções como a industrial, é vivenciada pela sociedade contemporânea, que passa a centrar sua força capital na informação. A transição “está acelerando-se através da rápida *convergência* de sistemas de comunicação e tecnologias da informação” (STRAUBHAAR, p.2, *grifo nosso*). Para os produtos midiáticos, a digitalidade emergente, materializada nas tecnologias integradas computacionais e de alta capacidade, tem proporcionado grandes mudanças, seja em termos de produção ou de resultados plásticos. A especificidade desta dissertação diz respeito à velocidade no cinema devido à montagem, caracterizada por um período radical de mudanças tecnológicas. A atual convergência tecnológica da montagem cinematográfica trouxe mudanças significativas a todo o processo de realização, permitindo inclusive novas possibilidades de relação com o tempo, gerando para as teorias e práticas da montagem fílmica um espaço renovado de produção de sentidos.

O modelo de análise “dromológico” desenvolvido para o estudo do filme *O Invasor* seguiu os seguintes passos metodológicos: 1) transcrição do roteiro literal das cenas selecionadas; 2) ambientação das cenas em relação à totalidade do filme; 3) decupagem técnica dos elementos audiovisuais pertinentes à montagem; 4) análise do enquadramento das cenas nas 4 modalidades táticas priorizadas. O estudo de caso foi escolhido porque permite compreender as estruturas internas do filme, além das diferentes possibilidades de combinações táticas e estratégicas num produto comunicacional.

A estrutura geral da dissertação foi definida de forma a apresentar os conteúdos teóricos utilizados para o desenvolvimento da análise de um produto cinematográfico com características dromológicas. No primeiro capítulo, são introduzidas as idéias de teóricos da pós-modernidade como Featherstone e Canevacci, que também analisam a questão do tempo e da velocidade na sociedade. No segundo capítulo, a abordagem do tema da velocidade em Paul Virilio apresenta as principais idéias deste autor e as modalidades táticas definidas a partir dos conceitos do autor e que serão utilizadas para a análise fílmica.

O terceiro capítulo apresenta os temas da velocidade e da montagem, principalmente de acordo com Aumont. As novas tecnologias do cinema são indicadas em suas características específicas para um melhor entendimento do papel da máquina na aceleração plástica do tempo no filme de ficção, a partir das experiências de montagem de Leone e Murch. O quarto capítulo traz a análise de um filme de ficção de longa metragem, *O Invasor*, como uma oportunidade para um estudo mais aprofundado das quatro modalidades táticas da montagem relacionadas ao tema da velocidade.

O trabalho também inclui um glossário dos termos técnicos utilizados e, como anexos, foram incluídos os roteiros literais das cenas analisadas.

1. TEMPO, VELOCIDADE E SOCIEDADE

“O que se modifica no curso de um processo civilizador são os modelos sociais de autodisciplina e a maneira de inculcá-los no indivíduo, sob a forma do que hoje chamamos de “consciência moral” ou , talvez, “razão”. (ELIAS, 1998, p. 116)

A questão do tempo sempre esteve presente na filosofia ocidental, apesar de ter sido intensificada, até mesmo de forma exagerada, pelos teóricos da pós-modernidade. Ao ultrapassar os limites das ciências tidas como exatas, as reflexões temporais foram evidenciadas nas obras de diversos pensadores contemporâneos no que diz respeito às manifestações sociais, políticas, culturais e, especialmente, tecnológicas do final do século XX.

Mesmo com a multiplicidade dos enfoques, os pesquisadores continuam sem uma explicação consensual para o tempo. “*Se não me perguntam, sei; se me perguntam, não sei*”⁵. A célebre frase do bispo de Hipona, Santo Agostinho, continua atual, ou seja, o tempo ainda é indefinível, mesmo que pareça existir uma explicação comum a todos os observadores. Mas nem os esforços dos cientistas em medir o tempo, seccioná-lo em anos, em convenções climáticas como os meses de verão e inverno, controlá-lo por meio de relógios e cronômetros trouxe uma resposta.

No centro da discussão há que se considerar que o tempo é uma invenção subjetiva do homem para possibilitar uma “regulamentação das relações entre os homens”. (ELIAS, 1998, p. 10) O tempo não é algo pré-existente na natureza, mas uma expressão que relaciona duas ou mais situações alinhadas, que

⁵ “*Si nemo a me quærat, scio; si quærent explicare velim, nescio*”, in AUGUSTINE, ST. *The Confessions of St. Augustine* (Confessiones). New York, Pocket Books, 1952.

ao se referenciar mutuamente nos permitem a noção de continuidade, de percepção do antes e depois, do sentido cronológico. Elias enfatiza que “o sujeito não tem capacidade de forjar, por si só, o conceito de tempo” (1998, p. 11) e crê que desde que o homem passou a utilizar noções práticas como as horas, a idéia de tempo foi apreendida em convivência com os outros membros da sociedade e mudou de acordo com os vários períodos e formações sociais no decorrer da história. É certo que a padronização temporal tornou-se importante para reger as atividades do dia-a-dia devido à necessidade de organização social, que na atual época de consumo, move-se intercalando dois tempos principais: o tempo do trabalho e o tempo livre. (BAUDRILLARD, 2003, p. 161) Uma categorização que, em verdade, não se afasta da noção temporal própria da modernidade, onde o tempo mesmo sem ser homogêneo é caracterizado pelo agendamento das atividades sociais, incluindo-se aí o tempo livre, cada vez mais pautado pela mídia.

“Sentimos a pressão do tempo cotidiano dos relógios e percebemos – cada vez mais intensamente à medida que envelhecemos – a fuga dos anos no calendário. Tudo isso tornou-se uma segunda natureza e é aceito como se fizesse parte do destino de todos os homens. E esse processo cego continua seguindo pelo mesmo rumo(...)” (ELIAS, 1998, p. 11,)

Esta idéia que pressão exercida pela noção de tempo mostra a relação dos indivíduos com a pressa. Quando utilizada para analisar os meios audiovisuais e seus produtos midiáticos, este conceito pode trazer alguma luz sobre o problema da velocidade. Da mesma forma como o faz Elias na referida citação - em que ressalta a relação pessimista, de pressa e impotência do homem perante o tempo - outros teóricos alçam a intensidade com que as sociedades ocidentais se organizaram em relação ao tempo à condição de grande responsável por um certo cegamento dos sentidos. No caso de Virilio, isto é creditado não exclusivamente a um conceito

genérico de tempo, mas à noção de aceleração do tempo como uma nova dimensão, a *velocidade*.

A *pressão do tempo* social contempla um conceito intrínseco que pode ser traduzido por *intensidade* e que, na contemporaneidade, passa a agregar um peso quantitativo, numa relação direta com o excesso. Tal situação pode ser percebida na relação atual da produção e encadeamento das imagens, sons e outros tipos de informações midiáticas com as frações de tempo. Virilio chega mesmo a criticar o excesso de estímulos audiovisuais como responsável pela constituição simbólica não mais da informação, mas da desinformação. “Nossos sentidos não percebem nada de extremo. Barulho demais nos ensurdece. Luz demais nos ofusca. As quantidades extremas nos são inimigas. Não sentimos mais, sofremos”. (VIRILIO, 1993, 114)

Indispensável acrescentar que neste contexto a tecnologia é uma aliada da aceleração do tempo, visto que a mídia audiovisual eletrônica – que ganhou espaço nas discussões acadêmicas em detrimento do cinema nos anos recentes, e que em sua função primeira é um processo de mediação tecnológica que cada vez mais enfatiza o “tempo real” dos acontecimentos – destacou o papel de interface e validação cultural entre os vários campos do conhecimento. A velocidade com que as informações são dissipadas remetem à questão da substituição do espaço pelo tempo, noção bastante explorada por Virilio. O sentido desta afirmação repousa sobre o fato de que as transmissões ao vivo, próprias da tecnologia do vídeo, outrora analógico e agora digital, aproximam de tal forma o “real” da “imagem do real” produzida num local distante que a própria noção de espaço deixa de existir, sendo substituída pela dimensão de velocidade temporal. Daí a preferência pelo tratamento da questão da aceleração ou desaceleração do tempo nesta dissertação

– entendida como velocidade, intensidade ou excesso temporal proporcionado pela tecnologia da máquina audiovisual – em detrimento da adoção de um conceito genérico de tempo.

Uma condição precisa ficar clara quanto às escolhas teóricas propostas por Virilio e a utilização destes conceitos neste estudo. Em suas análises, o filósofo refere-se a uma característica dos meios televisivos, que considero como um recurso tático fortemente responsável pelo condicionamento da percepção áudio-imagética do espectador contemporâneo, pela banalização e pelo acúmulo de imagens, e pela eliminação das distâncias. Destaco que o “mostrar ao vivo” não é uma tática própria do cinema, exatamente por questões tecnológicas, mas colabora para a industrialização da visão, para a formação de um automatismo da percepção, uma vez que o aprendizado do olhar do espectador de cinema se dá também pelo consumo diário de produtos da televisão.

Apesar de que o cinema nasceu como uma arte documental - o que pode ser observado nas produções dos irmãos Lumière que mostram cenas comuns e cotidianas - os filmes aos quais me refiro neste trabalho, de construção narrativa ficcional de longa-metragem, seguem processos de realização que implicam ainda, em sua quase totalidade, na captação de imagens por câmeras ópticas de película fotoquímica geralmente de 35 mm, que depois precisam ser reveladas e montadas. Esta última etapa é o tema abordado no capítulo 3 desta dissertação quando me refiro à convergência das tecnologias e ao hibridismo tecnológico entre televisão e cinema, pois as novas tecnologias têm permitido, com uma velocidade destacada, a aproximação dos processos de montagem entre as mídias óticas, eletrônicas e digitais. Mas o fato de o cinema não possuir a característica de simultaneidade, de mostrar instantaneamente, não quer dizer que ele não utilize outras táticas para

simular o efeito de “tempo real” e que deixe de se utilizar deste lugar comum que os realizadores sabem que pertencem ao repertório audiovisual do espectador-telespectador.

É esta dinâmica midiática da manipulação artificial do tempo através da montagem de imagens audiovisuais que solicita o questionamento sobre o tempo. A possibilidade aparentemente infinita da flexibilização do tempo no cinema me fez optar por teorias que entendem que o tempo não existe porque não é um dado objetivo ou estático como propôs Newton, nem tampouco uma estrutura que impregna o espírito a priori, como queria Kant. Para Elias (1998), o tempo pode ser caracterizado como um símbolo social, resultante de um processo de aprendizagem. Mas então, esse sujeito inexistente, o tempo, que todos acabam por conhecer mas não conseguem explicar, seria na verdade um anti-herói, um protagonista mau dos processos comunicativos?

Várias sociedades tentaram explicá-lo por mitologias. No mundo ocidental, a mitologia mais conhecida é a do mito grego de Crono⁶, deus do tempo, que tem um lado bom, por ser ousado e libertador, mas também tem um lado mau, pois acaba se transformando no próprio líder autoritário que destronou para assumir seu poder. Essa narrativa mitológica é interessante pois o tempo, Crono, é em verdade um devorador dos próprios filhos. Deus do tempo, pertencente à primeira geração divina, ele é um Titã⁷, filho da união entre Urano (céu) e Géia (Terra). Assim

⁶ Segundo BRANDÃO não há etimologia certa para a grafia da palavra, que em grego, seria *Krónos*. A forma Crono foi adotada neste trabalho conforme também citada por BRANDÃO. “Por um simples jogo de palavras, por uma espécie de homonímia forçada, Crono foi identificado muitas vezes como o Tempo personificado, já que, em grego, *Khrónos* é o tempo. Se, na realidade, *Kronós*, Crono, nada tem a ver etimologicamente com *Khrónos*, o Tempo, semanticamente a identificação, de certa forma é válida: Crono devora, ao mesmo tempo que gera; mutilando a Urano, estanca as fontes da vida, mas torna-se ele próprio uma fonte, fecundando Réia”. (BRANDÃO, 1992, p. 198)

⁷ BRANDÃO opta pela caracterização do termo grego Titã (Titán) que era popularmente aproximado de rei (*títaks*) e rainha (*títéne*), de origem possivelmente oriental e que significaria soberano, rei. O significado para os mitos dos Titãs adequa-se às características violentas, de revolta das vontades terrenas contra o espírito. Os Titãs personificam as forças terrenas, sendo conscientes, revoltados, indomáveis e ambicionam o poder autoritário.

como seus irmãos, Crono foi escondido nas cavidades interiores da terra pelo pai logo que nasceu. Insatisfeita por ver todos os filhos que tinha com Urano aprisionados por sua tirania, Geia forja uma foice e pede ajuda aos filhos. Crono aceita a vingança e castra o pai, Urano, com a foice. Vitorioso, em lugar de libertar seus irmãos, Crono torna-se um déspota como o pai, decidindo engolir os seus decedentes. Isso dura até que ele seja enganado por sua esposa, Réia, que consegue salvar Zeus. Este, conforme profetizado, vinga-se do pai, substituindo-o no Olimpo e libertando também todos os seus irmãos (KERENYI, 2000, p. 30). Salis explica que “devorar os próprios filhos representa o estágio intermediário da criação: eles não são jogados no Tártaro, como na era anterior, quando isso significava um impedimento da criação de seguir seu curso, mas são devorados pela temporalidade, que é Cronos”. (SALIS, 2003, p.213) Urano, o avô, aprisionava os filhos; Crono, o pai, devora seus filhos, demonstrando que a criação agora não é impedida, mas consumida. (SALIS, 2003, p. 213) Zeus, o filho, ao embriagar e aprisionar seu pai, inicia um nova era, mas imediatamente herdeira do “tempo”.

Com esta referência à mitologia, percebe-se que a regência da sociedade pelo tempo, já no entendimento dos gregos, envolvia a preocupação com questões de poder e dominação. Nem tão criadora assim quanto era para os gregos, a era contemporânea dos mortais, tem uma relação com o imaginário mitológico de ser “consumida” pelo tempo, à espreita de uma possibilidade que a liberte, pois comumente entende-o como um inimigo indispensável para a organização de suas rotinas sociais, algumas vezes nostálgico, outras quase “real”, ou ainda como culpado da guerra, se tomado no sentido de velocidade de acordo com Virilio.

O imaginário temporal faz a preocupação de Virilio recair sobre o desenvolvimento tecnológico do audiovisual, quando se refere à “máquina de visão”,

e solicita um questionamento do “desenvolvimento da *imagerie* virtual e sua influência sobre os comportamentos” (1994, p. 86). Uma nova industrialização da visão – ou seja, automatismos estabelecidos para a percepção do cinema ou da televisão - é forjada pela idéia de que “a verdade da ciência contemporânea é menos a magnitude de um progresso que a extensão das catástrofes técnicas que provoca”. (VIRILIO, 1999, p. 9)

Esta valoração pessimista pode ser ilustrada de acordo com algumas manifestações plásticas evidentes nos produtos destas mídias, como a repetição das informações, a duração curta com que são mostradas, ou simplesmente exibidas de outros ângulos, como no caso dos ataques terroristas de 11 de setembro de 2001. A tática da repetição pressupõe uma sintonia com uma estratégia mais ampla, relacionada diretamente à velocidade, uma dimensão mais intensa e talvez assustadora que o tempo. Pensadores apocalípticos como Virilio são inimigos da corrida acelerada da ciência tecnológica, responsável pela ciência do excesso, estimuladora de uma competição delirante: “uma corrida aos desempenhos-limites nos domínios da robótica ou da engenharia genética que, por sua vez, arrasta os diferentes saberes para a trilha de um ‘extremismo pós-científico’ que os afasta de toda razão”. (VIRILIO, 1999, p.10)

Para compreender a relação cotidiana da sociedade ocidental contemporânea com o tempo, pode-se recorrer aos aspectos da *imagerie* pós-moderna proposta por alguns teóricos deste período que se destacaram pelo desenho hábil da relação espaço-temporal. No segundo capítulo deste estudo, abordo as idéias apocalípticas de Virilio, mas neste momento deixo claro estar ciente de que as teorias da pós-modernidade, assim como as de Virilio, não são uma unanimidade entre todos os teóricos e que, apesar de tê-las escolhido para a

fundamentação teórica desta dissertação reconheço suas fragilidades em termos de generalização e em alguns momentos, superficialidade.

Ao considerar como uma das principais características do final do século XX a indissociabilidade entre tempo e espaço, numa referência à teoria da relatividade de Einstein, pode-se entender que aconteceu uma mudança de percepção dos espaços públicos e privados, que gerou também transformações na noção de tempo. Se o excesso é um tema atacado por Virilio (1996), ao destacar a sua origem a partir da formação das cidades, também outro pensador da pós-modernidade, Featherstone (1995), analisa o tempo, com suas características de intensidade, compressão e velocidade, em relação à convivência urbana histórica dos homens nas sociedades. O exemplo escolhido por Featherstone é a feira, espaço que hoje, vale acrescentar, foi preenchido pelo shopping center:

“Da mesma forma que a experiência da cidade, as feiras proporcionavam um imaginário espetacular, justaposições bizarras, confusões de fronteiras e um mergulho numa *melée* de sons estranhos, gestos, imagens, pessoas, animais e coisas. Para essas pessoas, especialmente nas classes médias, que estavam desenvolvendo os controles corporais e emocionais relacionados com os processos civilizadores, esses lugares de desordem cultural, como as feiras, a cidade, o cortiço e a praia, tornaram-se fontes de fascínio, desejo e nostalgia. (FEATHERSTONE, 1995, p.43

O autor refere-se a “espaços de desordem ordenada” (1995, pg. 43) numa consideração que pode ser entendida como a vida imitando a arte, uma ilustração da “montagem” na tarefa cotidiana do cidadão urbano. Da mesma forma que a confusão de ruídos, sons, vozes, mercadorias e passantes acontece numa feira renascentista, este imaginário cultural acaba, cedo ou tarde, tomando seu lugar na produção artística, ou seja, repercutindo o tempo “real” nas formas de montagem na arte. Mas não é certo que isto seja feito de forma coerente, sistemática ou

racional, mas com maior probabilidade pode ser uma recriação. O fenômeno se manifesta também atualmente, tanto na informação ou entretenimento midiático, citando o cinema e a televisão, como na arte. Para Featherstone, manifestações como o *music hall* decorrem da *melée* urbana que se tornou tema central na arte, na literatura e no entretenimento popular. Em outro exemplo, ele demonstra que o surgimento das lojas de departamentos e as grandes exposições que ocorreram a partir da segunda metade do século XIX, como os parques temáticos, contribuíram para “reelaborar elementos da tradição carnavalesca em suas exposições, imagens e simulações de locações exóticas e espetáculos prodigiosos”. (FEATHERSTONE, 1995, p. 43). Utilizo as idéias deste autor, em complementação às análises de Virilio, porque possibilitam compreender as influências para a criação da velocidade por meio de contextos culturais, onde identifica-se algum tipo de montagem como uma constante nas manifestações artísticas.

Se os novos espaços-tempo das cidades, como as lojas de departamentos e as galerias apontadas por Benjamin criaram mundos oníricos, movidos por imaginários de sonho associados aos estímulos capitalistas da novidade e do consumo, evidencia-se que esta ideologia econômico-política está igualmente na base das tendências das manifestações culturais. Nesta situação, a intensidade e o excesso somam-se para materializar a velocidade e não para estimular uma “representação” coerente da vivência do tempo que, segundo Featherstone, “aponta para os fragmentos caleidoscópicos que resistem à representação”. (FEATHERSTONE, 1995, p. 143) Este fenômeno funciona pela evocação dos sonhos, provocando e alimentando a curiosidade através da constante mudança, “onde os objetos aparecem divorciados do seu contexto e submetidos a

associações misteriosas, que são lidas na superfície das coisas.”(FEATHERSTONE, 1995, p. 44)

Walter Benjamin mostrava-se mais otimista em relação às operacionalidades culturais decorrentes do desenvolvimento tecnológico do que muitos teóricos do pós-moderno. Para este autor, a técnica alavanca mudanças em vários aspectos da cultura, mas seu esforço de compreensão do fenômeno mostra-se decisivo: “a reprodutibilidade técnica da obra de arte emancipa-a, pela primeira vez na história do mundo, da sua existência parasitária no ritual”. (BENJAMIN, 1992, p. 83) Trago esta citação porque, na obra de Virilio, é comum a referência ao desenvolvimento tecnológico como nocivo, apesar de indissociável da condição social do homem urbano. Já Benjamin, quando percebe a capacitação técnica da cultura tende a entender a mudança em suas possibilidades positivas, especialmente quando a tecnologia cria uma característica intrínseca à manifestação cultural, como é o caso da reprodutibilidade técnica para o cinema. Não haveria porque especular se Benjamin teria, nos anos contemporâneos, cedido a uma análise tão pessimista como a de Virilio em relação à mídia audiovisual, mas é certo que suas idéias foram também decisivas para o desenvolvimento do pensar tecnológico.

