

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

PARADIGMAS DA DECUPAGEM NO  
CINEMA BRASILEIRO DOS ANOS 2000:  
O CASO DE CIDADE DE DEUS E CRONICAMENTE INVIÁVEL

RAFAEL MEIRA DE FIGUEIREDO

Porto Alegre

2005

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

PARADIGMAS DA DECUPAGEM NO  
CINEMA BRASILEIRO DOS ANOS 2000:  
O CASO DE CIDADE DE DEUS E CRONICAMENTE INVIÁVEL

RAFAEL MEIRA DE FIGUEIREDO

Orientador: Prof. Dr. Carlos Gerbase

Dissertação apresentada como  
pré-requisito parcial para a  
obtenção do título de Mestre em  
Comunicação Social no Programa  
de Pós-Graduação em Comunicação  
Social da PUC-RS

Porto Alegre

2005

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

PARADIGMAS DA DECUPAGEM NO  
CINEMA BRASILEIRO DOS ANOS 2000:  
O CASO DE CIDADE DE DEUS E CRONICAMENTE INVIÁVEL

RAFAEL MEIRA DE FIGUEIREDO

Dissertação apresentada como  
pré-requisito parcial para a  
obtenção do título de Mestre em  
Comunicação Social no Programa  
de Pós-Graduação em Comunicação  
Social da PUC-RS

Aprovada em \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

BANCA EXAMINADORA:

---

Prof. Dr. Carlos Gerbase - PUCRS

---

Profa. Dra. Cristiane Freitas Gutfreind - PUCRS

---

Profa. Dra. Flávia Seligman - UNISINOS

Porto Alegre

2005

## **DEDICATÓRIA**

Às minhas meninas, Cristina e Mariana.

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus pais, Cláudio e Lygia, pelo apoio, pela confiança e por algo que nunca se agradece, mas se sente: o amor incondicional.

À minha irmã Virgínia, pela atenção seja onde estiver.

Ao meu orientador Carlos Gerbase, por tornar os caminhos mais difíceis, possíveis.

Aos professores da PUC, pelo entusiasmo contagiante em sala e por trazer à tona bons debates, desvelando assim novos rumos para o meu entendimento sobre o cinema.

Ao Luciano Schoeler e Eduardo Machado, pela ajuda em cima do laço.

## RESUMO

Este trabalho investiga quais os paradigmas da decupagem cinematográfica que repercutem no cinema brasileiro contemporâneo e determinam suas escolhas estéticas através do estudo de caso de dois filmes emblemáticos desta época: *Cidade de Deus* e *Cronicamente Inviável*, filmes que abordam temas similares, porém distantes formalmente. Inicialmente, tem-se uma apresentação das teorias formativa e realista e suas implicações na história do cinema. Em seguida, um breve histórico da decupagem cinematográfica. Por fim, a exposição e análise de seqüências dos filmes citados com atenção aos aspectos formais, que determinam o tipo de relação que o diretor tem com sua obra, com seu público e que referenciais teóricos são mobilizados.

## **ABSTRACT**

This research investigate which paradigms of shooting script are relevant to the brazilian contemporary cinema and which paradigms determine esthetic chooses through a case study of two emblematic films of this time: *Cidade de Deus* e *Cronicamente Inviável*, both movies that explore similar subjects, but formally different. At first, formative and realistic theory are presented with their relevance to cinema history. Afterwards, a brief historic about shooting script. Finally, both movies have their relevant sequences analyzed taking in a count formal aspects, which determine the type of relation between the director and his work, public and what theoretical references are adopted.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	9
<b>1. FORMATIVOS x REALISTAS, A DISTINÇÃO FUNDAMENTAL.....</b>	<b>13</b>
1.1. Teoria formativa.....	13
1.2. Teoria realista.....	27
<b>2. BREVE HISTÓRICO DA DECUPAGEM.....</b>	<b>41</b>
2.1. Primeiros tempos.....	45
2.2. Cinema sonoro: primeiro impacto.....	58
2.3. A ascensão da decupagem clássica.....	60
2.4. Anos 60 e cinema contemporâneo.....	67
2.5. A influência da TV e dos videoclips.....	69
<b>3. FORMATIVOS x REALISTAS NO CINEMA BRASILEIRO DOS ANOS     2000.....</b>	<b>74</b>
3.1. <i>Cidade de Deus</i> .....	75
3.1.1. Seqüência de abertura.....	76
3.1.2. Seqüência "A história da boca dos apês".....	97
3.1.3. <i>Cidade de Deus</i> e a teoria formativa.....	105
3.2. <i>Cronicamente inviável</i> .....	107
3.2.1. Seqüência inicial.....	109
3.2.2. Seqüência do ônibus.....	116
3.2.3. Seqüência da praia.....	123
3.2.4. <i>Cronicamente inviável</i> e a teoria realista.....	127
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>130</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>132</b>



## INTRODUÇÃO

O lançamento do filme *Cidade de Deus*, em 2002, representou uma ruptura para o cinema brasileiro: era a primeira vez que a violência e a sociedade marginalizada, temas recorrentes no nosso cinema, eram tratadas com tanto apuro formal. Os detratores do filme de Fernando Meirelles acusaram-no de espetacularizar a miséria e realizar um grande videoclipe. Entre aqueles que denunciaram o uso de uma “estética publicitária” estavam diretores como Suzana Amaral e Sérgio Bianchi, diretor de *Cronicamente Inviável*, de 1999.

O debate revelou preconceitos e dificuldades de conceituação: afinal, o que é uma estética publicitária? O que pode definir que um filme parece um videoclipe? O que estava em pauta era a forma como cada diretor recorta a realidade sobre a qual se interessa ao desenvolver seu

ofício, ou seja, como decupa o filme. E era exatamente a decupagem de *Cidade de Deus* o objeto da crítica, que acusava o filme de manipulador e maneirista. O curioso é que este debate reproduzia uma discussão histórica no cinema: a oposição entre formativos e realistas.

A teoria formativa tem sua origem nos primeiros estudos sobre cinema. Os pesquisadores pioneiros buscavam no domínio da técnica e na reorganização do mundo natural, os fundamentos para a elaboração de uma nova linguagem que expressasse a subjetividade artística. Era preciso conferir à nova arte um status próprio. Para Eisenstein e os demais teóricos que podemos agrupar sob o nome de "escola formativa", o cinema era uma arte determinada pela manipulação do sujeito. O verdadeiro artista deveria reordenar a natureza em função de seu discurso artístico. Para isso se valeria da estética da montagem que para o cineasta russo era a essência da linguagem cinematográfica. Até os anos 40, este foi o pensamento hegemônico.

A partir dos escritos de André Bazin, começou a ganhar força uma "teoria realista" do cinema que acreditava que o essencial do cinema era o realismo natural da câmera, a capacidade de registrar a natureza tal como ela se dá. O cineasta não deveria impor o seu discurso, mas sondar diretamente a realidade. Bazin chamava esta postura de

"cinema como ontologia". Era o momento de se valorizar o *travelling*, o plano-sequência, a câmera na mão, procedimentos que permitiriam uma interação mais democrática entre o espectador e o filme. Esta abordagem foi a matriz teórica de movimentos como a *nouvelle vague* e o neo-realismo italiano.

A história das teorias do cinema não se esgota aí, mas esta distinção arbitrária, formativos x realistas, parece resumir aspectos fundamentais das escolhas do cineasta frente ao seu material, enfim, o modo como planeja a *decupagem cinematográfica*. Plano geral ou planos fechados? Movimentos de câmera ou plano/contra-plano? Plano-sequência ou corte? Realismo ou estilo? Conteúdo ou forma?

André Bazin costumava dizer que sempre existiram duas atitudes a propósito da representação fílmica, encarnadas por dois tipos de cineastas: os que "acreditam na imagem" e os que "acreditam na realidade", em outras palavras, os que identificam na plástica da imagem e nos recursos da montagem a essência do cinema e aqueles que subordinam a imagem a uma restituição o mais fiel possível da realidade.

Seria possível então pensarmos o debate entre os cineastas brasileiros como uma extensão desta oposição histórica? Poderíamos utilizar os paradigmas formativos e realistas para melhor compreender a proposta estética dos

filmes de cada uma destas correntes? Foi este o desafio que nos impusemos.

Num primeiro momento, era preciso reconstituir as bases das teorias formativa e realista e o percurso estético da decupagem na história do cinema. Investidos deste conhecimento, escolhemos os dois filmes que nos pareceram os mais representativos das duas vertentes: *Cidade de Deus* e *Cronicamente inviável*. O critério adotado foi escolher filmes que, num primeiro olhar, nos pareciam “formativos” (*Cidade de Deus*) e “realistas” (*Cronicamente inviável*). Procedemos, então, uma análise descritiva e interpretativa de seqüências inteiras dos filmes e posterior reflexão sobre a relação entre as teorias e as escolhas estéticas apresentadas em cada filme.

O trabalho que se segue tem como pretensão mais imediata usar o paradigmático debate histórico para dentro do cinema brasileiro atual. Mais de sessenta anos depois de seus primeiros embates, o confronto entre formativos e realistas se torna uma ferramenta poderosa para se pensar o cinema nacional. Se os cineastas brasileiros compactuam ou não com as duas correntes históricas, isso é o que vamos desvendar agora...

## **1. Formativos x realistas, a distinção fundamental**

### **1.1 Teoria formativa**

Desde seus primeiros anos de vida o cinema debateu-se entre a consciência de seu caráter de semelhança com o real e sua capacidade extraordinária de criar novos mundos. Os primeiros teóricos do cinema já se ocupavam de questões que diziam respeito à essência do cinema e sua relação com as artes que o antecederam: O cinema é uma arte ou um mero registro mecânico dos fenômenos visuais? Como diferenciá-lo de outras artes como a pintura, a música, o teatro, a literatura? O que diferencia a realidade do mundo da realidade tal como apresentada pelo cinema? Era preciso

justificar a opção de dedicar atenção a uma arte que parecia (naquele momento) tão mais próxima de eventos como o circo, espetáculos de mágicas e os novíssimos parques de diversões. Era preciso assegurar a legitimidade do novo objeto de estudo conferindo a ele uma certa "nobreza" da qual se beneficiavam as outras artes. São estes motivos que fazem os primeiros teóricos declararem que o valor do cinema e a sua legitimidade como arte estava exatamente na sua especificidade. Mas o que poderia ser específico somente ao cinema? Uma das características que diferenciavam o cinema das demais artes é, justamente, a ausência de som que, se por um lado afastava o cinema da representação fiel da realidade, por outro lhe conferia identidade, como observa Antonio Costa.

A fórmula usada por Tynianov (in Kraiski, 1971, 57) por volta do final dos anos 20 ("a 'pobreza' do cinema constitui na verdade sua riqueza") sintetiza perfeitamente a posição dos cineastas e teóricos que trabalharam para fazer amadurecer a potencialidade da linguagem do silêncio e que souberam fazer da falta da "palavra dita" um dos pontos de força de suas pesquisas. (COSTA: 2003, 56)

Não há dúvida de que a impossibilidade do uso do som implicou em um desenvolvimento intenso de códigos específicos ao meio cinematográfico. No final dos anos 20, com a iminência da incorporação do som ao cinema, surgiram

vários manifestos sobre o cinema sonoro que procuravam garantir os avanços atingidos na busca de uma linguagem puramente cinematográfica. Um dos mais célebres foi a *Declaração - Sobre o futuro do cinema*, assinada em conjunto, em 1928, pelos russos Grigori Alexandrov, Sergei Eisenstein e Vsevolod Pudovkin, e que colocava a não coincidência do som e da imagem como exigência mínima para um cinema sonoro não submetido ao teatro. Eles temiam que o som sincronizado pudesse destruir a cultura da montagem e, desse modo, a própria base da autonomia do cinema como forma de arte. Estes cineastas mantinham, na mesma época, estreita relação com um grupo de intelectuais cujos estudos provocariam grande impacto na teoria do cinema: os formalistas russos. Estes teóricos tentavam estender ao cinema idéias já desenvolvidas em seus trabalhos com a literatura. Adotavam uma abordagem "científica": o que lhes interessava eram as propriedades, estruturas e sistemas inerentes à literatura, independentes de outras manifestações culturais. O objetivo dessa ciência era a "literariedade", isto é, o conjunto de características específicas (lingüísticas, semiológicas, sociológicas) que permitem considerar um texto como literário. Como define Robert Stam, "a 'literariedade', para os formalistas, consistia nas formas características com que o texto empregava o estilo e a convenção, e especialmente na sua

capacidade para meditar sobre as próprias qualidades formais” (STAM: 2003, 65). Os formalistas eram rigorosamente estéticos; para eles, a arte apresentava um fim em si mesma. A partir destas idéias desenvolvidas no estudo da literatura, procuravam aplicar conceitos similares para o estudo do cinema, explorando a analogia entre linguagem e cinema. Para Boris Eikhenbaum, por exemplo, o cinema era um “sistema particular da imagem figurativa, cuja estilística trataria da ‘sintaxe’ cinematográfica, a ligação de planos em ‘frases’ e ‘orações’. A ‘cinefrase’ reuniria um grupo de planos em torno a uma imagem-chave como um close-up, ao passo que uma ‘cine-oração’ desenvolveria uma configuração espaço-temporal mais complexa” (STAM: 2003, 67). Yuri Tinianov comparava a montagem à prosódia na literatura. Procedimentos cinematográficos como a iluminação e a montagem eram vistos como ferramentas para transcrever o mundo visível na forma de signos semânticos. A distinção no objeto literário entre “história” ou “fábula” – a seqüência dos acontecimentos tal como eles acontecem – e “trama” ou “discurso” – a história tal como narrada na obra artística – também foi estendida ao cinema e teve bastante influência em estudos posteriores na teoria do cinema.

A idéia dos formalistas russos de que, só existe arte e, conseqüentemente, “língua cinematográfica” quando



existe transformação artística do mundo real, era defendida por teóricos e cineastas. Pudovkin, diretor de alguns dos mais importantes filmes russos da década de 20, pregava a existência de uma nítida diferença entre o evento natural e sua aparência na tela. Para ele, era essa diferença que fazia do cinema uma arte.

Posso afirmar, sem receio de desmentidos, que qualquer objeto focalizado de um determinado ponto de vista e mostrado na tela aos espectadores, é um objeto morto, mesmo que se tenha movido diante da câmera. O movimento próprio de um objeto, em frente à câmera, não é, ainda, movimento na tela, mas simples material em bruto, passível de aproveitamento, para uma construção futura, por meio da montagem, do movimento que é transmitido pela reunião correta das diferentes fitas de celulóide. (PUDOVKIN:1950, 27)

Para Pudovkin, somente manipulando a realidade o cineasta pode criar algo com significação artística. Pudovkin era um crítico agudo do naturalismo no cinema. Para ele, o realismo não está na precisão e veracidade dos mínimos detalhes da representação; "a arte é realista mais pelo significado produzido do que pela naturalidade dos seus meios" (XAVIER: 1984, 44). Pudovkin insiste na diferença entre naturalismo e realismo na produção cinematográfica: "o primeiro seria a procura da representação fiel do fato imediato em todos os seus detalhes - a imagem desejando

'parecer verdadeira' - e o segundo seria a procura de uma fidelidade ao que não é dado visível de imediato, ou seja, à própria lógica da situação representada em suas relações não visíveis com o processo mais global a que ela pertence" (XAVIER: 1984, 44). Temos aqui a permanência da arte como mimese, embora com a diferença fundamental de que esta mimese se dirige à essência do real (histórico) e não à aparência (física) imediata. Pudovkin queria denunciar as limitações do "realismo" da cópia fotográfica ou fonográfica e rejeitar sua suposta garantia de objetividade. Eisenstein, por sua vez, considerava o mero registro da vida algo "pouco cinematográfico". Uma de suas críticas mais frequentes no início de carreira era justamente endereçada aos cineastas que abusavam dos planos gerais. Para ele, não existia ganho algum em continuar exibindo um plano cujo significado já havia sido absorvido. O recorte da realidade através do olhar do cineasta era imprescindível. O crítico húngaro Bela Balázs, na mesma época, chamava a atenção para a responsabilidade artística do diretor.

Um bom diretor de cinema não permite que o espectador olhe para a cena ao acaso. Ele guia nosso olho inexoravelmente, de um detalhe ao outro, ao longo da linha de sua montagem (BALÁZS: 1948 apud XAVIER: 1984,42)

Neste ato de transformação da realidade, o diretor conta, principalmente, com duas ferramentas: a decupagem e a montagem. Mas o corte no tempo feito pela decupagem só é concretizado efetivamente na montagem, o que faz desta especificidade o fundamento da teoria formativa. Para Eisenstein, Pudovkin e os formalistas russos, a montagem é o elemento dinâmico essencial do cinema, e deve sempre ser expressiva. Como definiu Bela Balázs, "uma montagem graças à qual aprendemos coisas que as próprias imagens não mostram" (BALÁZS: 1929 apud AUMONT: 1995, 66). O teórico e diretor Lev Kulechov dizia não confiar na imagem isolada como algo eficiente na produção de sentido no cinema. Para ele, o plano devia ser o mais curto possível; a menor unidade de informação, simples e claro de modo a permitir uma decodificação imediata - ele vai chamar esta unidade de plano-signo: "O plano cinematográfico não é uma fotografia (estática). O plano é um signo, uma letra para a montagem" (XAVIER, 1984, 38). Pudovkin chegou a radicalizar: a natureza, para ele, se limitava a fornecer a matéria-prima para montagem, esta sim, a "força criadora da realidade fílmica" (PUDOVKIN: 1950, 29). O papel da montagem, na leitura destes cineastas, era traduzir uma visão própria e inequívoca de mundo que cada realizador traz consigo.

Artistas com diferentes visões do mundo percebem a realidade que os cerca diferentemente; eles vêem os acontecimentos de modo diferente, os discutem de modo diferente, os mostram, os imaginam e os ligam uns aos outros diferentemente. (KULECHOV: 1974 apud ISMAIL: 1984, 40)

Eisenstein se referia à montagem como "o mais poderoso meio de composição para se contar uma história" (EISENSTEIN: 2002, 110). Um conceito recorrente na época era o de "montagem produtiva" que, na definição de Jean Mitry, "resulta da associação, arbitrária ou não, de duas imagens que, relacionadas uma com a outra, determinam na consciência que as percebe uma idéia, uma emoção, um sentimento estranhos a cada uma delas isoladamente" (MITRY: 1966 apud AUMONT: 1995, 66). Para atingir esta "produtividade" na montagem, Eisenstein formulou uma teoria completa da montagem que até hoje permanece como o mais relevante estudo sobre a montagem no cinema. Uma das idéias precursoras de Eisenstein, derivada de sua experiência de trabalho no teatro, trata da "montagem de atrações", que procurava expandir os limites de unidade espacial usuais no cinema.

Uma abordagem autenticamente nova que altera de forma radical a possibilidade dos princípios de construção da "estrutura ativa" (o espetáculo em sua totalidade); em lugar do "reflexo" estático de um determinado fato que é exigido pelo tema e cuja solução é admitida unicamente por meio de ações, logicamente relacionadas a um tal acontecimento, um novo procedimento é

proposto: a montagem livre de ações (atrações) arbitrariamente escolhidas e independentes (também exteriores à composição e ao enredo vivido pelos atores), porém com o objetivo preciso de atingir um certo efeito temático final. É isso a montagem de atrações. (EISENSTEIN: 2002, 191)

Eisenstein propunha expor a platéia a uma série de choques, através de imagens sem um sentido *a priori*, mas que construía, justapostas, uma determinada idéia. Uma estética carnavalesca "que favorecia os pequenos blocos em forma de esquete, as viradas sensacionais e os momentos mais agressivos como o rufar de tambores, saltos acrobáticos e clarões repentinos de luz, os quais eram organizados em torno de temas específicos e concebidos para provocar um choque salutar no espectador" (STAM: 2003, 57). Avançando em relação às teorias de Kulechov e Pudovkin, Eisenstein propõe a "montagem figurativa". Uma montagem que segue o raciocínio. Uma montagem que não se importa em interromper o fluxo de acontecimentos e que "marca a intervenção do sujeito do discurso através da inserção de planos que destroem a continuidade do espaço diegético, que se transforma em parte integrante da exposição de uma idéia" (XAVIER: 1984, 52). Eisenstein não se preocupa com a "integridade" dos fatos representados, mas com a integridade de um raciocínio feito por meio de imagens - seja na base de metáforas, de elementos simbólicos ou de diferentes conexões abstratas. Estas idéias

de Eisenstein sofreram forte influência de seu estudo da cultura japonesa e a peculiaridade de sua escrita. A maneira como os hieróglifos japoneses combinados geram um terceiro significado (exemplo que se tornou clássico: desenho de cachorro + desenho de boca = latir) levou Eisenstein a identificar o princípio da montagem como o elemento básico da cultura visual japonesa. Este confronto entre elementos por vezes díspares conduziu Eisenstein a compreensão de que o choque é mais do que o fundamento da montagem, é o fundamento de toda a atividade artística. Para Eisenstein, arte é sempre conflito, seja ele de acordo com sua missão social, com sua natureza ou com sua metodologia. Ele chegou mesmo a elencar os tipos possíveis de conflitos, que poderiam acontecer entre planos, entre seqüências de planos, ou mesmo dentro do mesmo quadro: "conflito de direções gráficas, de escalas, de volumes, de massas, de profundidades; conflito entre primeiros planos e planos gerais, fragmentos de direções graficamente variadas, fragmentos resolvidos em volume, com fragmentos resolvidos em área; fragmentos de escuridão e fragmentos de claridade; conflitos entre um objeto e sua dimensão - e conflito entre um evento e sua duração" (EISENSTEIN: 2002, 43).

