



Centro Universitário de Brasília - UniCEUB
FASA – Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda.
Professora Orientadora: Dra. Flor Marlene Lopes
Aluno: Alfredo José de Andrade Neto
R.A.: 20583050
Área: Vídeo e Cinema.

Processo de construção da linguagem do cinema e do vídeo: Incursões.

**BRASÍLIA
2008**

Alfredo José de Andrade Neto

Processo de construção da linguagem do cinema e do vídeo: Incursões.

Monografia apresentada à Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas como requisito oficial para a obtenção ao grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda do Centro Universitário de Brasília – UNICEUB.

Professora orientadora: Flor Marlene Lopes.

**BRASÍLIA
2008**

Alfredo José de Andrade Neto

Monografia apresentada à Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas como requisito oficial para a obtenção ao grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda do Centro Universitário de Brasília – UNICEUB.

Professora orientadora: Flor Marlene Lopes

Brasília, 16 de maio 2008.

Banca examinadora

Flor Marlene Lopes (orientadora)

Professor Bruno Nalon

Professora Máira Carvalho

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
METODOLOGIA.....	7
1. ONDE TUDO COMEÇOU.....	9
2. A IDÉIA DO PLANO COM O EFEITO DE NARRAÇÃO.....	13
2.1 O ESPAÇO PLÁSTICO NO PLANO	15
3. A MONTAGEM.....	17
3.1. GRIFFITH E A MONTAGEM ORGÂNICA	19
3.2.EISENSTEIN E A ESCOLA SOVIÉTICA	20
3.3. A ESCOLA FRANCESA E SUA MONTAGEM IMPRESSIONISTA.....	22
3.4. A ESCOLA EXPRESSIONISTA ALEMÃ	24
4. O ENCONTRO DO CINEMA E O SOM.	25
5. A NOÇÃO DO VÍDEO.....	27
6. CINEMA EM CRISE	29
7. A INFLUÊNCIA DO VIDEO NO CINEMA	32
8. PROJETO EXPERIMENTAL.....	34
9. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	35
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	36
ANEXOS	37

Resumo:

Esta pesquisa tem como foco o estudo do andamento da linguagem cinematográfica, como também as principais transformações que ocorreram nos meios audiovisuais. Abordando desde a origem do cinema, no seu sentido amplo, “escrita do movimento”, a conquista de especificidade da arte, a inclusão dela na indústria cultural, até as novas possibilidades que emergiram junto com o desenvolvimento da eletrônica e da informática. Passando pelo conceito de montagem cinematográfica e videográfica, ressaltando sua importância no processo de articulação de sentido das duas artes. Ainda sugerindo quais rumos o audiovisual deverá tomar. Além de reunir todos esses aspectos em um vídeo experimental que sintetize de forma clara os temas abordados no estudo.

Palavras-chaves: Cinema, montagem cinematográfica, vídeo, linguagem cinematográfica, imagem do cinema.

INTRODUÇÃO

A arte cinematográfica hoje, ocupa um lugar privilegiado na indústria cultural, porém ela teve que percorrer um longo caminho para isso. Tudo começou com a invenção do cinematógrafo pelos irmãos Lumière, aparelho capaz de reproduzir o movimento através de imagens fixas. O mundo viu com entusiasmo a possibilidade de duplicação do mundo visível, de poder compartilhar dramas, emoções, viver suas fantasias de forma intensa, e melhor, sem receios, por “saber” que aquilo tudo não passa de uma seção de cinema. O fato dele “saber” o insenta de culpas, de responsabilidades, deixando-o à vontade para sonhar, passar por sensações emocionantes e perigosas, porém sem medo, como se ao final, ele acordasse de um sonho.

O cinema não nasceu sabendo contar histórias, transmitir sentimentos, emoções, ele precisou viver, se conhecer melhor, passar por inúmeras experiências, até acertar um modelo que pudesse atingir em cheio a alma do espectador. Para isso ele teve que alinhar-se aos modelos expressivos de outras artes da época: a literatura romancista e o teatro oitocentista.

Com o desenvolvimento de técnicas narrativas próprias, e de contigüidade das ações no espaço-tempo, o cinema começou a dar os primeiros passos para sua trajetória de sucesso, desenvolvendo o chamado processo de montagem cinematográfica, cuja responsabilidade principal se dá pela articulação de sentido. Sendo esse elemento chave para a evolução do cinema.

Com o avanço tecnológico, surgiram outros meios capazes de registrar o “real”, de duplicar o visível, porém, inicialmente, com finalidades completamente diferentes do cinema: o vídeo, a televisão e posteriormente a informática. Mas um deles, o vídeo, foi perdendo sua função primária de registro para ser visto como um sistema de expressão capaz de produzir discursos sobre a realidade. O que fez com que ele penetrasse na arte cinematográfica.

Aos poucos, os elementos da eletrônica foram sendo incorporados no processo técnico do cinema, proporcionando mudanças significativas nos processos

de produção cinematográfica, como também acrescentando novas possibilidades na construção da linguagem do cinema.

Enquanto os elementos técnicos do cinema estagnaram, a tecnologia do vídeo se encontra em crescente aprimoramento, o que fez com que o cinema incorporasse a eletrônica ao seu processo, para se transformar hoje em um novo cinema, “o cinema eletrônico”. Essas transformações vão desde os aspectos de produção, até as condições comerciais de distribuição e faturamento.

Portanto, hoje o cinema é composto pelo hibridismo das alternativas, e essa tendência tende a se firmar, pois os diferentes processos possuem características peculiares, e quando usados juntos potencializam seus resultados. O que confirma que o cinema é uma arte dinâmica, capaz de se reagir e se transformar conforme os novos desafios que a sociedade lhe lança.

OBJETIVO

Analisar o andamento da linguagem cinematográfica e suas transformações desde sua criação, passando pela incorporação da eletrônica na arte do cinema e quais mudanças os elementos do vídeo proporcionou nos processos técnicos de produção, além das interferências nas condições de distribuição e da lógica comercial dessa forte indústria cultural. Reunindo elementos dessa trajetória num projeto prático que sintetize essas transformações na forma visual de um vídeo experimental.

METODOLOGIA

Esse estudo tem como base a pesquisa bibliográfica sobre o cinema e outros meios audiovisuais, discutindo as transformações que a linguagem cinematográfica sofreu durante toda sua história.

Segundo Gil, autor de metodologia científica, a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado constituído principalmente de livros e artigos. A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao

investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla. (GIL, 2002, p.44 e 45)

Estudos sobre ideologias, como a análise das diversas situações a cerca de um tema ou problema, são em sua maioria desenvolvidas quase exclusivamente mediante o estudo e o aprofundamento do tema através de fontes bibliográficas. Sendo que boa parte dos estudos exploratórios são unicamente desenvolvidos por pesquisas bibliográficas.

A principal fonte são os livros, eles são chamados livros de referências, ou também livros de consulta, eles possibilitam a obtenção das informações desejadas de forma rápida. Eles são classificados em dois tipos, livros de referência informativa e livros de referência remissiva. Gil esclarece melhor esses aspectos.

“Os livros de referência, também denominados livros de consulta, são aqueles que têm por objetivo possibilitar a rápida obtenção das informações requeridas, ou então, a localização das obras que a contêm. Dessa formam, pode-se falar em dois tipos de livros: livros de referência informativa, que contém a informação que se busca, e livros de referência remissiva, que remetem a outra fontes.” (GIL, 2002 p.44).

JUSTIFICATIVA

A oportunidade de estudar este tema num curso de comunicação social, aprofundando conceitos não tão explorados no curso de publicidade e propaganda. Possibilitando o estudo do tema com mais profundidade numa área que tenho experiência, e interesse de continuar conhecendo e me aprofundando cada vez mais.

1. ONDE TUDO COMEÇOU

O cinema é uma arte muito mais antiga do que imaginamos. A idéia do cinema é procurada ao longo da história do pensamento humano e das formas de expressão do homem. Cientistas especializados no estudo da cultura constataram na última fase do Paleolítico Superior, período Magdalenense (15.000 a 10.000 antes de Cristo) imagens gravadas em relevo na rocha ou sulcos pintados de diferentes cores nas paredes da caverna de Altamira, que possuíam características que nos remete hoje a idéia de cinema.



Quando o observador caminha em direção ao interior da caverna carregando consigo uma fonte de luz, as imagens mudam de posição, direção ou desaparecem nas sombras. As imagens parecem se movimentar em relação a ele à medida que caminha diante das figuras. Como se a caverna tomasse vida, repleta de imagens animadas. Podemos dizer que os “artistas” daquela época, conseguiram, mesmo que de forma rudimentar, representar o movimento, o que sugere que nossos antepassados sem saber já se aventuravam nos fundos das cavernas na criação de formas que hoje nos fazem assistir como se fossem sessões de “cinema”.

