

linguagem do cinema

noções básicas

por Ricardo Costa

versão 24/01/10

1) a composição e a associação de imagens

PLANO

Define-se sumariamente como uma tomada de vista não interrompida, isto é, como uma acção filmada em contínuo dentro de um determinado **quadro**, que pode mudar para outro se houver movimento de câmara, em *travelling* ou *panorâmica*.

Dentro do quadro existem sinais de um **conjunto** de elementos significantes que, relacionados entre si, geram um determinado **sentido**.

COMPOSIÇÃO

É o conjunto dos **elementos** contidos dentro do **quadro**. Independentemente deles, possui um **sentido próprio** enquanto unidade significativa.

Essa **unidade** é-lhe conferida pela **relação entre cada um dos elementos** que compõem o quadro. A relação entre os elementos do quadro, **objectiva** ou **subjectiva**, está sujeita a princípios que comandam o fenómeno da visão humana. No domínio da comunicação, está também sujeita a **códigos**, os que regulam o modo de vermos as coisas e os que, por outro lado, nos permitem interpretá-las como forma de linguagem. Sendo modo de expressão de alguém, a composição tem sempre uma determinada carga de **intencionalidade**. Além disso, sendo de ordem estética, a composição, para ser eficaz, está dependente do sentido de **harmonia** entre todos os elementos que compõem o quadro.

A harmonia na composição de um plano é consequente do **equilíbrio**, qualquer que ele seja, entre os elementos estáticos e os elementos dinâmicos que se manifestam dentro do quadro. Será uma harmonia simples se forem poucos os elementos enquadrados e tanto mais elaborada será quanto mais forem esses elementos.

CENA

Cena é uma **unidade cénica** constituída pela a **acção** decorrida num determinado **tempo** e em determinado **lugar**. No cinema, uma cena tanto pode ser contida num só plano, em tempo real, como num conjunto de planos, em vários ângulos ou escalas. Neste caso, a acção é repartida numa sequência de

planos filmados no mesmo lugar e em tempo subjectivo, encurtando ou expandindo a **duração** da acção

SEQUÊNCIA

Em linguagem cinematográfica sequência significa uma **unidade de acção** que decorre durante **vários planos**, durante **mais de uma cena** e mesmo em **tempos diferentes**. Estabelece uma relação entre planos com diferentes composições.

plano sequência

É **um plano** – uma tomada de vista não interrompida – **que segue uma acção** que decorre em diferentes quadros, podendo mesmo passar a diferentes lugares. É uma tomada de vista em **tempo real**.

2) a composição do plano e o sentido

No cinema, o sentido é produzido em parte pela associação dos planos em sequência, no **eixo das sucessões**: aquilo que gera parte do sentido do filme. A outra parte do sentido é gerada pela imagem fotográfica, condicionada pela composição, pela arrumação dos elementos significantes dentro do quadro, no **eixo das simultaneidades**. É por efeito das associações mentais que fazemos para discernir o sentido da coisa que ela se torna evidente. E ela torna-se evidente porque temos em nós referências, sensíveis ou culturais, que se ajustam aos elementos que a compõem e que nos permitem interpretá-la. Ao vermos uma casa, a imagem que dela se forma em nós ajusta-se logo à imagem sugerida pela palavra que temos em mente: casa.

Vermos uma imagem é mais ou menos o mesmo que ouvirmos o que ela diz. Quer dizer, se virmos a imagem de uma casa, logo a associamos à palavra que a designa.

SIGNO

1) Saussure e o signo linguístico

Explicava o linguista suíço Ferdinand de Saussure (referindo-se apenas à linguagem falada), que o sentido é produzido pela intercepção desses dois eixos de informação: o eixo das simultaneidades e o eixo das sucessões. Ao pronunciarmos a palavra “casa” (eie dava como exemplo “árvore”), emitimos uma sequência, uma sucessão de fonemas a que ele chama o **significante** (c+a+s+a, uma articulação de vogais e consoantes). Ao pronunciarmos essa palavra, projectando a imagem a que está associada, transmitimos a alguém o seu **significado**. Significante e significado associados juntam-se no vértice de um triângulo, constituindo uma entidade a que ele chama **signo** linguístico.