Eisenstein foi um dos primeiros teóricos a propor uma classificação dos métodos de montagem e diferentes categorias:

- a) montagem métrica - o critério principal é o comprimento absoluto do fragmento de filme. Sua execução acontece de forma análoga à utilização do compasso na música.
- b) montagem rítmica - em relação à métrica, começamos a dar uma maior atenção ao conteúdo dentro do quadro. O comprimento real não coincide com o comprimento métrico.
- c) montagem tonal - a montagem se baseia no característico som emocional do fragmento - de sua dominante. O tom geral do fragmento.
- d) montagem atonal - Nasce do conflito entre o tom principal de fragmento (sua dominante) e uma atonalidade, criando uma sensação de deslocamento.
- e) montagem intelectual - Nasce do conflito/justaposição de elementos intelectuais associados. É o eixo do "cinema intelectual", a realização, para Eisenstein da "revolução na história geral da cultura: construindo uma

síntese de ciência, arte e militância de classe”  
(EISENSTEIN: 2002, 79)

A idéia de Eisenstein de uma montagem que expõe o método de pensar está bastante ligada à sua crença da montagem entendida como paradigma do processo de pensamento em geral. Para ele, a forma do filme - sua montagem, seu ritmo, a tonalidade de suas imagens - determinará as reações mais espontâneas e primitivas e, portanto, ainda mais fortes, se conseguir repercutir a forma do pensamento. Esta idéia já havia sido defendida por um dos primeiros teóricos do cinema, Hugo Munsterberg, que escreveu seu *The film: a psychological study* em 1916. Munsterberg dizia que o cinema obedece às leis da mente, e não às do mundo exterior e que ele age de forma similar à imaginação: “ele possui a mobilidade das idéias, que não estão subordinadas às exigências concretas dos acontecimentos externos, mas às leis psicológicas da associação das idéias. Dentro da mente, o passado e o futuro se entrelaçam com o presente” (MUNSTERBERG: 1916 in XAVIER: 1983, 38). A maneira como o cinema soube manipular espaço e tempo foi o que permitiu transcender a dramaturgia teatral, através de mecanismos como os efeitos especiais, as mudanças ágeis de cena por meio da montagem e o *close-up*. Para Munsterberg, o *close-up* transpunha para o mundo perceptivo o



ato mental de atenção, o que transformava o cinema num veículo artístico muito mais poderoso do que o teatro. O encantamento com o *close-up* era partilhado por outros teóricos formativos. Balázs dizia que a visão de um rosto isolado nos fazia “desligarmos do espaço, cortar nossa consciência de tempo e nos levar para outra dimensão: aquela da fisionomia” (BALÁZS:1945 in XAVIER: 1983, 93). Para ele, o cinema provou que, se era possível mentir com palavras, era impossível mentir com o rosto. O cineasta Jean Epstein, na mesma época, qualificava o primeiro plano como “a alma do cinema”. O crítico e realizador francês Louis Delluc via os filmes, e em especial o *close-up*, como disponibilizadores de “impressões de uma eterna e evanescente beleza... algo para além da arte, isto é, a vida em si” (DELLUC: 1917 apud STAM: 2003, 51). O *close* ou uso de detalhes evidenciava uma intenção clara de recorte da realidade. Para Eisenstein, este procedimento sempre existiu na literatura. A prática de o escritor descrever em pormenores as características de um homem, por exemplo, é análoga aos procedimentos da montagem. Outra herança da literatura, identificada por Eisenstein, é a montagem paralela, primeiramente utilizada por Griffith no cinema, mas um mecanismo usual nos livros de Charles Dickens.

Literatura, história da arte, psicologia, economia, antropologia. Eisenstein tentava aplicar no cinema

conhecimentos adquiridos em várias áreas pelas quais se interessava. Sempre defendeu um cinema bastante elitizado e intelectualmente ambicioso. Vislumbrava um grande potencial no cinema para estimular o pensamento e o questionamento ideológico. Não se satisfazia em contar histórias através de imagens, mas sim queria pensar através de imagens, utilizando o choque entre planos para provocar, na mente do espectador, reflexões resultantes de provocações sensoriais e intelectuais. E a montagem era a chave tanto para o domínio estético como ideológico.

Demos o primeiro passo embriônico em direção a uma forma totalmente nova de expressão fílmica. Em direção a um cinema puramente intelectual, livre das limitações tradicionais, adquirindo formas diretas para idéias, sistemas e conceitos, sem qualquer necessidade de transições e paráfrases. (EISENSTEIN: 2002, 70)

Para Eisenstein, este cinema “puramente intelectual” depende de realizadores que saibam filmar com expressividade, subjetivando o discurso e trabalhando intensamente com uma idéia que é comum a todos “formativos”: arte é sempre transformação.

## 1.2 Teoria realista

Desde o início do cinema, os filmes que propunham uma "representação realista" da vida foram sempre maioria e, ao mesmo tempo, formaram o tipo de cinema mais criticado. Os teóricos da montagem reprovavam a idéia corrente de "janela aberta para o mundo", e fórmulas que desconsideravam o papel de reconstrutor da realidade atribuído por eles ao artista do cinema. Porém, o cinema nunca deixou de ser associado ao realismo. Mas, afinal, de que realismo estamos falando? Primeiramente devemos observar que a existência de uma estética realista aparece na história vários séculos antes de sua manifestação nas obras cinematográficas, como nota Robert Stam:

Evidentemente, a estética realista era anterior ao cinema, com raízes remontando às histórias éticas da Bíblia, à fascinação grega pelo detalhe superficial e ao "espelho da natureza" hamletiano, passando pelo romance realista e pelo "espelho que passeia pela rua" de Stendhal. (STAM: 2003, 91)

O realismo do cinema, diferente do que acontece na pintura e literatura no século XIX, raramente se apresenta segundo seu valor histórico e cultural, mas, como uma certa

capacidade de mostrar a realidade, ou melhor vê-la na sua totalidade. A carência de referenciais teóricos e, ao mesmo tempo, a presença de toda uma teoria do cinema erigida sob o prisma da manipulação da imagem como paradigma estético, fez com que os estudos que associavam cinema e realismo não encontrassem seu espaço nos primeiros tempos do cinema. Esta lacuna começou a ser preenchida a partir da publicação dos primeiros escritos do crítico francês André Bazin na década de 40, que construiu um sistema teórico de defesa do realismo cinematográfico capaz de rivalizar com a consistência do trabalho de Eisenstein em prol da visão formativa de cinema. Bazin afirmava que o cinema, depois de um período inicial de pesquisas e descobertas, em que buscava a sua afirmação como nova arte, começava a perceber sua verdadeira vocação: o realismo. Bazin encontrava indícios desta transformação em alguns filmes americanos (notadamente em Orson Welles e William Wyler) e, principalmente, no cinema italiano, que passara a apresentar filmes com certas características em comum, levando a crítica a anunciar o nascimento do neo-realismo italiano. O sistema de Bazin se articulava basicamente sobre dois pressupostos complementares:

a) na realidade, no mundo real, nenhum evento jamais é dotado de um sentido totalmente determinado a priori

(é o que Bazin designa pela idéia de uma "ambigüidade imanente do real");

b) a vocação ontológica do cinema é reproduzir o real respeitando ao máximo essa característica essencial: o cinema deve, portanto, produzir representações dotadas da mesma "ambigüidade" - ou se esforçar para isso (BAZIN:1975 apud AUMONT: 1995, 72).

Como vemos, tudo opõe Bazin e os teóricos formativos, começando por esta diferença essencial: Bazin se interessa quase exclusivamente pela reprodução fiel, "objetiva" de uma realidade que carrega todo o sentido em si mesma, enquanto Eisenstein imagina o filme como discurso articulado, que se relaciona à realidade de modo figurativo. Chegamos a um problema fundamental: o critério da verdade do discurso artístico. Para Eisenstein, o que garante a verdade do discurso proferido pelo filme é "sua conformidade às leis do materialismo dialético e do materialismo histórico (e às vezes de maneira brutal: sua conformidade com as teses políticas do momento)" (AUMONT: 1995, 79). Já para Bazin, se existe um critério de verdade, ele está incluído no próprio real: isto é, ele baseia-se, em última instância, na existência de Deus. Bazin vê na imagem o poder de revelar algo real, revelar o próprio ser das coisas, desde que "não-maculada" pela mão do realizador, como observa Ismail Xavier:

Tal "ideologia da imagem não-ideológica" inverte uma antiga oposição: de um esquema em que a imagem é tomada como lugar da ilusão e o pensamento articulado em palavras como lugar do discurso racional e dos conceitos verdadeiros, passa-se a um esquema em que a imagem torna-se lugar da revelação verdadeira e a linguagem articulada torna-se obstáculo, convenção, ideologia. (XAVIER: 1984,63)

A semelhança da imagem fílmica com o real e o sentimento de realidade que provoca no espectador, observação que, de tão evidente passou a ser evitada - ou mesmo desprezada - tornou-se o fundamento do sistema de Bazin. Para ele, o cinema não representa as coisas e sim é um "decalque do mundo", e é justamente aí que está seu valor. A "presença do real" na imagem obtida pelo registro automático da câmera define um compromisso, ético, específico ao cinema como forma de representação. Esta "presença" acontece *a priori* sem a participação do realizador, tanto no cinema como na fotografia. Para Bazin, o fato de que o fotógrafo pode trabalhar sem um modelo garante a ligação ontológica entre representação e objeto e marca uma diferença fundamental do cinema e a fotografia em relação à pintura, como o francês deixou claro no célebre texto *A ontologia da imagem fotográfica (1945)*:

A originalidade da fotografia em relação à pintura reside, pois, na sua objetividade essencial. Tanto é que o conjunto das lentes

que constitui o olho fotográfico em substituição ao olho humano denomina-se precisamente "objetiva". Pela primeira vez, entre o objeto inicial e a sua representação nada se interpõe, a não ser um outro objeto. Pela primeira vez, uma imagem do mundo exterior se forma, automaticamente, sem a intervenção criadora do homem, segundo um rigoroso determinismo. (BAZIN: 1991, 22).

Se fotografia já se beneficia de uma transferência de realidade da coisa para a sua reprodução, o cinema consegue ir além ao reproduzir uma propriedade do mundo visível essencial à sua natureza: o movimento, capaz de tornar factual o desenvolvimento temporal. O real, assim, passa a ser percebido não apenas na relação mimética com a imagem, mas na reprodução do tempo: "pela primeira vez, a imagem das coisas é também a imagem da duração delas, como que uma múmia da mutação" (BAZIN: 1991, 24). E, se pra Bazin era fundamental respeitar a aparência das coisas, por conseguinte, é fundamental também respeitar a duração delas. Daí sua crítica à decupagem clássica de Hollywood <sup>1</sup> e a

---

<sup>1</sup> Por decupagem clássica entendemos o conjunto de procedimentos envolvendo as práticas de montagem, de trabalho de câmera e de sonorização que promovem a aparência de continuidade espacial e temporal. Segundo Stam, tal continuidade era alcançada, no filme hollywoodiano clássico graças a um regramento para a introdução de novas cenas (uma progressão coreografada do plano conjunto para o plano médio e o primeiro plano); procedimentos convencionais para a demarcação da passagem de tempo (fusões, efeitos de íris); técnicas de montagem para tornar o o mais suave possível a transição de um plano a outro (a regra dos 30°, raccords de posição, raccords de direção, raccords de movimento, inserts para descobrir descontinuidades inevitáveis); e procedimentos para implicar subjetividade (o monólogo interior, os planos subjetivos, raccords de olhar, a música empática). A decupagem clássica busca a transparência, quer apagar todos os traços do "trabalho do filme", fazendo-se passar por natural.

defesa de um tipo de cinema que respeite ao máximo nossa condição usual de percepção das coisas, dos objetos, da vida. Bazin fazia um diagnóstico de que, no final dos anos 30, os filmes eram, de fato, na sua maioria, decupados segundo os mesmos princípios. O número total de planos em cada filme variava relativamente pouco (cerca de 600) e a "técnica característica dessa decupagem era o campo/contracampo: é, por exemplo, num diálogo, a tomada alternada, conforme a lógica do texto, de um ou outro interlocutor" (BAZIN: 1991, 75). Segundo Bazin, o desenvolvimento da linguagem cinematográfica parecia atingir seu ponto culminante e, ao mesmo tempo, anunciar seu esgotamento. Os realizadores estavam conformados a reproduzir um "certo jeito correto de se fazer cinema". Bazin criticava a decupagem clássica pelo aspecto manipulador e "pela criação de um mundo imaginário que aliena o espectador de sua realidade" (XAVIER, 1984, 66). Bazin combatia a decupagem clássica, buscando os filmes que iam além e pregava um tipo de cinema onde a decupagem e a montagem desempenhassem cada vez menos seu papel habitual de análise e de reconstrução do real. Se, por um lado, Bazin se opunha à idéia da "montagem soberana" dos soviéticos como procedimento máximo para a reconstrução da realidade, por outro, denunciava a falsa idéia de transparência do discurso narrativo da "montagem invisível" do período clássico



americano, onde o espectador, amparado na geografia da ação ou no deslocamento do interesse dramático, é levado a adotar os pontos de vista que o diretor lhe propõe.

Ela é a criação de um sentido que as imagens não contém objetivamente e que provém tão só de seu relacionamento (...) Quando componho uma cena em planos, o que estou fazendo é estabelecer uma certa seleção e ordem de leitura de eventos imposta ao espectador. Veja isto e depois aquilo. (BAZIN: 1964 apud XAVIER: 1984,73)

Isto é, para Bazin, tanto nos filmes produzidos sob o modelo formativo soviético quanto naqueles realizados segundo as regras rígidas da decupagem clássica do período áureo hollywoodiano, estamos diante de obras que estabelecem uma relação autoritária com a audiência e que desconsideram a possibilidade do aporte de conhecimento individual no processo de significação do filme. Bazin minimizava o papel da montagem - "Seria absurdo negar os progressos decisivos trazidos pelo emprego da montagem na linguagem da tela, mas eles foram adquiridos em detrimento de outros valores, não menos especificamente cinematográficos" (BAZIN: 1991, 77). Ele considerava que a montagem deveria estar sempre submetida à sua função narrativa ou à representação realista do mundo. Não admitia a manipulação através da montagem por seu caráter de "manipulação especificamente cinematográfica", isto é,

admitia qualquer tipo de manipulação na feitura de uma obra, desde que fosse realizada *diante da câmera*, como qualquer evento do mundo teatral, não pertencendo ainda ao universo próprio do cinema. Bazin impunha limites bastante precisos para a montagem: não admitia o uso da montagem, por exemplo, que permitisse ao realizador encobrir, com o campo/contracampo, a dificuldade de mostrar dois aspectos simultâneos de uma ação, "sob pena de atentar contra a própria ontologia da fábula cinematográfica" (BAZIN: 1991, 60). No ensaio *Montagem Proibida*, Bazin chegou a estabelecer a seguinte lei estética: "Quando o essencial de um acontecimento depende da presença simultânea de dois ou mais fatores da ação, a montagem fica proibida" (BAZIN: 1991, 62).

A preferência por uma montagem mínima levou Bazin a observar que os filmes que seguiam seus parâmetros em relação à montagem invariavelmente adotavam a decupagem em profundidade. Bazin identificou uma tendência no cinema moderno pelo uso de movimento de câmera e pela exploração da profundidade de campo, que substituíam os freqüentes cortes do cinema clássico pelo fluxo contínuo da imagem. As conseqüências no nível da decupagem são inegáveis: ao mostrar um determinado evento, muitas vezes o realizador é obrigado a usar dois ou mais planos e fazer uso da montagem justamente porque é impossível mostrar os dois elementos de interesse no

mesmo plano e simultaneamente. De modo geral, quanto maior a profundidade de campo, maior é a possibilidade de concentrar informações num único plano. *Cidadão Kane* (*Citizen Kane*, 1941), de Orson Welles, neste sentido é exemplar:

Graças à profundidade de campo, cenas inteiras são tratadas numa única tomada, a câmera ficando até mesmo imóvel. Os efeitos dramáticos, que anteriormente se exigia da montagem, surgem aqui do deslocamento dos atores dentro do enquadramento escolhido de uma vez por todas. (BAZIN: 1991, 75).

Bazin ressalta também a importante contribuição de Jean Renoir, principalmente com *A regra do jogo* (*La règle du jeu*, 1939), que propunha uma composição em profundidade da imagem que correspondia efetivamente a uma supressão parcial da montagem, substituída por freqüentes panorâmicas e entradas no quadro. “Ela supõe o respeito à continuidade do espaço dramático e, naturalmente, de sua duração” (BAZIN: 1991, 76). Nestes e em outros filmes, Bazin procura citar situações onde a multiplicidade de planos e a montagem do método clássico estariam sendo substituídos pelo uso de um único e longo plano, denominado de plano-sequência. A utilização da profundidade de campo e do plano-sequência <sup>2</sup>, segundo Bazin, produziriam um “lucro de realismo”. Os

---

<sup>2</sup> É importante notar que, mais tarde, autores como Jean Mitry e Christian Metz mostraram como o plano-sequência poderia, na verdade, ter a função equivalente de uma soma de fragmentos (planos) mais curtos.

"cineastas da realidade" utilizaram a duração do plano-sequência em conjunto com a encenação em profundidade para criar uma sensação em múltiplos planos da realidade em relevo. Ao mesmo tempo, Bazin não concordava com a visão praticamente consensual do plano como unidade semântica e sintática do cinema. Para ele, em determinados filmes (falando a respeito de *Paisá*, de Roberto Rossellini) a unidade da narração cinematográfica é o "fato", "fragmento de realidade bruta, múltiplo e equívoco em si mesmo, cujo 'sentido' aparece só *a posteriori* graças a outros fatos entre os quais o espírito estabelece relações" (BAZIN: 1958 apud COSTA: 2003, 105).

Apesar da referência a alguns cineastas americanos (Welles e Wyler especialmente), sem dúvida os filmes que fundamentam as idéias de Bazin e outros teóricos realistas são aqueles agrupados sob o que se convencionou chamar de neo-realismo italiano. Este modo de fazer cinema surgiu após as dolorosas experiências trazidas pela Segunda Guerra Mundial e deve muito de sua forma estética ao sentimento que emergiu do pós-guerra.