Vários autores que realizaram suas pesquisas a partir dos preceitos benjaminianos, como Baudrillard, constituem um repertório mais apocalíptico das sociedades contemporâneas, como citado no caso de Virilio. Eles destacam nas suas reflexões os aspectos negativos da importância dada para a aceleração tecnófila da segunda metade do séc. XX. Apesar disso, a escolha das teorias de Virilio interessam especialmente devido ao cinema ser completamente dependente da tecnologia, e por ser uma mídia essencialmente ligada aos sons e ao movimento.

Nos últimos anos este movimento traduz-se por velocidade. A existência do cinema deve-se ao fato de que há um aparato tecnológico que permite produzir e editar imagens e sincronizar sons, mesmo que a priori isto não signifique uma vantagem ou desvantagem perante outras manifestações midiáticas. É devido à adoção das idéias de Paul Virilio para esta observação que a ênfase de abordagem recai sobre “as intensidades, a sobrecarga sensorial, a desorientação, a *melée* ou liquefação de signos e imagens, a mistura de códigos, os significantes desconexos ou flutuantes da cultura de consumo pós-moderna ‘sem estética do real’” (FEATHERSTONE, p. 44) e não devido a qualquer herança pessimista do cinema, como por exemplo as idéias de Adorno e Horkheimer em sua Teoria Crítica, que demonizam o cinema exclusivamente como instrumento ideológico das elites. Em lugar de condenar os meios audiovisuais pela evidente questão ideológica, Virilio tenta compreender o fenômeno tecnológico com a ajuda do conceito de velocidade articulado politicamente através da história da organização social nas cidades.

Com a contextualização do tempo contemporâneo em sua condição urbana, busco fundamentar uma idéia que já é bastante clara na obra de Virilio. O filósofo, que também é arquiteto, vê na organização urbanística uma forma evidentemente representativa das relações políticas que são pertinentes para a compreensão da velocidade. Ao citar Goebbels, propagandista do regime nazista, Virilio ressalta que a relação da cidade com o poder público subjuga o ritmo à ordenação política, pois

“o ritmo da metrópole de quatro milhões de almas palpita como um sopro ardente em meio às pregações dos propagandistas... Falou-se aqui uma língua nova e moderna que nada mais tem a ver com as formas de expressão arcaicas e, por assim dizer, populares; este é o início de um estilo artístico inédito, primeira forma de expressão *animada e galvanizante*”(in VIRILIO, 1996, p.20)

A velocidade atrelada à política evoca uma influência contextual tanto nas artes como na mídia, já que controlar o espaço é controlar também o tempo. Virilio crê que o poder político do estado que organiza as cidades é uma forma de opressão, pois “ele é *polis*, polícia’ e confunde a ordem social com ‘o controle da circulação (das pessoas, das mercadorias); e a revolução, o levante, com o engarrafamento, o estacionamento ilícito, o engavetamento, a colisão” (1996, p. 28) Há, no exercício das atividades do estado, um pensamento ordenador, autoritário, militarizado, que deseja que a cidade torne seus fluxos espaço-temporais padronizados para serem facilmente identificados pelo “olhar policial”. (VIRILIO, 1996, p. 31)

“Já é tempo de se render às evidências: a revolução é o movimento, mas o movimento não é uma revolução. A política nada mais é que uma caixa de câmbio; a revolução, apenas o *over-drive*; a guerra “continuação da política por outros meios” seria antes uma perseguição “policial” em maior velocidade, em outros veículos. (VIRILIO, p1996, . 32)

Esta reflexão sobre a relação entre política e velocidade da urbe se faz útil porque o enfoque dado ao cinema neste estudo prioriza a interface midiática deste suporte e não a questão artística. Se a obra de arte pode fluir com uma certa independência, priorizando a abordagem poética, estilística, e de autoria criativa ou inovadora, a abordagem midiática do cinema não pode ignorar que o sistema de autorização dos filmes é coletivo, inserido numa cadeia político-econômica de realização, finalização e distribuição, totalmente dependente das relações de trabalho dadas no ambiente urbano. Com este entendimento Virilio contribui para a fundamentação de minha reflexão sobre as imagens em movimento. O eixo da discussão não é mais apenas o movimento, como se este pudesse se dar no

espaço-tempo, sem que a velocidade o determine politicamente. A revolução do movimento se dá pela tecnologia. No âmbito formal do cinema, é possível associar este contexto de perseguição às idéias de Featherstone, que ressalta a *melée* e a intensificação das informações para compreender o fenômeno da velocidade causada pela montagem. A profusão de informações excessivas e aparentemente desconexas resulta plasticamente de combinações táticas no fazer fílmico, inevitavelmente interpeladas pelo contexto político urbano que serviu como facilitador da impregnação do sentido da aceleração do movimento, numa referência à extensão da percepção. Ou seja, o movimento em si, a velocidade cada vez mais acelerada nos filmes, não é uma revolução, mas a continuação no tempo ficcional – como na metáfora de McLuhan de uma prótese midiática como extensão do homem – do que já é vivenciado no espaço-tempo “real”.

Em suas reflexões sobre a cidade polifônica, Canevacci (1993) refere-se a um argumento destacado por Benjamin que visa explicar o imaginário urbano associado ao princípio da intensidade, resgatando momentos históricos de desenvolvimento técnico. O exemplo é a invenção dos fósforos que inaugurou

“uma série de inovações técnicas que possuem em comum o fato de substituir toda uma complexa série de operações por um gesto brusco. Esta evolução se processa em muitos campos, tornando-se evidente, por exemplo, no telefone, no qual o moto contínuo necessário para se girar a manivela dos primeiros aparelhos foi substituído pelo ato de se levantar o receptor. Entre os inúmeros gestos de acionar, jogar, pressionar, etc., tornou-se particularmente acarretador de conseqüências o disparo fotográfico. Bastava pressionar com um dedo para se fixar um evento num período ilimitado de tempo. O aparelho comunicava instantaneamente o que se poderia chamar de um choque póstumo. Somavam-se a experiências tácteis deste tipo experiências óticas, como as suscitadas pelos anúncios de um jornal, ou pelo tráfego das grandes cidades. Movimentar-se através do tráfego inclui, para o indivíduo, uma série de choques e de colisões. Nos cruzamentos perigosos, ele é invadido por contradições que se sucedem rapidamente, como se fossem golpes de uma bateria. (CANEVACCI, 1993, p. 103)

Visto deste ponto de vista parece até óbvio que a tecnologia tem grande responsabilidade pela substituição do espaço ou da distância pelo tempo, como na concepção de Virilio. Fazer fogo com um único gesto brusco ao acender um fósforo; eliminar a distância entre iniciar e concretizar um telefonema abolindo a manivela do aparelho de telefonia; aprisionar um espaço num tempo ilimitado com um simples disparo fotográfico. Os exemplos mostram que as mais simples tecnologias que aceleraram processos cotidianos da sociedade estavam incentivando uma velocidade acelerada na vida urbana. O cineasta russo Eisenstein, no início do séc. XX, já se referia às explosões para falar de estímulos sensoriais intensos no cinema, da mesma forma que Sun Tsu remetia às táticas de uso do fogo na guerra. Parece cada vez mais claro que a intensidade provocada pelo motor é diretamente proporcional à velocidade. O desaparecimento da manivela ou, no caso do cinema digital, uma substituição tecnológica que já permite dispensar a película fotoquímica e a revelação em alguns filmes, certamente contribui para aproximar os processos de filmagem e finalização. Decorre daí uma situação acelerante segundo a mesma teoria de Canevacci. E por que não dizer o mesmo da agilidade dos disparos fotográficos digitais instantaneamente enviados via telefonia celular para uma grande quantidade simultânea de receptores?

A ordem política das cidades, que teve seu impulsionamento na Idade Média, com o aumento da concentração de habitantes em pólos urbanos, experimenta hoje a carga do excesso de velocidade como os tais “golpes de bateria” citados por Canevacci. O mesmo autor busca outra imagem, desta vez de Baudelaire, para descrever que a experiência do choque faz do homem “um ser que imerge na multidão como se fosse um reservatório de energia elétrica, como um caleidoscópio dotado de consciência”. (CANEVACCI, 1993, p. 103)

Intensidade, velocidade e tecnicidade - ainda que não apresentem a mesma grafia para “cidade”, a materializam quando unidas contextualmente como uma forma holográfica do conceito de urbe de Virilio, que envolve poder e política; ou o de Featherstone que destaca o excesso sensorial; ou o de Canevacci que entende que a técnica submeteu “o sensorial do homem a um *training* de ordem complexa”. Para Canevacci (1993), a questão das características do cinema que mudam a cada período da história é abordada diretamente, como decorrente da convivência no processo urbano. Não é certo que a transposição de um determinado aspecto da sociedade seja facilmente adaptada para a questão midiática, visto que o deslocamento da teoria é bastante complexo, mas é oportuno destacar a consideração do autor: “Chegou, porém, o dia em que o filme correspondeu a uma necessidade nova e urgente de estímulos. No filme, a percepção dos impulsos se afirma como princípio formal, o que determina o ritmo da produção em cadeia e condiciona, no filme, o ritmo da recepção”. (CANEVACCI, 1993, p. 103)

As idéias de Canevacci parecem ainda mais próximas das de Virilio quando aponta que é possível entender o campo visual como um cruzamento relevante entre o set televisivo e o sistema viário, citando como exemplos a cultura *hip-hop*, o *rap*, a *house-music* e a *tecnomusic*; hoje, poderia ser acrescentado o *funk* e a *street dance*. A característica formal deste encontro entre vivência social e forma da cultura pode ser identificada pela “tendência à acentuação dos movimentos por impulsos que envolve todo o sistema perceptivo que resulta na multiplicação dos choques, dos estímulos, ou seja, dos signos por unidade de imagem” (CANEVACCI, 1993, p. 104)

Ao destacar a profusão quantitativa de imagens, Canevacci dá sua definição para o problema tecnológico do cinema: “aquilo que é a linguagem

cinematográfica específica – a montagem, com sua justaposição dos fragmentos visuais isolados entre si – forma o contexto geral (frame) dentro do que é produzida uma escolha epistemológica idêntica”, (1993, p.105), remetendo assim à “arqueologia do choque na percepção urbana”. (1993, p. 104) Com isso, lembrando da substituição técnica do termo *frame* por fotograma no caso do cinema, destaco mais uma vez o papel da educação da percepção audiovisual do cidadão pela vivência social.

Um transeunte junta pedaços de imagens e sons numa composição caótica ao caminhar apressado pela cidade, e isto vai operar no seu repertório para acostumá-lo à configuração caleidoscópica das informações midiática, vai transformá-lo mesmo num produtor de velocidade. Tal vivência estimulou-o a editar, em frente ao seu aparelho de televisão, narrativas sem nexos com pedaços de programas televisivos, filmes cinematográficos e publicitários na era do zapping, com seu próprio controle remoto. Este mesmo cidadão tem hoje muitas outras facilidades tecnológicas domésticas que permitem que ele navegue na internet em várias páginas simultaneamente, com a atenção simultaneamente dividida entre: 1) possibilidades de abrir hyperlinks igualmente imprevisíveis, 2) deixar seu *messenger* ativado a fim de conversar com outros usuários em tempo real, 3) fazer *downloads* e assistir vídeos, filmes e programas de televisão; 4) gerenciar a lista de músicas em Mp3 arquivada na ordem desejada, 5) conferir a chegada de e-mails e tantas outras opções. Num contexto destes, que tipo de montagem cinematográfica comercial poderia ser esperada que não estivesse vinculada à velocidade? A sentença de Canevacci é bastante enfática: “É a metrópole que ‘metacomunica’, através da montagem. A montagem é o pensamento abstrato da metrópole”. (1993, p. 106)

Com estes exemplos, percebe-se que a conexão entre cidade, montagem e cinema se enriquece com o entendimento da velocidade. Harvey (1992) também aproxima seus estudos sobre contemporaneidade do cinema, materializando seus questionamentos em análises de filmes que considero representativos do problema temporal. O autor analisa dois filmes da década de 80 que têm como temática a condição urbana: *Blade Runner*, de Ridley Scott (1982) e *Asas do desejo*, de Win Wenders (1987). Ressalto que igualmente o filme escolhido para análise nesta dissertação tem o meio urbano, a própria cidade, como um dos seus temas, mas a abordagem escolhida para a análise fílmica da velocidade, no caso de *O Invasor*, prioriza outro aspecto: a articulação formal dos elementos técnicos da montagem do filme. Mesmo assim, é importante a observação sobre estes outros esforços para compreender que a relação do tempo com o cinema de ficção é um tema complexo.

Como um dos motivos para examinar o cinema, Harvey justifica que é porque, além de ter surgido “no contexto do primeiro grande impulso do modernismo cultural”, é ele que tem “a capacidade mais robusta de tratar de maneira instrutiva de temas entrelaçados do espaço e do tempo”. (1994,p. 277) O autor evoca características que seriam próprias de uma estética pós-moderna nestes dois filmes, onde o caos de mensagens, signos e a multiplicidade de significações é o resultado “da reciclagem, da fusão de níveis, dos significantes descontínuos, da explosão de fronteiras e da erosão”. Para Harvey, as práticas estéticas e culturais são, sim, suscetíveis à “experiência cambiante do espaço e do tempo”, justamente porque envolvem a “construção de representações e artefatos espaciais” (p. 293) decorrentes do fluxo da experiência humana, ao que acrescento a própria experiência da convivência urbana.

Teixeira Coelho, na obra *Moderno pós-moderno (1995)* chega a utilizar a terminologia *novecento tardio* para o período iniciado há trinta anos (hoje quarenta anos) e aqui denominado como pós-modernidade. Ele aponta como uma pertinente característica do período a *descontinuidade* no cinema, que não seria inovadora, mas “a consequência de um traço de pensamento, da realidade da modernidade” (1995, p. 32). Zigmunt Bauman, em seu livro *Mal-estar da pós-modernidade (1998)*, planta as sementes do que viria a desenvolver nos estudos sobre a característica social da fragilidade dos laços humanos deste período em *Modernidade líquida(2001)* e depois em *Amor líquido(2004)*. Sua teoria tem como eixo comum a descontinuidade e a diversidade como Virilio, Featherstone e Canevacci citados como referenciais, sendo que Bauman destaca o fato de que “vivemos num mundo diversificado e polifônico, onde toda tentativa de inserir o consenso se mostra somente uma continuação do desacordo por outros meios”. (1998, p. 251)

Mas foi em 2004, enquanto Lipovetsky dava entrevistas e fazia palestras em Porto Alegre no período de lançamento de seu livro *Os tempos Hipermodernos (2004)* que percebi mais acentuadamente que o que os pensadores contemporâneos dizem sobre a “superação da modernidade” está de certa forma muito mais próximo dos conceitos de pós-modernidade do que eles querem admitir. Lipovetsky destaca alguns pontos que considero relevantes sobre as mudanças sociais atuais mas que, na verdade, já são questionamentos presentes nos autores “pós-modernos”. Para demonstrar alguns distanciamentos e a aproximações do pensamento de um autor sobre a superação da pós-modernidade, destaco algumas considerações de Lipovetski sobre o tema tempo e velocidade.

Lipovetski dedica o capítulo *Tempo contra tempo, ou a sociedade hipermoderna* ao tema, a procura de mudanças perceptíveis na relação da

sociedade com o tempo no “novo” e atual período. Para este autor, na época rotulada pelo neologismo do pós-moderno, que para ele abrange apenas os últimos 20 anos e que está “um tanto desusado”, foi vivenciada uma temporalidade com características de imediatismo, grandes expectativas em torno dos progressos tecnológicos e “rápida expansão do consumo e da comunicação de massa e surto de individuação” (LIPOVETSKI, 2004, p. 52) Agora, em contraposição a um ciclo que se deu sob “o signo da descompressão *cool* do social”, (p. 52) o autor define que se vive uma modernidade elevada à potência superlativa, com as seguintes características: “modernidade desenfreada, feita de mercantilização proliferativa e ímpeto técnico-científico”.(p. 53) Se o autor faz parecer que esta “nova” era é apenas a maximização das características da própria modernidade, por que haveria motivo para concentrar forças na troca de títulos meramente nominativos? Se tudo para Lipovetski é *hiper* - hipercapitalismo, hiperclasse, hiperpotência, hiperterrorismo, hiperindividualismo, hipermercado, hipertexto - para Virílio, na década de 80, a sociedade do excesso já era questionada sob os mesmos aspectos: o progresso tecnológico. Portanto, o eixo comum desta idéia de hipermodernidade parece apenas perceber que a relação da sociedade com o tempo estreita-se em termos quantitativos.

“A mitologia da ruptura radical foi substituída pela cultura do mais rápido e do sempre mais: mais rentabilidade, mais desempenho, mais flexibilidade, mais inovação”. (LIPOVETSKI, 2004, p. 57) Em contraposição a esta idéia, outro teórico da comunicação, Dominique Wolton (2003) destaca a convivência de diferentes tempos na sociedade. “Não há comunicação sem vivência do tempo: do tempo para se falar, para se compreender, para ler um jornal ou livro, para ver um filme, independente das questões de deslocamento. Sempre há uma duração em um

ato de comunicação”. (WOLTON, 2003, p. 104) Esta relação entre os vários tempos co-existent, o hiperacelerado e o lento, é exemplificada a partir do entendimento que “são os jovens que são adeptos deste tempo curto, homogêneo e comprimido. A experiência da idade reduz na maior parte das vezes o prazer em se ‘conectar’ neste tempo veloz”. (WOLTON, 2003, p.104). Daí extrai-se que o tempo na sociedade não é homogêneo - condição importante para a análise apresentada nesta dissertação - porque ao tentar compreender a forma do tempo rápido produzido pela montagem no filme, percebe-se que ele se dá em relação a um tempo lento, que igualmente é percebido pelo espectador, seja através da vivência ou do repertório de representações culturais do tempo.

Lipovestki, por sua vez, vai retomar este mesmo conceito de co-existências temporais, próprio de todos os períodos históricos, para entender que é “o tempo social que governa nossa época”. Para ele, “é preciso representar a hipermodernidade como uma metamodernidade à qual subjaz uma cronoreflexividade”. (p 77) Destaco que a questão do tempo, como evidenciado pelo estudo das idéias dos autores citados, já relevava o aspecto temporal nos aspectos da sociedade, como política, urbanidade e cultura. O próprio Virilio já tensionou este tema, revertendo o tempo em velocidade para entender o processo de comunicação audiovisual na sua obra *Máquina de visão*.

Um conceito que vale tanto para os pós-modernos como para os hipermodernos, cybermodernos e etc: “um traço da modernidade que, porém, só a pós-modernidade começará a praticar: uma teoria, uma visão de mundo, não supera outra: convive com ela”.(COELHO, 1995, p. 26) Com poucas variações, percebo na maioria das novas teorias anti-“pós-modernidade” uma certa semelhança. É como se

só mudassem o nome, as idéias centrais permanecem, como o fato de a “velocidade ser a grande esperança do ocidente” (VIRILIO, 1996, p.57).

Após esta abordagem geral sobre temporalidade, apresento no próximo capítulo as idéias e as obras de Paul Virilio que foram estudadas para esta dissertação sobre *Velocidade e Montagem*. Também identifico os conceitos e terminologias que fundamentaram a composição das modalidades táticas para a análise da montagem cinematográfica, que foram tensionados a partir de uma teoria social visando à compreensão do fenômeno específico da velocidade num produto midiático audiovisual.