“Nas entranhas da terra, eles construíam imagens que pareciam se mover, imagens que cortavam para ou dissolviam-se em outras imagens, imagens ainda que podiam desaparecer e reaparecer. Numa palavra, eles já faziam cinema underground”. (WACHTEL, appud AUGUSTO, 1993 p.140).

Outras técnicas como a câmera obscura e seu mecanismo de produção de perspectiva, assim como as invenções que estudam a síntese do movimento, se

perdem no tempo. Daí a dificuldade de saber cronologicamente quando nasceu a invenção técnica do cinema. Os principais estudiosos sobre o tema assinalam a invenção de algumas técnicas que foram significativas para invenção posterior do cinematógrafo dos irmãos Lumières. São elas: a invenção do teatro de luz por Giovanni Della Porta (século XVI), das projeções criptológicas por Athanasius Kircher (século XVII), da lanterna mágica por Robert Hooke dentre outros estudiosos (século XVII e XVIII), do Panorama por Robert Barker (século XVIII), da fotografia por Nicéphore Niépce e Louis Daguerre (século XIX), experimentos com persistência retiniana por Joseph Plateau (século XIX) e os exercícios de decomposição do movimento por Marey e Muybridge.

Com a criação do cinematógrafo, aparelho capaz de projetar as fotografias animadas, conhecidas por fotogramas, os industriais perceberam uma oportunidade comercial de criar um novo modelo de entretenimento, de espetáculo, capaz de tocar na alma do espectador, mexer com suas fantasias e interpretá-lo como sujeito. O público viu com empolgação a possibilidade de “duplicação” do mundo visível, da liberdade de sonhar, de conhecer, de colocar a máquina do imaginário em pleno vapor. Era isso que arrastava multidões às salas escuras.

O cinema constituído a partir do cinematógrafo de Edison e dos irmãos Lumières não era ainda o cinema que conhecemos hoje, das imensas salas escuras de exibição. Ele reunia na sua base uma série de espetáculos da cultura popular e a exibição de filmes ocorria como curiosidades nos intervalos de apresentações ao vivo nas casas de espetáculos de variedades, mais conhecidas por *music-halls* na Inglaterra ou *vaudevilles* nos Estados Unidos. Por se tratar de espetáculos populares, não é de se estranhar que esses tipos de espetáculos eram confinados aos guetos, situados nos subúrbios, próximo aos cordões industriais dos grandes centros urbanos. Um mundo “extra-oficial”, um mundo de cinismo, obscenidades, onde dominam gestos e expressões grosseiras, as profanações, as heresias, etc.

“Trata-se de um mundo absolutamente extra-oficial (ainda que legalizado), que se baseia no princípio do riso e do prazer; é um mundo “invertido”, que possibilita permutações constantes entre o elevado e o baixo, o sagrado e o profano, o nobre e o plebeu, o masculino e o feminino.” (MACHADO 1997, p.76).

O cinema era apenas mais uma atração oferecida nos *vaudevilles*, mesmo porque os filmes naquela época tinham a duração máxima de 5 minutos, o que inviabilizaria comercialmente um lugar exclusivo para exibição de filmes. Com o surgimento dos *nickelodeons* (nome derivado pelo valor cobrado pela entrada, um níquel) essa situação começou a se inverter, pois eram salas exclusivas de cinema. Mas como o preço ainda era muito baixo, não conseguiam funcionar como um mecanismo de seleção de público. Essas salas foram tomando importância à medida da evolução das técnicas narrativas do cinema, que propiciaram o surgimento dos filmes de longa duração e das técnicas de envolvimento da platéia.

Os primeiros filmes, período que vai 1895 (data das primeiras exibições de filmes pelo cinematógrafo dos Lumière) até meados de 1910, eram compostos basicamente por registros de números de *vaudevilles*, como também atualidades reconstituídas, situações cômicas populares, contos de fadas, pornografia (que os produtores apelidavam de “teasers”) além de apresentações de ilusionismo e mágicas. Falando mais propriamente a respeito de seus conteúdos, os filmes dessa época tinham em exagero exemplos de cinismo e perversão, além de ridicularizarem a figura da autoridade, invertendo assim os valores morais daquela época. Machado comenta alguns casos que exemplifica bem isso:

“Filmes como *How they rob men in Chigado* (1900) e *A legal hold-up* (1901) mostravam policiais corruptos utilizando suas prerrogativas legais para roubar as pessoas nas ruas. [...] O grande herói do período, reverenciado por um número incontável de pequenos filmes, é o *tramp* (vagabundo, andarilho), de que Chaplin seria uma espécie de reencarnação, quase 20 anos depois, com seu personagem Carlitos.” (MACHADO, 1997, p.81).

Devido aos conteúdos “perversos” e “imorais” (segundo a opinião da burguesia mais que puritana americana), vários filmes foram proibidos pelo governo e o prefeito de Nova York recusou-se a renovar as licenças dos *nickelodeons*, preocupado que esses lugares se tornassem antros de bandidos. Com isso, a pequena burguesia de industriais que investiam no setor, percebeu que seria fundamental a conquista de um novo público, um público esse mais letrado, que incorporasse a classe-média e segmentos da burguesia, para em fim alcançar o pleno desenvolvimento comercial do cinema. Esse novo público poderia suportar economicamente o crescimento industrial do setor, como também dispunham

infinitamente de mais tempo livre para lazer do que os operários, ou seja, para freqüentar assiduamente as salas de cinema.

Os realizadores da época entendiam que o cinema deveria seguir a linha de evolução das artes “elevadas”, perder sua inocência, sua libertinagem, só assim atingiria em cheio esse sofisticado público. Mas para isso o cinema deveria aprender a contar uma história e desenrolá-la em acontecimentos lineares. Não apenas uma história qualquer, mais uma história composta por conflitos, emoções, sentimentos, onde seus protagonistas sejam dotados de densidade psicológica. Para isso, o cinema vai se apropriar de dois modelos do universo das belas artes que são: o romance e o teatro do século XIX.

O *film d'art*, primeiro gênero que surgiu na tentativa de atingir esse novo público, se apoiava meramente no registro de fragmentos de peças teatrais famosas da época, como também de performances de artistas renomados em cenários luxuosos ou a frente de belezas naturais. Gênero esse que jamais daria a sonhada respeitabilidade e independência do cinema diante as outras manifestações artísticas no âmbito das belas artes. E segundo o mesmo autor, foi Griffith com seus dramas psicológicos de fundo moral que apontaria para a direção de maior sucesso.

Aos poucos o cinema dos delírios, das fantasias, dos exageros e das extravagâncias vai entrando em decadência, com isso ele passa a assumir um formato mais caseiro, preocupado agora com a verossimilhança dos fatos, de mostrar a realidade com o máximo de rigor possível, de se tornar o “espelho” do mundo. Nasce aí o Naturalismo no cinema, e ele vai se impor como modelo ideal de representação. É o adeus ao cinema de fuga, de desterritorialidade, do lugar onde é possível sonhar livremente, características eminentes ao nascimento do primeiro cinema. E ainda, devido a sua característica de registro fotográfico, ou seja, a capacidade de documentar a realidade de forma tão verdadeira, deixa ela a frente das artes literárias que foram as principais fontes do modelo que será seguido.

“O naturalismo começa a se impor então como uma espécie de ideologia da representação: supõe-se que a experiência humana só ganha credibilidade na medida em que a sua simulação na tela se dá em “condições naturais”, a fábula legitimada pela mimese. Toda a

exuberância e toda a esquizofrenia de um cinema de fuga, de desterritorialidade se estreitam no reconhecimento da culpa e na purgação pela representação da cena da verdade” (MACHADO, 1997, p.85).

2. A IDÉIA DO PLANO COM O EFEITO DE NARRAÇÃO

A evolução do plano implica o encontro do cinema com a narração.

O primeiro cinema não sabia contar uma história, se apoiava na exibição de outras formas de apresentações artísticas populares, como o music hall, o circo, os números de feira, dentre outros. Caracterizavam os filmes realizados até meados da primeira década do século.

Nessa época, ainda não se pode falar de montagem cinematográfica, pois o filme era gravado por inteiro, como um bloco único de imagem. A câmera praticamente não movia e ficava situada a uma boa distância da cena, o que hoje chamamos de plano geral.