A guerra e a liberação, sustentou o teórico-cineasta Cesare Zavattini, ensinaram os diretores a descobrir o valor do real. Contra os que, como os formalistas, viam a arte como fatalmente convencional e inerentemente diferente da vida, Zavattini clamava pela

eliminação da distância entre vida e arte. O problema não era inventar histórias que se assemelhassem à realidade, mas em vez disso, transformar a realidade em uma história. O objetivo era um cinema sem mediação aparente, no qual os fatos ditassem a forma e os acontecimentos parecessem contar-se a si próprios. (AUMONT: 2004,92)

Em uma célebre entrevista para os *Cahiers de Cinema*, Roberto Rossellini traduzia este respeito absoluto pela natureza numa frase: "As coisas estão aí, por que manipulá-las?". A frase logo se transformou numa espécie de *slogan* anti-montagem e uma declaração de princípios que ambicionava captar a realidade "tal qual", "a vida como ela é", de um real sem um sentido conferido a ele arbitrariamente. O fundamento do cinema realista reproduzia uma postura política: uma estética democrática e igualitária. Por isso a atenção ao cotidiano, ao fato banal da vida como ponto de partida. E, principalmente, à valorização do homem comum, nas suas ações do dia a dia. Rossellini declarava: "Aquilo que me interessa no mundo é o homem e esta aventura única, para cada um, da vida" (ROSSELLINI, 1977 apud XAVIER: 1984, 58). Cesare Zavattini definia como objetivo "captar a duração real da dor do homem e de sua presença diária, não como homem metafísico, mas como o homem que encontramos na esquina, e para o qual esta duração real deve corresponder a um esforço real de nossa solidariedade" (ZAVATTINI, 1970 apud

XAVIER: 1984, 58). O interesse se concentrava todo no humano e no social. Para atingir seus objetivos estéticos, os filmes neo-realistas traziam algumas características em comum, assim enunciadas por Bazin:

- Filmagens em externas ou cenário natural;
- Atores não-profissionais;
- Roteiros que se inspiravam nas técnicas do romance norte-americano e referindo-se a personagens simples;
- A ação se rarefaz;
- Sem grandes meios (AUMONT: 1995, 138)

Mais do que um sistema estético, todas estas características, segundo Rossellini, procuravam traduzir uma posição moral, uma maneira de expressar o sofrimento humano. Mais do que pela escolha dos temas, o neo-realismo buscava se caracterizar pela "tomada de consciência" (BAZIN: 1991, 311). Como disse Bazin, "respeitar o real não é, com efeito, acumular as aparências, é, ao contrário, despojá-lo de tudo que não é essencial, e chegar à totalidade dentro da simplicidade" (BAZIN: 1991, 316). O cineasta soviético Andrei Tarkovski costumava chamar esta "simbiose" entre imagem e natureza de "naturalismo".

O naturalismo é a forma de existência da natureza no cinema. Quanto mais essa natureza

se apresenta no plano de maneira naturalista, mais confiamos nela, e mais nobre é sua imagem (TARKOVSKI: 1989 apud AUMONT: 2004, 63).

O que Tarkovski quer é se distanciar da imagem-símbolo, da imagem-alegoria de Eisenstein, e enaltecer a "imagem -observação" ou a "imagem-caráter" - que enfatiza sua singularidade; para ele, a imagem jamais é tão forte quanto no momento em que é mais singular.

A verdadeira imagem artística apresenta sempre uma unidade entre idéia e forma. Se a imagem é uma forma sem conteúdo ou vice versa, a unidade é rompida, e a imagem deixa de pertencer ao domínio artístico (TARKOVSKI: 1989 apud AUMONT: 2004,63)

Para Tarkovsky, a imagem deve se apresentar em conformidade com a natureza do que ela mostra. A responsabilidade está com o cineasta, que tem de manejar a técnica no sentido de melhor preservar a singularidade do objeto. Siegfried Krakauer defende que o homem - no que diz respeito ao cinema - não pode jamais transcender seu material, e sim honrá-lo e servi-lo. Seu postulado sobre a relação entre artista e natureza é praticamente um resumo da teoria realista:

O cineasta certamente deve ser habilidoso, deve ter toda a sensibilidade de um artista, mas deve no final voltar tanto sua imaginação quanto suas técnicas para o mundo fluido e

interminável, em vez de explorar seu veículo para seu próprio prazer ou em busca de um conteúdo objetivo. (KRAKAUER: 1960 apud ANDREW: 1989,121)



## **2. Breve histórico da decupagem**

A decupagem na obra cinematográfica costuma receber tratamento bastante diferenciado na bibliografia sobre cinema: encontramos, de um lado, obras que tratam da análise e reflexão sobre linguagem no cinema e suas conseqüências na decupagem sob uma perspectiva teórica e, de outro, obras com um viés tecnicista, que procuram transmitir um conhecimento prático sobre a realização no cinema. Nestas, persegue-se a idéia de que existe uma "decupagem correta", uma maneira única de "recortar" a cena em planos, consagrada pela história do cinema e necessárias para a compreensão do filme. A técnica tem aí um papel preponderante, e as inovações tecnológicas são encaradas como definidoras de tendências e opções estilísticas. Podemos identificar estas práticas com os preceitos da decupagem clássica, conjunto de regras e

convenções que uniformizaram, até certo ponto, a produção cinematográfica americana a partir dos anos 30 e deixaram suas marcas no cinema do mundo inteiro. Naquelas obras de cunho mais teórico, os raros textos que tratam da decupagem parecem distanciados da realidade vivida pelos realizadores. Neste breve histórico da decupagem, procuraremos fazer um mapeamento das diferentes formas de tratar o tema buscando compreender como a decupagem incidu sobre a maneira de fazer e ver o cinema. Procuraremos também, pontos de contato entre os paradigmas formativos e realistas e as práticas adotadas por cineastas de diferentes formações na solução ou aprimoramento de questões específicas de direção.

Curiosamente, o dominante cinema americano não emprega o termo "decupagem". A expressão usada é *shooting script*, isto é, para os realizadores americanos a decupagem se confunde com a feitura do próprio roteiro, faz parte do mesmo processo: é uma etapa da elaboração do roteiro. Não é um procedimento que vê o roteiro a partir de um olhar que se sobrepõe a ele. Percebemos aí a manifestação de uma maneira de ver a decupagem como uma decorrência lógica do roteiro e que repudia a possibilidade de que a abordagem do roteiro se faça a partir de pressupostos estéticos exteriores àquela obra. Para que compreendamos como a decupagem opera em um determinado filme, é interessante partirmos do esquema

formulado por Noel Burch. Em seu livro *Práxis do cinema*, Burch definiu as relações possíveis entre dois planos segundo suas relações de tempo e espaço (BURCH: 1992, 24). Para ele, existem cinco tipos quanto ao tempo:

1 - rigorosamente contínuos (como no caso do campo/contracampo, quando passamos de um personagem que fala para o personagem que escuta, enquanto a voz do primeiro prossegue em off).

2 - elipse "definida" (quando, apesar de suprimida uma parte da ação, conseguimos restituir mentalmente o tempo decorrido - um homem entra em um prédio. plano seguinte: abre a porta de um apartamento. A elipse é definida porque podemos estabelecer uma determinada medida para a ação, mesmo que algo subjetiva; no exemplo dado, é "o tempo que se leva para irmos da entrada de um prédio até um apartamento deste mesmo prédio").

3 - elipse "indefinida" (quando precisamos de uma informação extra - um relógio, um calendário, uma frase - para compreender o tempo decorrido).

4 - pequeno salto pra trás (quando há a repetição de um trecho da ação - uma batida de automóveis. Plano seguinte: detalhe em slow motion de um pára-choque entrando na lataria do outro carro. Neste caso, a elipse também é definida: percebemos o quanto retrocedemos temporalmente).

5 -grande salto pra trás (caso típico do flashback, também dependente de uma informação complementar para que compreendamos o tempo decorrido).

Burch define três tipos de relações de espaço entre os planos:

1 - mesmo espaço ou contíguo

2 - próximo (por exemplo, no interior do mesmo ambiente).

3 - radicalmente diferente (a situação espacial do plano B é, a priori, incompreensível).

Estes dois tipos de relações combinadas, entre tempo e espaço, multiplicam as possibilidades de ligação entre os planos. As noções apresentadas por Burch, nos encaminham para uma palavra francesa recorrente quando tratamos de decupagem: o *raccord*, que faz referência a qualquer elemento de continuidade entre dois planos. O *raccord* pode ser de olhar, de direção, de posição, de movimento, ótico ou de objetos ou pessoas. É através da busca - ou da negação - da continuidade dentro do filme, sem prejuízo da fluência narrativa ou provocando sua fragmentação, que o cinema avançou, definiu seus caminhos e revolucionou os modos de ver do espectador.

## 2.1 Primeiros tempos

As primeiras experiências no cinema exploraram a possibilidade de registrar o real. Reproduziam eventos e episódios, que de fato aconteciam ou eram "encenados" para que parecessem autênticos. A montagem existia sob um aspecto meramente técnico: juntar dois trechos de filme, sem relação de causa e efeito entre eles. É interessante observar, no entanto, que mesmo no primeiro filme conhecido - *L'Arrivé d'un train en Gare de la Ciotat*, de Louis Lumière, exibido pela primeira vez em Paris, em 1895 - estava presente a necessidade de utilizar diferentes "tamanhos de plano". Como observa Sadoul (1983, 51), todos os planos sucessivos que hoje o cinema emprega foram utilizados neste filme. Embora não aconteça o deslocamento da câmera, os objetos ou as personagens aproximam-se ou afastam-se constantemente dela.

A variação efetuada por Lumière permite extrair do filme uma série de imagens tão diferentes como os sucessivos planos de uma montagem de um filme contemporâneo. Encontramos, portanto, já uma espécie de decupagem dentro do plano, tão cara à tradição realista. Rapidamente, descobriu-se que a câmera também poderia se movimentar: Eugène Promio, primeiro operador de câmera de Lumière, em passagem por

Veneza, ainda em 1896, resolve colocar a câmera em uma gôndola, para melhor descrever a beleza dos prédios e acaba realizando o precursor movimento de *travelling*.

Contudo, a grande maioria das primeiras tentativas de criação de obras cinematográficas de ficção eram cômodas adaptações de peças teatrais. A câmara estava sempre imóvel e distante da ação. A idéia era reproduzir a visão de um hipotético espectador de teatro. Não havia variação na duração dos planos a fim de provocar algum impacto. O fundamental era a atuação e não o ritmo. Os filmes eram montados somente na medida em que consistiam de mais de um plano.

No início do século, o francês George Méliés deu novo ânimo ao incipiente cinema de ficção ao inventar a *mise en scène*. Méliés demonstrou a capacidade narrativa do novo meio como nenhum realizador tinha feito até então, mas não chegou a romper com a unidade de ponto de vista do cinema da época. Cada plano de suas obras, mesmo em *Viagem à lua* (*Voyage dans la lune, 1902*), constitui uma cena inteira. O cinema de Méliés era cheio de truques e efeitos, desenvolvidos a partir de uma descoberta casual: a observação de que, com uma câmera fixa, os objetos ou personagens poderiam aparecer e desaparecer abruptamente, ou se transformar em outros objetos ou personagens. Méliés seguia,

no entanto, o costume corrente na época de só introduzir um plano mais aproximado mediante o uso de algum artifício: um telescópio, um buraco de fechadura.

No mesmo período, na Inglaterra, G. <sup>a</sup> Smith começava a alternar primeiros planos com planos gerais. Em 1900, fez *Grandma's reading glass* e *As seen through a telescope*. É o princípio da decupagem. Smith é o primeiro a criar a verdadeira montagem, pois para Meliés a unidade de lugar condicionava o ponto de vista. Ainda em 1901, Smith mostra, em *The little doctor*, após um plano geral, um primeiro plano de uma cabeça de gato a beber uma colherada de leite, sem pretexto nem artifício.

Mas o trabalho que, sem dúvida, iria representar uma renovação para a linguagem cinematográfica é *O grande roubo do trem* (*The great train robbery*, 1903), dirigido por Edwin S. Porter, quando a montagem passou a desempenhar uma finalidade narrativa. Porter fazia cortes que se justificavam em termos dramáticos e narrativos, uma novidade, indo além da simples alteração no espaço. Fazia também ótimo aproveitamento de locações externas, raras na época, e panorâmicas que antecipavam um conteúdo dramático (ao revelar, por exemplo, os cavalos em que os bandidos iriam fugir). No mesmo ano, Porter já havia realizado *A vida de um bombeiro americano* (*The life of an american fireman*, 1903),

onde intercalava, em meio a cenas dramatizadas, cenas documentais de resgate realizado pelo corpo de bombeiros em um incêndio. Porter sugeria, pela primeira vez, que dois planos filmados em lugares diferentes, com diferentes objetivos, podiam ser unidos e vir a formar uma terceira idéia, não contida nas partes em separado. A justaposição podia criar uma nova realidade, maior do que a de cada plano individual. Aparentemente, o próprio Porter entendeu apenas vagamente, no início, todas implicações do que havia proposto em *O grande roubo do trem*. Pouco depois, ao filmar *A cabana do Pai Tomás* (*Uncle Tom's Cabin, 1903*), Porter reverteu ao estilo teatral da encenação em frente a cenários pintados, em duas dimensões.

Nestes primeiros anos do século, os realizadores começam a perceber a necessidade de clareza narrativa. Percebem que para obter a compreensão inequívoca da audiência, o filme deve guiar a atenção do espectador, criando, sempre que possível, situações de expectativa. Os métodos de enquadrar a ação mudam bastante após 1908: a câmera passa a ser colocada mais perto dos atores; aparecem os tripés com "cabeças" móveis, que permitem panorâmicas e *tilts* (quando a câmera faz um movimento vertical sobre o próprio eixo). A encenação em profundidade começa a se tornar uma possibilidade mais concreta, principalmente nos filmes



européus. Com a proliferação de filmes que apresentavam cenas com mudança de lugar, o cineasta agora devia deixar pistas do tempo que se passou e também da relação de espaço entre as cenas: surgia a continuidade, que garantia a fluência narrativa. Por volta de 1917, as técnicas que garantiam “uma seqüência sem quebras” originaram um “sistema de continuidade” (THOMPSON; BORDWELL, 2003, 50), que envolvia basicamente três maneiras de juntar planos:

1 - corte dentro da cena ou montagem paralela: uma cena poderia ser montada intercalada com outra cena, rompendo com a obediência à unidade de tempo dos primeiros filmes.

2 - edição analítica: o termo refere-se à possibilidade de dividirmos um mesmo espaço em vários planos. O procedimento mais corriqueiro é cortar progressivamente para planos mais fechados da mesma ação a medida que ela avança.

3 - contigüidade do espaço na edição: nas cenas em que um personagem desaparece em um plano e aparece no seguinte, sua movimentação na tela deve acontecer para o mesmo lado, se queremos passar a idéia de que os espaços são contíguos. Nascia a regra de 180° que ensinava que a câmera devia ficar dentro de um semicírculo elaborado a partir do eixo criado pelo personagem e a direção de seu movimento.

Outro modo de identificar que um espaço é próximo de outro é mostrar um personagem que olha para fora da tela e então cortar para o que ele vê. A linha que podemos traçar entre quem olha e o objeto olhado cria um eixo de olhar que também se fundamenta na regra de 180°. A terceira maneira de estabelecer contigüidade de espaço é obedecer a uma espécie de eixo duplo de olhar: um personagem olha para fora da tela em uma direção e cortamos para outro personagem que olha para o lado oposto. Este tipo de corte passou a ser chamado de plano/contraplano, usado em conversas, lutas, e em situações variadas onde um personagem interage com outro. A técnica do plano/contraplano se firmou nos anos 20 e permanece até hoje como a principal maneira de planificar cenas de conversa em filmes narrativos.

Quem consagrou o sistema de continuidade foi o americano David Wark Griffith, ao demonstrar que uma mesma cena podia ser fragmentada em planos gerais, planos médios e planos próximos e que a justificativa para a adoção deste procedimento era o objetivo de estimular que o público entrasse gradualmente na emoção da cena. Griffith dizia que procedia como Dickens a quem se surpreendia com a diferença de sua maneira de filmar para as convenções teatrais que ainda moldavam o cinema de sua época. Em filmes como *Nascimento de uma nação* (*Birth of the Nation*, 1915) e

*Intolerância* (*Intolerance*, 1916), Griffith fez amplo uso da montagem paralela, técnica que permitia que as cenas pudessem ser fragmentadas e que apenas partes delas precisassem realmente ser mostradas. O tempo dramático passava a substituir o tempo real como critério para a montagem. Griffith levou o cinema para outro patamar estético. A fase da montagem grosseira, sem esmero, era algo a ser superado. Está certo que creditar a Griffith a invenção do *close-up*, do corte dentro da cena, do ângulo de câmera e mesmo da "salvação do último momento" é um evidente exagero. Em relação à montagem paralela, por exemplo, um pouco antes, na Itália, Nino Martoglio, em um filme chamado *Sperduti nel buio* (1914), já mostrava duas classes de sociedade (o palácio de um rico duque de Vallenza e casebres metropolitanos povoados de mendigos e proletários). E, na Inglaterra, James Williamson já havia realizado experimentações editando ações paralelas por volta de 1900, muito antes de Griffith. Mas o mérito do diretor americano foi justamente refinar estes elementos, já presentes no cinema, dominá-los e fazê-los servir aos seus fins dramáticos e narrativos. O *close-up* e o primeiro plano foram imediatamente adotados por outros realizadores, o que indica também a aceitação pelas platéias. Mas indica principalmente a necessidade de atender a uma

demanda narrativa, que nascia de dentro das histórias, como observa Ismail Xavier:

O que é mais importante para mim aqui, não é o fator cronológico, mas a constatação básica de que o uso do primeiro plano deu-se em função de uma necessidade denotativa - dar uma informação indispensável para o andamento da narrativa. Com outros procedimentos, não foi outra a trajetória, como mostra o caso dos movimentos de câmera, de início ligados à necessidade de acompanhar as personagens em cenas exteriores. É notável o fato de que o uso sistemático das "panorâmicas" (rotação da câmera em torno de um eixo fixo), no cinema ficcional, precedeu ao uso dos "travellings" (ou carrinho; movimento de translação da câmera ao longo de uma direção determinada). (XAVIER:1984,23)

A proliferação do uso do primeiro-plano era justificada na época (1916) pelo teórico Hugo Munsterberg como uma subordinação do cinema às "leis psicológicas da associação das idéias" (MUNSTERBERG in XAVIER: 1983, 38). Para ele, o cinema podia agir de forma análoga à imaginação: possuía a mobilidade das idéias, que não estão subordinadas às exigências concretas dos acontecimentos externos: "O ato de atenção que se dá dentro da mente remodela o próprio ambiente. (...) O *close-up* transpôs para o mundo da percepção o ato mental da atenção e com isso deu à arte um meio infinitamente mais poderoso do que qualquer palco dramático" (MUNSTERBERG in XAVIER: 1983, 34). Podemos entender perfeitamente estas idéias de Munsterberg como relacionadas a

uma seleção do material narrativo que, operado pelo realizador, mobiliza o espectador na direção desejada, guiando a atenção e definindo as opções dramáticas. Griffith e os realizadores de seu tempo começavam a perceber que o close e o primeiro plano eram fundamentais para despertar sentimentos de identificação, para que a aproximação dos personagens ultrapassasse o plano físico e chegasse ao nível da percepção, do "colocar-se no lugar de alguém". Esta sensação poderia acontecer em relação a determinado personagem durante toda a história ou migrar, obedecendo às necessidades dramáticas de cada cena, para diferentes personagens, de maneira rotativa, no desenrolar da trama. Bela Balázs, entusiasmado com as possibilidades oferecidas pelo uso do primeiro plano, que poderia nos surpreender ao nos apresentar qualidades existenciais nos gestos e nos seres que nunca havíamos percebido, conjuga seu uso com a utilização da técnica do plano/contraplano para aumentar a força dos mecanismos de identificação e sedimentar uma nova relação entre obra e espectador:

Embora nos encontremos sentados nas poltronas pelas quais pagamos, não é de lá que vemos Romeu e Julieta. Nós olhamos para cima, para o balcão de Julieta com os olhos de Romeu e, para baixo, para Romeu, com olhos de Julieta. Nosso olho, e com ele nossa consciência, identifica-se com os personagens do filme; olhamos para o mundo com os olhos deles e, por isso, não temos

nenhum ângulo de visão próprio.(...) Os personagens vêm com os nossos olhos. É neste fato que consiste o ato psicológico de "identificação". (BALAZS in XAVIER: 1983,85)

O close-up já não poderia ser visto como um tipo de interrupção, como acontecia nos primeiros tempos do cinema. Ao contrário, como observava o cineasta e teórico do cinema russo Vsevolod Pudovkin, representava uma forma de construção. Esta idéia repercutia toda uma nova maneira de pensar o cinema fundamentada na primazia da montagem, propagada por teóricos e realizadores russos a partir dos anos 20. A noção de conflito trazida pela montagem construtiva russa se insurgia contra o incipiente sistema de continuidade estimulando experiências radicais na decupagem tais como o "insert não diegético". Um plano sem nenhuma ligação espacial ou narrativa aparente com o filme era intercalado na montagem, amparado apenas em seu valor simbólico, para "dialogar" com as cenas precedentes ou sucessivas e assim, criar uma idéia nova. É o caso das imagens de gado em *Greve (Statchka, 1925)*, dirigido por Eisenstein, e das geleiras derretendo em *Mãe (Mat, 1926)*, de Pudovkin. Estes cineastas buscavam uma montagem "produtiva" que resultaria da "associação, arbitrária ou não, de duas imagens que, relacionadas uma com a outra, determinam na consciência que as percebe uma idéia, uma emoção, um

sentimento estranhos a cada uma delas isoladamente" (MITRY:1963 apud AUMONT: 1995, 66). Para este grupo, o cinema era a arte da montagem, e esta "nasce da colisão de planos independentes - planos até opostos um ao outro: o princípio dramático" (EISENSTEIN: 2002, 52). A idéia era ir de encontro à busca do corte sem "cicatriz" ou suave que já se consagrava como objetivo primeiro do montador.