2. VELOCIDADE EM PAUL VIRILIO

“De fato, não há mais ‘revolução industrial’, e sim ‘revolução dromocrática’, não há mais democracia e sim ‘dromocracia’, não há mais estratégia, e sim ‘dromologia’”. (VIRILIO, 1996, p. 56)

A velocidade não é tema exclusivo da obra de Paul Virilio, condição já suficientemente ressaltada na primeira parte deste capítulo, com a aproximação das teorias de outros autores das teorias sociológicas. Mas são quatro conceitos relativos à aceleração do tempo, conforme desenvolvidos por Virilio no texto *Máquina de visão*, que utilizei para forjar as quatro modalidades táticas de velocidade, assim denominadas: 1) profundidade de tempo, 2) desdobramento do ponto de vista, 3) hibridismo e 4) camuflagem. Estas categorias são o ponto de partida para a aplicação metodológica da análise fílmica, que tem como problema a ser investigado a velocidade proporcionada no filme pela montagem.

As idéias dadas pela teoria social presente na obra de Paul Virilio foram selecionadas devido ao enfoque tecnológico dos processos comunicativos audiovisuais. A abordagem de Virilio visa à compreensão de uma dimensão de tempo que é a velocidade, diretamente atrelada às tecnologias de produção e distribuição de produtos audiovisuais. Ao contrário de outros autores que apóiam o desenvolvimento tecnológico com grande otimismo e pretensões previsionistas de uma sociedade, cujas relações com a máquina são imediatamente convertidas em potencialidades — como Pierre Levy — Virilio mostra-se muito mais pessimista, no

sentido mesmo tecnóbofo, ou seja, parece mais claramente incluso na definição de Eco (1998) para aos teóricos apocalípticos⁴.

Em suas obras, Virilio mostra-se um crítico bastante hábil das intenções político-ideológicas presentes nas formas de poder das sociedades ocidentais, destacando o papel da mídia audiovisual, em especial a televisão e o telejornalismo. Arquiteto urbanista, deixa transparecer essa influência, inclusive no que diz respeito à *imagerie*, no sentido de “mundo das imagens”, destacando o papel do olhar e das imagens em suas análises da convivência nas cidades contemporâneas. Não é de se estranhar sua preocupação com os conceitos de espaço e tempo, pois sua crítica fundamenta-se no trânsito comunicativo, processo definido entre a emissão e a recepção das informações. A principal característica de suas idéias sobre a sociedade contemporânea é uma crítica aos meios eletrônicos, enfatizando sua repercussão social, política e cultural, que em geral negativa, segundo o autor.

Virilio apresenta suas idéias de forma ácida e direta, apoiando-se em conhecimentos científicos das mais diversas áreas, que vão desde a literatura, filosofia e arte, à física. O autor não se limita a citar ou tensionar conhecimentos científicos, mas propõe inclusive novos conceitos para entender a comunicação, a partir de categorias inventadas por ele, no âmbito, por exemplo, da física. É o caso da proposição de um intervalo do tipo luz à física, para compreender o fenômeno da velocidade na comunicação. Se, a partir da teoria da relatividade de Einstein, a noção do intervalo espacial para a ciência foi substituída pela de espaço-tempo, já que tempo e espaço passaram a ser entendidos como relativos, Virilio crê que

⁴ Tornou-se um lugar comum das pesquisas acadêmicas o entendimento de Umberto Eco, na obra *Apocalípticos e Integrados*, que categoriza os críticos da cultura de massa entre os otimistas que corroboram e defendem determinados sistemas, chamados integrados, e os que pessimistas discordam e recusa-nos, como apocalípticos, apesar de que Eco afirma que “a fórmula ‘Apocalípticos e Integrados’ não sugeriria a oposição entre duas atitudes, mas a predicação de adjetivos complementares, adaptáveis a esses mesmos produtores de uma “crítica popular da cultura popular”.(ECO, 1998, p. 9)

atualmente deve-se considerar este intervalo do tipo luz, que sintetiza o deslocamento, o transporte, o “trânsito” da sociedade da informação. Isto se dá porque “principalmente para ver, para conceber a realidade dos fatos, é absolutamente necessário ‘pôr na luz’ tanto a duração quanto o espaço”. (VIRILIO, 1994, 102). Por isso, se o átomo temporal era até então considerado binário pela física, Virilio propõe que a nova formação do tempo comunicacional tenha uma noção tripla: um intervalo do tipo espaço, que é negativo; um intervalo do tipo tempo, que é positivo; e um intervalo do tipo luz, que é nulo. Seu exemplo para este terceiro intervalo é justamente a tela da televisão ou do computador.

Além destas considerações sobre as novidades tecnológicas que interferem na percepção de velocidade da comunicação, Virilio cria neologismos, como as variações com prefixo “dromo”; vide os termos “dromocracia” e “dromológica”. Ele também propõe renovação de conceitos terminológicos adaptados a sua idéia da nova dimensão temporal, a velocidade. Percebe-se isto quando ele atualiza a noção de profundidade de campo, própria da fotografia, para um novo termo, a “profundidade de tempo”, mais próxima da lógica que ele defende para as imagens em movimento. Este exercício teórico pode ser bastante criativo, mas faz com que o pensamento de Virilio seja visto como polêmico e até como incoerente. O combate vindo por parte dos “integrados” ressalta o exagero com que Virilio aponta os efeitos pessimistas da tecnologia, que implicam na saturação do olhar, na banalização da imagem e na desinformação devido à quantificação da imagem. Apesar dessas críticas, sua contribuição teórica (em especial nesta pesquisa) está em relacionar poder e velocidade nas comunicações audiovisuais, utilizando-se igualmente conceitos e valores próprios da guerra.

Para esta dissertação, foram utilizadas principalmente três obras de Virilio: *A máquina de Visão* (1994), *Cinema e Guerra* (1993) e *Velocidade e Política* (1996). Também o livro *A arte do motor* (1996) foi uma fonte importante para a complementação dos conceitos fundadores das modalidades táticas elaboradas nesta dissertação, embora com menos ênfase do que as outras. Muitos conceitos desenvolvidos por Virilio são retomados em mais de uma obra sua, por isso o estudo de vários textos proporcionou um entendimento mais amplo das idéias em questão. Entretanto, como foi a partir do texto *A Máquina de Visão* que foram desenvolvidas as modalidades táticas utilizadas para a análise fílmica da montagem no estudo de caso, se faz necessária uma introdução aos conceitos de Virilio que, no texto citado, ambientam teoricamente a sociedade da informação em relação aos meios audiovisuais.

A ênfase de suas idéias se dá, no texto *A máquina de visão* (Virilio, 1994)⁵, exatamente sobre a idéia de velocidade. Dois conceitos são fundamentais para a contextualização da era contemporânea das imagens e por isto servem nesta introdução ao tema das categorias específicas de velocidade: o de lógica paradoxal e o de automação da percepção ou industrialização da visão.

Virilio conceitua a era da lógica paradoxal das imagens, onde a tecnologia e a logística da imagem tomam um lugar de destaque. Os diferentes períodos históricos são organizados em três eras da imagem: a lógica formal, a dialética e a paradoxal, assim categorizadas devido a sua relação com as durações do olhar e da percepção. A lógica formal é a que vigorou até o final do século XVIII,

⁵ Texto escrito originalmente em 1994, período que coincide com a realização dos filmes-síntese ficcionais em questão. O texto é surpreendentemente atual, justamente porque é anterior aos atentados terroristas de 11 de setembro de 2001, que têm sido considerados como intensificadores de uma revolução midiática, onde a força das imagens age como substituidora do objeto real. A relevância da *Máquina de Visão* para este trabalho se dá, principalmente, pela abordagem tecnológica atualíssima de fenômenos que preocupam os pesquisadores do audiovisual hoje como o hibridismo de linguagens entre vídeo e cinema e a industrialização da percepção.

cujos elementos prioritários na arte foram identificados pela pintura, arquitetura e gravura. Esta era foi caracterizada por um entendimento com maior permanência e possibilidade temporal para compreensão visual das informações. Já a lógica dialética, que substituiu a formal, teve seu entendimento inerente à fotografia e ao cinema, no que estes suportes podem indicar com relação à noção de realidade da imagem e do movimento visual. A lógica recente, a paradoxal, surgiu em meados do século XX, com o vídeo e o holograma, cujas imagens de síntese deixaram de ser representações do espaço público para se tornar imagens públicas. Suas imagens características são eletrônicas; priorizam o tempo imediatista e mais recentemente tornaram-se digitais. É neste cenário de virtualidades imagéticas que Virilio desenvolve sua teoria sobre um eixo em que a possibilidade de tempo real da imagem é paradoxal, pois permite uma nova percepção do espaço. A era paradoxal permite a criação da imagem veloz do espaço, que visa a substituir o espaço real.

A lógica paradoxal pensada por Virilio aponta as tecnologias do tempo real como dominadoras da coisa representada, fazendo com que o tempo da máquina se imponha ao espaço real. Esta virtualidade faz com que a noção que o telespectador tem do real seja diretamente influenciada pela “telepresença”, que faz diminuir a distância entre ele e o objeto” ao supervalorizar a alta resolução da realidade.

Este ambiente de tecnologias imediatistas, ao vivo, que permitem a comunicação no momento exato em que os fatos acontecem faz com que a velocidade torne-se um lugar-comum, condicionando a demanda audiovisual e fazendo com que as novas escolhas feitas priorizem as ações rápidas. Isto implica, por exemplo, no fato de que a adaptação à velocidade comunicacional audiovisual não permita ao telespectador questionar as possibilidades políticas por trás das

imagens, pois a quantidade colabora para falsear a noção de real. Esta espécie de disfarce gera, para Virilio, a capacidade de desinformação em detrimento das potencialidades do meio, o que fica mais claro na sua definição de camuflagem, uma das modalidades de velocidade identificada no item 2.1.1 deste capítulo.

As conseqüências previstas por Virilio para este ambiente técnico comandado pela mídia, que educa os sentidos do cidadão para a pressa, para a cadência acelerada, são bastante claras na citação em que ele anuncia o final de um ciclo de apercepção:

"A cegueira está no cerne do dispositivo das próximas 'máquinas de visão', a própria produção de uma visão sem olhar sendo nada mais do que a reprodução de um intenso cegamento, que tornar-se-à uma nova forma de industrialização: a industrialização do não-olhar." (VIRILIO, 1993, p. 62)

No início dos anos 90, Virilio já identificava que dentro desta lógica paradoxal uma das primeiras ações decorrentes da saturação rítmica e quantitativa seria a **automação da percepção**. Este conceito, talvez o mais importante entre as idéias de Virilio implica no surgimento de uma nova forma de visão decorrente do exercício das máquinas, que, como ele mesmo referencia, são hoje as "máquinas de velocidade absoluta". Sua preocupação demonstra uma observação dirigida aos efeitos das novas tecnologias do audiovisual, que levam a esta **industrialização da visão**, dimensionada como "a instalação de um verdadeiro mercado da percepção sintética" (p. 86) Para Virilio, o imaginário mental que se cria em torno das imagens contemporâneas é central na discussão sobre como as máquinas de cinema e videográficas promoveram uma disputa com o "nosso imaginário habitual". São essas máquinas que podem fazer ver em tempos muito curtos, por exemplo, porque

têm habilidades tecnológicas que o olho humano não tem. Por tudo isso, ante as imagens atuais, o debate parte para as características “paradoxalmente factuais” (p. 87) e a velocidade mostra-se como uma idéia indispensável para entender a lógica temporal também nos produtos audiovisuais cinematográficos.

2.1 Conceituando as modalidades táticas de velocidade

Estratégias e táticas são terminologias historicamente próprias da guerra. Virilio, nas suas obras analisadas para esta dissertação⁶, estabelece um paralelo entre a lógica das imagens rápidas e do combate. Ele próprio referencia seu estilo direto e curto à obra de Sun Tsu, *A arte da Guerra*. Pode-se entender melhor esta idéia quando Virilio compara a rapidez da guerra e a das imagens, analisando a repercussão dos exagerados movimentos de câmera surgidos no cinema pós-primeira guerra, para o que ele utiliza uma terminologia de combate do cineasta e teórico russo da montagem cinematográfica, Eisenstein, considerando-os “explosões” que movem um filme. Como ações pontuais, tais recursos plásticos do cinema podem ser considerados táticas se a estratégia geral é “mostrar” a aceleração do tempo, fazer a velocidade ser percebida como muito rápida, mesmo que esta tática seja empregada na etapa de montagem que acontece durante as filmagens.

Acrescento ainda outro exemplo pertinente à relação entre tática e estratégia, já que o assunto em pauta é a “explosão”. Na obra *A Arte da Guerra*, atribuída a Sun Tsu, são apresentados cinco métodos para o ataque com fogo: “com

⁶ *Velocidade e política*, 1977 – publicada no Brasil em 1996; *Cinema e Guerra*, 1984 – publicada no Brasil em 1989 e em 2005; *Máquina de visão*, 1992 – publicada no Brasil em 1994; *A arte do motor*, 1993 – publicada no Brasil em 1996; *A bomba informática*, 1998 – publicada no Brasil em 1999.

o primeiro queima-se gente; com o segundo, as provisões; com o terceiro, o equipamento; com o quarto, os arsenais, e com o quinto, servimo-nos de mísseis incendiários” (Sun Tsu, p. 105) Como se percebe, a escolha das ações pontuais “no campo de batalha” como no campo da comunicação audiovisual, acontece de acordo com as condições de viabilidade das manobras e é marcada por um objetivo maior. Portanto, a estratégia pode ser entendida como a habilidade de aplicar os recursos disponíveis para atingir objetivos, o que implicar no uso de várias ações táticas combinadas para um mesmo fim. Quando Virilio remete às “explosões” de movimento de câmera de Eisenstein, ele evidencia uma tática, um meio para atingir um objetivo maior, que aqui serve como uma metáfora às ações para produção de velocidade no cinema.

Para Virilio, os anos de guerra da primeira metade do séc. XX tornaram o espaço “um campo de manobra para a ofensiva dinâmica” (p. 49), onde o “cinema é a metáfora desta nova geometria que transforma os objetos figuras/fusão, confusão de gêneros que introduz a futura e terrível transmutação das espécies, o privilégio exorbitante concedido pela guerra à velocidade de penetração”. (p. 50) Indispensável acrescentar que a tecnologia — ou mais especificamente no caso da montagem cinematográfica, a convergência tecnológica crescente nos processos de produção, finalização e transmissão — tem colaborado intensamente para o fenômeno em questão.

No campo das estratégias e táticas comunicativas, a categorização funciona da seguinte forma: a estratégia geral enunciada nos filmes em questão é estabelecer a dromológica no filme; para isto pode-se combinar diversas táticas do fazer fílmico, mas o foco destes estudo são as táticas da montagem. A combinação destas táticas pode gerar igualmente uma profusão infinita de possibilidades; aqui,

foram priorizadas 4 categorias táticas, de forma que pudessem ser percebidas nos filmes em questão. São elas que servem como organizadoras das possibilidades combinatórias de ações táticas da montagem nesta dissertação. Ressalto que os conceitos adotados partiram de conceituações de Virilio e compõem uma teoria social. Além disso, não foram exatamente apresentados pelo autor como modalidades táticas audiovisuais, muito menos aplicados em relação ao cinema da forma como faço neste estudo. Esta parte da pesquisa, portanto, é uma construção minha a partir das leituras do autor.

2.1.1 Profundidade de tempo

Há nesta terminologia um sentido intencional por parte de Virilio de criar uma relação com um conceito inicialmente muito comum à fotografia, que depois migrou para o cinema e também para o vídeo: a profundidade de campo. A forma profundidade de tempo, forjada por Virilio, assenta-se sobre o fato de que toda a apreensão visual é igualmente uma "apreensão de tempo". Assim como a profundidade de campo relaciona os objetos, pessoas ou cenários que estão na porção de imagem recortada pela lente da câmera e efetivamente em foco, Virilio define a profundidade de tempo relativamente à persistência visual da imagem e ao tempo de exposição. A memorização da imagem de acordo com a velocidade das apreensões visuais (VIRILIO, 1994, p.88). O tempo de exposição passou a ser a referência objetiva de um espaço a ser comunicado, sendo ele “quem dá a ver ou não permite mais ver” (p. 88). Há uma noção central para entender a relação da imagem e do tempo: vê-se de acordo com a duração das imagens. Tempos curtos

ou curtíssimos são operações maquínicas que "olham" pelo espectador. O olho humano não consegue montar planos de duração curtíssima, quem pode é a máquina, que também utiliza-os com objetivos ideológicos.

Acrescento que não é só na experiência com as imagens que isto acontece, principalmente tendo em vista o transporte deste conceito para uma modalidade tática que visa a analisar um filme como *O Invasor* — que parte de articulações de montagem do videoclipe, onde a sonorização das seqüências é fundamental, seja para proporcionar apreensões associativas ou dissociativas. Retomando a contextualização de Virilio para a era paradoxal, entende-se que o espectador torna-se impotente diante das potencialidades quantitativas das “máquinas de visão”, com suas percepções sintéticas e sobrecarregadas de operações ultra-rápidas. É ela, a máquina de visão, que se propõe a ver em nosso lugar, usando a combinação de ações táticas da montagem para criar a profundidade de tempo.

A idéia central que exploro nesta dissertação são as táticas tecnológicas da montagem cinematográfica que contribuem para a consolidação desta nova forma de apreender a velocidade, com a utilização cada vez mais excessiva e às vezes desnecessária da profundidade de tempo. MACHADO (1989), aponta um destes recursos de montagem, tirado de uma característica das armas de guerra, que contribuem para forjar a profundidade de tempo: os *machine gun shots*, que são colagens seqüenciais de planos muito curtos, próprios de serem executados nas ilhas de edição televisivas ou, mais recentemente, em estações computadorizadas digitais que servem igualmente para finalização cinematográfica.

Nenhum outro meio verbal, falado ou escrito, pode, em tão pouco tempo, criar esta forma de visão sintética como o audiovisual. O conceito de

profundidade de tempo, ainda de acordo com Virilio, é impregnado pela energia cinemática⁷, outro neologismo criado pelo autor, decorrente da sua proposta de "energia do tipo luz" já citada neste capítulo. A energia cinemática é, para Virilio, a materialização de um conceito caracterizado pela energia que resulta do efeito do movimento e de sua maior ou menor rapidez sobre as percepções oculares, óticas e eletrônicas.

Cito um exemplo: num suporte impresso, fotos em seqüência comporiam uma espécie de fotonovela e cada observador teria o tempo que julgasse necessário para ver cada imagem e dar um sentido seqüencial a elas. Nos meios audiovisuais, entretanto, a "máquina de visão" pode mais do que o olho humano: ela dita o tempo que será permitido para ver, entender e relacionar as imagens, estabelecendo, pela energia cinemática, a dromológica do filme.

É certo que o movimento, conforme VIRILIO, não é exclusivo da máquina de visão, porque de acordo com o processo fisiológico o olhar está constantemente em movimento, varrendo o campo de observação, em decorrência da motilidade e da mobilidade⁸. Isto porque o olhar acrescenta ainda esta outra energia de movimento, o *scanning*, um movimento natural do olho humano que "varre" a imagem em busca de referenciais para compreensão. Este efeito de saturação por quantidade de imagens é considerado por Virilio como gerador da "desinformação", visto que possui antes de tudo uma função rítmica que acaba por hipnotizar o olhar e contribuir para a industrialização da percepção, já que vários produtos audiovisuais fazem disto quase uma regra.

A definição básica desta modalidade táctica de profundidade de tempo é, então, a relação entre a quantidade de imagens por unidade de tempo. As

⁷ Energia cinemática é um neologismo porque a física reconhece apenas os aspectos da energia potencial e cinética.

⁸ Motilidade: movimentos incessantes e inconscientes. Mobilidade: movimentos constantes e conscientes.

imagens rápidas, pertinentes ao contexto da lógica paradoxal e da automatização da visão, podem ser entendidas a partir de ações táticas da montagem. Cortes secos e durações curtíssimas, por exemplo, geram, quando combinadas, um tipo de edição que enfatiza a ideologia desta modalidade na intenção de criação da velocidade acelerada no filme. “É a velocidade como natureza dromológica do processo que arruína o progresso” (VIRILIO, 1996, p. 56).