Os filmes considerados parte dessa primeira fase do cinema, eram compostos por quadros autônomos, separados por cartelas que delimitavam um assunto do outro, e nomeava o próximo tema que seria exibido. Sendo que o exibidor tinha uma certa autonomia na hora de exibir os filmes, podendo inverter a ordem dos quadros, ou ainda misturar trechos de ficção de um filme com registros documentais de outro filme, comprometendo assim a unidade da história proposta pelo autor. Daí a dificuldade de saber a autenticidade de filmes encontrados hoje diante de várias versões, ou seja, qual seria aquela mais autêntica concebida pelos produtores antes da interferência dos exibidores.

A partir de 1907 ocorre uma mudança drástica no comércio de filmes. Os exibidores não mais comprariam os filmes e sim os alugariam das companhias produtoras. O que proporcionou o entendimento dos filmes como seqüências rígidas e inalteráveis, mantendo assim a proposta pretendida pelo autor.

“... os filmes, entendidos agora como seqüências rígidas e inalteráveis de planos, passam a ser alugados aos exibidores e não mais vendidos. Com isso o produtor garante a posse do título e das

imagens, além de impedir também que o exibidor possa intervir na sua seqüência para “remontá-la”. Só então o cinema pode começar a se propor o projeto de imaginar as formas narrativas estáveis, no sentido hoje entendido como tal.” (MACHADO, 1997, p.91).

Outra característica marcante dos filmes da primeira fase é a cena ser gravada de forma horizontal e frontal aos componentes da cena, além da iluminação quase sempre vertical que varria todo campo da lente por igual.

Segundo Arlindo Machado, se para nós o processo de linearização parece algo óbvio, fácil de compreender como algo natural, no entanto ele é resultado de uma convenção ao longo de uma sucessão infinita de filmes e experimentos.

“Em 1901, James Williamson realiza, *Stop Thief!*, em que o passo seguinte seria dado. Aqui, um ladrão rouba um pedaço de carne de um açougueiro que levava a mercadoria para sua loja, dando início a uma típica perseguição (daí o título: Pega Ladrão). No final, o ladrão esconde-se dentro de um barril, mas é descoberto pelo facho de um cachorro e devidamente castigado. Pode-se dizer que esse filme inicia a grande tradição do filme de perseguição, sobretudo por introduzir um elemento novo:... a continuação da ação de um quadro a outro.” (MACHADO, 1997, p.116-7)

Conforme acima, Williamson, lança dois conceitos fundamentais que levarão ao processo de linearização da narrativa no cinema: uma sucessão de eventos no tempo e da contigüidade da ação no espaço, comenta Machado.

Esses conceitos marcaram a estrutura mínima usada nos filmes de perseguição. Trazendo um pouco mais para a parte prática, resulta na divisão do acontecimento em três quadros principais. O primeiro aborda os motivos, ou seja, o porquê da perseguição, o segundo expõe o desenrolar da ação, enquanto o terceiro dá o desfecho da história.

Este movimento alcançado pelo filme, onde o perseguidor corre em direção do perseguido, colocando uma seqüencialidade e uma linearização da narrativa, podemos dizer que é o início do conceito de montagem cinematográfica, já aparecendo no cinema primitivo.

Segundo Machado existe outro modelo que contribuiu significativamente no processo de evolução da forma cinematográfica que foram os filmes voyeuristas, por introduzir um novo modo narrativo, além de preparar o espectador para uma nova experiência do olhar. Pela aproximação da câmera, busca-se introduzir o espectador na cena. Colocá-lo em contato com os protagonistas do filme, fazendo com que ele sinta o drama vivido pelo ator, e não apenas ficasse como um mero espectador de platéia, como acontece em outras representações artísticas. Ainda, o conceito dos filmes voyeuristas coincide com as origens do cinema e seus dispositivos técnicos. O cinema sempre foi um lugar escuro, propício a espiar, a olhar os outros sem ao menos ser percebido. Quando estamos no cinema submetemos nosso olhar às imagens dos outros, as vidas dos outros, as histórias dos outros, de forma concentrada e bisbilhoteira, como se quiséssemos participar dar opiniões e até julgar.

Um dos mestres do processo de construção da linearização da narrativa no cinema nesse período foi Griffith, pois ele conseguiu orquestrar essas mudanças de plano de tal modo, resultando numa forma coerente para a experiência do olhar do espectador.

Na verdade, ele enxergou a ligação lógica que existe entre os diferentes pontos de vista dos três meios envolvidos: a câmera, o personagem e o espectador. Foi Griffith o precursor da montagem paralela, que contribuiu significativamente na construção da narrativa no cinema.

2.1 O ESPAÇO PLÁSTICO NO PLANO

O cinema, para se tornar parte da indústria cultural e atingir um público mais seletivo e conservador, foi necessário ele se alinhar as outras artes da época.

Eisenstein, um dos grandes cineastas da época, interessou-se pelas inúmeras possibilidades dos elementos que compõem a cena, como a iluminação, a composição, o enredo e a interpretação. Pois esses elementos poderiam formar várias atrações conflitantes e harmoniosas, que geram diferentes possibilidades de sentidos, sendo o primeiro, seu principal conceito de montagem cinematográfica.

Preocupado em escapar do realismo de apenas contar uma história com elementos de apoio. De certa forma, Eisenstein quer colocar em andamento um novo pensamento que se gera no século XX, o descontínuo, mas na expressão aparecerá como fluxo contínuo. O conceito de montagem eisensteiniano aprofundaremos mais tarde.

A conquista de especificidade do cinema se fará pelas três descobertas técnicas que são: a descoberta do efeito da montagem, o ato da movimentação da câmera e pelo fato de desassociar o processo de filmagem da projeção. Ou seja, o plano passou de espacial a temporal e o corte de imóvel a móvel. Agora, segundo Deleuze, a natureza móvel dos cortes visa o reencontro do fluxo das imagens-movimento, atingindo um movimento pelo espaço percorrido, como também uma representação do tempo não vinculado ao movimento. Como cita Maria de Fátima:

“em Deleuze, a natureza do cinema, feita de cortes móveis da duração, é de reencontrar o fluxo contínuo das imagens-movimento, atingindo tanto um movimento dado pelo espaço percorrido, quanto um tempo não subordinado ao movimento.” (FÁTIMA, 2004, p.48).

Para Deleuze, a montagem refere-se à justaposição de três imagens-movimento distintas. A imagem-percepção que é produzida pelo plano geral, pela imagem-afetiva, encontrada no plano aproximado, fechado, e pela imagem-ação representada pelo plano de ação. Para ele, um filme sempre apresenta uma predominância de um tipo de imagem, diferenciando o tipo de montagem que cada filme emprega. Eisenstein, completa que uma dessas imagens movimento representa todo o filme, deixando de ser espacial, para tornar uma leitura muito aproximada de todo o filme.

Completando, Deleuze enfatiza que o dispositivo cinematográfico não é apenas um tempo que passa, que escoar diante de uma história contada, mas sim um tempo complexo e sedimentado, que nos faz passar pelo passado, pelo presente e pelo futuro, não apenas pelo fato de nos lembrar de fatos ocorridos através de nossa memória, ou mesmo pelos nossos anseios, e sim quando ele mostra cuidadosamente os acontecimentos, enfatizando suas durações, o cinema quase consegue nos fazer perceber o tempo.

3. A MONTAGEM

A montagem não surgiu com a criação do cinema, ela enquanto conceito prático de articulação de sentido advém de outros universos artísticos como o teatro, a literatura, a pintura e a fotografia. No cinema, ela é considerada um dos procedimentos de maior importância para o entendimento da história. Ela participa de todas as etapas de produção do filme. Na criação do roteiro, na seleção do que vai ser filmado e de como será filmado, já objetivando com isso o melhor aproveitamento das cenas quando colocadas em ordem (aqui referimos a montagem cinematográfica propriamente dita), e até mesmo, antes de criar o roteiro, o cineasta já começa a fazer o trabalho de montagem a partir dos primeiros pensamentos e aspirações a respeito do novo projeto que ali começa a surgir. Já organizando em sua cabeça como isso seria feito. Simplificando um pouco mais, todo pensamento em sua origem, é montagem. Mourão observa que,

“A montagem é a articulação das três etapas distintas: a escritura do roteiro, que também chamaremos de peça cinematográfica, a realização, que chamaremos a encenação da peça, e a seleção e organização dos planos, buscando uma aproximação estrutural com o roteiro; a isso chamaremos de montagem propriamente dita.” (MOURÃO, 1987, p.15).