As experiências dos soviéticos no campo da montagem apontavam ferramentas até mesmo para o cinema que seguia os parâmetros da continuidade. Um dos primeiros teóricos da escola russa, Lev Kulechov, experimentou montar planos filmados em lugares diferentes como se fizessem parte da mesma seqüência. A experiência demonstrava que o sistema de continuidade podia ser seguido mesmo que as locações reais de uma certa cena estivessem localizadas em cidades ou mesmo continentes diferentes. Outra característica marcante do cinema soviético refere-se à composição dos planos: ângulos preferencialmente dinâmicos; amplo uso do plongée e do contra-plongée; imagens descentradas; uso da diagonal provocando um "desequilíbrio" intencional no plano. Consagrava-se aí uma visão formativa de cinema, tal qual discorremos no capítulo anterior. É a idéia de que a interferência do realizador sobre a realidade é que determina o valor artístico da obra. A idéia de que a realidade deva

ser sempre reconstruída pelo olhar único e revelador do cineasta, que estabelece uma direção evidente para nossa atenção e obriga-nos a seguir seu raciocínio.

Algumas destas características da escola soviética podiam ser percebidas também no nascente cinema expressionista alemão: variação dos ângulos de filmagem para acentuar os efeitos dramáticos; sistemática limitação das legendas; movimentos da câmera rigorosos. O expressionismo usava como regra o exagero e a distorção no plano; a edição era trabalhada de uma forma até convencional. O ângulo pouco usual era aqui empregado não com o sentido de emprestar dinamismo e ritmo como no cinema soviético, mas para reforçar a subjetividade da cena. Um filme exemplar neste sentido foi *A grande gargalhada (The last laugh, 1924)*, de Friedrich Wilhelm Murnau. Aqui, encontramos a idéia de que a câmera poderia ser usada não só para mostrar o mundo objetivo dos detalhes externos, mas, como um olho secreto, registrar as emoções e reações íntimas do personagem central. Assim, a câmera passava a adotar o ponto de vista de determinado personagem, e incorporava suas vacilações, com câmeras que faziam movimentos pendulares para reforçar a embriaguez ou a fraqueza de caráter de um personagem. A proximidade da guerra acabou fazendo com que muitos profissionais vinculados com o movimento expressionista no cinema emigrassem para os Estados



Unidos, influenciando o modo de fazer cinema americano. Convém ressaltar que a maioria destes filmes fez um relativo sucesso de público. Desta forma, os grandes estúdios americanos achavam que, patrocinando a ida de cineastas europeus, pudessem obter boas bilheterias e, ao mesmo tempo, conferir um certo "verniz" de obra de arte à suas produções. Os resultados costumaram ser desastrosos nos dois sentidos.

Os movimentos artísticos de vanguarda das primeiras décadas do século investiram em algumas experimentações da linguagem que alargaram as possibilidades da decupagem. O dadaísmo e o surrealismo trouxeram formas geométricas e imagens partidas. O francês René Clair alternava ritmos em *The italian straw hat* (1927), ao se valer do emprego virtuosístico dos movimentos de câmera. Abel Gance, na mesma época, procurava obter pontos de vista inusitados a partir do posicionamento de câmera para seu filme *Napoleão* (*Napoléon*, 1928): prendeu a câmera a um cavalo para conseguir o ponto de vista de um cavalo desenfreado; fixou-a no peito de um tenor para mostrar a forma como o cantor via a Convenção do partido a ouvir a Marselhesa; e, segundo se diz, para que tivesse o ponto de vista de bolas de neve sendo arremessadas, mandou atirar as câmeras ao longo do estúdio.

Um tipo de filme de grande apelo popular raramente acompanhou as inovações estéticas do período: o filme

protagonizado por comediante. Se observarmos o trabalho de Buster Keaton, Harry Langdon ou Harold Lloyd no período mudo ou dos irmãos Marx, Abbott e Costello ou outros comediantes que tiveram seu auge no período sonoro, o mesmo padrão de montagem é aparente. A montagem é determinada pela *persona* do personagem e a afirmação dessa *persona* é mais importante do que as considerações usuais da montagem. Mesmo nos filmes de Charles Chaplin a montagem é primitiva e, invariavelmente, as cenas transcorrem em planos gerais. Dizia Chaplin: “As tomadas de vida em planos gerais são indispensáveis para mim: quando interpreto, represento tanto com as pernas como com os pés ou o rosto. Sou um tipo fora do comum, por isso não preciso ser visto de ângulos esquisitos” (CHAPLIN apud SADOUL: 1983, 165).

## **2.2 Cinema sonoro: primeiro impacto**

Como vimos, o cinema até o advento do som já contava com um percurso de descobertas e inovações que fundavam um conjunto de procedimentos e técnicas já consagradas pelo uso e pela aceitação da audiência. A chegada do som, em um primeiro momento, fez o cinema recuar 20 anos.

O principal motivo residia no equipamento adotado: como as câmeras da época eram muito barulhentas, para que a qualidade do som captado diretamente fosse preservada, foi necessário blindá-las construindo uma espécie de cabine de som. O aparato todo ficou gigantesco. As câmeras ficaram tão pesadas que tinham rodinhas, não para possibilitar movimentos de câmera, mas para permitir a locomoção do equipamento. Com isso, o travelling teve de ser abolido e passou a ser freqüente o uso de mais de uma câmera captando ao mesmo tempo para manter a continuidade nos cortes. Outra limitação era a necessidade de posicionar as câmeras bem próximas dos atores.

O fascínio com a novidade do uso do som resultou na realização de filmes com excesso de diálogos e conseqüente empobrecimento da narrativa visual. A ausência de som havia estimulado o desenvolvimento de códigos e artifícios rapidamente deixados de lado quando o som se tornou imperativo. É contra este recuo nas conquistas do cinema mudo que se insurgem os cineastas soviéticos Alexandrov, Eisenstein e Pudovkin que, em 1928, lançam um manifesto sobre o cinema sonoro que colocava a não coincidência do som e da imagem como exigência mínima para um cinema sonoro não submetido ao teatro. Foi preciso uma década para que se recuperassem os avanços obtidos e o som começasse a ser

utilizado como recurso para estender as possibilidades da manipulação da linguagem cinematográfica.

### **2.3 A ascensão da decupagem clássica**

Com o advento do som, chegou-se rapidamente ao conjunto de procedimentos que ficou conhecido como decupagem clássica, ou, como nota Burch , "a uma espécie de grau zero cinematográfico" (BURCH: 1992, 32), fundamentado principalmente no uso realista do raccord:

As experiências dos cineastas russos, que tinham antevisto uma concepção de decupagem totalmente diversa, foram logo consideradas ultrapassadas ou marginais. O "falso raccord" devia ser banido, tanto quanto o "raccord pouco claro", uma vez que um e outro enfatizavam a descontinuidade da mudança de plano, ou a ambigüidade do espaço cinematográfico (nessa ótica, as superposições de *Outubro* são "maus raccords" e a decupagem de *A terra é obscura*). (BURCH: 1992,32)

O filme hollywoodiano clássico perseguia um ideal de transparência, no sentido que buscava eliminar tudo o que pudesse identificar uma intervenção exterior, isto é, desejava passar-se por natural. Esta aparente ausência de manipulação era obtida a partir da obediência irrestrita a

uma série de regras que envolvem a montagem, o trabalho de câmera e o uso do som para promover a impressão de continuidade espacial e temporal. Esta continuidade era alcançada seguindo as normas para a introdução de novas cenas (uma progressão precisa do plano geral para o plano médio e o primeiro plano) e técnicas de montagem que tornavam o mais imperceptível possível a transição de um plano para outro (a regra que definia que se quiséssemos cortar para um plano de enquadramento similar, deveríamos alterar a posição da câmera em relação ao objeto em no mínimo 30°, raccords de posição, raccords de direção, raccords de movimento). Os cortes que fragmentam uma cena não obstruem a representação e perturbam a fruição por parte do público se forem efetuados segundo essas regras. O objetivo é sempre estar associado à manipulação do interesse do espectador; as motivações e movimentos dos personagens impõem as escolhas e determinam o ritmo do filme. As regras definidas neste período, do começo do cinema sonoro até meados dos anos 40, fundamentam o filme de ficção norte-americano até hoje.

Jogando com as regras do cinema clássico, realizadores mais criativos foram capazes de imprimir suas marcas trabalhando justamente no campo da decupagem. O inglês Alfred Hitchcock formulou sua idéia de cinema a partir da relação estreita entre uma decupagem precisa e a manipulação

do interesse do espectador. O cinema de suspense de Hitchcock se baseava na identificação da platéia com os personagens e em um meticuloso jogo que alternava provocação e saciedade da curiosidade do espectador. Hitchcock defendia a idéia de que só existe uma única solução para a montagem de uma determinada cena (também era uma forma de se proteger dos produtores, só se filmando o que se vai efetivamente utilizar). Em *Sabotagem* (*Sabotage*, 1936), assistimos a uma cena exemplar: no momento em que a personagem é tomada impulsivamente pelo desejo de se vingar do marido, nós percebemos junto com ele (a partir do seu ponto de vista) o olhar dela para a faca em cima da mesa. A decupagem neste momento trabalha com sucessivas trocas de ponto de vista, que fazem com que nos identifiquemos com um personagem e outro, alternadamente. Em *Festim diabólico* (*Rope*, 1948), Hitchcock negou tudo o que já tinha escrito sobre as potencialidades da montagem ao realizar um filme que consistia de um único plano-sequência, o que motivou um mea-culpa do diretor anos mais tarde, quando disse que "tentou manter seu modo de decupar, mantendo o princípio da mudança de proporções das imagens em relação à importância emocional de determinados momentos" (TRUFFAUT: 2004, 177). Mas os contínuos e complexos movimentos de câmera para variar ângulos e pontos de vista no desenvolvimento dramático da história e para ocultar os

cortes não produzem impressão de naturalidade ou de adequação às modalidades de visão ordinária, pelo contrário. Como anota Costa, "seria um erro considerar que fusões entre os elementos em jogo numa cena, obtidas através de movimentos de câmara em vez da justaposição de planos variados no ângulo, escala, etc., sejam mais naturais ou pertinentes às modalidades de visão ordinária na vida cotidiana" (COSTA: 2003, 189).

Outro realizador de significativas contribuições nas técnicas e conceitos de decupagem foi o americano Orson Welles, que causou profundo impacto com seu filme de estréia, *Cidadão Kane*, em 1941. Welles trazia uma grande influência de seu trabalho anterior no rádio: o uso do som como pontuação para o corte; a transição da cena no meio da sentença (um recurso conhecido no rádio como cruzamento), como quando o personagem Leland, falando para a multidão na rua começa uma idéia, e Kane, se dirigindo aos partidários no Madison Square Garden, completa a frase. Welles revigorou o cinema clássico ao introduzir inovações como o uso de cenários com tetos (que permitiam o então pouco usual contra-plongée), *travelling* longos como ainda não se tinha visto, a utilização do *deep focus* (recurso que permitia que zonas que estivessem próximas ou distantes da câmara estivessem, ao mesmo tempo, em foco) e o emprego sistemático da profundidade de campo.

O uso da decupagem em profundidade - e sua decorrência: ações coreografadas aproveitando as diagonais, a movimentação para perto/longe da câmera e a tendência à utilização de planos mais longos - fomentou o discurso teórico sobre a estética do realismo, propagado pelo teórico francês André Bazin. A profundidade de campo e o plano-sequência produziam, segundo Bazin, um "lucro de realismo". Estes dois procedimentos são fundamentais para o reconhecimento formal do movimento neo-realista italiano, celebrado intensamente por Bazin. Ele diagnosticava uma tendência do cinema moderno ao uso de movimento de câmera e à exploração da profundidade de campo, de modo a substituir os freqüentes cortes do cinema clássico pelo fluxo contínuo da imagem. Bazin procurava citar situações onde a multiplicidade de planos e a montagem do método clássico estariam sendo substituídos pela decupagem em profundidade, como é o caso dos filmes de Welles, William Wyler e outros. É verdade que, na narração cinematográfica, a manipulação da profundidade de campo pode ser extremamente funcional (seleciona e informa, conota, segrega, reúne, ajuda a organizar o espaço). No neo-realismo, no entanto, buscava-se uma conotação estética e até mesmo, moral, a partir do fato de que quanto maior a profundidade de campo, maior é a possibilidade de concentrar informações num único plano, o que atendia os anseios formais



e realistas dos cineastas do neo-realismo e sacramentava o compromisso ético do cineasta com seu filme e com a audiência. Outra característica dos filmes neo-realistas, derivada da decupagem em profundidade, é a preferência por planos mais afastados que buscavam a desdramatização, como acontece em *Roma, cidade aberta* (*Roma, città aperta*, 1945), dirigido por Roberto Rossellini.

Uma cinematografia que confrontou os paradigmas da decupagem clássica é a japonesa. Akira Kurosawa fez *Rashomon* em 1950, um filme onde o debate sobre a verdade se reflete nas escolhas da decupagem, revezando os diferentes pontos de vista da história. A relatividade da verdade é aqui também a relatividade das escolhas estéticas, um “desafio direto às convenções de que a clareza narrativa que o montador e diretor almejam deva vir do ponto de vista do personagem principal e de que a seleção, a organização e o ritmo dos planos devam articular o ponto de vista dramaticamente” (DANCYGER: 2003, 133). Cada parte da história tem um estilo: o presente abusa da grande angular e do *deep focus*; a audiência tem composições frontais e coloca o espectador como testemunha; as cenas da floresta empregam close, movimento e cenas em contra-luz. Outros cineastas japoneses contemporâneos de Kurosawa também romperam com regras do cinema clássico: Yasujiro Ozu apresentava cenas com quebras

de eixo e inversões de 180°; Kenji Mizoguchi utilizava planos longos, personagens que encaram o espectador, personagens que se escondem atrás de paredes e em meio a sombras.

Uma novidade da tecnologia que teve reflexos na forma como os cineastas planejavam seus filmes é o desenvolvimento, a partir dos anos 50, de telas mais largas, com a popularização de sistemas como o *Cinemascope*, que alteravam para 2.35:1 o formato das telas de cinema, que até então obedeciam, com raras exceções, ao formato 1.37:1 (bastante próximo da proporção dos televisores de hoje, de 1.33:1). As telas mais largas impunham um cinema com menos cortes, já que havia mais espaço para concentrar a informação, e inibia os montadores, que temiam que o espectador se perdesse na vastidão na tela. Rapidamente, os diretores perceberam que deveriam deixar zonas mais "abertas" para direcionar o olhar, e utilizar os formatos mais largos somente para determinados tipos de filme (como o caso clássico dos *Westerns*).

#### **2.4 Anos 60 e cinema contemporâneo**

A partir dos anos 60, as câmeras ficaram mais leves, atendendo uma necessidade que partia principalmente dos realizadores de documentários. Os equipamentos já não requeriam tripé, o visor reproduzia com mais fidelidade o que a câmera estava gravando e os filmes passaram a ter mais sensibilidade, o que permitia filmagens com menor luminosidade. O som podia ser gravado diretamente, captando o "som das ruas" fora dos estúdios. As filmagens poderiam ser feitas em muito menos tempo, e conseqüentemente, com menos dinheiro. Jean-Luc Godard, François Truffaut e os demais realizadores agrupados sob o nome da "nouvelle vague" foram os que melhor tiraram proveito artístico destes avanços tecnológicos. Em *Acosado (À Bout De Souffle, 1960)*, Godard violava as regras do sistema de continuidade ao retirar trechos de um plano contínuo e criar *jump cuts*, cujo uso revigorou o prestígio que a montagem tinha, enquanto possibilidade de intervenção artística, na época de ouro do cinema soviético. Ao mesmo tempo, a facilidade na mobilidade das câmeras estimulou a realização de longos *takes*, criando uma dinâmica contrastante no uso do plano seqüência intercalado a rápidas cenas repletas de *jump cuts*. Os movimentos de câmera na mão permitiam o uso de composições de plano mais casuais, como é freqüente nos filmes de Truffaut.

A maior qualidade nas lentes tornava possível filmagens à longa distância, e foi nesta época que ganhou força a prática de se rodar conversas em plano/contraplano com teleobjetivas. Outra ferramenta que passou a ser usada em abundância foi a lente zoom, que viveu seu apogeu nos anos 60 por marcar a subjetividade do autor e se insurgir contra a sintaxe acomodada da decupagem clássica. Nos anos 60 e 70, se viveu uma espécie de overdose nos movimentos de câmera e lente (principalmente de lente). Quem se destacou no uso do movimento e no domínio da ferramenta do *steadycam* (equipamento que suporta uma câmera e é acoplado ao corpo do operador, permitindo, através de um sistema de compensação do peso, movimentos estáveis) foi o cineasta inglês Stanley Kubrick que, dentro dos parâmetros do cinema clássico, fez um uso sofisticado e renovador do plano-sequência.

A partir da década de 80, assistimos a uma aceleração da montagem e do ritmo dos filmes e a tentativa de construir cenas onde o movimento é uma constante: ou os personagens se movem dentro do plano, ou a câmera se move, ou o corte é responsável por transmitir uma sensação de movimento. Os planos não duram mais do que alguns segundos e, em geral, o ritmo acelera à medida que nos movemos na seqüência. No cinema americano de indústria contemporâneo, virou regra a adoção do *walk and talk* (THOMPSON; BORDWELL,

2003, 688). Os personagens raramente têm uma conversa parados, estão sempre em ação. Se eles estão parados, a câmera se move. Tudo pelo dinamismo. Os diretores se libertam da necessidade de introduzir o *establishing shot* no início da seqüência. A localização dos personagens na cena acontece, freqüentemente, apenas no último plano da cena. Muitas vezes, mesmo cenas em constante movimento são rodadas o tempo inteiro em close. É o cinema da decupagem clássica reverberando a influência dos filmes publicitários e dos videoclipes.

## **2.5 A influência da TV e dos videoclipes**

Existe uma relação estreita entre a adoção de certas técnicas no cinema - que acabam influenciando a forma como os filmes são elaborados - e o desenvolvimento da estética televisiva nos últimos 50 anos. Walter Murch, montador de filmes como *Apocalypse Now*, aponta que as mudanças nas convenções da montagem podem ter origem na televisão:

Mas como tendência geral dos últimos 50 anos o andamento da edição dos filmes tem sido acelerado. Isso se deve provavelmente à influência dos comerciais de televisão, que nos acostumam a atalhos visuais desenvolvidos para enfiar o máximo de informação em caríssimos espaços de tempo a fim de atrair e reter a atenção e o olho de pessoas que estão em casa, um ambiente em que há muita disputa por essa atenção. (MURCH: 2004, 125)

Certamente os comerciais de televisão - e até mesmo o material jornalístico - impuseram um novo ritmo ao cinema, ou, pelo menos, àquele cinema que persegue um público similar ao público médio de TV. Mas, sem dúvida, o produto audiovisual que mais tem influenciado a maneira como os filmes são decupados nos últimos quinze anos são os videoclipes. Uma das razões é o fato de que, assim como aconteceu com os comerciais, cada vez mais diretores transitam entre o cinema e a realização de videoclipes e acabam levando para a sua atividade cinematográfica as técnicas e modos de fazer que exercitam dirigindo clipes. Muito se fala sobre filmes "que parecem videoclipes". Mas exatamente que características o cinema incorporou do videoclipe? Para este levantamento, nos valeremos principalmente das observações de Ken Dancyger (2003) e Arlindo Machado (2001) que apontam a descontinuidade como principal característica dos videoclipes. Tudo muda de um

plano para o outro, assistimos nos videoclipes a uma radical rejeição da tradição narrativa.

A narrativa é o menos importante. Do ponto de vista da montagem, isso traduz-se em fazer o jump-cut mais importante que o corte contínuo. Também implica na centralidade do ritmo. Dado o baixo quociente de envolvimento da narrativa, é no ritmo que está o papel da interpretação. Conseqüentemente, o ritmo torna-se a fonte da energia de novas justaposições que sugerem anarquia e criatividade. (DANCYGER: 2003, 193).