2.1.2 Desdobramento do ponto de vista

O desdobramento do ponto de vista, segundo VIRILIO, é perceptível quando a técnica articula uma mudança espacial inesperada. Esta idéia se fundamenta na condução do olhar pela máquina, que o faz deslizar e, igualmente, romper a noção de tempo “real” na ficção. Certamente, em se tratando de ficção, nenhum “tempo” é necessariamente real, mas o conceito associa-se à elaboração do movimento no plano ou na cena, onde percebem-se duas condições de tempo diferentes. A idéia é surpreender o espectador por uma virtual substituição espaço-temporal, ou seja, um **desdobramento do ponto de vista**, promovido por uma tática de montagem inerente à lógica paradoxal.

A criação de um efeito surpresa está conectada, segundo Virilio, diretamente à percepção do inesperado, o que está presente igualmente na noção de acidente de transferência, que neste caso, é um deslocamento temporal, seja para o passado, para o futuro ou para outro tempo simultâneo. Esta surpresa é demandada nos meios audiovisuais justamente porque a lógica paradoxal

estabelece a vivência das imagens em tempo real, e surpreender só é possível através do uso de um tempo diferenciado.

Um **acidente da transferência**, provocado por um desdobramento do ponto de vista, é uma espécie de choque temporal provocado por meio de recursos tecnológicos da máquina de visão. Virilio busca as idéias de Benjamin para revelar que a intenção no uso deste recurso é “mobilizar o futuro e não apenas representar o passado que, apesar de intensificar-se com a era da videografia, sempre foi uma preocupação do cinema”.⁹ Para Virilio, “a imagem paradoxal assume um comportamento comparável ao da surpresa” (VIRILIO, p.92), e é possível encontrar em sua obra uma referência a este fenômeno muito mais próxima ao contexto da guerra. Ele aponta as atividades militares da guerra como responsáveis pelas revoluções tecnológicas e científicas, permitindo que a guerra deixasse de ser uma simples ciência do acidente. O cinema, para o autor, entra para a categoria das armas quando se torna apto a criar a surpresa técnica ou psicológica. (1993, p.15) Daí a importância desta categoria: com a tonalidade ideológica desenvolvida a partir dos deslocamentos de tempo que possam causar surpresa, retoma-se a intencionalidade da máquina de visão, de acordo com Virilio: “A inteligência dromocrática não se exerce contra um adversário militar mais ou menos determinado; ela se exerce como um assalto permanente ao mundo e através dele, como um assalto à natureza do homem”. (1996, p. 69)

Por isso, conclui o autor, “é chegado o tempo da visão sintética, o tempo da automação da percepção” (VIRILIO, p. 89). Se o tempo das imagens não é mais newtoniano, também o espaço, que é relativo a ele, mudou. O impulsionador desta mudança é o tratamento das imagens numéricas por tecnologia digital, que

⁹ Mèliès já demonstrava em seus filmes no início do século uma preocupação com os encadeamentos temporais na ficção relativos ao presente-passado-futuro.

cria uma certa padronização do desdobramento do ponto de vista; tecnologia numérica, controladora do tempo do olhar e do subsequente pensar da imagem para forjar o tempo do olhar subjetivo que não é mais humano, mas da máquina.

2.1.3 Hibridismo

O tema do hibridismo, do “misto tecnológico” (VIRILIO, 1994, p.92), é considerado como de grande importância por VIRILIO, fundamentando outras categorias estratégicas como a da dissuasão. O autor faz muitas referências às relações entre as armas de guerra e máquinas de visão. Relações possíveis são estabelecidas entre o aparato de ruídos, utilizados pelos aviões para o lançamento de bombas nas cidades, citando o nocaute que atordoa e impede qualquer reação devido ao choque psicológico. Este choque pode ser entendido quando do início das rupturas entre as tecnologias da televisão e do cinema, que estabeleceram a lógica paradoxal do videograma. O que ganha destaque na televisão é a surpresa, enquanto ao cinema compete o suspense. Para VIRILIO, o que acontece com o fotograma cinematográfico é que ele se inscreve em um “desenrolar do tempo em que agora óptica e cinematográfica se confundem” (p. 97).

O que compete a este tema é a recente proximidade das tecnologias da televisão e do cinema que, com os recursos audio-imagéticos numéricos, acabou com esta noção de fronteira entre as duas mídias. O hibridismo pode ser identificado como o uso tanto de táticas e estratégias de guerra, como de recursos próprios da formatação televisiva no cinema ou de narrativas cinematográficas na tv.

2.1.4 Camuflagem

A noção de camuflagem usada pelo autor pode ser aplicada aos filmes dromológicos, pois implica num “estratagema mais ou menos engenhoso para eliminar ‘a aparência do fatos’”. Não se trata de aplicar a noção simples ao tema em análise – a velocidade acelerada do tempo criada pela montagem no filme como um recurso intencional para esconder a montagem. Justamente uma das características dos filmes dromológicos é que eles “dão a ver a montagem”. A camuflagem consiste em “matar a verdade”, ou não permitir que a imagem seja realmente identificada a ponto de ser questionada. Assim, a camuflagem preserva a percepção do real para aquela revelação que tem momento certo na narrativa para ser reconhecida, ou simplesmente não ser reconhecida. A camuflagem também resulta na desinformação, com o intuito de chocar a consciência, eliminando a relação de verossimilhança das coisas presentes, inerente à interpretação subjetiva necessária ao reconhecimento das formas, mas tem em seu caráter essencial a omissão de informações.

A explicação de Virilio para este falseamento é: “o que é falso aqui não é mais exatamente o espaço das coisas, mas o tempo”. (p. 95) Como numa imagem citada pelo autor, uma vez que o projétil é detectado no radar, a mídia já antecipa sua chegada ao alvo. É como se o tempo dromológico eliminasse o espaço entre o lançamento e o alvo. Enquanto o tempo real tem uma carga de previsibilidade, de futuro, o tempo diferenciado contém uma dose de passado “real” como no exemplo da gravação ao vivo, que imortaliza um momento real para fazê-lo presente em outro tempo. Aos olhos do público, isto tudo é camuflado, mas não deixa de influenciar a “estratégia, a filosofia, a economia e as artes”. (VIRILIO, 1994, p. 96)

De forma simplificada, a camuflagem pode ser entendida como o regime da falsa temporalidade que substitui o verdadeiro e o falso pelo atual e o virtual. No caso da montagem, tensiono esta idéia para o fato de que esta é a montagem que quer ser vista e não a que quer ser falseada. Vê-se o choque dos planos. O que é falseado é ou o tempo, através da velocidade que tende a parecer real nos planos-seqüência, ou a informação temporal que é escondida na narrativa de acordo com as falsas proposições temporais.

3. VELOCIDADE E MONTAGEM

“Do ponto de vista forma, um filme é uma sucessão de pedaços de tempo e de pedaços de espaço”. (BURCH, 1992, p. 24)

No cinema, a montagem não acontece somente quando há um corte. São várias as etapas em que se pode tomar decisões importantes sobre a montagem do filme: na realização de roteiro, quando são pensados os deslocamentos temporais e espaciais do filme; na decupagem técnica preparatória para as filmagens quando são decididos enquadramentos e movimentações de câmera; durante a direção no set quando são feitas as escolhas da *mise-en-scène* e da movimentação dos atores, na produção, em decorrência, por exemplo, de algum tipo de limitação de uma locação; e, finalmente, na pós-produção. Esta última etapa é chamada também de “montagem”, e é quando os segmentos filmados são alinhados em seqüência, sonorizados e adicionados os efeitos visuais e de som, como trilha sonora e efeitos especiais visuais. Mas, mesmo depois de muitas décadas da história do cinema narrativo, ainda existe uma certa generalização do reconhecimento da montagem como uma atividade realizada apenas na finalização do filme.

Para efeito da análise que integra o próximo capítulo desta dissertação, destaco apenas três etapas que são igualmente reconhecidas por Leone e Mourão (1987) em sua abordagem da incidência da montagem no filme: a montagem no roteiro, a montagem na realização e a montagem propriamente dita, que seria aquela executada na fase final. (LEONE e MOURÃO, 1987, p. 7) Como a tipologia da análise não tem como foco a produção, só foram analisados os elementos presentes no filme de acordo com a observação das marcas deixadas no produto

final. Por este motivo, algumas evidências de montagem atribuídas ao roteiro podem efetivamente ter sido definidas no set durante as filmagens, situação que é comum na realização de qualquer filme.

Um exemplo disto é a cena do filme *O Invasor* em que Mariana e Anísio vão ao salão de uma cabeleireira, logo que chegam à periferia, após um passeio de carro. Segundo consta no documentário *Na trilha do Invasor*, onde há cenas do *making of* do filme, esta cena não existia no roteiro. Mas o diretor achou que ela era necessária para complementar aquela seqüência, e decidiu filmá-la. Já durante as gravações, com a equipe toda na locação, a produção arrumou o local da forma como foi possível e a cena foi rodada na hora. Mesmo não estando entre as cenas analisadas detalhadamente, para efeitos da abordagem da montagem neste capítulo, este tipo de cena foi entendida de acordo com o que é dado no filme para a percepção do espectador, o que a faz parecer pertencente à etapa de roteirização. E tanto esta afirmativa procede, que a invenção de cenas e situações dramáticas como esta, decididas na hora das filmagens incorporaram o produtor Roberto Ciasca e o diretor Beto Brant como co-autores do roteiro do filme.

“Tanto o roteirista, como o diretor e o montador trabalham com um único objetivo: transformar uma idéia em narrativa”. (LEONE; MOURÃO, 1987, p. 79)

A partir desta idéia a análise do filme *O Invasor* considerou as contribuições de montagem atribuídas às etapas de roteiro, direção e montagem de acordo com a leitura da marcas aparentes no filme. Esta decisão metodológica está de acordo com AUMONT (1995), que mesmo ao definir a montagem como uma técnica especializada organiza-a em três grandes operações: seleção, junção e combinação. Estas operações estão na base da criação do ritmo do filme, que reúne cada uma das três etapas em questão agindo sobre a montagem, mesmo com as

diferentes nuances possíveis de serem realizadas pelos profissionais das áreas específicas de roteiro, direção e montagem.

Essas diferenças são essenciais para que se possa entender dois momentos básicos do processo cinematográfico: a realização e a montagem, pois eles estão implicados na ordem narrativa e na ordem dramática. Se na decupagem tem-se a fragmentação das ações previstas no roteiro através dos pontos de vista, na montagem ocorre o inverso, pois no jogo narrativo algumas ênfases serão dadas e outras eliminadas. Com isso, não se pode deixar de lado e contribuição de ambas as etapas, executadas por criadores diferentes, onde vários níveis ideológicos, aqui entendidos como “visões de mundo”, irão apurando o entendimento dramático da narrativa proposta no roteiro, quando este possui rubricas densas e ricas em sugestões. (LEONE , 2005, p. 36 e 37)

A partir desta idéia de Leone, percebe-se a importância e complexidade da montagem no filme, como promotora da sequenciação e organização de fragmentos filmicos para a composição da narrativa fílmica e, conseqüentemente, do tempo por ela determinado no filme.

3.1 Funções

Por ser uma combinação de imagens mediadas por tecnologias, o filme tem uma relação vital com a montagem. MARTIN (2003) aponta a criação do movimento, do ritmo e da idéia como as três principais funções da montagem. Ou seja, a montagem é criadora do movimento, pois dá animação e a aparência da vida como função primeira; estabelece o ritmo com a sucessão dos planos, conforme suas relações de duração e de tamanho e, enfim, recria o material bruto através dos vínculos entre as diferentes realidades.

Mas foi a sistematização de Aumont (1995), autor que propõe uma leitura mais ampliada a partir da proposta de Martin, que tomei como referencial teórico a respeito da montagem cinematográfica desta dissertação. Por esta razão, convém sintetizar as idéias deste autor e apresentar os pontos principais que contribuíram para a análise do filme *O Invasor*. A abordagem geral de Aumont sobre a montagem cinematográfica organiza-se em torno de três eixos: 1) o princípio da montagem; 2) funções da montagem e 3) ideologias da montagem.

Estas características são denominadas pelo autor como uma “definição ampliada” das funções da montagem que consiste em estabelecer “um modelo formal coerente, capaz de justificar todos os casos reais”. (AUMONT, 1995, p.63) Para estabelecer as noções de função da montagem, Aumont apresenta uma abordagem empírica, vinculada às idéias de Martin, e uma mais sistemática que ele julga com mais possibilidades para ampliar esta formalização. A abordagem empírica revê, na história do fazer filmico, que a origem da seqüenciação das imagens no cinema já tinha finalidades narrativas, e que foi a autonomia da câmera, em função da descoberta das possibilidades de movimentação de câmera, que constituiu o efeito estético principal do surgimento da montagem. Daí decorre que a montagem teria, desde cedo, como principal função, o estabelecimento da narrativa, sendo a responsável pelo encadeamento das ações numa relação global de causalidade ou temporalidade diegéticas. (AUMONT, 1995, p. 64) Em oposição a esta montagem narrativa, o autor considera ainda uma outra, de função expressiva, que como característica tende a “expressar por si mesma, pelo choque de duas imagens, um sentimento ou uma idéia”.

Na sua descrição mais sistemática, uma noção clara para Aumont é a de montagem produtiva, que cria ou produz coisas que não podem ser vistas só nas

imagens. É, portanto, uma associação de duas imagens que constroem um novo sentido, que não é inerente a nenhuma delas sozinha. Para Aumont o importante da montagem é que como princípio, ela é uma técnica de produção de significações e de emoções. (1995, p. 67) Em razão disto o autor diferencia três tipos de funções: a sintática, a semântica e a rítmica.

As funções sintáticas têm como objetivo produzir uma conexão formal entre dois planos, promovendo um tipo de *raccord* que proporciona a percepção da continuidade da representação. Há dois tipos de funções sintáticas: os efeitos de ligação ou disjunção, que unem deslocamentos espaço-temporais como o flashback e os efeitos de alternância, como no exemplo da organização linear de dois ou mais eventos que ocorrem em universos diferentes na montagem paralela.

As funções semânticas são reconhecidas como as mais importantes por Aumont, justamente por serem as mais comuns. Neste caso o autor distingue a produção do sentido denotado e no sentido conotado. A produção de sentido denotado é basicamente espaço-temporal, e a produção de sentido conotado visa relacionar dois elementos para gerar um efeito de causalidade, paralelismo e comparação, com uma grande abrangência de casos na história do cinema.

As funções rítmicas para Aumont não promovem nada em comum entre o ritmo fílmico e musical, porque o ritmo fílmico apresenta-se como a sobreposição e a combinação de dois tipos de ritmo heterogêneos: os temporais e os plásticos. Os ritmos temporais instauram-se na trilha sonora e podem jogar com as durações das formas visuais, o que é mais comum no cinema experimental, enquanto os ritmos plásticos são conseqüências da organização nos planos, como as polarizações luminosas ou de cores. (AUMONT, 1995, p. 67)

Um exemplo citado por Aumont, o *raccord* de um gesto, explica como as funções podem ser percebidas ao analisar uma seqüência fílmica sob a teoria destas três funções: o efeito sintático é a conexão simples por corte seco dos planos considerando a continuidade do movimento; o efeito semântico ou narrativo é o que produz a sensação de continuidade temporal; o efeito rítmico referencia a sutura dentro do movimento.

Foi partindo destas considerações de Aumont que foi observada a função da montagem no estudo de caso presente no capítulo 4 desta dissertação. Considerando que o modelo de análise fílmica proposto tem um foco dromológico, ou seja, supõe previamente que a estratégia geral da montagem num filme específico é fazer ver a velocidade, as modalidades táticas determinadas de acordo com a teoria de Paul Virilio se aproximam mais da função rítmica definida por Aumont, especialmente quanto aos ritmos temporais. As opções de montagem jogam com as durações, a exemplo das elipses curtíssimas e “instauram-se na trilha sonora” já que o filme articula várias seqüências em formato de videoclipe com trilha sonora integralmente substituindo cenas ou até seqüências narrativas, que ficam sem falas ou tem pouca incidência de sons ambientes. Como diz Aumont, este tipo de função é própria de filmes experimentais, o que sem dúvida é uma característica formal a se perceber na montagem neste filme.

Aumont também apresenta uma sistematização de duas principais ideologias da montagem, já presentes nas obras de grandes teóricos do cinema que se dedicaram a pensar a montagem André Bazin e Sergei Eisenstein, dividindo-as em ideologia da transparência e da opacidade. De acordo com estas ideologias a transparência é uma referência a um ideal narrativo onde a montagem não é a prioridade, portanto não deve ser percebida, sendo utilizada para enfatizar o caráter

de continuidade do filme. Considero que o filme *O Invasor* enquadra-se mais apropriadamente na ideologia da opacidade, pois aproxima-se mais das idéias de choque e surpresa de Eisenstein e da visibilidade da técnica de produção como elemento dinâmico e expressivo.

Ainda algumas considerações sobre o ritmo no filme devem ser evidenciadas neste tópico sobre funções da montagem, pois também não é uma noção muito consensual nas teorias do cinema. Para Leone (2005), “a idéia de ritmo pertence à harmonia presente do roteiro - pois são os elementos anotados no texto que darão a dinâmica da ação; na etapa direção, quando o diretor define o tempo interno dos planos, depois das cenas, das seqüências e de agrupamento de seqüências que resultará no filme em seu tempo total.

Uma definição de ritmo é necessária, porque na teoria de Virilio previamente citada no capítulo 2, há uma referência aos planos curtos num curto espaço de tempo audiovisual. Destaco que a noção de velocidade não é idêntica à de ritmo. Acelerar o tempo não necessariamente significa aumentar o ritmo e ainda, conforme Leone e Mourão “acelerar os tamanhos dos planos não significa uma aproximação com o ritmo. Por isso, é exatamente complexo afirmar que planos curtos garantem um ritmo maior, e planos mais longos, um ritmo mais lento”. (LEONE e MOURÃO 2005, p. 46) Em verdade, o que promove a percepção da velocidade, seja ela lenta ou rápida, é a combinação de elementos da montagem, que chamo de elementos táticos neste trabalho e estão especificados no item seguinte deste capítulo. O ritmo é a cadência geral constituída durante o filme, da qual igualmente a montagem é articuladora. Leone e Mourão deixam isto claro ao exemplificar que

“o ritmo no cinema não é nem velocidade nem rapidez nas sequências, numa articulação vertiginosa de planos. Um filme de Antonioni jamais poderia ser considerado sem ritmo. Por opção, esse diretor trabalha aspectos psicológicos das personagens, redundando em marcações mais lentas, e dando oportunidade ao espectador de perceber nuances que jamais seriam percebidas, caso ele trabalhasse com planos curtos.” (LEONE; MOURÃO, 1987, p. 47)

É possível, então, entender que há filmes ritmados que não são necessariamente rápidos e que não teriam exatamente as características dos filmes dromológicos referenciados neste estudo a não ser a título de comparação. Da mesma forma há muitos filmes, especialmente na indústria hollywoodiana que articulam recursos visuais de montagem que os torna rápidos em muitas cenas, o que não implica que consigam manter uma cadência rítmica.

3.2 Técnicas

É indispensável o conhecimento da prática do fazer fílmico e das operações da montagem, bem como suas funções e condições atuais de execução, caracterizadas pela mudança tecnológica da convergência das tecnologias dos meios audiovisuais e igualmente das linguagens. E isto vale para qualquer uma das três etapas em questão, como bem lembrado por Carrière (1996), que dá a seguinte dica como indispensável aos aspirantes a roteiristas: “saiba como se faz um filme”, porque o roteirista é o primeiro montador do filme. (CARRIÈRE, 1996, p. 63)

Para não transformar este item do capítulo num glossário – que integra este documento como anexo – optei por mencionar os principais elementos técnicos

pertinentes à montagem, pois são eles que compõem as principais táticas vinculadas à aceleração do tempo pela máquina de visão e que, quando combinadas, instituem as modalidades táticas definidas no capítulo 2. Os elementos apontados devido a sua interligação temporal neste capítulo são: o plano e as tipologias de enquadramentos, os cortes, a montagem no plano-sequência, o *master-shot*, os movimentos de câmera, e o que denomino “articulação da montagem” como transições, elipses e constituições espaço-temporais dentro e fora do quadro.