No decorrer de sua existência, a montagem passou a ser vista como uma profissão técnica, que o realizador se destacava de acordo com a sua capacidade criativa e inventiva. O montador pode contar uma história diferente de outra com o mesmo material bruto, uma mais lenta, outra mais emocionante, uma mais calma, outra mais eletrizante. As possibilidades são diversas, daí é que distingue um exímio montador, daquele que apenas segue o que está no roteiro. Há diretores que confia tanto no montador, que deixa ele em certa parte, livre para criar. Existem casos, que produtos foram lançados em duas versões, uma a do diretor, e a outra a do montador, enfatizando a relevância dessa função no produto final.

Para Deleuze, a montagem é tão importante, que ele a coloca como o objeto principal na evolução do cinema. Essa operação, que tem como objeto as imagens em movimento, consegue extrair delas o todo, a idéia maior, ou seja, a imagem do

tempo. Os planos não são mais vistos como apenas um espaço, e sim algo temporal, que representa o tempo. Como cita Maria de Fátima,

“O plano deixa de ser uma categoria espacial para torna-se temporal, e o corte será uma categoria móvel não mais imóvel.” (AUGUSTO, 2004, p.54)

A montagem permitiu que o cinema ampliasse a noção de tempo. Ela nada mais é que a articulação das imagens-movimento na construção do filme. Essas imagens-movimento constituem a imagem indireta do tempo da duração do filme. Maria de Fátima afirma,

“A especificidade da montagem cinematográfica, em si mesma, é a imagem indireta do tempo, da duração.” (AUGUSTO, 2004, p.54)

Na arte do cinema, o tempo pode ser concebido de inúmeras maneiras. Há quem defenda que o tempo é concebido em função do movimento ou em relação ao movimento. Outra possibilidade de se enxergar o tempo é na forma que as imagens-movimento foram montadas, ou ordenadas, podendo assim ser representado como um tempo longo ou curto. Há também quem defenda que a inscrição do tempo no cinema não pode ser percebida pelos sentidos humanos, pois ela corresponde ao intervalo negro que separa um fotograma do outro na película. Os grandes estudiosos que exploram essa idéia, a explicam junto com a teoria da quarta dimensão da imagem.

O primeiro período do cinema será definido pela arte da montagem, onde quatro tendências contribuíram sem dúvida nenhuma para consolidação da forma fílmica e do surgimento das imagens-movimento proposta por Deleuze. São propostas de montagem totalmente antagônicas, marcadas pelas variedades teóricas dos respectivos cineastas. São elas: a montagem orgânica da escola americana, sendo Griffith seu grande mestre, a montagem dialética da escola soviética, com destaque aos grandes pensadores Eisenstein e Vertov, a montagem impressionista da escola francesa do pré-guerra, onde os diretores de maior expressão foram Epstein e Gance, a montagem expressionista da escola alemã, com Lang, Wiene e Murnau os maiores diretores dessa teoria.

Não entraremos a fundo nessas tendências que marcaram o primeiro período do cinema, e muito menos analisaremos em profundidade seus autores e filmes, apenas destacaremos o que mais importante essas tendências fizeram para a evolução do cinema, e mais precisamente, as influências que marcam até hoje o processo da montagem cinematográfica.

3.1. GRIFFITH E A MONTAGEM ORGÂNICA

Griffith lançou elementos inovadores na linguagem cinematográfica, contribuindo significativamente para a evolução do cinema. Através da montagem, ele desenvolveu o estilo de narrativa mais apropriada para o cinema dos grandes públicos.

Essa tendência de montagem tem em seu nome “orgânica”, devido a Griffith ter enxergado as imagens-movimento como uma organização, uma unidade orgânica, onde o organismo é um conjunto de partes diferenciadas, porém inserida num mundo diverso.

A característica principal de seu estilo é a montagem paralela, sendo essa dividida em três eixos principais. O primeiro é a montagem de alternância de imagens e partes diferenciadas, e na maior parte das vezes com conceitos antagônicos, como cita Deleuze,

“O organismo é primeiramente uma unidade no diverso, isto é, um conjunto de partes diferenciadas: há os ricos e os pobres, a cidade e o campo, o Norte e o Sul, os interiores e os exteriores, e etc.”
(DELEUZE, 1983, p.45)

O segundo eixo de sua montagem é a alternância das dimensões dos planos, implicando em um novo significado e sentido para o plano fechado. Com a utilização do plano aproximado em rostos e objetos em seus filmes, Griffith dá ao conjunto um pouco de subjetividade. A idéia principal do plano fechado é fazer o espectador perceber a particularidade que acontece naquele momento, que é de suma importância para o percurso da ação. Ou seja, ele visa extrair os efeitos dramáticos, filmando hora o conjunto da cena, hora o detalhe, destacando o que para ele define

melhor a intensidade da cena. Ao aproximar a câmera do objeto que está sendo filmado, ele traz o espectador para perto do personagem, fazendo com que ele compartilhe de seu drama, buscando com esse efeito um pouco de densidade humana para a tela do cinema. Comenta Machado,

“É instrutivo observar que o plano aproximado aparece na obra de Griffith justamente nos filmes dramáticos e intimistas, pois a caracterização de estados psicológicos semelhantes àqueles que se poderia ler nos romances, exigiam que se pudesse observar de perto, isolar uma face transformada de dor, tornar visível uma mão que se contorce num gesto nervoso.” (MACHADO, 1997, p.110)

O terceiro e último eixo da montagem de Griffith, é definida pela alternância de ações convergentes, momentos de duas situações que convergirão para o mesmo fim, isto é, uma mesma ação em um mesmo espaço, porém em momentos diferentes, que ao final chegarão ao mesmo lugar. Esse modelo de narrativa não encontra precedentes na história dos meios, por isso a importância desse cineasta na construção de um modelo narrativo de cinema.

O ritmo da ação nasce com a alternância dos planos. Com os cortes sendo realizados na duração da ação e sendo abreviados progressivamente. À medida que vai chegando ao fim, mais rápida é a alternância dos planos, construindo assim a montagem acelerada. Os cortes praticados durante a ação, colocaram dinamismo em seus filmes, introduzindo no cinema a técnica do suspense emotivo, presentes em outras artes narrativas. Com o aperfeiçoamento dessa estrutura de montagem, surgiu umas das estruturas principais do cinema clássico, o plano e o contra-plano.

3.2.EISENSTEIN E A ESCOLA SOVIÉTICA

No início de seus trabalhos, sejam eles cinematográficos ou teatrais Eisenstein introduz em seus espetáculos um item exterior a ação, totalmente diferente do que está sendo apresentando, no intuito de causar um estranhamento, abalar a platéia. Aos poucos ele começa substituir essa técnica, por conceitos que o levaria para sua teoria de montagem.

Para ele o filme deveria ser pensado a partir de ações dominantes que privilegiam o conflito, sendo esse o grande conceito que envolve a montagem eisensteiniana. O plano ou fragmento deve funcionar como atração dominante, gerando dinâmica, musicalidade e ritmo ao filme, e que de alguma forma atinja os sentidos, com a finalidade de gerar impacto psicológico no espectador. Arlindo Machado descreve o que é a noção de conflito proposto pelo cineasta:

“Sobre a mesa de montagem, temos uma quantidade inumerável de planos tomados sob as mais variadas condições – mais abertos, mais fechados, mais claros ou mais escuros, com movimento para esquerda, outro com movimento pela direita, e assim por diante. É preciso saber articular esses planos, combiná-los e regê-los segundo um princípio rítmico e organizador. [...] Esse princípio para Eisenstein, deveria ser o da contradição, ou seja, o choque de valores plásticos opostos, tanto entre dois planos sucessivos, quanto no interior de um mesmo plano. Montagem, para ele, era desencadeamento de conflitos.” (MACHADO, 1996, p.78).

Eisenstein se diferencia da montagem paralela de Griffith por desenvolver uma técnica de montagem onde a principal característica são as oposições, como saltos qualitativos e quantitativos entre uma imagem e outra ou entre um plano e outro, técnica essa apelidada de montagem de saltos. Outra diferença entre esses autores, é o fato que para Eisenstein as imagens-movimento não são apenas elementos da montagem, e sim uma célula de montagem, propondo sob a lei da dialética um cinema que pensa por imagens em vez de apenas narrar por imagens, como fazia Griffith.

Para Eisenstein a mudança de quadro na montagem, não implica apenas na mudança de conteúdo da imagem, mas também uma mudança no conteúdo de sua forma, mudando assim sua potência, seu significado. Essas mudanças com suas respectivas associações alcançarão um raciocínio intelectual, ou seja, o desenvolvimento da consciência. Opondo-se as mudanças relativas de Griffith que permanece num nível de representação e objetividade, enquanto ele busca nas mudanças de planos imprimir novos sentidos e novas imagens. Para ele a imagem é uma unidade complexa composta por planos montados de modo a propor um significado para um determinado momento do filme.