Esta noção de ritmo e descontinuidade narrativa estabelece uma relação direta com as idéias de Eisenstein e a teoria formativa. A noção de plano é enfraquecida e o resultado estético é, freqüentemente, desarmônico, gerado que é a partir de uma montagem que trabalha fortemente com a idéia de conflito. Esta desigualdade entre os planos permite todo o tipo de interferência criativa na feitura do clipe, rompendo com as idéias de coerência e progressividade presentes no cinema narrativo. Daí o uso corrente de procedimentos como: uso de lentes grande angulares ou teleobjetivas; iluminação fugindo do registro mais realista e abusando das cores intensas ou até mesmo do monocromatismo; uso exagerado de close-up e primeiro plano; adoção do jump cut como prática sistemática na montagem; alternância entre planos muito próximos e planos distantes como forma de dar ritmo à montagem.

Machado destaca que o videoclipe nos apresenta uma “nova visualidade, mais gráfica e rítmica que fotográfica”.

Muitas vezes, se critica o clipe por sua montagem demasiado rápida, seus planos de curtíssima duração e o encavalamento de diversas tomadas dentro do quadro. (...) As imagens do clipe têm sido tão esmagadoramente contaminadas pelas suas trilha musicais que acaba sendo inevitável sua conversão em música, isto é, numa calculada, rítmica e energética evolução de formas no tempo. (MACHADO: 2001, 178).

Este apelo da música como força condutora da montagem num filme ou num trecho de filme é percebida por Dancyger no que ele chama de *set pieces*, que são fragmentos dentro de um filme que tem “autonomia estética, narrativa ou de sentido dentro da obra” (DANCYGER: 2003, 212). Os *set pieces* podem ou não acrescentar ao progresso da narrativa e costumam incorporar vários procedimentos estéticos herdados dos videoclipes como forma de acentuar o apelo sensorial da seqüência. Filmes como *Magnólia* (*Magnólia*, 1999), *Assassinos por natureza* (*Natural Born killers*, 1994), *O fabuloso destino de Amelie Poulain* (*Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain*, 2001), *Corra, Lola, Lola* (*Lola Rennt*, 1998), *Clube da luta* (*Fight club*, 1999) apresentam este tipo de construção “avulsa” dentro do filme que se vale de diversos artifícios usados em clipes como a preponderância de planos mais



fechados e o uso de lentes "olho de peixe" e teleobjetivas. Outra prática já consagrada no mundo do clipe - principalmente a partir dos anos 90 - e que tem ressonância no cinema contemporâneo é o abandono do "bem fazer" como forma de romper com os padrões do cinema industrial. Assistimos a uma profusão de imagens deliberadamente sujas, mal iluminadas, mal focadas, granuladas, com enquadramentos hesitantes e a câmera sem nenhuma estabilidade. Filmes como os produzidos pelos cineastas do Dogma ou ainda obras como *Amores Brutos (Amores perros, 2000)* e *Cidade de Deus (2000)* são exemplares neste sentido.

### **3. Formativos x Realistas no cinema brasileiro dos anos 2000**

Revisamos as teorias formativas e realistas, recuperamos o percurso da decupagem cinematográfica até nossos tempos. Este estudo até este momento foi elaborado para que estivéssemos suficientemente preparados para o nosso real objeto: verificar a presença dos paradigmas formativos formativos e realistas na produção cinematográfica brasileira contemporânea e seus reais efeitos, ou seja, a investigação sobre a relação entre os pressupostos estéticos das teorias formativas e realistas e as conseqüências práticas e de significação das suas aplicações. Escolhemos dois filmes, bastante diferentes entre si, para a análise: *Cidade de Deus*, de Fernando Meirelles e *Cronicamente inviável*, de Sérgio

Bianchi. A escolha pretendeu refletir duas vertentes opostas do uso da decupagem no cinema: *Cidade de Deus*, que apresenta intensa manipulação da imagem - movimentos frenéticos de câmera, ângulos não usuais, edição acelerada, fragmentação do tempo e espaço dramáticos - e *Cronicamente inviável*, que em uma primeira leitura, parece buscar a preservação da unidade dramática da cena e uma aparente não-interferência no movimento da representação. As cenas escolhidas para a análise foram as que pareciam melhor representar a "idéia de cinema" de cada realizador. Mas quais os efeitos destas escolhas? Será que, em última instância, as intenções pregadas pelas estéticas formativas e realistas estão manifestadas nestas duas obras? Antes de analisarmos duas cenas de *Cidade de Deus* e três de *Cronicamente inviável*, faremos um breve resumo de cada filme.

### **3.1 Cidade de Deus**

*Cidade de Deus (2002)* é o terceiro filme do diretor Fernando Meirelles e é baseado no romance *Cidade de Deus*, de Paulo Lins. Retrata o crescimento do crime organizado neste bairro no subúrbio do Rio de Janeiro, entre os anos 60 e o

início dos anos 80. O romance de Lins é baseado em fatos reais. O impacto do filme está em grande parte associado ao perfil do elenco, formado majoritariamente por atores não profissionais provenientes de diversas comunidades da cidade do Rio de Janeiro. São aproximadamente 110 garotos, que durante 8 meses antes do início da filmagem participaram de uma oficina de interpretação. Estes garotos vivem no filme uma realidade que lhes é muito próxima, o que fez com que a atuação deles conferisse ao filme uma forte impressão de verossimilhança. Concorre para este sentido também o uso da câmera na mão, que procura se apropriar de um conjunto de significações relacionado ao documentário.

### **3.1.1. Seqüência de abertura**

Para que possamos observar quais referenciais teóricos são mobilizados na construção da estética de *Cidade de Deus*, partiremos inicialmente para a seqüência de abertura do filme, que começa antes mesmo do nome do filme aparecer.

Para a apresentação da seqüência, utilizaremos o modelo proposto por Michel Marie<sup>3</sup>:

Abreviaturas utilizadas:

*Enquadramentos*

PC = plano de conjunto

PA = plano americano

PM = plano médio

PP = primeiro plano

PG = plano geral

CU = close-up

BCU = big close-up

PD = plano de detalhe

*Ângulos de Câmera*

PL = plongée

CPL = contra-plongée

*Movimentos de câmera*

Trav.Fr. = travelling pra frente

Trav.Tr. = travelling pra trás

Trav. L = travelling lateral

---

<sup>3</sup> Ensaio sobre a análise fílmica (ver bibliografia)

Trav. C = travelling circular

Trav. A = travelling de acompanhamento

PAN = panorâmica

PAN-Trav = panorâmica com travelling

FM = fixa na mão. É um tipo de CAM fartamente utilizado em *Cidade de Deus*. A CAM faz um leve, às vezes imperceptível, movimento para acompanhar o objeto, sugerindo instabilidade e aproximando a captação de uma estética cara ao documentário.

*Outros*

CAM = câmera

PV = ponto de vista

*Cidade de Deus*: Seqüência de abertura

Duração da cena: 3' 20"

*149 planos*

Resumo da seqüência: através de variados planos de detalhe, somos informados de que está acontecendo uma festa na favela, regada a samba, cerveja, caipirinha e churrasquinho. Uma galinha observa a movimentação e "pressente" seu destino. Ela consegue se libertar, e é perseguida por dezenas de garotos liderados por Zé Pequeno. Busca-Pé está conversando com Barbantinho sobre seu futuro profissional quando a galinha se atravessa em sua frente. À distância, surge Zé Pequeno, com

seu grupo, que pede para Busca-Pé pegar a galinha. No mesmo instante surge o camburão da polícia. Busca-Pé, Barbantinho e a galinha estão agora exatamente entre a polícia e o grupo de Zé Pequeno.

#### TRILHA DE IMAGEM

*Planos 1,2,3,4 e 5. 0,5" em média cada um.*

Estes planos são intercalados com *blacks* de mesmo tempo.

PDs. de uma faca sendo afiada em uma pedra. CAM FM.

*Plano 6. 0,5"*

PD de mão tocando cavaquinho com rosto do músico desfocado ao fundo. CAM FM

*Plano 7. 1"*

PM frontal de Busca-Pé tirando foto. Zoom out combinado à sobreposição de uma grade sobre Busca-Pé e surgimento do nome do filme em caracteres azuis. Toda a cena tem um tom azulado.

Black: entra primeiro crédito. Daqui para frente, surgirão os créditos iniciais de equipe.

*Plano 8. 0,5"*

PD da faca sendo afiada na pedra.

*Plano 9. 0,5"*

PD da mão tocando violão.

*Plano 10. 1"*

PD da faca afiando várias vezes.

*Plano 11. 0,5"*

PD de mão tocando pandeiro.

#### TRILHA SONORA

Som da faca sendo afiada na pedra. Aos poucos, vamos percebendo música (um samba rápido com percussão, cavaquinho, violão) palmas, conversas.

Música fica mais presente e inicia efeito sonoro. A mesma música vai seguir durante toda a seqüência.

Efeito sonoro amplifica o som do "clic" da máquina fotográfica e sublinha o movimento de zoom e o surgimento do título do filme. A música tem uma breve pausa.

Som da faca. A música e o som do ambiente são retomados. É um samba instrumental com vocalizações.

*Plano 19. 0,5"*

PD da faca

*Plano 20. 0,5"*

PD da faca

*Plano 21. 0,5"*

PP de uma galinha que olha assustada.

Música continua. Som da faca.

*Plano 22. 0,5"*

PD da faca.

*Plano 23. 0,5"*

PD de mãos negras ralando uma cenoura.

*Plano 12. 1"*

PM da faca sendo afiada na pedra, que está apoiada em um móvel de madeira. Ao fundo, um recipiente guarda pedaços de galinha já depenada. Um pé de galinha quase cai pra fora do recipiente.

*Plano 13. 0,5"*

PD da faca.

Música continua. Som da faca.

*Plano 14. 0,5"*

PD de mão direita tocando cavaquinho

O cavaquinho aparece com mais destaque.

*Plano 15. 0,5"*

PD da faca.

*Plano 16. 0,5"*

PD da faca.

*Plano 17. 0,5"*

PD de mão tocando percussão. Rosto desfocado ao fundo.

*Plano 18. 0,5"*

Igual ao 12.



*Plano 32. 0,5"*  
 PD de pés de galinha sendo jogados em recipiente.

*Plano 33. 0,5"*  
 PP de galinha sendo depenada

*Plano 34. 0,5"*  
 PD de pedaços de galinha.

*Plano 35. 0,5"*  
 Close de homem negro tocando instrumento de percussão.

Som da cenoura sendo cortada.

*Plano 24. 0,5"*  
 PC das mãos ralando a cenoura. Ao lado vemos uma garrafa de cerveja e ao fundo o recipiente com os pedaços de galinha.

*Plano 25. 0,5"*  
 Igual ao 23.

*Plano 26. 0,5"*  
 Zoom in PP para CU da galinha assustada.

*Plano 27. 0,5"*  
 PD de mãos cortando a cenoura.

*Plano 28. 0,5"*  
 Igual ao 27, um pouco mais fechado.

*Plano 29. 0,5"*  
 Igual ao 12.

*Plano 30. 0,5"*  
 PP mãos cortando cenoura.

*Plano 31. 0,5"*  
 PD instrumento de percussão.

Som de faca cortando.

Reforço no som da percussão.

*Plano 36. 0,5"*  
PD de pé sambando de sandália de dedo.

*Plano 37. 0,5"*  
PP de pés sambando.

*Plano 38. 0,5"*  
PD de duas pessoas dançando. Vemos os braços balançando junto ao corpo.

*Plano 39. 0,5"*  
Igual ao 21.

*Plano 40. 0,5"*  
PC da galinha. Em PP braços de homem recolhem uma outra galinha, morta.

*Plano 41. 0,5"*  
Igual ao 40 Jump cut.

*Plano 42. 0,5"*  
PP de galinha sendo colocada sobre um prato sujo de sangue

*Plano 43. 0,5"*

PP de galinha morta sendo depenada. Uma faca corta o pescoço da galinha. Mesmo quadro da cena anterior

*Plano 44. 0,5"*  
CU da galinha. Ela mexe a cabeça e a CAM acompanha.

*Plano 45. 1"*  
PP da galinha. Zoom out para PM da galinha inquieta e zoom in para pé da galinha amarrado com barbante.

*Plano 46. 0,5"*  
PD de fósforo sendo riscado.

Galinha cacareja.

Som da faca cortando carne.

PC de dois homens negros tocando instrumentos de percussão.

*Plano 54. 0,5"*

PD de galinha sendo colocada dentro da panela. Vemos apenas os pés da galinha.

*Plano 55. 0,5"*

PD de galinha sendo tirada da água.

*Plano 56. 0,5"*

PD de galinha sendo depenada

*Plano 57. 0,5"*

PD da galinha sendo depenada.

Som do fogo crescendo.

Som do fósforo riscando a caixa.

*Plano 47. 0,5"*

PD de fogo esquentando panela no fogão.

*Plano 48. 0,5"*

PM de latão usado como churrasqueira com uma grelha onde são assados espetinhos de carne.

*Plano 49. 0,5"*

PP de espetinho sendo acrescentado à grelha.

*Plano 50. 0,5"*

PD de mãos virando espetinhos na grelha.

*Plano 51. 0,5"*

PD de vara batendo em instrumento de percussão. Rosto desfocado ao fundo.

*Plano 52. 0,5"*

PD de panela sendo destampada.

*Plano 53. 0,5"*

PD de mãos espremendo limão em copo. Ao fundo, garrafas de cerveja.

*Plano 65. 0,5"*

PM da galinha.

*Plano 66. 0,5"*

PD de mão espremendo limão no copo com o cabo de uma faca.

*Plano 67. 0,5"*

Mesmo plano anterior. Mãos passam caipira de um copo para outro.

*Plano 68. 0,5"*

PD pandeiro é percutido.

*Plano 58. 0,5"*

PD da galinha sendo depenada.

*Plano 59. 1"*

PP da galinha que observa penas voando em primeiro plano.

*Plano 60. 0,5"*

PC. Penas são atiradas em caixa.

*Plano 61. 0,5"*

PP de galinha levada à panela.

*Plano 62. 1"*

PP da galinha olhando para um lado e par outro.

*Plano 63. 0,5"*

PD de mão tocando cavaquinho.

*Plano 64. 0,5"*

Som do cavaquinho ganha reforço.

PM. Galinha se agita freneticamente.

*Plano 76. 0,5"*

PD. Galinha leva o bico até os pés para puxar barbante.

*Plano 77. 0,5"*

PD ainda mais fechado. Ela puxa mais o barbante.

*Plano 78. 0,5"*

PD. Barbante se solta dos pés da galinha.

*Plano 79. 0,5"*

PD mãos percutem pandeiro.

*Plano 80. 0,5"*

PC. Contra-plongée frontal da galinha na beirada de uma laje.

*Plano 69. 0,5"*

PP. galinha depenada é colocada sobre a mesa.

*Plano 70. 0,5"*

PP. jump cut. Igual ao 69.

*Plano 71. 0,5"*

PP. jump cut. Igual ao 69.

*Plano 72. 0,5"*

PM. Mãos de homem retiram as vísceras da galinha. Homem está de costas.

*Plano 73. 1"*

CU da galinha. Correção para seus pés, que se mexem rapidamente.

*Plano 74. 0,5"*

PM. Mãos seguram copo de caipirinha.

*Plano 75. 0,5"*

Som do pandeiro é reforçado.

BCU frontal 3/4 de Zé Pequeno que grita e gira o rosto p/ direita.

*Plano 88. 2"*

CU frontal em contra-plongée de Zé Pequeno gritando e apontando o braço para frente.

*Plano 89. 2"*

PC em contra-plongée de meninos descendo escada de madeira com escada em PP.

Som do pandeiro é reforçado.

*Plano 90. 1"*

PC frontal. Meninos saltando.

*Plano 81. 0,5"*

PM lateral da galinha batendo as asas.

*Plano 82. 0,5"*

Idem 80. Galinha se atira.

Galinha cacarejando.

*Plano 83. 0,5"*

PG. Galinha se atira.

*Plano 84. 0,5"*

PG lateral galinha caindo no chão. CAM acompanha.

*Plano 85. 1"*

PC. Músicos, desfocados. CAM corrige para prato em PP sujo de sangue.

Samba pára abruptamente.

*Plano 86. 4"*

PC. Galinha surge de trás de uma parede e caminha lentamente da esq. p/ dir.

Galinha cacarejando.

*Plano 87. 2"*

Zé Pequeno: *Ih, a galinha fugiu!*

ZP: *Ô rapá, você aí mermão, pega galinha, segura a galinha aí!*

Som das pisadas dos garotos na escada de madeira. Começa um samba, mais lento, cadenciado.

*Plano 91. 1"*  
Chicote do céu para PC lateral. Meninos descendo escada correndo.

*Plano 92. 1"*  
BCU Zé Pequeno rindo. CAM FM.

*Plano 93. 1"*  
Idem ao 92. jump cut

*Plano 94. 2"*  
PG em PL. festa e meninos correndo no meio da favela.

*Plano 95. 4"*  
PC. Lateral. PAN da esq. p/ direita acompanha galinha sendo perseguida por meninos.

*Plano 96. 2"*

PP frontal rente ao chão. Galinha corre com garotos ao fundo.

*Plano 97. 2"*  
PC em PL galinha correndo CAM acompanha.

*Plano 98. 1"*  
PC. Vemos somente as pernas de vários garotos que se debatem para pegar galinha.

*Plano 99. 1"*  
PC frontal. Garotos descem escada perseguindo a galinha.

*Plano 100. 2"*  
CAM rente ao chão "persegue" galinha.

ZP OFF: *Vam'bora, porra!*  
Vira IN no plano seguinte.

Risada do ZP.

Som de cuíca se sobressai.

Ao fundo, gritos de "Pega galinha". Galinha cacareja. Som das passadas dos garotos. Continua até Plano 101.

com Zé Pequeno à frente caminham na direção da CAM.

*Plano 104. 1"*

PM lateral trav. Fr. acompanha homem carregando panelas e utensílios de cozinha.

*Plano 105. 1"*

PP frontal 3/4 de Zé Pequeno cruzando o quadro da direita para a esquerda.

*Plano 106. 1"*

PP por trás da galinha correndo. trav.fr. galinha "dribla" o vendedor de panelas pela esquerda e se aproxima de 3 garotos que tentam pegá-la.

*Plano 101. 2"*

PG em PL garotos perseguem galinha no meio da favela.

Tiro.

*Plano 102. 14"*

PG frontal. Busca-Pé e Barbantinho descem escada na favela conversando e caminham em direção à CAM até PM, quando saem um para cada lado da tela.

O samba pára.

Busca-Pé: *Se essa foto ficar boa, cara, vou conseguir emprego no jornal.*

Barbantinho: *Pô, tu acha mesmo Busca-Pé?*

BP: *Tem que arriscar, cara.*

BA: *Ó, tu tá arriscando tua vida à toa por causa de foto, hein? Sai dessa!*

BP: *Pô cara, tu acha realmente que eu gosto de ficar cara a cara com aquele bandido filho da puta?*

*Plano 103. 2"*

PM por trás de homem pintando muro. Chicote para direita PC frontal de grupo

O samba recomeça.

ZP: *Pega a galinha aí, rapá!*

Outros: *Pega!*



ZP OFF: *Vam'bora, mermão, segura galinha, rapá!* Vira IN no plano seguinte.

Galinha cacareja.

*Plano 107. 1"*

PC. Ao centro, de costas, vendedor é empurrado por garotos que passam por ele pela direita, em direção à CAM.

*Plano 108. 0,5"*

PP da galinha correndo para a CAM, atrás dela vemos 3 garotos.

*Plano 109. 1"*

CU frontal, leve contra-plongée, de Zé Pequeno berrando para alguém à direita.

*Plano 110. 0,5"*

PM frontal. Zé Pequeno, à esquerda, empurra vendedor em direção a um muro, à direita.

*Plano 111. 0,5"*

PM eixo invertido 180° em relação ao plano 110.

*Plano 112. 0,5"*

Sequência da 110. Vendedor desaba junto ao muro.

*Plano 113. 0,5"*

PD Zé Pequeno tira arma da cintura.

*Plano 114. 0,5"*

PM Zé Pequeno, à esquerda, levanta o revólver acima do ombro olhando para o vendedor.

*Plano 115. 0,5"*

CU de Zé Pequeno 3/4 gritando para a esquerda com o revólver na mão.

ZP: *Ô filha da puta, eu não mandei você segurar a galinha, rapá!* A fala vai até o plano 112.

PG posterior da galinha correndo. PV dos garotos.

*Plano 122. 0,5"*  
PM em PL da galinha correndo trav. a.

*Plano 123. 1"*  
PV da galinha. Fim de um beco. CAM faz PAN para céu. No final do plano, galinha surge debaixo na tela.

*Plano 124. 0,5"*  
PG em CPL da galinha voando com edifícios ao fundo.

*Plano 125. 0,5"*  
PG lateral. Galinha voando surge por detrás de uma Kombi.