Um plano, para a montagem, é o campo da imagem retratada dentro do quadro dos personagens, objetos de cena, cenários ou paisagens recortado pela câmera. Ao se assistir a um filme, a narrativa é percebida através de um conjunto de planos articulados e “formadores de uma totalidade cuja sucessão se torna transparente pela montagem, que elimina o caráter autônomo do plano”. (LEONE, 2005, p. 26).

Aumont e Marie (2003) acrescentam outros três sentidos à palavra plano, que foram considerados para efeito da análise fílmica. O primeiro deles é que dentro deste campo de visão há uma profundidade de elementos expostos aos quais se considera os que estão em primeiro plano ou na profundidade de campo. O segundo destes conceitos diz respeito a uma relação espaço-temporal que compreende o fragmento de filme entre um corte e outro, ou seja “um plano é qualquer segmento de filme compreendido entre duas mudanças de plano” (AUMONT e MARIE, 2005, p. 230) O terceiro sentido já vincula-se à noção de enquadramento, que a não ser por uma idéia muito geral de planos abertos e fechados, difere em nomenclatura nas literaturas técnicas do audiovisual. Por isto padronizei os nomes dos enquadramentos de acordo com a classificação de LEIGHTON e CAGE (1990) para efeito da análise fílmica, com as seguintes

nomenclaturas, que vão do plano mais aberto ao mais fechado, no capítulo 4 desta dissertação: plano geral, de conjunto, americano, médio, close, big close e plano detalhe. Destaco que, apesar de a maioria dos planos do filme analisado serem planos-sequência feitos com câmera na mão, isto não limitou a mudança de enquadramentos, ou seja, há vários enquadramentos diferentes num mesmo plano.

O corte é o elemento de montagem responsável pela composição do “conjunto material criando contiguidades narrativas”. (LEONE, 2005, p. 26) Comumente denominado corte seco, este recurso é uma transição simples de um plano para outro, o que, no caso do filme *O Invasor* pode ser incluído numa categoria apresentada por Aumont e Marie de “montagem seca com efeito”, pois um plano com bruscas diferenças de efeitos visuais, o que para os autores parece “ser um traço de modernidade” no cinema. (2003, p. 66)

Leone associa o corte ao processo de articulação da montagem na seguinte escala de realização: primeiro há a constituição do plano no fotograma, depois de todo o movimento no plano, depois uma junção de planos, e finalmente a concepção do discurso cinematográfico. (2005, p. 8) É importante referenciar que os pesquisadores da área de produção de sentido costumam referenciar-se ao efeito do corte sobre o tempo utilizando a noção de tempo diegético, pois resulta da interferência do corte em termos de duração ou complementaridade na narrativa.

Ao contrário da mudança de planos por meio da operação de pós-produção como o corte, o plano-sequência é um plano “montado no set”, caracterizado por um espaço-tempo longo iniciado com o comando de filmagem da câmera até o momento em que ela é desligada. Há mudanças de planos, o que pode, principalmente quando associadas à profundidade de campo, simular a idéia

de realismo, devido à constituição de um tempo “real”. (AUMONT e MARIE, 2003, p. 231)

O *master shot* é um plano seqüência em que o ponto de vista escolhido mostra os personagens, cenário e objetos de cena de forma clara e toda a ação dramática pode ser entendida sem que nenhum outro plano seja necessário. (KATZ, 1991, p. 360). Como o cinema opera geralmente com uma única câmera, ao contrário da televisão que opera com várias simultaneamente, geralmente a cena é repetida muitas vezes e são feitos vários planos de outros ângulos. Na montagem na pós-produção este *master shot* é utilizado como um plano guia para a duração da cena e partes dele podem ser substituídas por outros planos filmados de pontos de vista diferentes. Esta referência é importante e será retomada na análise porque no filme *O Invasor*, os *master shots* não são utilizados como base, mas sim como planos principais, que são fragmentados por cortes que tiram frações de segundo no meio do plano-sequência, introduzindo elipses curtíssimas na continuidade da cena e provocando a percepção da velocidade, simulando ter sido feito um corte para outro ponto de vista diferente.

Os movimentos de câmera são geralmente realizados com o auxílio de equipamentos. Justamente por isto são conhecidos na etapa de produção do filme pelos nomes dos equipamentos que possibilitam sua realização, como *travelling*, *grua*, e *dolly*. Dividem-se em dois grupos: com deslocamento do eixo, como é o caso de *travelling* e *dolly* e com eixo fixo, como *zoom in*, *zoom out*, panorâmica e *tilt*. A câmera na mão é um movimento realizado com deslocamento do eixo, geralmente no ombro do cinegrafista ou com o uso de um aparato de tecnologia hidráulica, o *steady cam*, desenvolvido justamente para permitir o deslocamento do quadro da

imagem sem que ela fique muito tremida a ponto de incomodar a visão do espectador.

Outras terminologias como a fusão, o *fade*, as elipses e o *raccord* são reconhecidas como conceitos pertinentes à questão da montagem. A fusão é um recurso de aparecimento ou desaparecimento de uma imagem, seja em relação a um quadro branco ou quadro preto, ou sobreposição de duas imagens. O *fade in* é a terminologia usada para a situação em que a imagem surge em fusão após um quadro preto ou branco. O *fade out* é usado para a transição de uma imagem para o preto ou branco.

A elipse é talvez um dos mais comuns recursos da montagem relacionados à aceleração do tempo. Mas não é um conceito original do cinema, pois foi tomado da literatura. A elipse é um salto na narrativa, que omite um determinado espaço-tempo da história obrigando o espectador a preencher o espaço entre ações. (AUMONT e MARIE, 2003, p. 231) No filme analisado são mais freqüentes as elipses breves, da mesma forma intensificadoras da percepção audiovisual da velocidade.

O *raccord* é uma ação da montagem ligada à noção de continuidade, seja do espaço-tempo, do movimento ou de um gesto. O mais conhecido e utilizado é o *raccord* do olhar, que pode ser identificado como a inserção de um plano detalhe de um objeto na *master scene*, por exemplo. Também o *raccord* do olhar tem uso estratégico porque contribui para a constituição do espaço fora da tela, ou para a subjetividade de um personagem.

Ainda se faz necessária uma consideração sobre o papel da montagem na direção e na montagem propriamente dita. O diretor é o responsável pela decisão dos enquadramentos dos planos e da movimentação de câmera, considerando as

anotações do roteiro literal e da decupagem técnica que ele faz na etapa anterior à filmagem. Mas é relevante destacar que quando vai filmar, o diretor já tem em mente uma idéia de como será a montagem e por isto considera a movimentação dentro e fora do quadro, o que o leva a direcionar a entrada e saída de personagens do quadro por determinado lado ou mudar o ponto de vista de acordo com o eixo para não perturbar a percepção do espectador. Certamente há casos em que a direção no set provoca situações para causar choques de percepção, o que era evidente nas teorias da montagem de Eisenstein e acontece no filme *O Invasor*, no exemplo da terceira cena analisada.

3.3 Tecnologias

O cinema nunca foi um campo infértil para as discussões sobre o tempo. As principais teorias já demonstravam, como as de Vertov e Eisenstein no início do século XX, a preocupação com a articulação temporal das narrativas fílmicas, muitas vezes referindo-se à montagem como principal articuladora de sentido, como fator determinante de estilos de fazer cinema, relacionando-a com alguma função rítmica do filme acabado ou com a representação linear de um tempo compreensível como cronológico. Recentemente, com a maior acessibilidade aos processos de edição digital de imagens cinematográficas, a discussão sobre a velocidade nos filmes permite que o olhar a partir da convergência tecnológica entre vídeo e cinema gere debates que possam renovar a percepção do tempo no filme de longa-metragem. Ou, como propõe Virilio, a evolução da máquina de visão é responsável pela velocidade nos meios audiovisuais.

Hoje ouvimos freqüentemente que os filmes são mais rápidos, ágeis e violentos. Diz-se que os deslocamentos espaciais e a excessiva mobilidade dos pontos de vista num único filme chegam a confundir o espectador. HARVEY afirma que “as práticas estéticas e culturais têm particular suscetibilidade à experiência cambiante do espaço e do tempo exatamente por envolverem a construção de representações e artefatos espaciais a partir do fluxo da experiência humana”. (1994, p. 293) Em outras palavras, se partimos do princípio de Virilio de que a percepção da aceleração tem por base o aperfeiçoamento e acessibilidade tecnológicos, é preciso considerar que todo o aparato técnico que envolve a experiência social também influencia as percepções ao mesmo tempo que é influenciado por outras descobertas tecnológicas de outros campos científicos.

Para Straubhaar (2004), a convergência tecnológica é um fenômeno característico da transição contemporânea para uma sociedade da informação e o núcleo desse processo é computacional. Ou seja, “o crescimento de redes integradas de alta capacidade que carregam informações em formato digital passível de leitura por computadores” é um forte indicador, também, da convergência entre tecnologia e comunicação. (STRAUBAAHR, 2004, p. 2)

Certamente, grandes conseqüências em termos econômicos, sociais e culturais decorrem do desenvolvimento e da adoção das novas tecnologias nos vários setores da sociedade. Prova disso é a preocupação crescente das nações com as políticas de regulamentação do audiovisual e as novas formas de negociação e organização empresarial, articuladas em função de fluxos informacionais como principais fomentadores de processos dinâmicos.

A essa comparação técnica pode-se ainda acrescentar uma facilidade maior de transmissão de informações dos sistemas digitais, além de melhor

qualidade da imagem já que a interferência elétrica é reduzida. A mudança digital não atua somente facilitando o surgimento de novas formas de transmissão de informações e possibilidades de canais para os produtos audiovisuais. A digitalidade muda a estrutura interna das imagens maquínicas que, por conseqüência, tendem a se mostrar mais rápidas do que em qualquer outro período.

“Quando falamos de comunicação digital, falamos aqui na conversão de sons, imagens e textos para formatos legíveis por computador – sequências de uns e zeros – que carregam a informação em formato codificado. Em vez de preservar toda a informação da mensagem original, os dados são coletados a intervalos freqüentes e convertidos em dígitos de computador. Em contraste, a comunicação analógica transmite toda a informação presente na mensagem original, no formato de sinais de variação contínua, que correspondem às flutuações da energia de som originadas pela fonte de comunicação. Os sentidos humanos são todos sistemas de comunicação analógica. Assim como a maioria dos meios de comunicação de massa atuais.” (STRAUBHAAR, 2004, p.15)

Esta mudança de percepção centrada nas lógicas analógicas que passaram a ser digitais, justifica uma certa curiosidade em relação às mudanças digitais realizadas no processo de montagem audiovisual intensificado no final dos anos 90. Mas para entender este contexto, primeiro é necessário destacar, que o cinema já era uma prática em desenvolvimento desde o final do século XIX. E isto bem antes do surgimento da tv que acontece somente na década de 30 nos Estados Unidos e Europa, e no Brasil a partir dos anos 50. A tecnologia da televisão era inicialmente ao vivo, e só com o surgimento do *videotape* na década de 60 é que os programas passaram a ser gravados e editados seguindo a mesma lógica de montagem do cinema.

A curiosidade está justamente no fato de que “a nova mídia é construída sobre as bases da velha. Ela não nasce completamente emplumada ou perfeitamente formada. Tampouco é sempre claro como será institucionalizada ou

empregada, e sabemos menos ainda quais conseqüências ela terá na vida social, econômica ou política”. (SILVERSTONE, 2002, p. 47) Justamente por isso, e da mesma forma como foi possível ver a televisão adaptar as técnicas de montagem do cinema às suas características eletrônicas, percebe-se que a tecnologia digital adaptou e continua a adaptar as técnicas do cinema ótico. Parece compreensível que isto aconteça especialmente no período recente, que coincide com a intensificação do lançamento de filmes dromológicos.

Para demonstrar um pouco da mudança ocorrida na montagem com as tecnologias digitais comparo as noções operacionais de Leone (2005) e Murch (2004) para evidenciar que uma forte presença da dromológica pode ser percebida no processo digital. Leone, além de teórico da montagem – ele foi professor titular de cinema da ECA-USP - foi montador de filmes brasileiros como *O país de São Saruê* (1971), *As três mortes de Solano* (1975), *Os amantes da chuva* (1977), *Tchau Brás* (1976) e *Conterrâneos velhos de guerra* (1990). Pela data dos filmes já é possível subentender que a tecnologia de montagem cinematográfica, era bem diferente da que hoje é freqüentemente utilizada.

As preocupações de Leone concentram-se na lógica da montagem mecânica onde o processo era sintetizado da seguinte forma: a película fotoquímica, depois da filmagem, passava pelo processo de revelação e depois de montagem. A montagem era feita em equipamentos grandes e barulhentos denominados Moviolas e, com a ajuda de tesouras, eram feitos literalmente os cortes na película para que os segmentos pudessem ser montados de acordo com a intenção narrativa. Era também estabelecida pelo montador a relação com o material sonoro e feito um copião, seguindo as instruções dadas pela claquete, deixando no fim de cada ação os fragmentos menores que seriam intercalados na cena. Todos os planos

precisavam ser selecionados depois de uma análise técnica que deveria preterir “os planos desfocados, movimentos tremidos, marcações erradas, diálogos incompletos, subexposição, enquadramentos pouco harmônicos”. (LEONE, 2005, p. 34 e 35) Finalmente a última etapa procurava aproximar as associações dramáticas, estabelecendo as ações e efetuando as elipses. Deste processo todo, pode-se deduzir que a velocidade de montagem de um filme era muito mais lenta do que com as tecnologias digitais contemporâneas, aperfeiçoadas diretamente da edição em vídeo da televisão, e que já traz intrínsecos conceitos de comunicação mais imediata.

Walter Burch, montador de filmes vencedores de prêmios *Oscar* como *O paciente Inglês* e *Apocalypse Now*, descreve a transição tecnológica da era mecânica da Moviola para o processo eletrônico como positiva, principalmente no que diz respeito às facilidades operacionais proporcionadas pela lógica numérica. O prazo de intensificação progressiva dos domínios da tecnologia digital de montagem durou 10 anos – em 1992 quase todos os filmes comerciais de Hollywood ainda eram montados mecanicamente. No início do século XXI o computador tornou-se uma unanimidade no processo de montagem, sendo quase todos os filmes editados eletronicamente, numa evidência inegável de que a convergência tecnológica entre os processos de finalização entre televisão e cinema já é uma realidade a ser considerada para compreender a dromológica fílmica. (BURCH, 2004, p. 81)

A principal mudança não se deu na matéria prima cinematográfica. A película fotoquímica de 35 mm continua a ser utilizada apesar de várias experiências bem sucedidas com a captação de imagens em câmera digitais como nos filmes *Buena Vista Social Club*, de Win Wenders (1999) ou *Dançando no escuro*, de Lars Von Triers (2000). A base desta mudança está no fato de que o filme, assim que

revelado é digitalizado. Uma vez transformado em “zeros e uns”, os segmentos filmados são armazenados num disco rígido de computador e montados com o auxílio de software especializado. Para Burch, este sistema facilita ao montador encontrar, cortar, organizar e separar os quadros de forma mais rápida e ainda usufruir da vantagem de que os programas de computador para este fim armazenam qualquer experiência de montagem, de forma a permitir que uma versão anterior da combinação de planos seja mais tarde resgatada e utilizada.

Ao comparar o processo mecânico ao atual processo digital, percebe-se que a nova forma de editar produtos audiovisuais trouxe resultados diferentes, e fica evidente que a tecnologia é uma das pistas para entender a dromologia, justamente como propõe Virilio. Acrescento ainda que o filme *O Invasor* tem uma relação relevante com as novas tecnologias da montagem, pois foi o primeiro filme brasileiro a utilizar a tecnologia de *transfer*, que viabiliza fazer a correção da luz do filme já impresso na película. Por conta da utilização desta tecnologia o filme pôde ser feito com menos recursos financeiros porque dispensou o uso de muitos equipamentos de iluminação nas cenas filmadas em locações ou à noite. Este processo deu uma tonalidade esverdeada ao filme e as cenas noturnas e internas puderam ser tornadas mais nítidas na pós-produção. O filme *O Invasor* é o tema da análise fílmica do próximo capítulo.

4. O INVASOR E AS CATEGORIAS DE MONTAGEM

“Mostrar no cinema está bem perto de montar; a história dos filmes sociais e engajados provaram essa fórmula constantemente: para revelar como se quer revelar, deve-se usar a montagem” (AUMONT, 2004, p. 19)

A análise fílmica desenvolvida com base nos conceitos das modalidades táticas dromológicas foi aplicada ao estudo de caso de um filme brasileiro, *O Invasor*, de Beto Brant (2001). Com isso, foi possível praticar a proposta metodológica para compreender como as ações operacionais da montagem, combinadas em determinadas cenas, constituem a noção de aceleração temporal, que pode ser categorizada reflexivamente através de uma modalidade tática que possui objetivos estratégicos dromológicos gerais. O filme foi selecionado, porque se insere num período representativo da cinematografia brasileira recente. Ele foi lançado em 2001, seis anos após a recuperação do fôlego da produção nacional, que havia entrado em crise em 1990, com o fechamento da Embrafilme pelo então presidente da República, Fernando Collor de Melo.

4.1 O Invasor: contextualização da produção

O filme *O Invasor* foi lançado em 2001 e realizado por uma produtora independente, a Drama Filmes, pertencente ao também diretor do filme, Beto Brant, um realizador que já tinha carreira reconhecida em filmes publicitários. *O Invasor* é o seu terceiro longa-metragem – os anteriores foram *Os Matadores*(1997) e *Ação entre amigos* (1998). O filme analisado é considerado de baixo orçamento, realizado

no curtíssimo prazo de seis semanas, e feito com recursos limitados (R\$ 1 milhão), provenientes de um prêmio obtido no Concurso Programa Cinema Brasil em 2000, promovido pela Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura. O filme, cujo roteiro já havia sido selecionado para o laboratório Sundance/Riofilme em 1999, obteve reconhecimento da crítica nacional e internacional e foi premiado como o melhor longa metragem latino-americano no *Sundance Filme Festival* em 2002. Também foi oficialmente selecionado para a Mostra de Berlim no mesmo ano.

O filme usa elementos plásticos híbridos, como a mistura de gêneros cinematográficos como policial, romance e suspense e formatos televisivos, como o videoclipe, além de experiências de videoarte. Foi tratado prioritariamente na pós-produção para redução de custos, sendo pioneiro no uso de recursos das novas tecnologias digitais de finalização como o *transfer* (foi o primeiro longa-metragem brasileiro a utilizar esta tecnologia) e o preconizador da montagem rítmica e fragmentada da temática da violência urbana, que será posteriormente intensificada em outro importante filme na cinematografia brasileira: *Cidade de Deus*, de 2002, dirigido por Fernando Meirelles.

O filme recebeu oito prêmios do Festival de Cinema de Brasília em 2001, e outros oito prêmios no Festival de Recife, em 2002. Mas, muito mais do que ter sido bem recebido pela crítica, *O Invasor* tem um grande mérito de articular, via linguagem técnica da montagem, uma plástica sintética do cinema brasileiro do período, que incorpora recursos híbridos, tanto da tecnologia de produção e finalização, quanto da opção estrutural da narrativa.

Como o objeto empírico selecionado para estudo é um filme brasileiro, faz-se necessária uma ambientação da produção nacional a partir dos anos 90. Um fato deve ser lembrado: o golpe de morte, anunciado pelas políticas do governo

contra o cinema nacional no início dos anos 90, não vingou. Isso pode ser identificado pelos números de bilheteria nos anos mais recentes, pela quantidade de filmes finalizados, exibidos, e com a extensão do seu ciclo de vida nas edições em vídeo ou DVD, bem como nos subprodutos do filme, como os roteiros editados em livros e os CDs com as trilhas sonoras. Por fim, o aumento da demanda e da oferta de cursos de formação e de especialização em audiovisual também indica uma necessidade de aumento do comprometimento da Universidade com os novos rumos da produção audiovisual.