A montagem de atrações de Eisenstein implica no aprofundamento da dialética das imagens, por isso seu modo tem a dialética como símbolo de seu trabalho. Seja na inserção de imagens plásticas ou esculturais, ou de representações cenográficas e teatrais. As atrações operam a migração de uma forma de ação a outra, elevando o sentido das ações e das situações a uma nova instância, a um novo significado. Eisenstein cita uma seqüência de um de seus filmes para exemplificar melhor essa estrutura:

“Em Potemkim três primeiros planos isolados de três diferentes leões de mármore em diferentes posições foram fundidos em um leão rugindo e, mais ainda, em outra dimensão cinematográfica – uma incorporação de uma metáfora: As próprias pedras rugem!” (AUGUSTO Appud, EISENSTEIN, 1990, p.210).

A montagem entendida como uma organização finita e seqüencial resulta na justaposição de idéias, como atrações intelectuais descontínuas. A idéia de montagem de Eisenstein implica no raciocínio, no método de pensar, e está estritamente ligada ao sentido mais amplo de montagem que é o do processo do pensamento. Trata-se de pensar o cinema que se desloca por um processo mais abstrato e metafórico, rompendo com a lógica ocidental de pensamento, pois enfatiza a descontinuidade por associações de imagens com sentido figurados gerando assim conceitos abstratos. As imagens-pensamento de Eisenstein constituem um circuito que tramita em duas direções: uma vai da imagem ao pensamento e outra do pensamento a imagem, tornando a metáfora hora intrínseca hora extrínseca.

3.3. A ESCOLA FRANCESA E SUA MONTAGEM IMPRESSIONISTA

A escola francesa do pré-guerra irá privilegiar a imagem cinematográfica naquilo que ela tem de visão direta, sem quaisquer mediações. Irá produzir uma imagem que retrate a relação do homem com os objetos, com as máquinas, e em conseqüência com o mundo que o rodeia. Trata-se de abordar uma visão plástica dos objetos do cotidiano, libertando-o de sua utilidade em si, fazendo do cinema uma arte essencialmente plástica.

Esta nova imagem-movimento, que representa os objetos inseparáveis de seus movimentos mecânicos, transformando o filme num espetáculo puramente mecânico e automático, a fim de ressaltar a ligação que existe entre o mecânico e o vivo. Rompe com o modelo narrativo e dramático americano, justamente, por extrair dos elementos da própria imagem valores plásticos e rítmicos.

Para Epstein, um dos teóricos do cinema francês, há no movimento das coisas e dos seres um aspecto poético que só o cinema pode revelar. Para ele o que é fotogênico, é qualquer aspecto dos seres que aumente sua qualidade no momento de sua projeção. Se isso não é percebido, não é fotogênico, portanto, não faz parte da arte cinematográfica. Apenas as coisas móveis do mundo têm seu valor aumentado na projeção, o que sugere que a mobilidade fotogênica, nada mais é que o resultado das variações do objeto no espaço-tempo.

Para ele a variação do espaço-tempo representa a vida, o que explica o tom poético que ele sugere nos movimentos dos seres. Sofrer variações implica não estar parado durante a constante mudança do tempo, e mais, possuir características próprias que marcam uma unidade que vai além das alterações é ter personalidade.

Gance, outro cineasta desse período, introduz o simultaneísmo ao cinema francês nos seus dois aspectos de montagem: através de um enquadramento vertical sucessivo ele introduz a montagem acelerada e simultaneamente através de um enquadramento horizontal ele utiliza uma configuração diferente de montagem formada por sobreposições de imagem e pela invenção da tela tríplice. Rompendo com o cinema convencional da sucessão horizontal linear, criando um novo modo de montagem e ordenação dos planos.

Com essa técnica a noção de tempo para o espectador fica diferente, pois ele confronta o todo do tempo, a história: passado e presente, com as variações do presente: vários momentos de uma mesma situação. Essas combinações de imagens tornam o tempo algo imenso e simultâneo, contrapondo com o limite da nossa imaginação. Fazendo-nos imaginar na crença da quantidade de movimento absoluto, que exprime toda sua história ou sua mudança.

Esta concepção de cinema, precursora de tendências inovadoras, será utilizada nos filmes da atualidade de caráter híbrido, além de exercer grande influência na vídeo-arte e no cinema eletrônico. Através da inserção de várias imagens em um mesmo quadro, nasce o sistema híbrido e múltiplo, muito utilizado em filmes de autores contemporâneos de sucesso como Greenaway. Filmes caracterizados pela constante metamorfose das figuras.

3.4. A ESCOLA EXPRESSIONISTA ALEMÃ

Criada também na década de 20, a escola alemã rejeitava ao extremo o realismo da imagem fotográfica, além do naturalismo e do impressionismo. Fundamentado na criação de um espaço dramático, articulado por um trabalho cenográfico, cujos efeitos e intensidades eram provocados com os diferentes ângulos de iluminação.

O princípio da montagem expressionista baseia-se na pré-modificação do material que será filmado, com o intuito de fugir da representação do real, da forma simplória da fotografia. Xavier ilustra o que isso significa:

“Ancorado na idéia de expressão como encarnação do espírito na matéria, tal cinema não discursa, nem sequer fotografa o real, ele tem visões.” (AUGUSTO Appud, XAVIER, 1984, p.85).

Precursora da colorização no cinema, luz e sombras entram em combate, criando relações concretas de contraste ou mistura. Para intensificar os efeitos dramáticos da cena, os alemães mudavam o ângulo de filmagem, além de retirarem a câmera do tripé no intuito de imprimir na imagem mais movimento e dinamismo.

O que o expressionismo irá retratar será uma forma não orgânica, comum tanto aos seres animados quanto aos inanimados, nada mais tem diferença. Como cita Maria de Fátima,

“Um objeto não é mais apenas um objeto, há um além por trás da sua presença imediata. Os móveis, as casas, e seus tetos que inclinam, espreitam ou tragam.” (AUGUSTO, 2004, p.88).

Pela ostensiva pré-estilização do espaço cenográfico, os cineastas expressionistas poderiam colocar a montagem já no plano, dispensando a montagem por si mesma, rompendo inicialmente assim com o modelo griffithiano.

4. O ENCONTRO DO CINEMA E O SOM.

Na teoria cinematográfica há um resultado, mais ou menos generalizado, que os elementos sonoros do filme nunca chegaram a se fixar como recurso expressivo indispensável no cinema. Em consequência toda terminologia conceitual o descreve como um fenômeno exclusivamente visual. Não se sabe se isso aconteceu porque o cinema nasceu e se desenvolveu antes das invenções sonoras compatíveis, ou se a partir do desenvolvimento delas os cineastas não viram o som como elemento expressivo, elemento capaz de ditar o comportamento da imagem. Noël Burch é radical nesse aspecto.

“... mesmo os filmes mais avançados do cinema contemporâneo – ele se refere a exemplos tais como *Une simple histoire* (1958), *L’année dernière à Marienbad* (1961), *Nicht Versöhnt* (1965) e *Persona* (1966) – apresentam trilhas sonoras relativamente medíocres, ao passo que, inversamente, toda a riqueza inventiva da música contemporânea, salvo raras exceções, não encontrou espaço de manifestação no interior do cinema.” (BURCH appud, 1979, pp. 96-107).

Segundo Michel Chion, existe uma razão digamos quase que “estrutural” que explica a ausência do som como discurso no cinema, que é a definição essencialmente visual do cinema. Definição essa que é inerente ao cinema, elemento primordial da sua criação. Sendo que um filme sem som não deixa de ser um filme, ele não perde legitimidade diante de um filme sonoro. Talvez isso seja a melhor resposta para essa questão.

“Em outras palavras, o universo sonoro ocorre no filme como um suplemento, um “a mais” (*en plus*), que não altera, porém, a natureza ontologicamente visual do cinema.” (MACHADO, 1997, p. 150).

O primeiro aparelho inventando que desencadeou inúmeras tentativas de introduzir o som no cinema foi o fonógrafo de Thomas Edison em 1877. Porém o cinema teve que esperar 30 anos de história para então incorporar o som gravado a

seu dispositivo. Sendo que duas razões foram determinantes para isso. A primeira se refere ao próprio modelo dominante de exibição de cinema, em salas escuras e amplas. Não existiam recursos de amplificação suficientes, nem mesmo auto-falantes capazes de agüentar tal amplificação sem distorções. A segunda era a dificuldade de sincronizar o disco rotativo com a película de imagem, pelo fato de não haver qualquer tipo de padronização das velocidades de captação e projeção.