*Plano 116. 0,5"*  
Sequência do 115, jump cut.

*Plano 117. 0,5"*  
PC vendedor caído no chão. Imagem desfocada. CAM FM

ZP: *Senta o dedo na galinha!*  
ZP ri.  
Até 118.

*Plano 118. 1"*  
PP garotos passam armados da direita para esquerda, CAM acompanha com PAN o último deles.

*Plano 119. 1"*  
PC trav. tr. acompanhando a galinha.

*Plano 120. 2"*  
PC frontal. garotos correm dando tiros. Trav. tr.

Tiros.

*Plano 121. 0,5"*

Som do bater das asas da galinha.

*Plano 126. 0,5"*  
PM lateral. Galinha pousa no meio da rua.

*Plano 127. 1"*  
PG frontal. Galinha anda na rua quando surge camburão da polícia atrás.

*Plano 128. 2"*  
PM frontal 3/4. Camburão espanta galinha, que tenta escapar. CAM acompanha em PAN da esquerda para direita.

*Plano 129. 2"*  
PG frontal 3/4 de Busca-Pé e amigo caminhando no meio da rua da direita para esquerda.

*Plano 130 2"*

PM camburão passa por cima da galinha que sai pelo lado direito.

*Plano 131. 2"*  
Igual ao 129, camburão passa em PP da esquerda para direita.

*Plano 132. 1"*  
PG frontal. Garotos armados saem de um beco da direita para esquerda.

*Plano 133. 3"*  
PM do plano 132. Zé Pequeno, em meio a 4 garotos, sorri, olhando para a direita do quadro, e exhibe seu revólver. CAM acompanha em Pan. Plano em *Slow-motion*.

Samba pára. Som de buzina.

Som da buzina aumenta. Motor do camburão. Galinha cacareja. Até o 128.

BA: *Se o Pequeno te pegar, ele vai querer te matar, hein?*

Motor, galinha.

BP: *Pra ele me matar vai te que me achar primeiro.*

Gurizada sai gritando do beco: *Pega galinha, segura a galinha, aí!*

Trilha.

*Plano 134. 4"*

CU lateral em CPL de Busca-Pé, que olha para direita. Trav.C. corrige para CU frontal 3/4 de Busca-Pé, que agora olha para esquerda. Metade do plano em *fast*, outra metade em *slow*.

*Plano 135. 1"*

Sequência do 132. garotos (uns 20) ficam perfilados no meio da rua. Zé Pequeno aponta na direção de Busca-Pé (direita).

*Plano 136. 0,5"*

PM da 135. Zé Pequeno apontando para Busca-Pé.

*Plano 137. 2"*

PG frontal de Busca-Pé e amigo parados no meio da

rua. Quando Busca-Pé inclina-se na direção da galinha, ao fundo o camburão surge, de ré, e suas portas são abertas.

*Plano 138. 2"*

Sequência do 135. alguns garotos começam a correr para o fundo quando Zé Pequeno os chama de volta.

*Plano 139. 1"*

PC 3/4 Busca-Pé se agachando na direção da galinha. Ao fundo, policiais se aproximam.

*Plano 140. 1"*

PM frontal. Zé Pequeno troca seu revólver por uma metralhadora de um companheiro.

Trilha com efeito para valorizar *travelling*.

ZP: *Aí moleque, segura a galinha aí pra mim.*

ZP: *Pega a galinha aí!*

Som da ré e freada do camburão.

Gritos sobrepostos: *Ih, polícia!*  
 ZP: *Não corre não, não corre não, porra!*

ZP: *Dá isso aqui.*

*Plano 141. 2"*  
 Sequência do 138. Garotos voltam à posição anterior, perfilados.

*Plano 142. 2"*  
 PP frontal. Zé Pequeno empunha sua metralhadora.

*Plano 143*  
 PG frontal (igual ao 137). Busca-Pé se aproximando da galinha, policiais parados ao fundo.

*Plano 144. 4"*  
 PG posterior de Busca-Pé com a gangue de Zé Pequeno ao fundo. Busca-Pé vira-se para trás quando inicia Trav. C. (para direita) até PG de Busca-Pé com policiais ao fundo.

*Plano 145. 1"*  
 PV de Busca-Pé: PG frontal do camburão com policiais a frente.

*Plano 146. 2"*  
 Sequência do 144. PG frontal do Busca-Pé olhando para trás, onde estão os policiais. Vira-se pra frente e o Trav. C. reposiciona Busca-Pé PG posterior com gangue do Zé Pequeno ao fundo.

*Plano 147. 1"*  
 PV de Busca-Pé: PG frontal de gangue perfilada.

*Plano 148. 1"*  
 PM da 147. Frontal de Zé Pequeno.

Som das armas sendo engatilhadas.

ZP engatilha metralhadora.  
 ZP: *Aí Cabeção, seu viado!*

BP OFF: *Uma fotografia podia mudar a minha vida.*  
 Efeitos.

*Mas na Cidade de Deus,*

*(ZP:...faz o caminho de volta pra delegacia, rapá!)*

*se correr o bicho pega,*

*Plano 149. 4"*

PG posterior do Busca-Pé com gangue ao fundo. Ele vira-se para esquerda e inicia trav. C., que dá duas voltas completas sobre Busca-Pé até

*e sempre foi assim, desde que eu era criança.*

*se ficar o bicho come.*

fundir cena com Busca-Pé criança alguns anos antes.

Nesta análise, iremos considerar três elementos: espaço, direção e montagem.

**Espaço** - um primeiro ponto que tem uma implicação direta na forma como o espaço é trabalhado na seqüência inicial de *Cidade de Deus* é o número elevado de cortes. Temos 149 planos em 3 minutos e 20 segundos. Esta composição vai determinar que a fragmentação na edição (no tempo) aconteça também no espaço. O primeiro plano em que conseguimos perceber com clareza o cenário que circunda os personagens, seja pelo tamanho de quadro, seja pelo tempo de exposição, é o plano 102, quando temos o primeiro diálogo da seqüência. Até lá, os poucos planos mais abertos são tão rápidos ou com

movimentos tão marcados de câmera que não conseguimos ter uma apreensão exata do cenário.

Os cinco planos iniciais nos mostram uma faca sendo afiada em uma pedra. A brevidade dos planos (sempre menos de um segundo) faz com que só tenhamos noção do que vemos a partir do conjunto de planos - e com a ajuda fundamental do som, agudo e penetrante. Aos poucos vão sendo incorporados planos que nos mostram detalhes do que supomos ser uma roda de samba: detalhes de mãos tocando violão, cavaquinho, pandeiro, instrumentos diversos de percussão. Os rostos dos músicos estão em segundo plano, desfocados. A fragmentação do espaço até aqui já sinaliza uma ligação inequívoca com os pressupostos da tradição formativa: a construção de um espaço e tempo vinculados a concepções e intenções que existem a priori, independentes da realidade imediata. Neste caso, o que está em pauta é a idéia de uma certa urgência na ação, a antecipação de acontecimentos gerando identificação e uma necessidade de criar um vínculo imediato com o filme. Este vínculo é estimulado ao apresentar-nos o drama de uma galinha que "pressente" seu trágico destino. Os elementos que aparecem em cena - cenoura, pés de galinha, penas, fósforos, bocas de fogão, espetinhos, panelas, caipirinha, pratos cheiros de sangue - compõem, junto com brevíssimos planos da

galinha cada vez mais assustada, um quadro cômico e, ao mesmo tempo, de tensão.

As armas portadas ostensivamente por jovens, em sua maior parte, menores de idade, já nos informam nos primeiros segundos de projeção que tipo filme iremos assistir. Um elemento estetizante que chama a atenção nestes primeiros momentos é a forma como o grupo de Zé Pequeno é distribuído quando saem do beco e encontram a rua. Apesar de avistarem a galinha - objetivo da perseguição - eles repentinamente interrompem a correria e ficam perfilados com Zé Pequeno ao centro. A coreografia forçada realça a contraposição em relação aos policiais e à posição central ocupada por Busca-Pé - e torna o movimento de *travelling* circular mais eficiente graficamente.

Toda a cena tem um tom levemente azulado, que vai marcar no filme uma determinada época: os anos 80. No filme, cada década tem uma cor predominante, o que torna mais fácil a localização e reforça o tom emocional de cada período.

**Direção** - Uma característica do filme que aparece desde os primeiros planos é a ausência de cenas captadas com câmera fixa. A grande maioria dos planos é filmada com câmera



na mão, *steadycam* ou com a utilização de traquitanas<sup>4</sup> feitas especialmente para o filme. Mais raros, os movimentos com *travelling* servem a cenas mais estilizadas. O *travelling* circular, utilizado nos últimos planos da seqüência, tem dupla finalidade: integrar na mesma cena elementos que se opõe, o grupo de Zé Pequeno e os policiais, e conferir um sentimento de vertigem, desequilíbrio, à situação vivida por Busca-Pé. Também ajuda a deixar a passagem para o *flashback* mais fluida. A câmera na mão confere uma instabilidade à todos planos: quando não é a câmera que está em movimento, temos a presença de movimentos de zoom bastante oscilantes, que aproximam a captação de um tipo de imagem com referência no documentário e no jornalismo investigativo. Há uma imensa variedade de ângulos de filmagem: contra-plongées que parecem sugerir o ponto de vista da galinha em cena e plongées a partir de pontos não naturais ao espaço apresentado. A idéia parece ser a de colocar a câmera sempre no centro da ação e, assim, fisgar a atenção do espectador desde o primeiro instante. Nas palavras de Fernando Meirelles, “convidar o espectador a entrar no filme desde o seu início”<sup>5</sup>. É interessante notar que toda a seqüência parece carregar um

---

<sup>4</sup> Traquitana é o nome que se dá no meio cinematográfico a um objeto que permite se obter um determinado efeito. A informação sobre a invenção de traquitanas especiais foi retirada dos comentários do diretor Fernando Meirelles constantes no DVD do filme.

<sup>5</sup> Comentários de Fernando Meirelles incluídos no DVD do filme.

tom de paródia: é uma praxe nos filmes de aventura a apresentação de uma seqüência inicial eletrizante onde o herói em perigo consegue a salvação no último momento. Esta seqüência, que geralmente não guarda qualquer ligação dramática com a trama do filme, pode ser encontrada em séries como *007* e *Indiana Jones*. A sua função dramática é conferir um ritmo acelerado já no início do filme e apresentar o personagem em ação. Pois, ironicamente, *Cidade de Deus* apresenta como herói uma galinha, que consegue se safar do iminente perigo e fugir. Claro que a galinha é apenas um pretexto: na própria seqüência já somos apresentados aos dois principais personagens do filme: Zé Pequeno e Busca-Pé, que já aparecem bastante delineados. Zé Pequeno espanca gratuitamente um vendedor de panelas e surge como líder incontestado, seja mobilizando todo seu grupo em uma perseguição patética a uma galinha, seja enfrentando a polícia. Seus planos iniciais são fechados e, nas risadas e palavras de ordem, percebemos um líder sarcástico e sádico. Busca-Pé surge no plano mais longo e estável da seqüência: na ausência de movimentos já somos apresentados a alguém centrado e pragmático. Na cena final da seqüência, Busca-Pé encarna com clareza a situação que simboliza em todo o filme: o difícil equilíbrio, para quem nasce na favela, entre o crime e a sociedade institucionalizada.

**Montagem** - o primeiro e definidor dado sobre a montagem desta primeira seqüência de *Cidade de Deus* é a aceleração: são 149 planos em 3 minutos e 20 segundos, o que dá uma média de 1,33 segundos por plano. É uma média altíssima, mesmo se a comparação for o cinema de ação *hollywoodiano* contemporâneo. O ritmo frenético parece nos dizer, em alguns momentos, que tudo está acontecendo ao mesmo tempo. A montagem é a responsável por transmitir toda a impressão de urgência e instabilidade que a seqüência nos traz. O mundo caótico (re)construído pela montagem não existe por si. É a tradução de uma visão sobre aquela realidade e sobre o papel que a seqüência deve cumprir no conjunto do filme. A montagem incorpora variados procedimentos do cinema moderno neste trecho. Por exemplo, temos o uso freqüente de *jump-cuts* e inversões de 180° no eixo em alguns cortes. A recusa aos padrões da decupagem clássica pode ser percebida também na ausência de passagens de planos mais abertos para os mais fechados. Outra forte interferência da montagem na narrativa que quebra o paradigma da transparência é o uso de cenas com velocidade alterada, que buscam representar sensações e estados mentais dos personagens. O plano 134, por exemplo, apresenta metade da sua duração em *fast*, e a outra metade em *slow*, um procedimento corrente na publicidade.

A montagem é paralela duplamente: na relação entre a galinha perseguida e seus algozes; e entre este núcleo e a caminhada dos amigos Busca-Pé e Barbantinho. A montagem serve também para acentuar as características do plano em que Busca-Pé e Barbantinho aparecem pela primeira vez. O plano relativamente longo (14s) e com um andamento desacelerado - os dois garotos surgem em plano geral e vão se aproximando da câmera até um plano médio - é "invadido" pela tensão acumulada pelo ritmo ditado nos planos anteriores. Isto é, temos uma dramaticidade que é construída de fora para dentro. A diferença dos planos dos amigos para os demais é marcada também pelo uso do som. O samba que inicia quando a galinha se liberta é sempre interrompido quando assistimos a uma parte do diálogo entre Busca-Pé e Barbantinho. Desde o início da seqüência, temos um tratamento pouco convencional para o som. Na primeira parte, ouvimos um samba tocado por instrumentistas que se encontram dentro da cena. Não há mudanças de volume ou intenção no samba, a não ser quando vemos um plano de um determinado instrumento. Então, ainda que por meio segundo, o som daquele instrumento é reforçado, criando uma sensação de estranheza. Na mesma seqüência convive este primeiro samba (diegético) e um samba mais estilizado e marcado na parte posterior à fuga da galinha. Efeitos na trilha sonora são utilizados para reforçar os

movimentos de *travelling* circular, acentuando ainda mais a artificialidade do procedimento.

Procederemos agora à análise da seqüência de *Cidade de Deus* que conta "A história da boca dos apês".

### 3.1.2. Seqüência "A história da boca dos apês"

*Cidade de Deus*: Seqüência "A história da boca dos apês"

Duração da cena: 2' 35"

16 planos

Resumo da seqüência: Narração em OFF de Busca-pé conta a história da "boca dos apês". Toda a cena tem um ponto de vista único, um só enquadramento, de um interior de um apartamento onde funciona uma "boca de fumo". Através de fusões, vamos avançando no tempo.

#### TRILHA DE IMAGEM

##### *Plano 1. 8"*

PG de apartamento bastante desarrumado. Ao fundo, vemos a porta. Neguinho (de arma em punho) e Busca-Pé estão à direita, de costas, quando entram Zé Pequeno e seu grupo. Neguinho cruza o quadro e senta-se em frente à uma mesa onde está um jovem lidando com drogas e dinheiro. De repente, levanta-se. *Fusão para...*

##### *Plano 2. 1"*

Mesmo quadro só que agora sem os personagens. LETT: A história da boca dos apês. *Fusão para...*

##### *Plano 3. 11"*

Apartamento está mais "enfeitado", com mais móveis e uma mesa em PP. Uma grande cortina preenche uma parte extensa do cenário. Luz quente. Zélia de camisola caminha do fundo para a frente do quadro, acende um cigarro no fogão e retorna. Dentro do mesmo plano,

## TRILHA SONORA

Ranger de porta abrindo.

Neguinho: *Porra, Dadinho, como é que tu chega assim na minha boca?*

Zé Pequeno: *E quem falou que a boca é tua, rapá?*

Efeito sonoro.

Trilha.

Busca-Pé (OFF): *Quem começou a usar aquele apartamento dos apês pra vender droga foi a Dona Zélia.*

*Depois que o marido dela foi morto, ela precisava criar as filhas. Às vezes, ela dava droga pra molecada em troca de um favorzinho especial.*

surge, em fusão, um menino no fundo do quadro que se a pelos cabelos para o fundo do quadro, perto da porta. O cenário está ligeiramente modificado. *Fusão para...*

*Plano 6. 20"*

Desaparece a cortina. Luz de dia, bastante claridade.

levanta quando a Zélia chega perto, indo em direção a ela. *Fusão para...*

*Plano 4. 5"*

Zélia e menino estão dentro de um quarto, à esquerda do quadro. Menino (chamado Grande) fuma enquanto Zélia, sentada na cama, tira as calças do menino. *Fusão para...*

*Plano 5. 8"*

Grande (já adulto) e Zélia estão brigando atrás de uma mesa em PP. Grande puxa Zélia para trás, arrastando-

*O favorito era um moleque chamado Grande.*

*Daí, o Grande cresceu. O esquema da Zélia era tão amador, que foi mole pra ele tomar conta do negócio.*

Grande está sentado junto à mesa, de costas para câmera no canto direito do quadro, lidando com drogas e dinheiro. Surge Neguinho (fusão), à esquerda do quadro, que pega uma grande quantidade de maconha e sai. No mesmo momento esta

entrando no apartamento Cenoura, que vem até a mesa, dá dinheiro para o Grande e bebe da cerveja que está sobre a mesa. *Fusão para...*

*O Grande usava a molecada dos apês pra trabalhar de vapor.*

Neguinho: *E a maconha pra mim fumar?*

Grande: *Ah, fuma do teu, enfia no cu, joga fora...*

Busca-Pé (OFF): *O vapor mais esperto da boca do Grande era um moleque chamado Cenoura.*

Cenoura: *Dá um golinho aí?*

*Plano 7.13"*

Dia. Cenoura senta no lugar onde estava Grande. Surge Neguinho (fusão), que fala com Cenoura e sai levando um pouco de maconha. Enquanto isto, outro jovem entra no apartamento e senta-se em frente à Cenoura e começa a

fabricar os papelotes. *Fusão para...*

*Plano 8.4"*

O cenário está escuro. Grande está sentado junto à mesa, que foi deslocada para o canto direito, lidando com maconha. Cenoura sai do banheiro, ao fundo e à direita, e encaminha-se para o sofá. Ao mesmo tempo, surge Aristóteles (fusão), sentado em uma poltrona frontal, fumando maconha. *Fusão para...*

*Plano 9. 8"*

Cenoura atirado no sofá fumando maconha, Aristóteles e Grande na mesma posição. *Fusão para..*

*Plano 10. 15"*

Cenoura levanta-se e vem até o PP na esquerda. Aristóteles o acompanha. Cenoura entrega um saco de maconha para Aristóteles e o dois retornam para o fundo do quadro em direção à porta. *Fusão para...*

Busca-Pé (OFF): *O Cenoura ganhou consideração com o Grande. Foi subindo de posto até virar gerente da boca.*

Cenoura: *Aqui tem 25, 20 nosso e 5 teu. Ô, ô, ô...*

Busca-Pé: *Um dia chegou na boca um amigo do Cenoura. O nome do cara era Aristóteles.*

*Esse cara era o seguinte: a família dele tinha dado casa, comida e roupa lavada pro Cenoura quando ele tava na pior.*

*Não dava pra negar ajuda pra um irmão necessitado.*

Cenoura: *Eu vou te dar o bagulho, mas eu quero a grana na sexta. Não é segunda, nem terça, nem quarta, nem quinta.*

Aristóteles: *Pô Cenoura, quebrou um galhão pro teu irmão.*

Cenoura: *Sexta-feira, vai lá!*

*Plano 11. 16"*

*Grande está em PA à esquerda do quadro, de frente para Cenoura. Grande fuma um cigarro enquanto Cenoura implora. Fusão para...*

*Plano 12. 7"*

*PC com Aristóteles no centro do quadro e Cenoura à direita, à 1/4, que aponta a arma para Aristóteles e atira. Aristóteles cai. Fusão para...*

*Plano 13. 6"*

*Policiais invadem a casa e pegam Grande, que estava no quarto, à esquerda do quadro, e o levam para fora. Fusão para...*

*Plano 14. 20"*

*Cenoura sai do PP à esquerda e caminha até o centro do quadro, onde surgem Neguinho e dois jovens (fusão).*

*Cenoura senta-se em uma banqueta e entrega para Neguinho vários papелotes. Quando*

*Cenoura se levanta para ir embora, é interpelado por Neguinho. Fusão para...*

*Cenoura: O cara é meu parceiro, o cara é quase um irmão, Grande. Alivia essa, cara. Uma semana, só.*

*Grande: Ou tu passa o cara, ou eu te passo você.*



Busca-Pé (OFF): *O Cenoura não teve escolha.*

Aristóteles: *Te contei da novidade? Tô pra arranjar um servicinho bom.*

Cenoura: *Eu falei sexta-feira.*

Aristóteles: *Porra, vira essa porra pra lá.*

Tiro.