Na superfície teórica desse momento propício à discussão acadêmica sobre o cinema, estão os indicadores quantitativos, bastante positivos para um setor que praticamente renasceu das cinzas graças às políticas governamentais em vigor a partir de 1993 e à participação dos setores privado e estatal. Em 2001, dos 250 cineastas em atividade, 35 exibiram filmes inéditos nas telas. Em 2004, uma prova de qualidade técnica leva um filme brasileiro realizado em 2002, *Cidade de Deus* à indicação para 4 prêmios Oscar no país que possui uma das mais fortes indústrias cinematográficas mundiais, uma delas na categoria de melhor montagem. Em 2003, o filme *Carandiru*, de Hector Babenco, estréia com 290 cópias, número representativo para os padrões nacionais, e provocando filas em todo o país. Em outubro de 2004, o filme *A dona da história*, de Daniel Filho, obtém em seu lançamento a maior bilheteria num final de semana para um filme nacional: R\$ 1,4 milhão, sendo que também estavam em cartaz superproduções norte-americanas como *Supremacia Bourne* e *Rei Artur*:

Mais filmes, mais divulgação e mais público para o cinema nacional são características desse cinema na entrada do século XXI. Percebe-se que, em 10 anos de produção regular, o cinema brasileiro demonstra disposição para organizar-

se, planejar-se, manejar os recursos técnicos e financeiros, comercializar seus filmes e dialogar com seu público. Entretanto, na parte mais profunda dessa discussão, a repercussão sobre a estética desses filmes continua tomando a fatia maior do bolo nas publicações especializadas e na pesquisa acadêmica.

Apoiado por Ismail Xavier em seu prefácio, ORICCHIO (2003) analisa filmes contemporâneos que demonstram evidentemente uma preocupação técnica e enuncia marcas de hibridação. ORICCHIO sugere que, atualmente, há uma “inevitável hibridação entre as linguagens do cinema e as da tv e da publicidade”.

Se observarmos a produção da Retomada, nomenclatura utilizada para o período a partir de 2001, ano de lançamento de *O Invasor*, é possível detectar que alguma lógica diferente de outro período significativo da produção nacional, como o Cinema Novo, parece operar na estrutura formal dos filmes. Pode-se observar uma montagem mais fragmentada, com influências de outros formatos televisivos, que resulta numa montagem mais evidente, que quer ser percebida. Portanto, é sintomático que o hibridismo de formatos audiovisuais colabore para a velocidade dos filmes, indicado como uma das principais táticas de aceleração nesta dissertação, principalmente quando pensado a partir das tecnologias digitais da pós-produção .

Outro fator essencial para a compreensão do fenômeno da velocidade nos filmes em questão é a forte dependência político-econômica do cinema. Enquanto mídia e, ao mesmo tempo, a mais cara de todas as artes (CRETON, 2002, p.5), e a mais internacional de todas as artes (EISENTEIN, 1990, p.11), o cinema brasileiro hoje possui pouca possibilidade de viabilização sem as interferências de âmbito regulador, como as leis de incentivo fiscal para os investidores; ou o desenvolvimento de competências para a produtividade na gestão das produções,

ou a própria parceria técnica e distributiva com a televisão. Esse parece ser um aspecto que merece especial atenção para o estudo específico que envolve a velocidade e a hibridação, que atualmente ocorre nos diversos produtos audiovisuais. Embora a questão econômica não seja o foco deste trabalho, é importante apontá-la, pois incide da adoção de táticas e estratégias da dromologia do filme.

Um tema comum nessa ponta de iceberg em que se transformou o olhar um tanto totalitário para o cinema brasileiro é uma certa conexão pejorativa da linguagem adotada nos filmes desse período. Por essa razão, que reduz os filmes contemporâneos a uma lógica de produção audiovisual em escala e esvazia o espaço de discussão sobre a diversidade, faz-se necessário um olhar mais atento ao tema da velocidade nos filmes, intensificado no período em questão pelo fenômeno das convergências, não só nos formatos plásticos, mas igualmente das tecnologias.

No decorrer da pesquisa sobre o filme, foram resgatadas críticas divulgadas pela imprensa especializada em produtos culturais, com referências à enunciação de uma montagem publicitária em *O Invasor*: “Apelando de forma inteligente para certos clichês visuais, Brant parte de estereótipos (como o da chegada videoclípica à periferia) e se transfigura num olhar estático, assustado”¹⁰, aponta um dos textos. Em outro trecho, o mesmo crítico detecta uma relação entre publicidade e cinema que julga mais evidente: “Há quem veja nessa produção que nega o diálogo com a história do cinema a opção por uma estética publicitária”. Como diretor de filmes publicitários desde o início dos anos 90, Brant responde, utilizando as terminologias de interesse para a investigação desta pesquisa:

¹⁰ BRAGANÇA, Felipe. *O Invasor, de Beto Brant*. www.contracampo.he.com.br/criticas/oivasor2.htm. Acesso em 20.06.2004.

“engraçado, quando eu faço publicidade os caras acham que eu tenho estética de cinema”.

Por outro lado, a narrativa do filme *O Invasor* é linear, as ações são apresentadas em ordem cronológica. Mas é em suas estruturas internas que se percebe a fragmentação. O filme inicia com uma subjetiva de Anísio, um assassino contratado por dois engenheiros para matar um terceiro sócio. Por causa desse crime, o assassino vai tornar-se o personagem principal da narrativa, envolvendo-se com a filha do sócio assassinado e literalmente “invadindo” muito mais do que o esperado a empresa e a vida dos seus contratantes. O filme é sobre ele, este anti-herói e foi a produção cinematográfica de maior bilheteria no ano de 2001 no Brasil

O roteiro de *O Invasor* é assinado por três roteiristas: Marçal Aquino, Renato Ciasca e Beto Brant, o que já enuncia a realização coletiva desta narrativa cinematográfica. Como especificidade de composição do texto cinematográfico, um roteiro não é propriamente literatura, pois é um momento de transição entre um suporte verbal da idéia e o filme realizado.

4.2 O Invasor: as modalidades táticas

Para compreender como se cria a noção de velocidade a partir da montagem no filme *O Invasor*, e evocar o conceito de dromologia de Paul Virilio, foram adotados quatro passos metodológicos, aplicados a cada uma das quatro cenas selecionadas. A escolha das cenas obedeceu como principal critério à evidência do uso de táticas da montagem, de forma que cada cena pudesse corresponder prioritariamente a uma das seis modalidades táticas dromológicas:

1)profundidade de tempo, 2)desdobramento do ponto de vista, 3)hibridismo e 4)camuflagem. No entanto, isto não exclui a possibilidade de que qualquer destas cenas também apresente características de outras modalidades táticas. Para a categorização de acordo com uma modalidade tática, foram destacadas cenas que apresentaram combinações de ações da montagem mais próximas a apenas uma das modalidades dromológicas. Isto decorreu também do filme ter sido previamente analisado em sua totalidade para a seleção das cenas que se aproximavam mais de determinada modalidade padronizada na categoria de análise.

A ordem das cenas na análise obedece à seqüência cronológica em que elas aparecem no filme, apesar de que, como foram analisadas separadamente, não podem dar a noção da totalidade que é a obra. Para a análise, as cenas ganharam uma numeração de um a quatro, diferentemente da sua numeração real no filme, mas na análise é apontado o tempo em que elas são inseridas no filme e a sua duração. A numeração adotada para a análise não tem relação com a numeração dada às cenas no *script* nem no DVD, que atualmente organiza os trechos do filme por capítulos; essa prática visa facilitar o acesso a partes específicas do filme mas não segue uma metodologia adequada para a análise aqui proposta. Em alguns casos foi necessária a avaliação de seqüências em lugar de cenas isoladas, devido à complexidade e importância da continuidade da montagem para as combinações geradoras de velocidade.

A análise de cada uma das cenas seguiu uma ordem pré-estabelecida de passos metodológicos. O primeiro passo foi a transcrição do roteiro literal das cenas; o segundo foi a ambientação da cena em relação à anterior, posterior e ao contexto do filme; um terceiro passo foi a decupagem técnica dos elementos da montagem pertinentes às etapas de roteiro, direção e finalização. O quarto passo

metodológico foi a análise das ações da montagem adotadas em cada uma destas três etapas de acordo com os conceitos das categorias táticas do modelo dromológico. A transcrição do roteiro literal das cenas está anexa neste documento.

Na primeira fase, de transcrição do roteiro literal, cada cena foi transposta para este formato, com sua respectiva localização no espaço e no tempo, personagens em cena, ações e falas. É fato que o roteiro do filme foi publicado em livro, mas há uma diferença entre alguns aspectos observados no filme e na versão impressa. Por esse motivo, a análise foi feita a partir de uma transcrição feita diretamente da observação das cenas do filme finalizado¹¹ para o formato de roteiro literal, contendo as indicações comuns a um *script* cinematográfico. A linha de abertura da transcrição literal da cena contém um número de identificação pertinente apenas à análise, e a definição nominal da cena considera a ação principal em questão para sua identificação. Há ainda a indicação do local, ou seja, se é uma cena interna ou externa, e se é de dia ou de noite. Nos roteiros cinematográficos estas indicações não são obrigatoriamente padronizadas, pois não há normas da ABNT para roteiros cinematográficos. Mesmo assim, o modelo adotado considera sugestões técnicas de Field (1982, p. 62) e Moss (2002, p 13) sobre o tema, que apontam informações relevantes ao contexto técnico da cena no roteiro que funcionam como um identificador simplificado para efeito da produção do filme.

O segundo passo metodológico, a ambientação da ação, relacionou a cena ao contexto anterior e posterior no filme, enfatizando aspectos relevantes como a relação entre as cenas de apoio ou *master scenes*, a continuidade e a fragmentação da ação que contribuem para a produção do sentido de velocidade promovido pela montagem. Como já foi destacado no capítulo 2, as cenas isoladas

¹¹ A transcrição foi feita a partir do DVD original da distribuidora Europa Filmes, 2002.

não são as únicas responsáveis pela criação da velocidade no filme. O encadeamento das cenas é igualmente importante para analisar a velocidade, e em função disto esta fase enfatizou os aportes necessários da relação da cena com o filme.

No terceiro passo metodológico, para a decupagem técnica foram utilizadas as terminologias próprias do cinema, apresentadas no capítulo anterior, sobre técnicas de montagem. Esta fase visou facilitar o entendimento da simultaneidade das imagens com os sons, as durações dos planos, as mudanças dos enquadramentos e as transições temporais efetivas ou percebidas estabelecidas pela movimentação da câmera ou pela montagem propriamente dita.

A análise das ações da montagem adotadas em cada uma destas três etapas (roteiro, montagem no set e finalização) foi realizada no quarto passo metodológico, com a investigação das táticas da montagem, da combinação entre elas e a relação de aceleração do tempo no sentido estrito da modalidade em que está inclusa. Este movimento teórico se deu de acordo com os conceitos explicados na descrição das categorias táticas do modelo analítico dromológico, desenvolvido de acordo com as teorias de Virilio.

Chamo a atenção para a ordem em que as categorias são apresentadas no capítulo 2, que é diferente da ordem apresentada na etapa de análise. Optei por esta forma de disposição porque as modalidades têm um certo caráter de continuidade conceitual e originaram-se basicamente do encadeamento feito por Virilio no texto *Máquina de visão*. Manter aquela ordem no capítulo inicial facilitaria a exposição das características e diferenciações entre as modalidades. Mas, obviamente, no filme as modalidades não aparecem na mesma ordem, daí a

escolha por priorizar a ordem cronológica das cenas neste capítulo, relacionando-as com sua categoria dromológica.

4.2.1 Camuflagem

A cena analisada dentro do conceito de camuflagem coincide sua numeração com a do filme. É a primeira cena, onde é apresentada a ação dos dois sócios da construtora que fecham um negócio com um assassino. Tecnicamente a cena é um plano-sequência subjetivo de Anísio desde o início, quando Ivan e Gilberto chegam de carro e depois entram no bar. A câmera está em seu eixo fixo, apesar de não estar parada, pois indica o ponto de vista de Anísio que está sentado numa cadeira. Ele não aparece nenhuma vez na cena, só é mostrada sua mão sobre a mesa ao pegar o dinheiro. A noção de aceleração do tempo na cena se dá devido à movimentação rápida de lentes (*zoom in* e *zoom out*) associadas a *tilts* e panorâmicas (movimentos de câmera executados com o eixo fixo para cinema para baixo e para as laterais), e uso do primeiro plano do quadro (grades, pessoas) com a câmera na mão. Esta última condição, especialmente, imprime à cena um tom documental, e enfatiza a tensão dos protagonistas ao contratar um marginal assassino, num ambiente com várias outras pessoas, que lhes é hostil e desconhecido, conforme sugere a dinâmica dos atores na cena, com movimentos contidos. O movimento de câmera, a partir da subjetiva de Anísio, evoca a tensão do movimento do olhar humano ao observar a realidade intensificando possibilidades que apenas são possíveis à visão-maquínica, como o *zoom in*.

O conceito de camuflagem de Virilio permite um entendimento geral no sentido de “desinformação”. Compete a esta categoria a organização tática de ações da montagem que implica num estratagema mais ou menos engenhoso para eliminar “a aparência do fatos”. Retomo então a idéia de que a montagem pode acontecer nas três etapas do fazer filmico: no roteiro, na realização, na pós-produção. O falseamento mais enfático da montagem nesta cena se dá no âmbito da direção. Não que isto não ocorra na etapa do roteiro, mas por se tratar de uma cena-sequência de quase dois minutos, inicio a análise pela montagem no “set”. A camuflagem se dá porque o espectador é enganado sobre o ponto de vista da câmera. O filme inicia com dois personagens chegando ao bar. Deduz-se que eles são os protagonistas, pois a câmera desliza e esforça-se para enquadrá-los enquanto saem do carro e entram no bar. É quando estes personagens chegam à mesa de Anísio e um deles se dirige ao assassino é que se percebe a camuflagem. O olhar em questão não era um ponto de vista de alguém no bar, do diretor, ou o do espectador. Era o olhar de um personagem que passa a ser o principal da cena, e posteriormente do filme, pois tudo é visto sob o seu ponto de vista.

A combinação das técnicas de montagem utilizada nesta cena é a responsável pela sua inclusão na categoria dromológica de camuflagem. Além da opção de montagem no set que permitiu a edição *in loco* pela composição da *mise-en-scène*, há outras ações pontuais que colaboram para o falseamento. É comum que se associe planos longos com o tempo lento. Isto porque quando não há cortes fica mais difícil mudar o ponto de vista, o que dá mais dinamismo ao movimento na percepção do observador já acostumado à lógica paradoxal e treinado para o automatismo da visão. Neste caso, não há cortes, mas para que a velocidade

parecesse mais rápida do que realmente é, “situações de corte” foram simuladas com o uso da própria câmera.

A cena começa com um plano fechado, na verdade um plano conjunto do carro estacionando. O que parece um enquadramento comum camufla o fato de que está sendo realizado com a lente zoom muito aproximada. Isto colabora também para que, quando os personagens caminham para chegar até a entrada do bar, as grades que separam os personagens da máquina-olho que está dentro do bar passem mais aceleradamente em primeiro plano do que se a lente não estivesse aproximada. As movimentações leves, mas inevitáveis do efeito de câmera na mão são maximizadas por este efeito.

Conforme os personagens entram no bar e procuram Anísio percebe-se mudanças na distância focal, operacionalizadas através da regulação da câmera durante a filmagem. Há momentos em que a imagem dá “socos”, quando a zoom é afastada um pouco e reaproximada de novo e há mesmo a perda do foco em determinados momentos. Pode-se dizer que a imagem foi intencionalmente acrescida de ruídos visuais para romper a linearidade do plano-sequência, tornando igualmente a noção do tempo percebido mais veloz. Mesmo a indicação de que o ponto de vista que nos é oferecido é o de uma pessoa numa mesa de bar, o afastamento brusco reposiciona o olhar num outro ponto de visão, mais afastado, que é diferente do anterior, mesmo sem ter um corte real no plano. Ainda muito pertinente ao conceito de camuflagem é o fato de que os deslocamentos de aproximação e afastamento da lente da câmera são apresentados ao espectador por meio da visão subjetiva de um personagem, cujo olhar humano não tem a habilidade de efetuar tais peripécias, evidenciando a atuação da máquina de visão, capaz de

criar determinados efeitos audiovisuais e camuflá-los com a função de acelerar o tempo.

Retomo a observação feita no capítulo 2, na definição das modalidades de análise da camuflagem, que uma das características dos filmes dromológicos é que eles “dão a ver a montagem”, pois a função é “matar a verdade”, ou não permitir que a imagem seja realmente identificada a ponto de ser questionada. Nesta cena, a montagem que se realiza na etapa de pós-produção, diretamente vinculada ao corte não acontece, mas ela existe, articulada maquinicamente durante sua execução. A verdade desta cena é que ela parece ter uma duração de tempo real, por ser um plano-sequência e os efeitos óticos apenas pretendem acelerar a cena.

Se a camuflagem também resulta na desinformação, eliminando a relação de verossimilhança das coisas presentes, vale um comentário sobre a montagem feita na etapa do roteiro. No âmbito do roteiro há informações omitidas como a situação que levou à contratação daquele assassino de aluguel, e que deixam a cena ser entendida como se ocorresse em tempo real, apesar de que a conversa é direta demais e parece ter sido encurtada para comprimir o tempo da cena. As falas dos personagens são praticamente monossilábicas e camuflam o fato de que a negociação que está sendo realizada naquele bar já teve alguma etapa num tempo prévio, onde foi negociado o valor do crime em dinheiro, os detalhes de sua execução e quando será realizado. Uma redução das informações ao mínimo possível de diálogos pressupõe a eliminação de informações relevantes, mas a dromológica da camuflagem tensionada ao cinema é justamente isto: o falseamento do tempo das coisas.

4.2.2 Hibridismo

Nesta categoria foi analisada uma sequência composta por mais três cenas que foram montadas em formato de narrativa videoclíptica dentro do filme. Por este motivo foi necessário analisar a sequência inteira para entender a dromológica da montagem. Para analisar cada uma das três partes desta sequência, elas foram divididas em cena 2A, 2B, e 2C. A narrativa une três deslocamentos importantes de tempo num único videoclipe, com a mesma trilha sonora, sendo que somente em quatro momentos durante a execução da trilha ouve-se alguma fala dos personagens ou som ambiente, e mesmo assim, são frases curtas e dispersas quase incompreensíveis na sua totalidade.

A situação dramática na cena 2A é constituída pela chegada de Ivan e Giba num terreno baldio, à noite, onde a polícia encontrou o carro com os corpos de Estevão e da mulher no porta-malas. Ivan e Giba abraçam o pai do ex-sócio da construtora, que está desesperado e caminham pelo local demonstrando indignação e desespero. No local também está a polícia e um carro do IML acaba de sair. A música escolhida para a sequência videoclíptica tem influências de *rap* e *rock*, com guitarras pesadas e a letra agressiva repete o refrão “é o pesadelo da realidade”, que insinua a relação específica de Ivan com o crime, porque ele já havia mostrado em cenas anteriores o seu arrependimento e o desejo de desistir de assassinar o seu sócio.

Tecnicamente a cena 2A insinua ser um plano sequência, porque os eixos de filmagem e angulações são muito parecidos em cada plano e, somando-se a isto, a trilha sonora também colabora para a noção de continuidade. Mas a cena tem vários cortes feitos na etapa de pós-produção. O que na verdade contribui para

a percepção da cena como um plano sequência é o fato de ter sido rodado um *master shot*, ou seja, uma tomada geral da ação, sem cortes, que determina o tempo geral da cena. Normalmente, na televisão, o recurso mais comum para mudar o ponto de vista e imprimir a noção de velocidade seria a inserção de outras tomadas, de outros ângulos sobre este plano base. Mas neste caso a solução foi diferente: sobre ele os corte incidem gerando elipses espaço-temporais curtíssimas que não se justificam pela narrativa, mas que têm função dramológica. Com este tipo de corte, por exemplo, vê-se num plano o personagem Giba indo abraçar o pai de Estevão e no plano seguinte, ele já abraçando o senhor. A elipse eliminou poucos milésimos de segundo do que seria o tempo real filmado no *master shot* e gerou um *raccord brusco* que interrompe o olhar contínuo com elipses curtas entre os planos da mesma tomada.