A Vitaphone, empresa mais interessada no desenvolvimento comercial do cinema sonoro, apresentou uma solução para o problema. Ela autoritariamente, através de uma pesquisa, não técnica, mas informal com os exibidores da cidade, padronizou a velocidade de captação e projeção em 24 fotogramas por segundo e o disco de som em 33 1/3 rotações por minuto. Com isso em 1926 ela lançou o sistema *Sound-on-disc*, primeiro aparelho bem sucedido de sincronização de filme com disco. Porém ele não se mostrou ideal. Os discos precisavam ser trocados ou virados, riscavam-se e quebravam-se com facilidade, além se o filme fosse cortado ou rompesse durante a exibição não havia como sincronizá-lo novamente. Até que Forest, que incansavelmente buscava transformar um invento em um dispositivo audiovisual completo, se junta com Theodore Case para criar um método eficiente de registro de som diretamente na película do filme, que a partir dos anos 30 se tornou padrão do cinema sonoro.

“Assim, em 1924, Forest já podia exibir ao mundo um método eficiente de registro do som diretamente na película cinematográfica, método esse que, embora não rendesse ainda a mesma qualidade sonora da técnica de sincronização com discos, ultrapassava longinquamente esta última em matéria de funcionalidade e acabaria por se converter em padrão de cinema sonoro a partir dos anos 30.” (MACHADO, 1997, p.158).

É importante salientar que esse termo “cinema sonoro” é um pouco indevido, ele é resultado dessas experiências e tentativas de incorporar o som no dispositivo técnico do filme. Indevido porque o cinema já nasceu sonoro, desde os primórdios da linguagem humana. A diferença é que o som não fazia parte do dispositivo de projeção, muito menos da película fílmica, ele era realizado ao vivo por instrumentistas, cantores e até orquestras completas. O cinema mudo acumulou uma vasta experiência sobre o tratamento sonoro no filme. Ele utilizou de dispositivos de sonoplastia montados dentro da sala, órgãos de tubos

especializados para as salas de cinema capazes de produzir músicas, como também ruídos e efeitos sonoros diversos e até dublagem das vozes dos autores por locutores que ficavam atrás das telas. Em suma, raras vezes o cinema foi totalmente mudo.

5. A NOÇÃO DO VÍDEO

O vídeo, proveniente do aparato tecnológico da televisão, herdou também o caráter parasitário em relação aos outros meios, uma certa acomodação de se reduzir a mero veículo de outros processos de significação. Contudo, a vídeo-arte veio negar essa tendência passiva e procurou definir estratégias e perspectivas próprias para a “linguagem” vídeo. Com a busca de uma especificidade própria, aos poucos o vídeo foi perdendo sua função primária de registro para ser visto como um sistema de expressão capaz de produzir discursos sobre a realidade e em consequência sobre o mundo irreal também.

O discurso do vídeo é conhecido pelo hibridismo de sua forma, meio de expressão impuro por natureza. Ele trabalha com diferentes códigos significantes extraídos de outros sistemas de expressão, como o cinema, a literatura, o teatro, o rádio e mais recentemente com os códigos extraídos da computação gráfica. O vídeo nasceu, em meados dos anos 60, numa época onde a crença de uma linguagem “natural” e “específica” para os meios audiovisuais estava em decadência, embalado por uma explosão criativa em vários setores e a crescente produção autônoma, que propiciou uma liberdade maior de criação, contrapondo assim com os modos de produção simbólica.

Segundo Machado, o fato dele atribuir novos valores significantes aos diferentes meios de expressão que ele incorpora, sua “especificidade”, se houver, está na maneira criativa e peculiar que ele trabalha a síntese dessas variadas contribuições. Sendo incorreto reduzi-lo a uma série de regras básicas de articulação, quanto muito apenas a um conjunto de práticas e tendências. E como menciona Machado.

“Por essa razão, a questão de uma linguagem “natural” ou “específica” para o vídeo nunca encontrou um terreno muito fértil para germinar e, se alguém tentasse enfrenta-la com seriedade, muito bem breve se desencorajaria diante da descomunal diversidade das experiências.” (MACHADO, 1997, p.192).

Um das tendências que se impõem cada vez mais no processo de construção de sentido do discurso videográfico, é a decomposição analítica dos fatos. E um dos motivos é o fato da baixa definição da imagem videográfica. É uma imagem inadequada para se anotar muitas informações e detalhes minuciosos, na qual os elementos situados a uma distância significativa da câmera tendem a se reduzir a manchas disformes na tela. A articulação das partes e dos detalhes serve para sugerir o todo, a idéia maior que se quer passar, sendo ela jamais passada de uma só vez. Decorrendo daí o plano ideal de se trabalhar com essa arte que é o plano fechado.

Em conseqüência, a imagem vídeo é bem menos realista se comparada com seus antecessores, a imagem fotográfica e a cinematográfica, fazendo com que seu quadro adquira um caráter mais estilizado e abstrato. Com isso exige do espectador um trabalho de leitura, de atenção na articulação dos planos, emergindo aquilo que Eisenstein chamava de “olho intelectual”, o olho atento às estruturas significantes. Demandando um trabalho de montagem convincente, pois a produção de sentido está na boa articulação de planos simples.

“Se o quadro esvazia, se o seu conteúdo tende a estilização ou a abstração, a significação migra necessariamente para fora de seus limites, ou seja, para a relação entre um quadro e outro, para os processos de articulação de sentido. O vídeo solicita montagem eloqüente, uma montagem capaz de produzir sentido por meio da justaposição de planos singelos.” (MACHADO, 1997, p.194).

Outra tendência generalizada na prática do vídeo é seu caráter circular e repetitivo. O vídeo ocorre em geral em espaços iluminados, onde a atenção do espectador concorre com o espaço circundante que ele se encontra. Em geral ele está de passagem no espaço de exibição e provavelmente quando ele chega o espetáculo já começou. Ao contrário do cinema, que o espectador decide ir a uma sala onde exclusivamente ocorrem exibições de filmes, onde os olhares são dirigidos a apenas um ponto luminoso.

Outro motivo para essa tendência é o fato da portabilidade do vídeo, o espectador nem precisa sair de casa para assistir um filme, além do que, os equipamentos de vídeo-cassete e de DVD permitem a manipulação, ou seja, o espectador pode interferir na ordem proposta pelo autor, ou até reeditar o trabalho utilizando softwares e computadores de fácil acesso para boa parte da população. O que faz com que a produção videográfica observe e leve em consideração as diferentes condições de recepção.

Por esses motivos o vídeo não pode assumir o caráter linear e gradual do discurso cinematográfico, com efeitos de continuidade dos planos tão presos. Ele conquista melhores resultados quando assume uma forma circular, ou seja, que recorre a informações e emoções importantes para o entendimento da mensagem a cada mudança de plano, ou então quando ele adota uma forma dispersiva na produção do vídeo, organizando a mensagem em quadros híbridos compostos por fragmentos da idéia maior que se quer passar.

6. CINEMA EM CRISE

Com o surgimento do vídeo e da televisão, surgiu-se a questão sobre que rumo o cinema iria tomar. Cada vez mais, aparentemente, filmes são produzidos para a televisão, isso falando na técnica empregada, como enquadramento do plano, iluminação e formato. O que parece confirmar que a estética da televisão está aos poucos substituindo a estética do cinema. Sem que contar que todos os filmes encontram-se disponíveis em formato de vídeo e DVD, o que possibilita o espectador assistir em casa, em vez de se deslocar até uma sala de cinema.

Durante o Festival de Cinema de Cannes em 1982, um famoso cineasta alemão, Wim Wenders, produziu um filme chamado *Chambre 666* que introduziu a questão sobre o futuro do cinema, e se a linguagem da arte cinematográfica estaria desaparecendo. O filme foi produzido em um quarto de hotel, cujos protagonistas foram os principais cineastas da época, cineastas que faziam um cinema autoral e inventivo. O que chama atenção é o fato de haver uma televisão ligada exibindo

imagens banais do fluxo televisivo. O que soa como um disparate se comparado com os trabalhos realizados por esses cineastas. Mas em enfim, dentre os cineastas entrevistados, apenas dois contestaram a visão apocalíptica de Wenders, sugerindo um olhar atento à possibilidade de reinvenção da arte cinematográfica com o acréscimo da imagem eletrônica. Machado é claro nesse aspecto.

“É evidente que estas últimas não podem resumir todo o conjunto de possibilidades expressivas hoje colocado pela imagem eletrônica. O confronto entre cinema e televisão encenado por Wenders resulta visivelmente distorcido e impossibilita encarar o problema com a mesma complexidade que ele se impõe a nossa abordagem.” (MACHADO, 1997, p.204).