Busca-Pé (OFF): *O Cenoura sentiu vontade de matar o Grande, mas nem precisou.*

Porta arrombada.

Busca-Pé (OFF): *O bandido não pagou os samangos, e morreu numa cela lá na Ilha Grande.*

*O Cenoura tomou conta de tudo que era do Grande. Mas não quis ficar com a boca dos apês. Aquele lugar era maldito. O Cenoura deixou a boca pro vapor que ele mais confiava: o Neguinho.*

Cenoura: *150 dola.*

Neguinho: *Olha só, sobe muito viciado, vende muito.*

*Plano 15. 1"*

*Mesmo cenário, sem os personagens. Fusão para...*

*Plano 16. 7"*

*Neguinho está sentado no centro do quadro virado para esquerda, onde estão do outro lado da mesa dois jovens. Atrás de Neguinho está Busca-Pé. Quando batem à porta, todos se levantam e Neguinho corre para pegar armas em um móvel do outro lado do cenário.*

Busca-Pé (OFF): *Foi assim que a boca de fumo dos apês ficou na mão dele.*

*Mas isso também não foi por muito tempo.*

Batidas na porta.

Neguinho: *Quem é, quem é, mano?*

A análise:

**Espaço** - um dos aspectos em que a seqüência da "história da boca dos apês" se diferencia radicalmente da seqüência anteriormente analisada é a possibilidade da apreensão total do espaço onde acontece a ação. Além dos planos mais longos (em média 10 segundos), todos os planos são captados do mesmo ponto de vista, com o mesmo enquadramento. A câmera está fixa e não há sequer movimento ou alteração de lente. O espaço exibido é um apartamento de condomínio residencial para classe baixa, situado na *Cidade de Deus*. No primeiro plano, vemos uma disposição dos raros móveis e objetos um pouco caótica, com uma orientação utilitária que nos informa que aquele é agora um ponto comercial. Quando passamos para o *flashback*, tudo muda. O cenário toma uma forma mais personalizada, com adereços e uma preocupação em torná-lo mais harmonioso. À medida que os planos vão avançando, a personalidade do lugar vai se perdendo, e a impessoalidade da nova decoração vai se impondo. Os objetos mais "caseiros", como sofás e poltronas, vão desaparecendo e a mesa se torna espaço exclusivamente de trabalho. As cores das cenas acentuam estas características. Nas primeiras cenas do *flashback* a cor predominante é o vermelho e, à medida que avançamos, encontramos uma divisão mais equilibrada de cores, sempre com uma ligeira nuance de azul. Estas escolhas estão relacionadas com padrões estéticos

rigidamente determinados para todo o filme, onde os tons mais avermelhados identificam as situações vividas nos anos 60.

Assistimos nesta sequência à história de um lugar. Esta idéia é simbolizada no momento em que surge o lettering "a história da boca dos apês", sobre o único instante na sequência onde o apartamento está desabitado.

**Direção** - o uso da câmera fixa e do enquadramento único determina uma série de procedimentos durante a seqüência. Se na seqüência inicial tínhamos uma câmera sempre colocada no meio da ação, agora contamos com um ponto de vista mais neutro. São freqüentes os planos com personagens de costas, com um descaso coreografado em relação à câmera. A idéia é proporcionar ao espectador uma impressão de participação voyerística, como se espiássemos as cenas por um buraco de fechadura. A movimentação dos personagens utiliza a profundidade de campo e há uma alternância entre planos onde a ação se desenvolve mais longe da câmera e planos onde ela acontece próxima da câmera, muitas vezes "sangrando" o corpo dos personagens no enquadramento. Esta estratégia é usada para conferir ritmo à seqüência. Os personagens surgem sempre através de fusões, dando um caráter fantasmagórico a cada nova aparição e reforçando a idéia de uma relação transitória com o espaço onde tudo acontece. Outra hipótese que pode ser

aventada é a de que as lentas fusões nos informam o quanto aquelas vidas são passageiras.

**Montagem** - o primeiro dado a considerar é o ritmo da seqüência, bastante diverso da anterior. São 16 planos em 2 minutos e 35 segundos, que nos contam, cronologicamente, a história resumida de um apartamento que serve de entreposto para o tráfico. O código que marca a entrada e saída do *flashback* é o esvaziamento do espaço. Todas as cenas vão entrando através de fusões lentas, com uma duração bastante variável entre os planos. Os personagens também são inseridos por fusões que fazem com que eles surjam e desapareçam da cena, um de cada vez. Como o instante do surgimento de cada personagem raramente coincide com a troca de plano, a ação acaba contribuindo para desviar a atenção do ponto de corte (ou melhor, de fusão). Esta técnica é utilizada para conferir maior fluidez à seqüência, que já conta para isso com os elementos da trilha, como a narrativa em off e uma música constante e bastante ritmada. A narração em off de Busca-Pé, presente em toda a seqüência, faz a "costura" da ação intercalando momentos em que os diálogos mais relevantes vêm para o primeiro plano, compondo uma variação de ritmo e tom emocional também na banda sonora.

### 3.1.3 Cidade de Deus e a teoria formativa

Analizamos duas seqüências bastante diferentes em suas propostas estéticas, a começar pelo ritmo imposto em cada uma delas. Se na primeira temos um número altíssimo de planos e uma movimentação frenética, a segunda é construída como se transcorresse virtualmente em um plano só. Na seqüência inicial, a totalidade dos planos é captada com a câmera em movimento (seja com *steadycam* ou não), enquanto que na "história da boca dos apês" a câmera é todo o tempo fixa. Embora estas diferenças - e outras tantas já mencionadas nas análises específicas - estes procedimentos estão sempre subordinados a um olhar que submete a decupagem a um projeto estético rígido e focado no efeito dramático e pictórico que vão originar suas escolhas. Há um conjunto de elementos encontrados ao longo do filme que aponta para uma filiação deste aos paradigmas formativos. O primeiro ponto é a fragmentação do espaço e tempo. A decupagem é sempre determinada pela intenção do surgimento de uma emoção já desejada a priori. O objetivo primeiro é a identificação, e o ritmo e a forma são ditados em função da competência para gerar um sentimento específico no espectador. Entre os

elementos formais adotados podemos encontrar o cuidado gráfico na composição do plano (o melhor exemplo é o momento dos garotos perfilados no meio da rua); a utilização das cores para marcar as épocas; a variação intensa de ângulos de filmagem; a determinação da distância da câmera em relação à ação segundo o lugar que a cena ocupa na narrativa; o uso do travelling circular, recurso pouco naturalista e de grande impacto visual, para estabelecer relações de oposição entre dois elementos e localizar, especialmente, a posição do protagonista. Nestas escolhas de direção, arte e fotografia podemos constatar variados pressupostos da teoria formativa. Mas é na montagem que fica mais clara esta opção: a alternância de ritmo entre as cenas para situar sua função na trama (como no caso do relativamente longo plano da caminhada de apresentação de Busca-Pé na seqüência inicial); a criação de um sentido ausente da realidade por si; o uso de procedimentos como fusões e alteração da velocidade da câmera (*fast* e *slow*); a utilização do som para marcar as mudanças de ritmo dos cortes; a narração em OFF de Busca-Pé que "costura" toda a ação e não abre espaço para interpretações alternativas. Todos estes elementos são utilizados para a concretização de um projeto estético que molda o filme do início ao fim e que situa *Cidade de Deus* como exemplo de

filme que reproduz, em todos as suas características, os paradigmas formativos.

### **3.2. Cronicamente inviável**

*Cronicamente inviável* (1999) é o quarto longa-metragem do diretor paranaense Sérgio Bianchi. O filme cruza a história de seis personagens: o escritor Alfredo (Umberto Magnani), que faz um passeio pelo país comentando de forma irônica os problemas sociais e as formas de opressão e dominação; Luis (Cecil Thiré), dono de um sofisticado restaurante paulistano onde se passa boa parte da história, é um homem de 50 anos, refinado, e que usa sua posição para explorar sexualmente seus funcionários; Maria Alice (Betty Gofman), freqüentadora do restaurante de Luis, é uma carioca de classe média alta sempre preocupada em manter um comportamento "politicamente correto" em relação às pessoas de classe baixa; Carlos (Daniel Dantas), casado com Maria Alice, está conformado com o caos social e tem uma visão pragmática da vida; Adam (Dan Stulbach), paranaense recém chegado a São Paulo, trabalha como garçom no restaurante de Luis e se destaca dos outros funcionários pela sua aparência

e descendência européia e também por sua formação e arrogância; e Amanda (Dirá Paes), gerente do restaurante do Luis, pessoa de passado incerto, manipulado segundo seus interesses momentâneos. O filme mostra a dificuldade destas pessoas sobreviverem em uma sociedade caótica, que atinge a todos independentemente da condição financeira ou da postura assumida. Todos discursos dos personagens são equiparados; entram em conflito e negam-se mutuamente a todo o momento. Os diálogos não fazem avançar a narrativa. Bianchi quer denunciar a hipocrisia e a falácia da harmonia racial e para isso atira para todos lados. Não há mocinhos nem bandidos, todos têm sua parcela de culpa: as elites, os políticos, intelectuais, os movimentos sociais. A pluralidade de temas é enorme: destruição ambiental, tráfico de órgãos, discriminação social e racial, cinismo, exploração, violência institucionalizada, corrupção, tráfico de crianças, etc. O filme por vezes se apresenta como documentário -falso. Este teor documental serve para acentuar o pretense realismo do filme e emprestar verossimilhança a situações por vezes absurdas.

Empreenderemos agora a análise de duas seqüências de *Cronicamente inviável*, começando pela primeira.



### 3.2.1 Seqüência inicial

*Cronicamente inviável:* Seqüência inicial

Duração da cena: 3' 42"

15 planos

Resumo da seqüência: em um sofisticado restaurante paulistano jantam Luís, o proprietário, Amanda, a gerente e um casal de amigos, Carlos e Maria Alice. Ela comenta sobre o seu esquecimento do pagamento da faxineira e se indigna com a presença de tanta miséria nas ruas. Enquanto isto, um garçom despeja restos de comida em latões de lixo.

#### TRILHA DE IMAGEM

*Plano 1. 6"*

PM frontal de ajudante de cozinha tirando restos de comida dos pratos e colocando em bandejas. Ao fundo, dois empregados.

*Plano 2. 12"*

PP frontal do plano interior. Mãos separam, com o garfo, salada e carne em duas bandejas.

*Plano 3. 6"*

PM lateral continuação da ação. Cozinheiro ao fundo se aproxima do ajudante, aperta suas bochechas, "atira" um beijo para ele e sai.

*Plano 4. 34"*

PA frontal da gerente Amanda que caminha com um prato na

mão em direção à câmera. Quando entra no salão do restaurante, dobra à esquerda até sentar-se à mesa ao lado de Maria Alice. A câmera acompanha o trajeto em pan. As duas mulheres estão de frente para Luís, proprietário do restaurante, e Carlos, marido de Maria Alice. É um restaurante bastante sofisticado. Uma garrafa de vinho e várias taças estão sobre a mesa. A câmera permanece fixa até o fim do plano.

#### TRILHA SONORA

Som dos talheres passando sobre os pratos.

PM frontal de Carlos e Luís. Carlos, à esquerda, vira-se para Luís e comenta.

Idem.

*Plano 6. 31"*

PM frontal de Amanda e Maria Alice. Breve travelling no início do plano. Maria Alice fala.

Idem. Quando o cozinheiro aperta, faz som de beijo.

Música ambiental. Salienta-se piano e voz em jazz instrumental. Som dos talheres e taças.

*Plano 7. 15"*

PP frontal de Luís que fala para direita.

Maria Alice: *Esqueci de deixar o dinheiro da faxineira. Mas também... com a quantidade de trabalho que eu tenho toda vez que venho a São Paulo...Uma loucura! Desculpa esfarrapada, né? Desculpa nada, isso é falta de respeito. Imagina...se eu trabalho muito, e a faxineira? Que trabalha oito horas por dia limpando a sujeira dos outros e não tem* Maria Alice fala enquanto os outros comem.

*Plano 8. 4"*

PP de Amanda que limpa a boca e sorri. tempo de limpar nem a sujeira dela própria né, dos filhos dela, que são muitos.

Carlos: *E no final do dia não recebe o pagamento...*

*Plano 5. 4"*

Maria Alice: *Eu não suporto isso. Não dá pra entender que numa cidade como São Paulo, quando você anda*

*pelas ruas tem que tomar cuidado pra não tropeçar em crianças mendigas e drogadas caídas pelo chão. E não me venham com essa história de que isso é assim no mundo inteiro não! Já virou coisa nossa. É o prazer de colocar a injustiça social como uma característica cultural. Eu não suporto isso!*

*Plano 9. 5"*

PD de cadeiras sendo colocadas viradas sobre mesa.

Som das cadeiras sobre as mesas.

*Plano 10. 21"*

PG 3/4 da fachada do restaurante. Cozinheiro e ajudante entram em quadro pela direita. Câmera acompanha em pan até eles chegarem próximos a latões de lixo, no canto esquerdo do quadro. Acomodam os sacos de lixo nos latões e retornam.

*Plano 11. 22"*

PM lateral dos latões. Dois mendigos chegam pela esquerda e começam a

*Luis: Vai acabar gerando orgulho porque tudo que é exclusivamente nacional é motivo de orgulho: futebol, café, mulata, injustiça social, crianças mendigas na rua, coisas típicas do Brasil.*

Som ambiente. Música ao fundo e ruídos.

inspecionar o conteúdo das latas. Câmera fixa.

*Plano 12. 17"*

PM 3/4 dos mendigos comendo restos de comida junto aos latões de lixo. Fade out.

*Plano 13. 13"*

PG idêntico ao plano 10. Cozinheiro e ajudante terminam de acomodar os sacos de lixo nos latões. Ajudante sai e o cozinheiro, com uma bandeja na mão, assobia, atraindo um cachorro.

*Plano 14. 15"*

PC lateral da mesma cena, semelhante ao plano 11. Cozinheiro, sentado na soleira da porta, dá comida para o cachorro. Quando os dois mendigos se aproximam, são expulsos pelo cozinheiro.

Som de vidros batendo.

Cozinheiro: *Ô, vão embora, fora daqui! Vamo, vamo, não pode comer resto, não! Fora daqui!*

Ruídos provocados pelo manuseio de sacos com vidros e tampas.

OFF: *É muito explícita esta cena. Não seria melhor fazer de uma forma mais adaptada à realidade?*

Ruídos das latas. Assobio.

*Plano 15. 14"*

PC frontal da mesa de jantar no restaurante (igual ao final do plano 4). Maria Alice fala com seus amigos.

Maria Alice: *Ih! Esqueci de deixar o dinheiro da faxineira, coitada! Tudo bem, né? Semana que vem eu pago.*

Prosseguiremos separando nossa análise entre espaço, direção e montagem.

**Espaço** - o primeiro ponto com implicação na absorção do espaço é o número reduzido de cortes. Os planos longos permitem que possamos nos familiarizar totalmente com os cenários apresentados. Percebemos claramente o espaço, não há fragmentação. Cada plano parece trazer toda informação em

si, sem relação de dependência para com outros planos, e os raros planos mais fechados são sempre recortes de planos abertos. Os movimentos de câmera são descritivos e sutis, nunca nos “perdemos” durante uma pan ou *travelling*. Os primeiros planos nos mostram empregados em uma cozinha de restaurante. Restos de comida são cuidadosamente separados por empregados impecavelmente arrumados, o que já nos informa sobre o tipo de restaurante onde acontece a cena. Uma pan no quarto plano nos conduz ao salão principal do restaurante. É um lugar sofisticado, o que conseguimos perceber pelos talheres, pratos e várias taças dispostas sobre a mesa. Não vemos outras mesas ou clientes, deduzimos suas presenças pela informação que nos é passada no áudio, ruídos de conversas e talheres. É preciso ressaltar que os cenários são extremamente despojados, quase esquemáticos, desprezando a riqueza de detalhes normalmente trabalhada nestes espaços em produções do cinema comercial ou nas telenovelas.

**Direção** - Esta primeira seqüência já coloca alguns procedimentos de direção que serão adotados por todo o filme:

- a câmera é preponderantemente fixa. Os movimentos são utilizados para acompanhamento de personagem ou tênue reforço dramático (como no caso do *travelling* no início

do plano em que Maria Alice faz seu discurso de indignação com a situação social brasileira).

- A câmera está colocada sempre distanciada da ação, assumindo um ponto de vista externo à situação apresentada. Não há um estímulo a qualquer processo de identificação com os personagens.
- Os ângulos de câmera adotados são os mais "neutros" possíveis, recusando a possibilidade de composições mais gráficas.
- Assistimos a uma cena propositadamente esvaziada de dramaticidade. O ritmo desacelerado da encenação e da montagem, o tom discursivo das falas e os cenários esquemáticos são os responsáveis por essa desdramatização.

**Montagem** - a montagem desta seqüência inicial é mínima. Não há uma interferência da montagem na lógica interna da ação e no seu desenvolvimento dramático e narrativo. A idéia que norteia a montagem neste início é a preservação do tempo da cena. O plano tem autonomia, prescinde da montagem para fazer sentido. Os padrões da decupagem clássica são seguidos: o respeito à progressão espacial, dos planos mais abertos para os mais fechados; eixo de olhar e de direção; sistema de continuidade e o método do

plano/contraplano. Há uma preocupação em respeitar a integridade da imagem/som: quem fala tem sua imagem preservada na tela durante toda a duração da fala. O conjunto de procedimentos mobilizados para a montagem desta seqüência aponta para a tentativa de restituir o espaço e tempo reais no espaço e tempo cinematográficos. Quando uma narração em off intervém na cena e propõe uma construção alternativa, mais palatável, o filme faz questão de mostrar deliberadamente que se trata de uma manipulação. O efeito da seqüência se completa com a presença de uma trilha sonora elegante e insossa que ao destoar do tom cínico e cético dos nossos personagens, acentua nossa sensação de desconforto.

### **3.2.2. Seqüência do ônibus**

*Cronicamente inviável:* Seqüência no ônibus

Duração da cena: 3' 40"

15 planos

Resumo da seqüência: num ônibus lotado, passageiros se espremem. Adam, o garçom de origem polonesa, desenvolve idéias, em OFF, sobre opressão e submissão. É interrompido pela freada do ônibus, ocasionada pela parada de um carro na sinaleira. Quando o motorista do ônibus, nordestino, cobra satisfações da motorista do carro, é ofendido e humilhado.

## TRILHA DE IMAGEM

*Plano 1. 10"*

PC frontal de interior de ônibus lotado. No corredor vemos por volta de 15 pessoas se apertando.

*Plano 2. 7"*

PM frontal do plano anterior. Sobressai a figura de Adam.

*Plano 3. 6"*

PP frontal do mesmo plano. Pessoas estão suando, impacientes. Ao lado do Adam está o ajudante de cozinha da seqüência inicial.

TRILHA SONORA

Som do motor do ônibus e ruídos urbanos.

Adam (OFF): *Não dá pra ter uma vida decente neste aperto. Só se acreditar muito no trabalho. Mas nem assim.*

*Plano 4. 12"*

PM da mesma situação. Atrás do Adam está o cozinheiro da seqüência inicial.

*Plano 5. 10"*

PP de jovem de boné encoberto por pessoas à sua frente.

*Plano 6. 5"*

Igual ao plano 2.

*Plano 7. 6"*

Igual ao plano 3.

*Plano 8. 5"*

PP de homem com barba.

*Plano 9. 9"*

PP igual ao 4.

*Plano 10. 7"*

PP praticamente igual ao 9.

*Plano 11. 3"*

PM 3/4 com lenta pan para direita.



*Porque se você é obrigado a ficar nesse enrosco três horas por dia pra ir e pra voltar do trabalho, não dá pra acreditar que sua vida é decente. Mas tanto faz.*

*Porque, de qualquer jeito, você tem que fingir que não entende por que se fode. Fingir que não entende todo mundo finge, se não todo mundo seria obrigado a fazer uma revolução.*

*Mas pode ser que o mais importante então seja essa sensação coletiva de sofrimento.*

*Como se o importante, fosse ser vítima, a qualquer preço.*

*O interessante é que todo mundo se fode junto.*

*Mas na hora de reclamar a coisa fica individual. Aí o melhor que o patrão tem a fazer é tratar mal, é claro.*

*Assim o trabalhador vai pegar o ônibus lotado, quando for voltar para casa, e vai sofrer,*

*mais ainda. (ri)*

*Plano 12. 15"*

PM igual ao 2. Movimento de Zoom brusco aproxima para PP igual ao 3.