Analisando esta cena de acordo com a modalidade estratégica do hibridismo, chamada por Virilio de misto tecnológico, percebe-se que as ações da montagem na cena, tanto na execução do plano-sequência, quanto nos cortes promovidos na pós-produção estão em sintonia com este conceito. A apropriação de um formato técnico da televisão, o videoclipe, em substituição de uma sequência inteira num produto midiático cinematográfico ficcional foi uma opção que pode decorrer da intencionalidade em propor um diálogo entre o longa-metragem e formatos curtos como o filme publicitário. À forma deste filme foi incorporado um hibridismo de formatos audiovisuais. Esta opção aproxima-se das características de Virilio para a máquina de visão: imediatismo, tempo curto, quantidade de imagens, excesso de informações e ainda os efeitos rítmicos da trilha sonora.

A câmera na mão permite o movimento constante da imagem como mais uma forma de excesso e de enfatizar o tempo acelerado, como é comum no

cineverdade e que é uma característica banalizada pelo telejornalismo. O deslocamento constante de câmera na mão faz com que o movimento do olhar seja potencializado e possa mudar de ponto de vista rapidamente. No início da cena, por exemplo, o ponto de vista é de alguém que está no terreno baldio e vê Ivan e Giba chegando de carro. Apenas alguns segundos depois, Giba passa pela frente da câmera e o enquadramento em plano conjunto de Giba e Ivan faz com que eles “emoldurem” o caminhão do IML que passa atrás deles. Poucos segundos depois o ponto de vista adotado é uma subjetiva de Giba, depois muda para uma falsa subjetiva dele e com um corte seco volta a ser novamente o ponto de vista no terreno baldio. Este movimento remete à dromológica televisiva incorporada ao cinema, que reutiliza da forma como a tv faz o aparato de ruídos imagéticos e sonoros para nocautear a possibilidade de reação do espectador devido ao choque psicológico. É a materialização do choque causado pela convergência tecnológica da televisão e do cinema que consolidam a lógica paradoxal do videograma. Ou como disse Virilio: é o “desenrolar do tempo em que agora óptica e cinematográfica se confundem”(1994, p. 97)

O que compete ao estudo da dromologia no filme em relação à categoria do hibridismo é a recente proximidade das tecnologias entre televisão e cinema que, com os recursos numéricos acabou com esta noção de fronteira entre as duas mídias. O hibridismo pode ser identificado como o uso, tático ou estratégico, como na metáfora das tecnologias de guerra, dos recursos próprios da formatação televisiva no cinema ou de narrativas cinematográficas na tv.

Na cena 2B, que integra a seqüência analisada, os personagens já estão na cena do velório. Esta cena tem apenas três planos e obedece à mesma lógica na anterior, com cortes sobre o *master plan* e elipses de frações de segundos.

A montagem no set ganha destaque pela movimentação brusca de câmera como o chicote que inicia a cena, a *mise-en-scène* que permitiu o posicionamento de Marina em frente a um símbolo que emoldura sua cabeça como se fosse um halo iluminando uma santa, e um último movimento panorâmico para a direita, quando a câmera pára enquadrando Ivan e sua esposa. Neste momento, a mulher olha também para a direita, como se continuasse o movimento da câmera.

A seqüência se completa com a cena 2C, quando Anísio entra na construtora. Como vai se descobrir mais tarde, Anísio decide que vai trabalhar lá, como responsável pela segurança, o que amedronta os sócios porque ele inclusive está com os pertences das vítimas assassinadas, que são as provas do crime. Nesta cena ele apenas entra na construtora e vai direto à sala de Ivan. A trilha sonora termina exatamente no momento em que Anísio entra na sala. O que se vê tecnicamente é uma subjetiva de Anísio, em velocidade rápida, que não pára para se identificar à recepcionista que o chama. A invasão se dá sem tropeços, com ação contínua, mantém e encerra o ritmo iniciado com a substituição videoclíptica de um trecho do filme.

4.2.3 Desdobramento do ponto de vista

Nesta cena Anísio vai até a casa de Marina e leva um cachorro como presente. Há apenas três planos separados por cortes da montagem propriamente dita. Todos os planos são com câmera na mão, apesar de que a ênfase de movimentação é nos dois primeiros, quando os personagens estão em movimento. No terceiro plano, quando os dois estão sentados na beira da piscina a câmera está

bem mais estática, apesar de ser possível identificar os movimentos decorrentes da câmera na mão. Anísio entra na casa, caminha até encontrar Marina e dá o cachorro a ela, que agradece. Este plano mostra o invasor entrando em plongè, depois transforma-se no ponto de vista de uma falsa subjetiva de Anísio. Ao contrário das outras cenas onde o ponto de vista é sempre uma subjetiva dele, como na primeira cena analisada e naquela em que ele invade a construtora pela primeira vez, agora ele é identificado como personagem central das ações do filme e o ponto de vista adotado passa a ser a falsa subjetiva.

No segundo plano, Anísio está em PC e Marina sai do quadro pelo lado esquerdo dizendo que vai buscar água para o cachorro. Enquanto ele aguarda na sala, observando os porta-retratos da família o ponto de vista é uma falsa subjetiva de Anísio. O espectador é envolvido pela situação de roteiro inusitada, que levou o “invasor” à casa de Estevão e Silvana, casal que ele assassinou, ao mesmo tempo em que ele está paquerando a filha deles, que não sabe da situação. A continuidade da cena não é quebrada por *inserts* das fotos que Anísio observa, mas pelo deslizar do olhar em falsa subjetiva que passa num movimento contínuo por várias fotos, criando um *raccord* de ritmo que já vinha sendo construído com o efeito de câmera na mão que acompanhou Anísio no plano anterior.

A saída de Marina pelo lado esquerdo do enquadramento funciona como um tipo de montagem e mais ainda, uma preparação perceptiva para um movimento brusco que vai gerar o efeito de montagem desdobramento do ponto de vista. Marina chama Anísio, que estava concentrado observando as fotos da família dela. Ele olha para o lado direito onde está Marina e a falsa subjetiva revela que ela não está mais na sala, mas na varanda que dá para a piscina, separada da sala por uma porta de vidro. A lógica da montagem “transparente” recomenda que a

movimentação dos atores nas saídas e entradas no plano se dê pelo mesmo lado em que saíram, porque caso contrário, há uma quebra na percepção do espectador e ele tende a achar que aconteceu algo errado. Neste caso, a combinação que remete ao conceito de desdobramento do ponto de vista reúne ações da montagem no roteiro, criando uma situação de suspense e de memorização dos momentos felizes da família das vítimas. Na direção, a montagem acontece pela movimentação da câmera na mão, pela *mise-en-scène* dos personagens em cena que estão sempre em movimento e, especialmente, pela saída de Marina pelo lado esquerdo e retorno pelo direito. Sem a inserção de outros cortes da montagem propriamente dita, e a falsa subjetiva de Anísio que caminha para a varanda sem que haja cortes, a sugestão de montagem se dá pela passagem dos personagens para um outro cenário. Ou seja: há no plano contínuo um deslocamento de espaço, que contribui para a percepção de um tempo relativamente mais acelerado que o normal.

Quando Marina entra no quadro pelo lado direito, há também outro elemento de montagem a ser considerado, que diz respeito à composição do espaço fora do quadro. Só é possível compreender que Marina teria ido buscar água enquanto passou por trás da câmera, porque quando Anísio entrou na casa, a tomada do ponto de vista em movimento construiu visualmente a noção do espaço cênico para o espectador. O entendimento da localização dos cômodos da casa proporciona o efeito de tempo simultâneo fora do quadro: a personagem disse que iria fazer algo e quando volta, teoricamente, haveria tempo para ter sido feito. O fato é que o plano longo de Anísio contribuiu para criar uma noção de tempo lento. Desta forma, o que no filme equivale a 7 segundos, não seria tempo suficiente para Marina ir até outro cenário, encontrar uma vasilha com água, enchê-la e voltar. Por isso, o

desdobramento do ponto de vista, que tem uma vinculação direta com a mudança brusca de tempo e espaço, faz ainda com que este tempo fora do quadro não seja questionado. Pode-se entender que a forma como foi composta a saída e o retorno de Marina ao campo de visão efetua uma elipse, recurso muito próprio da montagem.

Quanto Anísio vai para junto de Marina na varanda, há realmente um corte para o segundo plano da seqüência, novamente há uma elipse curta como no item hibridismo, em que a imagem é cortada no momento em que o personagem se aproxima da mesa para o momento em que ele já está para sentar-se. Este tipo de ação da montagem é evidentemente uma elipse, mas tem ligação com o resto da cena também. Isto intensifica a percepção de continuidade do plano anterior e insere um ruído na cena, de forma a fazê-la parecer mais rápida, em harmonia com a linguagem fragmentada de videoclipe adotada no filme.

Logo Marina decide mudar de ambiente de novo e vai sentar-se numa cadeira à beira da piscina. Neste momento há um corte evidente da montagem: um corte seco somado à mudança do ponto de vista, que é posicionado no sentido contrário, respeitando o eixo do plano anterior, mas com uma angulação em contraplongè que mostra a chegada de Marina para sentar-se na cadeira. Anísio segue-a e senta numa cadeira ao lado e durante toda a conversa deste plano a câmera faz pouquíssimos movimentos, quase não deixando transparecer que foi feita com câmera na mão.

A partir deste momento, outra característica do desdobramento do ponto de vista, associada à noção do acidente da transferência pode ser identificada, pois deixa perceber o inesperado, provocando um choque por meio dos recursos da máquina de visão. Se a maioria das cenas até este momento do filme evoca uma

velocidade explícita, com movimento de câmera na mão, mudanças sucessivas de ponto de vista e enquadramentos, inserção de ruídos para criar elipses aparentemente desnecessárias mas que aumentam a percepção das imagens como se fossem mais rápidas; o último plano desta cena analisada é em sua essência uma “surpresa”. Nas outras cenas do filme que se passam em boates, a idéia de velocidade evoca o álcool, a música, luzes, sedução e drogas e é associada a muitos planos de curta duração e elipses curtas. Nesta cena à beira da piscina, é a criação de um tempo muito lento que surpreende. Os dois personagens fumam maconha e divagam sobre coisas sem importância, em meio ao “pesadelo da realidade da narrativa”, como pintar as paredes de azul e as portas de cor-de-rosa. O espaço dramático foi mudado para possibilitar o tempo desacelerado, o tempo das divagações, um tempo “perdido e descompromissado”, evidentemente destoante no filme. Afinal, os personagens não estão no tempo passado, futuro, nem presente. Eles estão numa dimensão de tempo que seria uma dimensão da “velocidade” – mesmo sendo uma velocidade lenta. Eles estão sob efeito de entorpecente e foi a opção táctica da montagem de não adotar cortes ou movimentos de câmera e solicitar poucos movimentos dos atores que criou o tempo lento no plano, este efeito de “surpresa” ao compará-lo a todos as outras velocidades do filme até este momento.

Esta situação de montagem enquadra-se na lógica paradoxal, porque faz o que se propõe a definição de desdobramento de tempo de Virilio: surpreender só é possível através do uso de um tempo diferenciado. Ocorre então a percepção do inesperado, presente na noção de acidente de transferência por um deslocamento temporal.

4.2.4 Profundidade de tempo

Anísio e Marina vão a uma danceteria. Novamente é um videoclipe, uma seqüência com deslocamentos espaciais somente dentro da boate composta por três cenas: na pista de dança, no balcão do bar e no banheiro. Inicialmente há planos médios e abertos para ambientação do espaço cênico e a trilha sonora é uma música de estilo eletrônica durante toda a seqüência. A situação dramática é construída anteriormente, quando Mariana e Anísio tomam pílulas de efeito alucinógeno antes de entrar na danceteria. Por isso, é evidente a idéia da construção da montagem da cena analisada em compor uma simulação do olhar dos personagens através de imagens distorcidas.

A seqüência é montada basicamente a partir de cortes secos e planos de duração curta, com predominância de enquadramentos fechados após a ambientação cenográfica, como um videoclipe onde não se ouve nenhum som da boate ou fala dos personagens a não ser a mesma trilha sonora. A diferença desta seqüência para uma simples colagem de imagens de danceteria está no fato de que, novamente, como na segunda analisada neste capítulo, substitui uma parte da narrativa. O videoclipe foi a forma de mostrar Marina levando o “invasor” para dentro do seu espaço-tempo, ambientá-lo ao seu estilo de diversão e comportamento. A organização dos planos em seqüência cria elipses imagéticas, mas não sonoras, e é possível entender uma ordem cronológica em que eles chegam à danceteria, bebem álcool, tomam mais drogas, Marina tem um caso com uma jovem que está na danceteria e, por fim, Marina, a “amiga” e Anísio tomam mais drogas e fecham-se dentro de um banheiro.

A modalidade tática de profundidade de tempo deriva da idéia de Virilio que considera-a relativa à persistência visual da imagem e ao tempo de exposição. Quando se apreende um sentido narrativo pela audiovisualidade numa seqüência de planos cinematográficos também acontece uma apreensão de tempo. Este entendimento temporal está totalmente vinculado à velocidade de memorização da imagem. Nesta cena, o tempo se dá a ver de acordo com uma simulação de subjetividade dos personagens, sem que em nenhum momento se utilize um ponto de vista subjetivo ou uma falsa subjetiva para a câmera. Parte-se do princípio que o espectador já recebeu e assimilou a idéia de que os personagens estão com suas percepções alteradas e então a máquina de visão assume o papel de converter, através de operação da montagem, a imagem através da utilização de camadas temporais para fazer o espectador ver aquilo que não pode não estando sob o efeito de drogas.

Conforme as elipses vão estabelecendo a percepção da passagem do tempo, as imagens vão sendo alteradas em seus aspectos temporais através de efeitos visuais. Num dos planos, Marina vai ao banheiro segurando-se numa parede, aparentemente tonta, enquanto vê-se sua imagem que deixa rastros como resultado de efeito de montagem. Da mesma forma, numa cena em que ela derruba água em sua cabeça e balança os cabelos, a imagem fica em *slow motion*. As gotas e os contornos dos personagens na pista de dança se deformam e, sem descontinuidade sonora, surge uma nova dimensão de tempo, impressa na montagem interna dos planos. “O espectador torna-se impotente diante das potencialidades quantitativas das ‘máquinas de visão’, com suas percepções sintéticas e sobrecarregadas de operações ultra-rápidas”. Não deixa de ser evidente neste processo que a velocidade lenta enfatiza a velocidade rápida por contraposição. O choque de planos

com velocidades alteradas por efeitos de rastro (que pode ser um recurso de pós-produção ou de regulação da exposição da película à luz durante a filmagem) é um exemplo de que é a máquina de visão se propõe a ver em nosso lugar, usando a combinação de ações táticas da montagem para criar a profundidade de tempo.

O efeito de saturação por quantidade de imagens é considerado por Virilio como uma “desinformação”, visto que possui antes de tudo uma função rítmica que acaba por hipnotizar o olhar e contribuir para a industrialização da percepção. No caso desta seqüência, a ação dos personagens afeta a forma escolhida para comunicar a sensação de estar sob efeito de drogas. Como visto na seqüência 3, é uma forma de representar o tempo referente ao estilo de vida da personagem Marina, o que remete ao conceito de desinformação, onde a montagem faz sobrepor a imagem do que seria “real” para os personagens por imagens lúdicas onde a quantidade visual só faz estender a ausência de ação. Não há necessidade de uma cena longa, porque há muito pouco a informar, mas, indispensavelmente, há velocidade.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Tempo, a noção de tempo, a própria idéia do fluxo do tempo, da possibilidade de mudança, da existência de um passado se acumulando atrás de nós, de um futuro se abrindo à nossa frente – tudo isso é muito recente e invenção. Ainda não estamos acostumados com o tempo, ainda não o domamos, nem sequer chegamos perto”. (CARRIÈRE, 1990, p. 129)

Os conceitos de Virilio utilizados para definir as modalidades táticas nesta dissertação não são a única possibilidade para estabelecer um olhar analítico sobre a velocidade no cinema. Nem tampouco este trabalho indica que o modelo analítico adotado poderia ser aplicado a qualquer filme que não tivesse as mesmas características de velocidade e proximidade com a época de realização do filme analisado. Mas as noções de camuflagem, hibridismo, desdobramento do ponto de vista e profundidade de tempo contribuíram no sentido de permitir um olhar mais apurado para as combinações táticas da montagem no estudo de caso de um filme dromológico.

Acredito que o objetivo geral, que era desenvolver uma reflexão sobre as acelerações temporais num filme de longa-metragem de ficção da produção recente, foi atingido, evidenciando que a opção teórica em uma análise fílmica não precisa ser excludente, neste caso, entre linhas de pesquisa e pensamento. Entendo que, além de proporcionar um olhar diferenciado para a forma de um filme sob a luz de uma teoria social já conhecida, outra idéia tornou-se visível: há uma grande potencialidade nas possibilidades de “combinação” de correntes comunicacionais. Foi possível mostrar pelas marcas deixadas na forma do filme pela montagem que a vivência do tempo em sociedade é um recurso que, nas mãos dos cineastas, não respeita fronteiras entre perspectivas exclusivamente sociológicas, semióticas, econômicas, nem formais dos produtos audiovisuais cinematográficos. Ou seja: o

fazer técnico se tornaria excludente do seu contexto espaço-temporal se concebesse o filme apenas pelas suas evidências ideológicas, tecnológicas ou semiológicas e ignorasse a forma fílmica. O mesmo vale, por exemplo, para uma teoria social que só pudesse ser aplicada a processos sociais que não resultassem num produto midiático, como se os realizadores da mídia não fossem todos seres sociais que portam seus repertórios culturais e podem transformá-los em técnica fílmica.

Ao contrário disso, o fazer fílmico não exclui estas noções e considera, inclusive, por razões da ordem político-econômica, que “toda forma de expressão é contemporânea. Trabalhamos para aqueles que compartilham este momento da história conosco. Aqui e agora”. (CARRIÈRE, 1990, p. 129) Daí decorre uma possível conclusão de que se os filmes estão cada vez mais rápidos é porque a aceleração do tempo tornou-se de alguma forma necessária para facilitar ou criar as pontes comunicativas entre realizador e espectador, contexto no qual a essência destacada foi a máquina de visão.

Uma evidência percebida durante a realização deste trabalho foi a de que a instituição da velocidade no filme se inscreve no contexto mais geral da dimensão midiática, quer dizer, num contexto em que o alvo da recepção do filme é o cidadão cujo repertório comunicacional urbano é conhecido. Conseqüentemente, os realizadores conhecem a constituição desta imagética das percepções contemporâneas e utilizam-se destas informações para constituir táticas e estratégias relacionadas às escolhas da forma da montagem nos filmes em que a velocidade acelerada vem se mostrando cada vez mais como uma opção entre as opções táticas para a dromológica.

A lógica paradoxal de Virilio define a era atual em sua estrita relação com as imagens audiovisuais, especialmente as eletrônicas, com sua total vinculação à tecnologia e a aceleração do tempo viabilizado por ela. Mas é preciso deixar claro que seu texto é fatalista e sua ênfase nas dominações ideológicas exclui o espaço de discussão sobre o lado criativo que se os realizadores podem desenvolver a partir desta mesma contextualização maquínica, onde as palavras de ordem são o excesso, o imediatismo e a standardização da visão.

Resgato nesta conclusão, um conceito de outro autor, Edgar Morin, que evoca outro sentido para a dualidade do cinema, cuja produção tem necessidade simultânea de excluir a criação – que pode evocar sentidos indesejáveis ideologicamente como a marginalidade e o caos, mas que ao mesmo tempo precisa incluir – porque precisa inovar, inventar e diferenciar-se por meio de algum tipo de singularidade. “Tudo se joga, humana, aleatória, estatística e culturalmente no jogo criação/produção”. (MORIN, 1997, p. 18)

A partir desta contraposição, entendo que a máquina de visão, como proposta por Virilio, é a grande responsável por previsões negativas quanto ao treinamento do olhar do espectador para, inclusive, demandar a velocidade acelerada do tempo nos produtos audiovisuais que consome. Mas igualmente devo destacar que, se fosse comparar todos os filmes dromológicos do período analisado, teria também que me interrogar “como é possível que uma produção tão padronizada, totalmente submetida à noção de produto, tenha produzido, sem descontinuidade, uma razoável porção de filmes admiráveis”. (MORIN, 1997, p. 18) Deixo claro que considero *O Invasor* um deles.