A palavra, no entanto, invoca a imagem tal como a imagem invoca a palavra. O processo é idêntico. Há porém uma diferença entre a representação pela fala (ou *discurso: parole* em francês) e a representação pela imagem (fotografia, desenho, pintura ou outra). Saussure afirma que o signo linguístico é arbitrário, tanto pode ser casa como *house*, conforme a **língua**. Não é motivado, nele não há vestígios de qualquer forma de matéria que lhe dê origem.

Isso, porém, não acontece com os signos que povoam a imagem (fotografia, desenho, pintura) que é motivada por conter, por identidade formal, uma parte da coisa a que se refere. O signo motivado é geralmente designado por **signo próprio** (*proper sign*). A única exceção que Saussure admite à arbitrariedade do signo no discurso (na palavra, *parole*) é a **onomatopeia**. A onomatopeia é motivada porque contém uma identidade sonora com a coisa a que se refere: o **ribombar** do trovão.

Na **fala**, no eixo das sucessões (do **sintagma**: «A Maria+é+uma flor»), as unidades mínimas de sentido, como os fonemas, dão origem e arrumam-se em palavras, frases, em todo um discurso (*parole*) gerador de sentido. No eixo das simultaneidades remete o sentido de cada signo para um **paradigma**, (o seu significado exemplar), que é algo do domínio da língua (isto é, de uma determinada convenção usada por quem a fala, a língua portuguesa ou a língua inglesa, por exemplo). “Casa” ou “house” são significantes diferentes que se referem a idêntico significado. Tanto um como outro apontam para a mesma imagem, para idêntica representação, para a mesma definição, para um significado universal: condição determinante no eixo das simultaneidades.

No cinema – que não é língua mas apenas linguagem e em que o significante é imagem e não construção fonética – uma determinada forma de linguagem domina: neste caso, a da imagem fotográfica, articulada signo a signo, plano a plano, cena a cena, sequência em sequência, de modo a produzir um determinado sentido, tal como o produz a linguagem falada.

2) Peirce e o signo em geral



Charles Sanders Peirce filósofo norte-americano

«A **Semiologia** aparece definida por Saussure, no Curso de Linguística Geral (editado pela primeira vez em 1915), da seguinte forma: "*Pode portanto conceber-se uma ciência que estuda a vida dos signos no seio da vida social; ela constituiria uma parte da psicologia social e, por conseguinte, da psicologia geral; nós chamá-la-emos **semiologia** (do grego semeion, signo). Ela ensinar-nos-ia em que consistem os signos, que leis os regem. (...) A linguística não é senão uma parte desta ciência geral (...)*».

«Quanto à **Semiótica**, ela é definida, por **Peirce**, num fragmento de 1897, nos seguintes termos: "Em seu sentido geral, a lógica é, como acredito ter mostrado, apenas um outro nome para **semiótica**, a quase-necessária, ou formal, doutrina dos signos"».

Peirce classifica os signos em três categorias: **ícone**, **índice** e **símbolo**:

"... I had observed that the most frequently useful division of signs is by trichotomy into firstly Likenesses, or, as I prefer to say, Icons, which serve to represent their objects only in so far as they resemble them in themselves; secondly, Indices, which represent their objects independently of any resemblance to them, only by virtue of real connections with them, and thirdly Symbols, which represent their objects, independently alike of any resemblance or any real connection, because dispositions or factitious habits of their interpreters insure their being so understood." ('A Sketch of Logical Critics', EP 2:460-461, 1909)

"... Constatei que a divisão dos signos mais frequentemente usados é por tricotomia, em primeiro lugar por similitude, ou, como prefiro dizer **ícones** que servem para representar os seus objectos só na medida em que, em si próprios, são semelhantes a eles; em segundo lugar, **índices**, que representam os seus objectos independentemente de qualquer semelhança com eles, só por virtude de conexões reais com eles; em terceiro lugar **símbolos**, que representam os seus objectos sem possuírem com eles qualquer semelhança ou qualquer conexão, visto que certas disposições ou hábitos factícios garantem poderem ser assim entendidos"

ÍCONE



O ícone (em grego antigo εἰκών *eikōn* "**imagem**"), termo que é usado em vários contextos linguísticos (é comum para designar uma imagem religiosa, por exemplo um santo na linguagem do cristianismo) é, num sentido mais geral, o termo aplicado para designar um signo que contém uma qualquer relação, causal ou formal, com o objecto que designa. O ícone *está para (stands for) o objecto* representado *tal como* o objecto representado *está para* a coisa que nele se faz sentir, seja ela realidade, aparência, simples conceito *incorporado (embodied)*, um anjo por exemplo.