Apesar do confronto entre as duas mídias proposto por Wenders impossibilitar uma análise mais profunda, o diagnóstico feito por ele é correto quando se refere ao estado de crise que o cinema se encontra, porém ele ocorre novamente ao erro, por não considerar o que existe de positivo em qualquer crise.

A crise do cinema em primeiro lugar está estritamente ligada ao fator econômico, atribuída a crescente elevação dos custos de produção. Enquanto paralelamente, os custos de produção das áreas de eletrônica e informática caem progressivamente, a ponto de equipamentos de câmera e recursos digitais de pós-produção estarem cada vez mais acessíveis aos pequenos produtores, o que era impensável antigamente. A hipótese mais provável para isso, é o fato das indústrias responsáveis por essa parte técnica do cinema, migraram seus investimentos para outras áreas mais promissoras economicamente, fazendo com que os processos técnicos do cinema parassem de evoluir. A última novidade na área técnica do cinema foi a incorporação dos recursos eletrônicos, como pós produção em meios digitais, montagem computadorizada, dentre outros.

O segundo fator relevante para atual crise do cinema, é a significativa mudança nos hábitos das populações urbanas. As pessoas tem preferido consumir produtos da indústria cultural em casa, do que sair para a rua para assistir espetáculos públicos. Essa mudança de comportamento está estritamente relacionada à deterioração do meio urbano. Impulsionado pelas crescentes

dificuldades de se locomover de um lugar ao outro, como também pelo aumento da criminalidade, que assusta boa parte da população dos grandes centros urbanos.

E segundo Machado, há ainda um terceiro fato que influencia na crise do cinema, esse bem mais sutil e profundo, que é a mudança dos hábitos perceptivos em relação à natureza das imagens. Enquanto a idéia de cinema dominante parte da premissa da duplicação da realidade, graças ao mecanismo de registro da câmera cinematográfica, a imagem eletrônica trabalha com um processo de produção do visível. O que a câmera de vídeo capta nada mais é do que a matéria-prima para o processo de construção do discurso significativo, que ocorrerá nos trabalhos posteriores de pós-produção, sendo esse consolidado como ato elementar do universo videográfico. Machado esclarece bem essa questão.

“[...] O cinema, pelo menos um certa prática do cinema que se impôs como dominante, parte sempre da premissa de uma fundamental objetividade do mundo, que a câmera teria o poder de flagrar graças ao seu mecanismo de registro. O ato inaugural do cinema estaria nesse instante de confrontação direta da câmera com a realidade que se impõe a ela, cabendo a película cinematográfica funcionar como a comprovação desse momento de verdade. [...] a imagem eletrônica se mostra ao espectador não mais como um atestado da existência prévia das coisas visíveis, mas explicitamente como uma produção do visível, como um efeito de mediação. O que a câmera capta do “real” é apenas uma matéria-prima para o posterior trabalho de produção significativa, razão por que se pode dizer que, ao contrário do cinema, o ato inaugural no universo do vídeo reside mais propriamente nos processos de pós-produção.” (MACHADO, 1997, p.208 e 209).

Retomando ao dilema levantado por Wenders, se a linguagem cinematográfica está às vias de desaparecer. Para Machado, um certo conceito de cinema está sim desaparecendo. Porém ele esclarece que o que está morrendo no cinema, são conceitos técnicos e comerciais que nasceram praticamente junto com arte, como as técnicas de produção, o formato de sustentação comercial do cinema, certas tecnologias empregadas desde sua invenção, além daquele olhar inocente e ingênuo lançado sobre o mundo.

Porém se pegarmos o sentido amplo da palavra cinema, seguindo sua etimologia (escrita do movimento), e expandindo para arte do movimento, constataremos que o cinema está em pleno vigor, como também está passando por

um momento importante de transformações que o manterão na posição hegemônica diante das outras formas de culturas.

7. A INFLUÊNCIA DO VIDEO NO CINEMA

Com a chegada da eletrônica, aos poucos ela foi sendo incorporada no processo técnico do cinema, sobretudo a partir da década de 70. Inicialmente, alguns cineastas mais modernos, começaram a utilizar aparelhos eletrônicos no processo de produção de seus filmes. Como a utilização do *vídeo assist* (aparelho que possibilita o diretor visualizar simultaneamente o que está sendo captado pela câmera de cinema), os testes de atores, os *storyboards* e as pesquisas de locações passaram a serem feitos por câmeras de vídeo. O que facilitou significativamente alguns processos de produção. Porém, o processo de inclusão da eletrônica por parte de cineastas contemporâneos seguidores do cinema narrativo criado por Griffith foi mais lento e doloroso, pois implica na mudança do modo de fazer e pensar do cinema.

Com a tecnologia do vídeo em constante aprimoramento, cada vez mais novos processos foram sendo acrescentados na produção de filmes. Hoje o cinema vive um momento de transição, de rompimento com as práticas passadas, marcadas pelo excesso de repetição, buscando novas soluções para consolidar sua modernidade. É um traço na história do cinema para se transformar em cinema eletrônico.

“No momento atual, a eletrônica está introduzindo uma grande desordem no interior da cinematografia, na sua maneira de olha o mundo, de contar histórias ou de pervertê-las, de combinar sons e imagens, de produzir e distribuir materiais audiovisuais, de assistir aos filmes.” (cf. Veritá 1990, p.95, Appud MACHADO, 1997, p.211).

No âmbito das produções mais comerciais, a invasão da eletrônica foi mais visível, principalmente na aplicação dos chamados “efeitos especiais”, que segundo Machado esse novo processo apontará para o futuro do cinema hollywoodiano.

A transformação que o cinema atravessa hoje passa por todos os aspectos envolvidos na produção cinematográfica. Vai da maneira de captação da imagem, dos aspectos de produção, até a fase mercadológica de distribuição e faturamento. A fase de pós-produção atinge no cinema eletrônico o topo da importância no processo, sendo que várias etapas foram transferidas para essa fase, como maquetes, cenários de fundo, efeitos especiais, dentre outras atividades técnicas. Sendo que, até itens relacionados ao registro da câmera, como foco, enquadramento, iluminação podem facilmente serem alterados após a gravação, isso tudo graças às infinitas possibilidades que a eletrônica e a informática trouxeram para o meio do audiovisual. Com isso, é importante ressaltar, que a pós-produção, já não é uma fase posterior ao processo, ela ocorre simultaneamente aos outros processos, confirmando a tendência atual de conduzir todas as fases ao mesmo tempo, rompendo assim com o processo linear dos métodos tradicionais.

Hoje o meio do audiovisual é marcado pelo hibridismo das formas. Daí a dificuldade de separar em categorias os variados tipos de produtos. Pois os meios existentes se misturam e influenciam mutuamente, sendo praticamente impossível distinguir o que é imagem de cinema propriamente falando, ou o que é produzida eletronicamente, ou ainda se é imagens geradas por computador. Essa tendência tende a se manter, pois cada meio tem características peculiares que somam forças quando usadas juntos.

Portanto, podemos considerar que o cinema é uma arte dinâmica, não um modo de expressão estagnado na configuração que deram Griffith e seus contemporâneos. E sim um sistema capaz de reagir às incertezas de sua história e se transformar de acordo com os novos desafios que a sociedade impõe a ele.

8. PROJETO EXPERIMENTAL

Este capítulo é dedicado a uma breve explanação do projeto prático, que implica no desenvolvimento de um vídeo experimental, sintetizando na forma visual os principais aspectos da linguagem fílmica e da linguagem videográfica, demonstrando de forma clara e objetiva todos os momentos e as transformações sofridas por esses meios audiovisuais durante sua história.

Começaremos pelas primeiras de utilização do cinematógrafo, período que os filmes se apoiavam em exibições de espetáculos de outros movimentos artísticos, mostrando as dificuldades encontradas nessa primeira fase, e as conquistas técnicas que permitiram o cinema dar seu primeiros passos para se transformar numa próspera indústria cultural.

Destrincharemos elementos que levaram a conquista da especificidade da arte cinematográfica que se deu, principalmente, pela descoberta do efeito de articulação de sentido pela montagem dos diferentes planos. Ressaltando as principais escolas que atingiram uma importância significativa com o resultado dos diferentes métodos de montagem.

Até chegar à invenção da eletrônica e da imagem computadorizada e o que essas tecnologias trouxeram para o mundo do audiovisual. E ainda quais mudanças aconteceram na linguagem fílmica com a introdução desses novos elementos, resultando na transformação que o cinema hoje se encontra e sua característica híbrida atual.