Os caminhos traçados nestes capítulos propuseram um entendimento das noções de tempo e velocidade a partir de teorias sociais; da definição de

categorias táticas para analisar a montagem cinematográfica a partir das idéias de Paul Virilio; da apresentação dos princípios da montagem em seus aspectos principalmente tecnológicos e uma aplicação metodológica para compreensão das articulações da montagem para constituir o tempo acelerado no filme *O Invasor*.

Mas, mesmo reconhecendo que o valor do estudo está no olhar sobre o filme como produto comunicacional, e que “nada neste constante e constantemente renovado relacionamento é inocente” é indispensável lembrar que o “tempo é o mais importante componente deste contato”. (CARRIÈRE, 1990, p. 124) E em se tratando de um produto midiático que é ao mesmo tempo uma forma de arte, acredito ser necessário acrescentar que, a forma como a montagem de *O Invasor* foi articulada nas etapas de roteiro, direção no set e montagem propriamente dita mostra uma combinação incomum no cinema.

As seqüências videoclípticas substituindo as cenas narrativas do filme, as elipses curtas e freqüentes e a continuidade acelerada da percepção temporal provocada pelos efeitos de câmera na mão são um exemplo de articulação criativa do tempo, promovidas em um filme de uma produtora independente e que não foi financiado por investidores, mas realizado com os recursos financeiros de um prêmio. Apesar de toda a insistência de Virilio de que não há a menor possibilidade de escapar das padronizações audiovisuais, *O Invasor* me parece uma obra que se diferencia no período em questão exatamente pelo esforço bastante elaborado de montagem. E provavelmente não é apenas a exceção que justifica a regra. Outros filmes do período tentaram destacar-se da mesma forma, e é bom que isto seja lembrado. Afinal, sem estas ousadias na produção midiática que tem como finalidade o entretenimento, “devemos nos satisfazer com o tédio e com o cotidiano sem poesia”. (CARRIÈRE, 1990, p. 141)

6. BIBLIOGRAFIA

ALBERA, François. **Eisenstein e o construtivismo russo**. São Paulo: Cosac & Naify, 2002

AQUINO, Marçal. **O Invasor**. São Paulo: Geração Editorial, 2002

AUGUSTO, Maria de Fátima. **A montagem cinematográfica e a lógica das imagens**. São Paulo: Annablume; Belo Horizonte, FUMEC, 2004.

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. São Paulo: Papirus, 1994.

_____; MARIE, Michel. **L'analyse des filmes**. France: Nathan, 1994.

_____. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. São Paulo: Papirus, 2003.

BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade de consumo**. Lisboa, Portugal: Edições 70, 2003.

BAUMAN, Zygmunt. **O mal-estar da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

_____. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BENJAMIN, Walter. **Sobre arte, técnica, linguagem e política**. Lisboa: Relógio d'água, 1992.

BERNARDET, Jean-Claude. **Cinematografia clássica do cinema brasileiro**. São Paulo: Annablume, 1995.

BRANDÃO, Junito. **Mitologia grega**. Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 1991.

BURCH, Noel. **Práxis do cinema**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1992.

CANEVACCI, Massimo. **Antropologia da comunicação visual**. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2001.

_____. **A Cidade polifônica. Ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana**. São Paulo: Estúdio Nobel, 1993

CARRIÉRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. São Paulo: Nova Fronteira, 1994.

_____.; BONITZER, Pascal. **Prática do roteiro cinematográfico**. São Paulo: JSN Editora, 1996.

CASSETTI, Francesco; DI CHIO, Federico. **Cómo analizar un film**. Barcelona, España: Paidós, 1991.

COELHO, Teixeira. **Moderno, pós-moderno: modos & versões**. São Paulo: Iluminuras, 1995

COSTA, Antônio. **Compreender o cinema**. São Paulo: Editora Globo, 1989.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo**. Rio de Janeiro, Elsevier, 2003.

DUBBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

_____. La question vídeo face au cinéma: déplacements esthétiques. In: **Cinema et dernières technologies**. France: 1998.

ECO, Umberto. **Como se faz uma tese**. São Paulo: Perspectiva, 1995.

_____. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo, Perspectiva, 1998.

ELIAS, Norbert. **Sobre o tempo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

FISCHER, Lucy. Film editing. In: STAM, Robert; MILLER, Toby. **Companion to film theory**. UK: Blackwell, 2004, p 234-261.

FEATHERSTONE, Mike. **Cultura de consumo e pós-Modernidade**. São Paulo: Studio Nobel, 1995.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995

GAGE, Leighton D. **O filme publicitário**. São Paulo: Atlas, 1991.

GERBASE, Carlos. **Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica**. Rio Grande do Sul: EDIPUCRS, 2003.

GIACOMANTONIO, Marcello. **Os meios audiovisuais**. Lisboa, Portugal: Edições 70, 1986.

GOLIOT-LÉTÉ, Anne; VANOYE, Francis. **Ensaio sobre a análise fílmica**. São Paulo: Papyrus, 1994.

HARVEY, David. **A condição pós-moderna**. São Paulo: Ed. Loyola, 1992.

JENKINS, Henry. **The work of theory in the age of digital transformation**. In: STAM, Robert; MILLER, Toby. **Companion to film Theory**. p 234-261. UK: Blackwell, 2004.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. São Paulo: Papyrus, 1996

KATZ, Steven. **Film directing shot by shot. Visualizing from concept to screen**. USA: Michael Wiese Productions in association with Focal Press, 1991

- KERÉNYI, Karl. **Os deuses gregos**. São Paulo: Cultrix, 2000.
- LEONE, Eduardo. **Reflexões sobre a montagem cinematográfica**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.
- LEONE, Eduardo; MOURÃO, Maria Dora. **Cinema e montagem**. São Paulo: Ática, 1987.
- LYPOVETSKI, Gilles; CHARLES, Sébastien. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo, Barcarolla, 2004.
- LOPES, Maria Immacolata V. **Pesquisa em Comunicação**. São Paulo: Ed. Loyola, 2001.
- MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1988.
- _____. **A televisão levada a sério**. São Paulo: SENAC, 2001.
- _____. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. São Paulo: Papirus, 1997.
- MAMET, David. **Sobre direção de cinema**. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 2002.
- MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2003.
- MOURÃO, Maria Dora. **O tempo no cinema e as novas tecnologias**. Revista Ciência e Cultura; vol 54, nº2. São Paulo, out/dez.2002. Acesso em 30.09.2005. Disponível em: http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?pid=S0009-67252002000200027&script=sci_arttext&tlng=pt
- MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**. Lisboa, Portugal: Relógio D'água, 1997.
- MURCH, Walter. **Num piscar de olhos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.
- MOSS, Hugo. **Como formatar o seu roteiro - pequeno guia de Master Scenes**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2002.
- NAGIB, Lucia. **O cinema da retomada**. São Paulo: Editora 34, 2002.
- BRASIL, Eliete. D; SANTOS, Carla Inês C. Elaboração de trabalhos técnico-científicos. Acesso em 04.02.2006. Disponível em: <http://www.unisinos.br/biblioteca/images/stories/downloads/abnt.pdf>
- ORICCHIO, Luiz Zanin. **Cinema de novo**. São Paulo: Estação Liberdade, 2003.
- PARENTE, André. **Imagem-Máquina**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

RAMOS, Fernão. **Panorama da teoria de cinema hoje**. Revista Cinemais, Rio de Janeiro, nº.14, nov/dez RJ: 1998.

SÁLIS, Viktor. **Mitologia Viva**. São Paulo: Nova Alexandria, 2003.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a Mídia?** São Paulo: Edições Loyola, 2002.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. São Paulo: Papyrus, 2003.

_____. MILLER, Toby. **Companion to film Theory**. UK: Blackwell, 2004

STRAUBHAAR, Joseph; LAROSE, Robert. **Comunicação, Mídia e tecnologia**. São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2004.

SUN TZU. **A arte da guerra**. São Paulo: Martin Claret, 2002.

SWARTZ, Charles S. **Understanding digital cinema**. Burlington, USA: Focal Press, 2005

TARKOWSKI, Andrei. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

TURNER, Graeme. **Cinema como prática social**. São Paulo: Summus, 1988.

TIRARD, Laurent. **Moviemakers's master class**. Private Lessons from the world's foremost directors. Nova York: Faber and Faber, 2002.

VIRILIO, Paul. **A arte do motor**. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

_____. **A bomba informática**. São Paulo: Estação Liberdade, 1999.

_____. A imagem virtual mental e instrumental. In: PARENTE, André. **Imagem máquina**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

_____. **Cinema e Guerra**. São Paulo: Página Aberta, 1993.

_____. **Máquina de visão**. São Paulo: José Olímpio, 1994.

_____. **Velocidade e política**. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

VILLAIN, Dominique. **El montaje**. Madrid: Catedra, 1994.

WATTS, Harris. **On Câmera: o curso de produção de filme e vídeo da BBC**. São Paulo: Summus, 1990.

WOLTON, Dominique. **Internet, e depois?** Uma teoria crítica das novas mídias. Porto Alegre, Sulina, 2003.

ZIZEK, Slavoj. **Um dia de cão**. Jornal Folha de S. Paulo, Caderno *Mais!*, p. 10, 29.01.2006.

Reportagens:

SCYNKIER, Cláudio. **Comédia burlesca de Paulo Morelli sofre com linguagem publicitária**. Folha de S. Paulo. Caderno *Ilustrada*, em 21.05.2004.

BRAGANÇA, Felipe. **O Invasor, de Beto Brant**. Acesso em 20.06.2004
Disponível em: www.contracampo.he.com.br/criticas/oinvasor2.htm.

Brazilian Cinema Promotion - acesso em 26.05.2005
Disponível em: <http://www.gnctv.com.br/braziliancinema/index.jsp>

7. GLOSSÁRIO

A pino: plano filmado de cima, em ângulo de 90°

Câmera subjetiva: enquadramento que simula o ponto de vista de um personagem, como se fosse possível ver exatamente o que ele vê. Por este motivo o personagem não é visto na cena, o seu olhar é simulado pela câmera.

Chicote: geralmente é uma panorâmica brusca, que deixa a imagem pouco nítida. Mas também pode ser realizada com o deslocamento do eixo. Funciona tanto como um elemento de montagem que pode ser realizado no set como pode ser executado na pós-produção.

Contra-plongé: angulação alta de câmera.

Contraste: diferença de brilho na imagem ou cena.

Copião: filme após revelação, pré-montado mas ainda não finalizado.

Corte: interrupção entre dois planos no filme.

Corte brusco: interrupção entre dois planos que descontinua a noção de tempo, espaço ou ação.

Corte seco: interrupção simples entre dois planos, que são colados em seqüência.

Créditos: lista dos nomes das pessoas envolvidas na produção, relacionando-as às respectivas funções.

Diafragma: abertura na câmera pela qual a luz penetra na câmera

Dolly: carrinho com elevador para movimentação suave de câmera no decorrer da filmagem. Comumente utilizado para designar o movimento de câmera para frente (*dolly ahead*) ou para trás (*dolly back*).

Efeitos sonoros: sons inseridos do filme que não fazem parte das músicas ou das falas.

Elenco: grupo de atores que interpretam os personagens no filme.

Externa: filmagem realizada ao ar livre.

Falsa subjetiva: Enquadramento que simula o ponto de vista de um personagem, mas ele também que é visto no plano.

Fotograma: a porção mínima do filme, equivalente a um quadro. Um segundo de filme em velocidade normal é composto por 24 fotogramas.

Fusão: transição gradual de uma cena para outra.

Insert: inclusão de um elemento extra na cena, que pode ser só de áudio, só vídeo ou de áudio e vídeo.

Interna: filmagem realizada em ambiente interno, que pode ser locação ou estúdio.

Locação: ambiente fora do estúdio onde é realizada filmagem.

Mixagem: promove o equilíbrio da potência dos sons do filme, como falas, sons ambientes, diretos, trilha sonora, narração e outros efeitos sonoros.

Narrador: voz de personagem não identificado.

Pan ou Panorâmica: giro de câmera horizontal, para a direita ou para a esquerda, com o eixo fixo.

Plano: enquadramento dos personagens, objetos de cena, cenários ou paisagens.

PA: Plano Americano. Enquadra a figura humana da cabeça até a altura dos joelhos.

PC: Plano Conjunto. Enquadramento de um personagem ou grupo de personagens inteiros, da cabeça aos pés, mais fechado que o plano geral.

PD: Plano Detalhe. Enquadramento aproximado de um objeto ou parte do corpo.

Contra-plano: Tomada contrária à anterior, geralmente quando duas pessoas estão conversando.

PG: Plano Geral. Enquadramento aberto, mostra uma área de ação relativamente ampla para efeito de ambientação espacial.

PM: Plano Médio. Enquadramento de um ou mais personagens da cintura para cima.

PP ou Cls: Plano Próximo ou Close. Enquadra o personagem da metade do tórax para cima.

PPP ou Big Cls: Primeiríssimo Primeiro Plano ou Big Close. Enquadramento muito aproximado do rosto do personagem que exclui o topo da cabeça.

Plano de cobertura: tomadas da mesma cena feitas de ângulos variados ou enquadramentos diferentes dos originalmente previstos para oferecer alternativas no momento da montagem. Planos comuns usados para *inserts* na montagem de videoclipes.

Plongé: angulação alta de câmera.

Profundidade de campo: porção de uma cena que está em foco.

Quinoscopia: Processo de conversão de um filme em vídeo para película fotoquímica de cinema.

Roteiro: texto escrito do filme que contém os deslocamentos de tempo, espaço,

Roteiro literal: roteiro da cena sem as indicações da decupagem(câmera, montagem)

Set: cenário montado no estúdio. Comumente utiliza-se a terminologia para indicar o ambiente onde está sendo realizada a filmagem, mesmo que seja uma externa.

Telecinagem: processo de conversão de um filme em película para o suporte de vídeo.

Tilt: movimento de câmera para cima ou para baixo, com o eixo fixo. Pan vertical.

Travelling: movimentação lateral da câmera, com o uso de carrinho e trilho.

Trucagem: termo, já em desuso, utilizado para a montagem de cinema relacionada a adição de efeitos visuais e sonoros com um equipamento denominado truca.

Zoom: lente objetiva com distância focal variável.

Zoom in: simulação da aproximação do objeto filmado apenas com movimento de lente, a câmera se mantém fixa.

Zoom out: simulação do afastamento do objeto filmado apenas com movimento de lente, a câmera se mantém fixa.

8. ANEXOS

ANEXO A - Roteiro literal - Cena 1 – *Contratando Anísio*

Cena 1 – *Contratando Anísio*. Bar de periferia Ext. Dia

Ivan e Gilberto (Giba) estacionam o carro em frente a um bar de periferia. Eles descem do carro e entram no bar procurando um assassino de aluguel que eles ainda não conhecem, Anísio. Eles se apresentam a Anísio, entregam o dinheiro e iniciam uma conversa.

GIBA
Você é o Anísio?

ANÍSIO
Por quê, meu? Que que se trata?

GIBA
Eu tô procurando o Anísio. Norberto me indicou ele prum serviço

ANÍSIO
E o trampo, taí?

GIBA
Tá, tá aqui.
(Para Ivan) Senta

ANÍSIO
Tá tudo aí?

GIBA
E aí, quanto tempo leva?

ANÍSIO
Ah, numa semana eu deosso essa fita aí.

ANÍSIO
E o cara aí? É cana, ganso? Qual que é?

GIBA
Ah, é o meu parceiro, meu sócio. Também tá pagando.

ANÍSIO
É que se não for é o seguinte: ninguém vai sair daqui

GIBA
Pode ficar tranqüilo, tudo bem.

ANEXO B - Roteiro literal Cena 2 – Na cena do crime

Obs: É uma cena-seqüência em formato de videoclipe, em termos técnicos é uma seqüência composta por três cenas. Mas não é possível isolá-las devido à complexidade narrativa e temporal, por isto foram analisadas em conjunto, como cena 2A, cena 2B e cena 2C

Cena 2A. Ivan e Giba vão ao local onde o sócio assassinado foi encontrado. Terreno Baldio. Externa. Noite

Ivan chega com Giba de carro ao local do crime. Há um caminhão do IML e a polícia isolou a área ao redor do carro onde os copos de Estevão e Silvana foram encontrados. Giba abraça o pai de Estevão que está no local e chora muito. Giba e Ivan vão até o carro Giba coloca as mãos na cabeça apavorado

GIBA

Meu deus, meu deus, quem foi fazer uma coisas dessas.

Eles continuam no local do crime mais algum tempo e abraçam o pai de Estevão de novo.

Cena 2B. Família e sócios no velório. Sala do velório. Interna. Dia

Os corpos de Estevão e Silvana nos caixões, velados por amigos e parentes. Giba está com a mulher, Ivan também. Marina, a filha do casal chora abraçada ao avô.

Cena 2C. Anísio invade o escritório. Interna. Dia

Subjetiva de Anísio que entra na construtora, sobe as escadas, não pára ao ser abordado pela recepcionista nem pela secretária e vai direto para a sala de Ivan.

ANEXO C - Roteiro literal Cena 3 – À beira da piscina

Cena 3. À beira da piscina. Externa. Dia. (41'04" a 43'20")

Anísio vai à casa de Marina e leva um cãozinho de presente para ela. Ela agradece, diz que vai buscar um pote com água e Anísio fica olhando as fotos da família, onde também estão os pais dela, o casal que ele foi contratado para matar. Marina volta pela varanda e pede chama Anísio, que vai ao encontro dela. Ele decide fumar maconha e ela aceita. Marina vai sentar-se à beira da piscina e Anísio também. Eles conversam enquanto fumam.

MARINA

Tô pensando em pintar as paredes aí de azul.

Anísio chega e senta da cadeira.

ANÍSIO

Você é uma menina que tem escolha. Um azul, um azul royal. Já reparou as nuvens? Elas são azuis, elas se movem de canto pra canto, de espaço prá espaço, vão levando todas as forcas negativas de dentro da casa. Tudo pras ondas do mar sagrado. Azul, azul dá força, de Odim.

MARINA

De Odin?

ANÍSIO

É, Odim é o príncipe do vento. Oh, tô achando também um rosa, um rosa meio acinzelhado nas portas, já é um reforço, cara. Oh, tanto as forças do bem quanto as forças do mal, tranca. Aqui oh: é o seguinte, cara, sabe aquele dia em que você tá assim, sabe, cara um mau olhado

MARINA

Nóia, assim, tipo, noiado?

ANÍSIO

Aquela urucubaca, sabe, que aí, pô, você abre a mente, olha pra cima

MARINA

Vou botar um som, tá?

Mariana levanta vai em direção à casa.

Na varanda ela pega o cachorro e fica olhando-o.

MARINA

Odim.

Mariana solta o cachorro no chão, entra na casa e depois volta para a varanda.

MARINA

Não vou botar o som não. Vamos sair?

ANÍSIO (levantando)

Vambora

ANEXO D - Roteiro literal Cena 4 – Na balada

Obs: A cena anterior se passa numa rua repleta de bares com mesas na calçada. Marina toma uma cápsula de alucinógeno e oferece uma para Anísio. Toda a cena seguinte, dentro da danceteria, é uma cena-sequência em formato de videoclipe, com música eletrônica.

Cena 4. Na balada. Danceteria. Interna. Noite (1h18'37" a 1h20'55")

Anísio e Marina entram na boate. Há pessoas na pista de dança, o local parece cheio. Eles dançam, compram e consomem álcool, tomam outras cápsulas enquanto se agarram e dançam. Marina se engraça com outra jovem num banheiro da boate. A cena termina com Marina e esta jovem entrando num banheiro com Anísio, que fecha a porta.