Por isso são tidas como iconográficas as formas de expressão pela imagem.

INDEX (ou índice)



O índice (indício ou sinal) é um signo próprio motivado por alguma relação causal entre significante e significado. No código da estrada, um sinal de viragem obrigatória à direita, como todos os outros, é um índice característico dessa linguagem, de certa convenção estabelecida para quem circula na estrada. Pode existir numa simples relação causal e lógica. O fumo é um índice de fogo: a imagem de fumo remete para um determinado significado, dando-nos a perceber que algo está a arder.

SÍMBOLO 5

Arbitrário ou motivado, o símbolo é um signo abrangente: é todo o signo ou imagem que representa, (*standing for*) certa substância, certa matéria, certo conjunto, certa cidade, certa pessoa: imagem, conceitual ou sensível, que tem em si implícita uma certa inevitabilidade lógica. O número 5, apesar de ser um signo arbitrário (podia ter outra grafia), representa única e exclusivamente um conjunto determinado de unidades. Um conjunto de cinco amigos pode ser simbolizado pelo desenho de cinco figuras humanas juntas. Neste caso, o signo é motivado. Como motivado será o símbolo detectado no inconsciente do psico-analisado.



METÁFORA

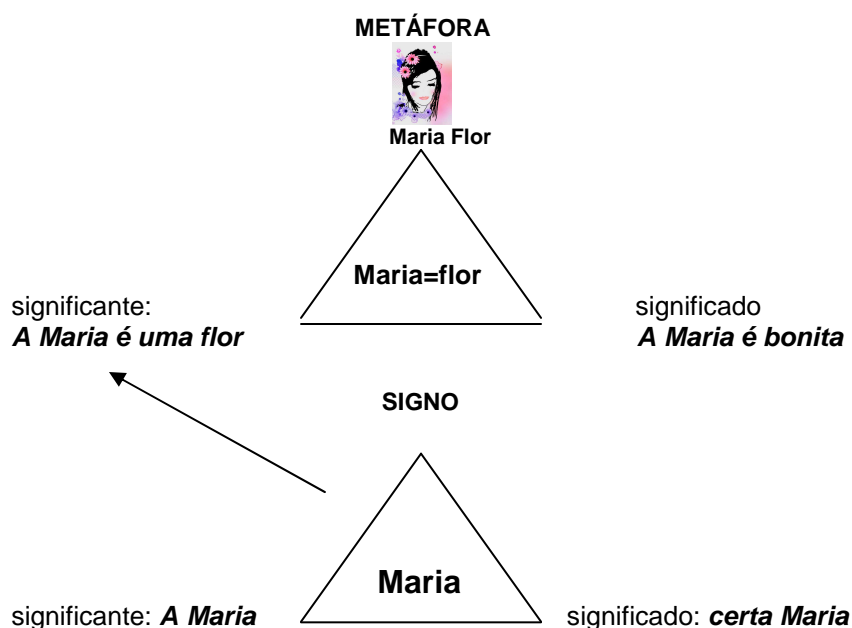
A metáfora é um signo complexo que “parasita” – no eixo das simultaneidades – um determinado significado para dele se apropriar a fim de produzir um outro sentido. Na sequência linguística “*A Maria é uma flor*” o significante “flor” incorpora o de “Maria”, que aparece assim com novo significado.

A metáfora tem duas faces numa só. A articulação de dois signos diferentes num único dá-lhe o relevo que merece. Passa de uma forma de linguagem literal, primária, traindo-a na sua necessária objectividade, a outra linguagem, para com ela dar a ver, com determinada intenção, a coisa referida a nível “superior”.