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse trabalho, que teve como foco, estudar a linguagem fílmica e do vídeo, e a conseqüente influência do vídeo na arte cinematográfica. Proporcionando entender melhor todas principais transformações ocorridas nesses dois meios do audiovisual e o diálogo permanente e enriquecedor que essas duas artes têm a oferecer uma à outra. Além de deixar em aberto para futuras discussões um tema de tamanha importância nos meios artísticos que é o cinema, e na área de vídeo mais propriamente, que é a vídeo-arte, braço de caráter exclusivamente artístico desse meio, com grande potencial no estudo dos elementos plásticos da imagem e na construção de discursos metafóricos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUGUSTO, Maria de Fátima. *A montagem cinematográfica e a lógica das imagens*. 1. ed. São Paulo: Annablume; Belo Horizonte: FUMEC, 2004.

BEUD, Michel. *Arte da tese: como redigir uma tese de mestrado e doutorado, uma monografia ou qualquer outro trabalho universitário*. 2. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1997.

DANCYGER, Ken. *Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática*. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. 1. ed. Buenos Aires: Cosacnaify, 2001

GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 2. ed. São Paulo: Atlas S. A., 2002.

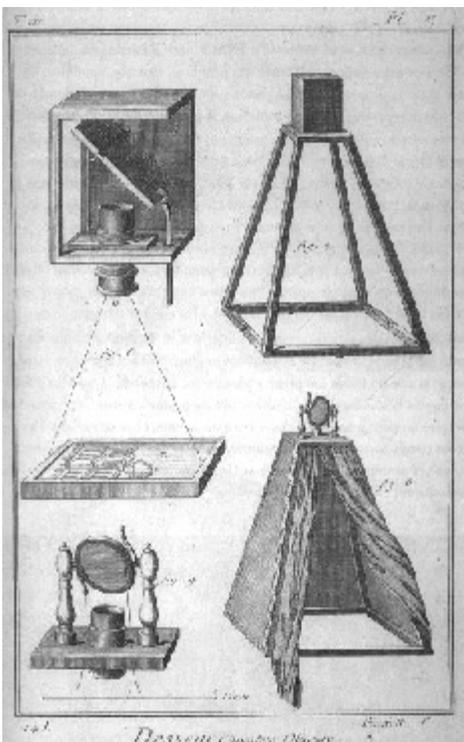
MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas e pós-cinemas*. 1. ed. São Paulo: Papyrus, 1997.

PARENTE, André. *Imagem e máquina: a era das tecnologias do virtual*. 1. ed. Editora 34, 1993.

ANEXOS



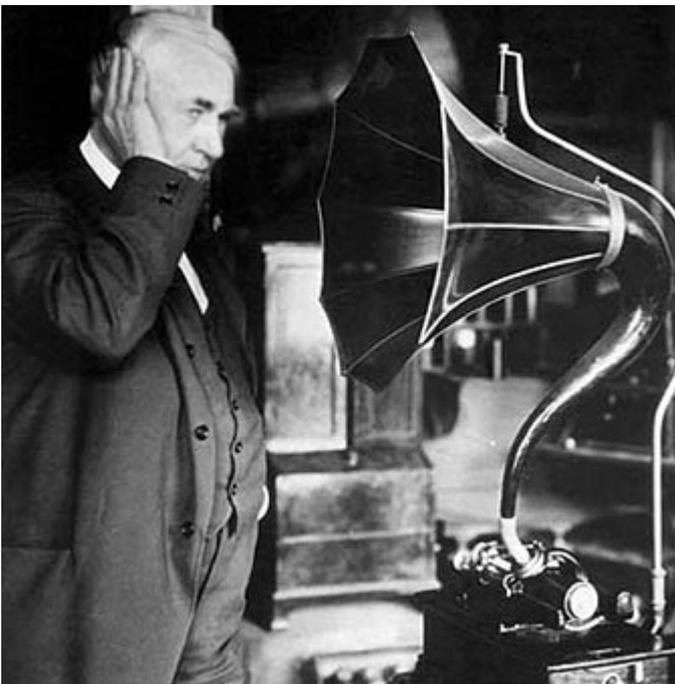
Imagens gravadas paredes da caverna de Altamira, pelos homens pré-históricos do período Paleolítico.



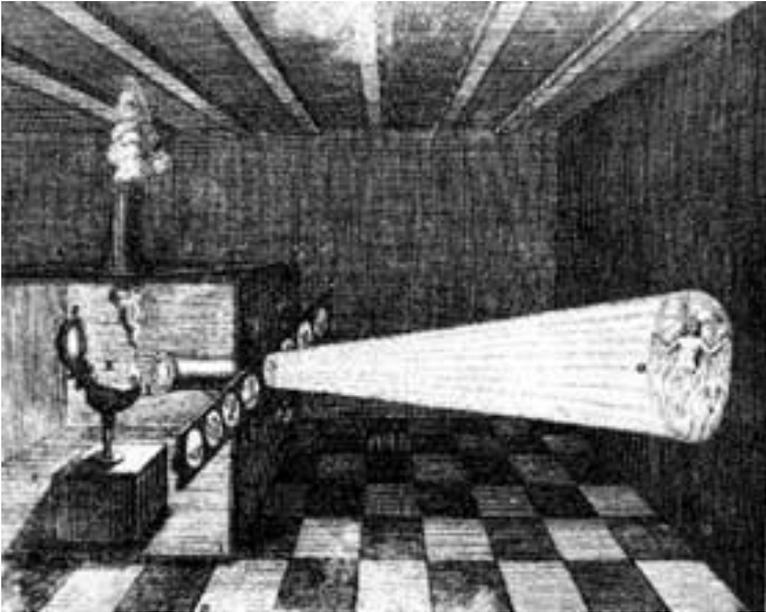
Mecanismos constitutivos da câmara obscura. A câmara obscura era usada por artistas no século XVI como um auxílio para os esboços nas pinturas.



Desenho da câmera obscura. Invenção no campo da óptica.



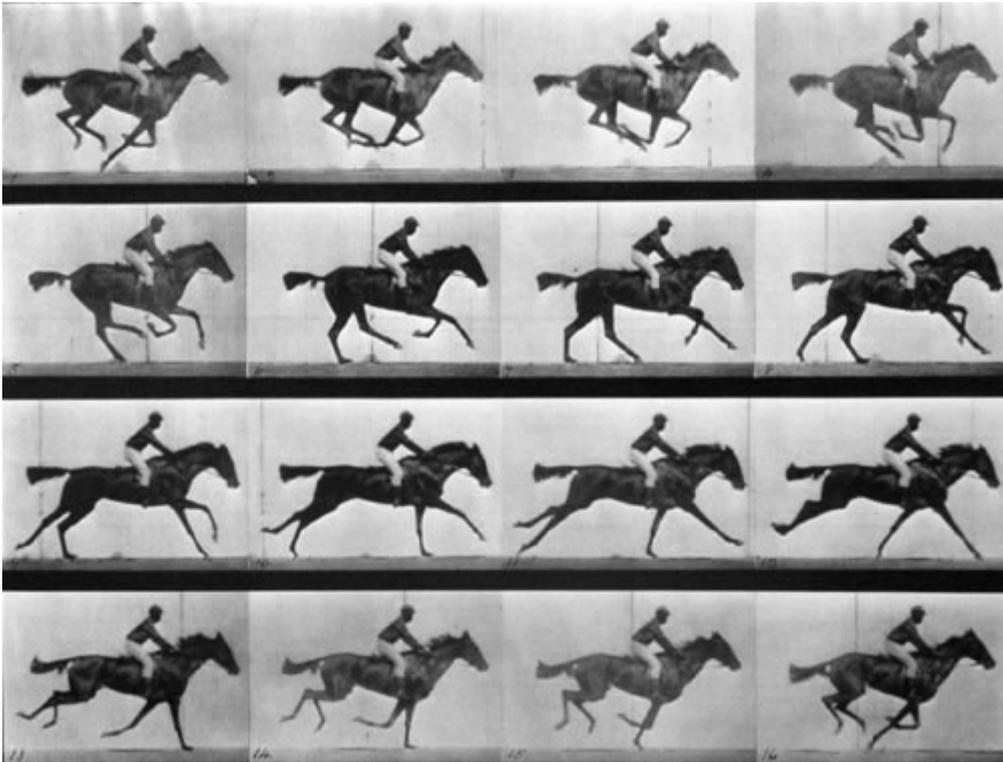
Edison e seu invento: O Fonógrafo.



Lanterna Mágica de Kircher.



O cinematógrafo dos irmãos Lumière.



Exercícios de decomposição do movimento de Marey e Muybridge.