*Plano 13. 16"*

PP lateral de homem de barba. Pan para direita até PP de Adam, cozinheiro e ajudante (como no P3).

*Plano 14. 3"*

PP lateral de mulher atrás de barras.

*Plano 15. 8"*

PM lateral com ajudante no centro.

*Plano 16. 3"*

PP de mulher reclamando. Rápida pan para direita.

*Plano 17. 5"*

PM lateral de grupo que se levanta do banco. Pan para direita com ajudante no centro.

*Plano 18. 5"*

PP de homem angustiado. Pan para esquerda.

*Plano 19. 7"*

PP frontal de Adam gritando. Pan para cozinheiro.

*Já que eu vou me foder mais cedo ou mais tarde, prefiro fazer isto por conta própria. Porque eu não tenho intenção nenhuma de ser vítima. Pelo menos, se eu fodo tudo por conta própria, o patrão se fode junto. O que é bom.*

*Por que ele é o único que tem alguma coisa a perder. Mas parece que ninguém gosta muito dessa idéia. O pessoal gosta mesmo é de se foder na mão dos outros.*

Sobe áudio ambiente. Todos reclamam ao mesmo tempo.

OFF: "pisou no meu pé",  
"enfia o cotovelo no cu"

"não dá", "não tem espaço",  
"porra!"

"que calor!", "vâmo pará com essa gritaria!"

Batidas no teto do ônibus.

"desceu, desceu..."

Gritaria indefinida.

Plano 20. 5"

PG plongée 3/4 de ônibus freando atrás de carro parado na sinaleira.

Plano 21. 40"

PC de interior do ônibus. Ao fundo, de lado, motorista do ônibus buzina e grita para o condutor do carro. Quatro pessoas, viradas (de costas para a câmera) acompanham a ação. Cozinheiro, à esquerda do quadro, fala com o motorista do ônibus. A motorista do carro parado chega até a janela do ônibus e começa a discutir com o motorista.

Freada. Buzinas.

Contra-plano. PM da mulher com o motorista, dentro do ônibus, ao fundo.

Buzinas.

Motorista de ônibus: *Vâmo logo com essa merda! É foda mesmo, paulista é foda!*

Cozinheiro: *É, depende, tem que saber como tratar. Ô, deixa a mulher parada aí no meio da rua, vâmo vê o que que acontece. Deixa ela achando que é poderosa! Daí quando a polícia chegar, cê se faz de coitado, aí vâmo vê o que que é que acontece, vai por mim, mermão!*

Motorista: *A senhora vai ficar aí ou eu tenho que passar por cima?*

Mulher: *Qual é o problema? Qual é o problema?*

Motorista: *A senhora...*

Mulher: *O senhor não tá vendo que o meu carro morreu? Hein? É burro?*

Motorista: *Saber como tratar? Ah, vai se fuder minha senhora, sai daí! Tira o carro do meio!*

Mulher: *O senhor não tá vendo que o carro morreu? Ou o senhor quer descer aqui pra me ajudar ou vai querer brigar comigo? Vai querer brigar comigo agora?*  
Plano 22. 20"

Plano 23. 6"

PP do plano 21. Motorista do ônibus, cabisbaixo, ouve o sermão da mulher. Ao fundo, junto à calçada, uma multidão assiste à cena.

A análise:

*E se você encostar um dedo em mim, eu te ponho preso e acabo com a tua vidinha vagabunda de nordestino burro! É por isso que este país não vai pra frente, a gente tem que aguentar nordestino. Não tá vendo, imbecil? Não tá vendo? Burro! Ignorante! Idiota!*

*Meu carro mor-reu!*

O som de palmas da cena posterior é antecipado aqui.



**Espaço** - esta seqüência se divide em duas partes: antes e depois da parada do ônibus. Na primeira parte, estamos dentro de um ônibus apertado. Os planos são longos, captados com uma câmera na mão levemente instável. Conseguimos ver pouquíssima coisa além de muitas pessoas se apertando e suando no corredor do ônibus. O uso de lentes curtas aumenta a impressão claustrofóbica de que os corpos e rostos tomam todo o espaço disponível, não há respiro algum no quadro. Quando o ônibus freia, e assistimos ao embate entre o motorista do ônibus e a condutora do carro enguiçado, a passagem da câmera para o espaço amplo da rua enfatiza o discurso em off de Adam: a cidade (o Estado) dispõe para o menos favorecido de um espaço sempre controlado, vigiado, sob controle.

**Direção** - o uso da câmera da mão, os rostos simples e marcados e as interpretações algo canhestras da figuração (podemos perceber gente rindo em meio à cena, quando o "clima" da cena não é, obviamente, de humor) conferem uma certa aparência de documentário a esta seqüência. O tempo arrastado e a pouquíssima atividade em cena também contribuem para que se processe uma desdramatização da seqüência. A câmera sempre na mão causa uma sensação de desconforto. Quando o ônibus freia, a decupagem volta a seguir os parâmetros consagrados da decupagem clássica: alternância de

plano/contraplano, com ênfase em quem fala. Há uma preocupação em manter sempre em quadro os dois personagens que se enfrentam, já que o que importa aqui, muito mais do que o jogo dramático, é a relação de poder que se estabelece entre os personagens. Aliás, temos aqui um eficiente exemplo de como as implicações dramáticas usualmente associadas ao emprego de ângulos de câmera diferenciados (os plongées e contra-plongées do diálogo entre os motoristas) são neutralizadas pela presença cênica mais forte da motorista do carro no espaço vazio da rua em contraposição ao motorista preso em um ônibus cheio.

**Montagem** - na primeira parte da seqüência temos uma montagem que trabalha o material filmado praticamente como se fosse um documentário. Adam discorre, em off, sobre a inevitabilidade do fracasso individual para quem pertence às classes mais populares, enquanto assistimos, em planos incomodamente longos, rostos onde transparecem o sofrimento e a resignação. Apesar de a fala de Adam não se referir especificamente àquela situação, somos impelidos a fazer a "leitura" daquelas expressões segundo as observações de Adam. O tempo real da cena é obedecido no tempo diegético, o que deduzimos pela ligação estabelecida entre alguns planos. O áudio ambiente só é percebido quando o off acaba. Como já

abordamos, na segunda parte da seqüência a montagem é convencional: plano e contraplano, com planos longos (somente 3 planos em mais de 1 minuto) e respeito ao tempo dramático criado no jogo cênico.

### 3.2.3. Seqüência da praia

*Cronicamente inviável:* Seqüência do assalto na praia.

Duração da cena: 2' 20"

7 planos

Resumo da seqüência: Maria Alice e seu filho estão na praia. Ela está deitada em uma cadeira de praia. Quando o garoto sai do mar com a prancha e se aproxima de Maria Alice, ela pede a ele que peça as horas para um jovem. O garoto termina de calçar seus tênis e vai até o jovem, que o assalta. Homens que assistiam à cena começam a bater no jovem. Maria Alice tenta interferir, implorando para que não batam no jovem. O garoto se desespera tentando afastar a mãe da confusão.

#### TRILHA DE IMAGEM

*Plano 1. 13"*

PC lateral de Maria Alice deitada em uma cadeira de praia, olhando para esquerda. Poucas pessoas estão na praia. À esquerda, o mar e, ao fundo, o morro.

#### TRILHA SONORA

Aparece novamente a bossa-nova tema do filme, com cordas à frente. Som do mar e de pássaros.

*Plano 2. 10"*

PG 3/4 de garoto no mar com prancha. Ele mergulha.

*Plano 3. 6"*

PM do P1. Vemos o mar quebrando ao fundo.

Ondas quebrando.

*Plano 4. 5"*

PC 3/4 do garoto, já fora do mar, caminhando para direita.

Pássaros, mar.

*Plano 5. 34"*

Seqüência do P3. Garoto entra no plano pela esquerda, joga a prancha e senta-se à direita do quadro. Enxuga-se e coloca a camiseta e os tênis enquanto conversa com a mãe. Levanta-se.

A música vai morrendo aos poucos.

Maria Alice: *Que horas são meu filho?*

Filho: *Tô sem relógio, mãe.*

MA: *E aquele relógio a prova d'água que teu pai te deu pra usar na praia?*

Filho: *Eu tenho medo que me roubem, dá licença?*

MA: *Que bobagem, Gabriel! Aquele menino ali tem um relógio. Vai lá e pergunta que horas são.*

Filho: *Ah, manhê, não...*

MA: *Por favor, Gabriel.*

Filho: *Quantas horas, hein?*

Assaltante: *Sem gracinha, passa o tênis. Passa o tênis, 'bora, rápido!*

Homens: *"Segura ele aí!", "Sem vergonha!"*

Som de chutes.

*Plano 6. 31"*

PC lateral (similar ao P1). Garoto caminha para direita até jovem de calção. Jovem tira revólver do calção e faz o garoto tirar os tênis. Homens se aproximam e começam a bater no jovem.



*Plano 7. 58"*

PM lateral de Maria Alice, que levanta-se e dirige-se para esquerda, com seu filho tentando demovê-la, até chegar ao grupo que bate no jovem. O filho empurra a mãe e começa a bater nela.

Filho: Não, mãe! Vâmo pra casa, mãe!

MA: Espera, Gabriel!

Filho: Não, mãe, não!

MA: Moço, por favor, pára! Pára com essa violência, não adianta nada!

Filho: Ele me roubou (4 vezes)

MA: Gabriel, pára com isso!

A análise:

**Espaço** - novamente temos um número bem reduzido de planos (apenas 7 em 2 minutos e 20 segundos), o que nos possibilita esquadriñar detalhadamente o cenário. Temos uma praia com poucos freqüentadores e vemos todo o cenário de um ponto de vista praticamente fixo. O céu nublado de pronto já cria um afastamento da idéia de exuberância e alegria associadas usualmente à imagem de praia. Percebemos que a praia é no Rio de Janeiro, pela proximidade do espaço urbano.

**Direção** - Novamente temos o emprego da câmera fixa alternado com sutis panorâmicas para acompanhamento dos personagens. A câmera é sempre colocada na altura dos olhos e distanciada da ação. O ponto de vista é neutro, colaborando

para criar uma sensação de frieza em relação a uma cena de alto índice dramático. Além da distância da cena, a câmera também permanece sempre do mesmo lado, assumindo um olhar similar ao espectador teatral, evitando qualquer possibilidade de identificação com os personagens. Esta impressão é acentuada pelo movimento dos personagens, que acontecem sempre lateralmente em relação à câmera. Não há aproximações ou afastamentos. Os planos longos e a ação rarefeita acabam expondo as deficiências do elenco secundário e reforçando o caráter de desdramatização já observado nas outras seqüências.

**Montagem** - Na seqüência descrita, percebemos uma montagem mínima, que procura não colocar nenhum anteparo entre a cena e sua fruição. São apenas 7 planos, vários com mais de 30 segundos de duração. Não há interferência dramática, e sim o respeito absoluto à integridade temporal e espacial da seqüência, tanto que a continuidade é obedecida rigidamente. Assim como acontecia na seqüência inicial, aqui vamos encontrar novamente o tema bossa-novístico que funciona como elemento de identidade entre as seqüências. O resultado é uma sensação ainda maior de dissonância entre o país idealizado (da bossa-nova serena) e a crueza da realidade social.

### 3.2.4 Cronicamente inviável e a teoria realista

Analizamos três seqüências de *Cronicamente inviável* que trabalham alguns procedimentos divergentes na sua construção narrativa e dramática. Apresentam um uso diferenciado na utilização da voz em off, por exemplo, e no tempo de exposição dos planos. No entanto, são inúmeros os elementos relacionados à decupagem comuns às três seqüências:

- Câmera fixa (por vezes na mão) ou com movimento de pan bastante sutil.
- Ausência de distorções de tempo (fast ou slow)
- Tendência à utilização da câmera à altura dos olhos, com exceção dos momentos em que uma determinada composição força uma angulação mais pronunciada.
- O plano tem autonomia, prescinde da montagem para ter seu significado revelado.
- Adoção de regramentos da decupagem clássica que objetivam uma impressão de transparência na montagem: planos fechados sempre introduzidos por planos mais abertos; *raccords* de olhar, movimento e direção, mantendo a continuidade; trilha e diálogos colaborando para a coesão narrativa.

Todos estes elementos apontam para uma idéia de negação das possibilidades de manipulação da imagem à disposição do realizador. É a manifestação da crença realista de que existe um mundo a priori mais relevante enquanto objeto da imagem do que a forma como este mundo vai ser mostrado. É a idéia de que a eficiência do discurso do realizador já está na própria seleção do que merece ser exibido, e não na pirotecnia que poderia ser utilizada para direcionar o olhar do espectador e aprisionar o sentido. A verdade já está presente no real, restando ao diretor consciente a tarefa de trazê-la à tona. Esta negação da ferramenta da decupagem é admitida expressamente por Bianchi: "Eu não vejo nenhuma locação antes de filmar. Nunca aconteceu de eu chegar num set de filmagens e ter visto a locação antes. Aí tem decupagem, me dá tontura. Chegam assim: 'A de-cu-pa-gem'. Já queriam receber antes: 'Primeiro bota a câmera aqui, depois bota ali...'. 'Não sei, cheguei agora!" (VIEIRA:2004, 54).

Mas Bianchi não usa o off para comentar a cena ou propor versões alternativas? Não elabora falsos documentários sobre falsos personagens? Então, como entendê-lo como um realista? É que a interferência que Bianchi faz na narrativa é sempre de fora pra dentro, não altera a lógica interna que rege a decupagem de cada cena. Bianchi tem consciência dos problemas da representação e prefere ser honesto com a audiência: sua

escolha é sempre expor deliberadamente a manipulação operada. É como se trabalhasse a decupagem em duas camadas: na parte externa, manipula e ironiza, porém, não oculta suas intenções, faz questão de colocar às claras suas motivações e dúvidas para que o espectador se sinta igualmente instigado. Já no que diz respeito à decupagem em si da cena (a "parte interna"), Bianchi é um seguidor rigoroso da estética realista: emerge do seu filme uma negação imperativa das possibilidades de manipulação do discurso que tencionam provocar identificação, de "fisgar o público". Bianchi evita o envolvimento que nasce da sedução, desacelerando o tempo dramático e esfriando o apelo emocional das cenas. Pelas práticas apresentadas, podemos evidenciar a filiação de *Cronicamente Inviável* à tradição realista da decupagem.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

As análises das seqüências dos dois filmes *Cidade de Deus* e *Cronicamente Inviável* nos mostram incontestavelmente ressonâncias das duas correntes históricas da teoria do cinema: os formativos e os realistas. Mapear e revelar um cinema brasileiro trouxe à tona, na mesma época, obras com estéticas tão diferentes e tão primitivamente conhecidas. Agora, por que é importante perceber esta dicotomia?

Consideramos que através da análise foi possível observar como a decupagem de um filme reflete o modo como o diretor intervém com sua arte no mundo. Ao filiar-se a determinada "família" estética, dialoga com tradições e fundamentos que moldam seu trabalho e condicionam seu discurso. Enfim, são opções que reproduzem, em última

instância, convicções acerca da função do cinema e de seu lugar na sociedade. As biografias dos realizadores atesta esta relação: Fernando Meirelles, diretor de *Cidade de Deus*, teve seu aprendizado em programas para TV e em centenas de filmes publicitários; Sérgio Bianchi começou no teatro e sempre desenvolveu um trabalho alheio às preocupações mercadológicas. As trajetórias destes dois cineastas apontam para concepções divergentes sobre a relação entre realizador e público - a manipulação ou não de procedimentos que implicam em identificação é um bom exemplo. E o lugar onde estas diferenças se manifestam é justamente na decupagem de seus filmes. Não se trata de casos isolados. Poderíamos incluir nesta lista outros filmes e cineastas do mesmo período: é o caso dos formativos *Redentor*, *O homem que copiava* e dos realistas *Latitude zero*, *Lavoura arcaica*.

Não é demais lembrar que não existem filmes exclusivamente formativos ou realistas. Estamos falando de paradigmas, de modelos que nos ajudam a situar a proposta estética de cada filme, seja na condição de realizador, seja na de pesquisador ou crítico. Acreditamos, no entanto, que no presente trabalho deixamos claro o papel destas teorias como chave de compreensão para melhor pensarmos as diferenças formais elaboradas pelos cineastas em seus trabalhos.

## REFERÊNCIAS

- ANDREW, J. Dudley.** *As principais teorias do cinema.* Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989.
- AUMONT, Jacques: et al.** *A estética do filme.* Campinas, SP: Papirus, 1995.
- \_\_\_\_\_. *As teorias dos cineastas.* Campinas, SP: Papirus, 2004.
- \_\_\_\_\_ e **MARIE, Michel.** *Dicionário teórico e crítico de cinema.* Campinas, SP: Papirus, 2003.
- BAZIN, André.** *O cinema.* São Paulo: Brasiliense, 1991.
- BETTON, Gerard.** *Estética do cinema.* São Paulo: Martins Fontes, 1987.
- BRAUDY, Leo e COHEN, Marshall** (org). *Film theory and criticism: introductory readings.* New York: Oxford, 1999.
- BORDWELL, David.** *Classical Hollywood Cinema.* New York: Columbia University, 1996.



- BORDWELL, David.** *Narration in the fiction film.* Madison: Wisconsin University, 1987.
- BURCH, Noel.** *Práxis do cinema.* São Paulo: Perspectiva, 1992.
- CAMINO, Jaime.** *El oficio de director de cine.* Madrid: Ediciones Cátedra, 1997.
- CARRIÈRE, Jean-Claude.** *A linguagem secreta do cinema.* Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.
- CARVALHO, Luiz Fernando.** *Sobre o filme Lavoura Arcaica.* São Paulo: Ateliê editorial, 2002.
- COSTA, Antonio.** *Compreender o cinema.* São Paulo: Globo, 2003.
- DANCYGER, Ken.** *Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática.* Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.
- KNIGHT, Arthur.** *Uma história panorâmica do cinema.* Rio de Janeiro: Lidador, 1970.
- MARTIN, Marcel.** *Linguagem cinematográfica.* São Paulo: Brasiliense, 1990.
- EISENSTEIN, Sergei.** *A forma do filme.* Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- \_\_\_\_\_. *O sentido do filme.* Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- FELDMAN, Simón.** *El director de cine.* Barcelona: Gedisa, 1996.
- FOSS, Bob.** *Filmmaking - narrative & structural techniques.* California: Silman-James Press, 1992.
- GOTTLIEB, Sidney (org.).** *Hitchcock por Hitchcock.* Rio de Janeiro: Imago, 1998.
- GRUNEWALD, José Lino** (seleção, tradução e prefácio). *A idéia do cinema.* Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1969.
- KATZ, Steve.** *Film directing shot by shot: cinematic motion.* Michael Wiese Productions: California, 1992.

\_\_\_\_\_. *Film directing shot by shot: visualizing from concept screen*. Michael Wiese Productions: California, 1991.

**LOPES, Denilson.** *Cinema dos anos 90*. Chapecó: Argos, 2005.

**LUMET, Sidney.** *Fazendo filmes. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.*

**MACHADO, Arlindo.** *A televisão levada a sério*. São Paulo: Senac, 2001.

**MACIEL, Luiz Carlos.** *O poder do clímax: fundamentos do roteiro de cinema e TV*. Rio de Janeiro: Record, 2003.

**MAMET, David.** *Sobre direção de cinema*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

**MERTEN, Luiz Carlos.** *Cinema: um zapping de Lumière a Tarantino*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.

**MURCH, Walter.** *Num piscar de olhos: a edição de filmes sob a ótica de um mestre*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

**NAGIB, Lúcia.** *O cinema da retomada*. São Paulo: 34, 2002.

**ORICCHIO, Luiz Zanin.** *Cinema de novo: um balanço crítico da retomada*. São Paulo: Estação Liberdade, 2003.

**PUDOVKIN, Vsevolod I.** *Diretor e ator no cinema*. São Paulo: Íris, 1950.

**SADOUL, George.** *História do cinema mundial: da origem aos nossos dias - volumes 1 e 2*. Lisboa: Livros Horizonte, 1983.

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

**THOMPSON, Kristin and BORDWELL, David.** *Film history: an introduction*. New York: McGraw-Hill Companies, 2003.

**TRUFFAUT, François.** *Hitchcock-Truffaut: entrevistas, edição definitiva*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

**VIEIRA, João Luiz.** *Câmera faca: O Cinema de Sérgio Bianchi.* Santa Maria da Feira, Portugal: Festival de Cinema Luso-brasileiro de Santa Maria da Feira, 2004.

**XAVIER, Ismail** (org.). *A experiência do cinema: antologia.* Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilmes, 1983.

\_\_\_\_\_. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência.* Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984.