É frequente no cinema o uso da metáfora: o sinistro fato preto do bandido, a ágil água que voa, à imagem do herói. Os filmes estão imbuídos de metáforas, que às tantas se tornam convenção: para “o bom” e para “o mau” da fita, para a vampe, para o herói ou para o covarde (p.e., um monte de merda no chão à passagem deste).

A forma de linguagem que se apoia noutra linguagem, aquela que adota como referentes seus os signos de outra, chama-se **metalinguagem**.

A metáfora é, por assim dizer, um **signo superior**, que se sobrepõe a outro.



É uma forma elaborada de expressão, que denota uma qualidade inexistente no sentido literal do termo, do signo a que se refere a palavra “Maria”. É literal quer dizer que tem em si implícito o sentido convencional do paradigma linguístico (nome de mulher). Ao provocar a **denotação** por efeito de uma **conotação**, ao associar o seu significado ao **significado padrão**, actua no **eixo vertical** da linguagem, no das **simultaneidades**, no **eixo paradigmático**

Integrado numa forma discursiva, associando-se em sucessão, o signo acaba por adquirir uma parte do sentido daquele a que está ligado. Introduzindo algo de novo no seu sentido, conota-o, com uma forma particular ou com determinada “cor”, em sentido pleno ou apenas alusivo. A **conotação** é processo dominante na linguagem do cinema enquanto forma narrativa. É produzido no **eixo horizontal**, no das **sucessões**, no **eixo sintagmático**.



Duas imagens associadas dentro do mesmo quadro (um rosto + fumo a sair da cabeça) produzem um certo sentido, independente do significado de cada uma dessas imagens: cabeça + fumo > *miolos a arder*.

A metonímia – *meta* (mudança) + *noma* (nome), que consiste mais usualmente no uso de um **significado particular** para o tornar **significado geral** – é outra forma peculiar de metalinguagem, outro tipo de metáfora. Funciona no **eixo das sucessões**: é uma coisa pela outra e não duas coisas numa só, como a metáfora pura. Alguém que é um “boa mesa” (pessoa + mesa farta) quer dizer uma pessoa que gosta de comer bem. “Casa Branca” pode significar

presidência norte-americana. “Belém”, além do local, significa presidência da República Portuguesa.

No cinema, o uso da metonímia é prática recorrente e típica. É usada no recurso a certos planos para significar um **realidade mais abrangente**: um troço seco de rio para designar uma seca, um monte de notas para sugerir um homem rico. Como no caso de *alguém-com-os-miolos-a arder*, o sentido pode ser produzido por **simples associação** perceptiva. Esse tipo de associação tem um potencial harmónico que permite engendrar determinado sentido, transmitir certa mensagem, mais explícita ou menos explícita, denotando ou conotando. Sentido: isto é, algo apercebido pelos sentidos mas também algo decifrado pela mente. É nessa relação, entre aquilo que nos provoca emoções e aquilo que a razão nos diz, que se desenrola o fio que nos conduz ao estado de alma em que nos encontramos ao sair da sala de cinema.

Um dos efeitos primários desse tipo de associações é o chamado efeito Kuleshov, efeito de montagem estudado e teorizado pelo construtivista russo Lev Vladimirovich Kuleshov (1899/1970), um dos primeiros teóricos da linguagem cinematográfica e co-fundador da primeira escola de cinema do mundo, a Escola de Cinema de Moscovo.



o efeito Kuleshov

O efeito Kuleshov é um determinado **racord gerador de sentido** numa simples ligação entre dois planos com quadros e com composições diferentes. É uma metonímia característica do cinema e um dos processos básicos da sua linguagem. Primeiro plano: o **rosto neutro** de um actor (Ivan Mozzhukhin) olhando. Segundo plano: um **prato vazio** em cima de uma mesa. Sentido: o homem está com fome. É uma associação típica do eixo das sucessões: homem a olhar + prato vazio = fome. Contém, no entanto, a forma triádica do signo. Poderia mesmo chamar-se **signo Kuleshov**.

VER clip: <http://www.youtube.com/watch?v=grCPqoFwp5k>

MONTAGEM

Às associações que fazemos entre os elementos contidos no quadro – por vezes motivados (como no caso da imagem no filme documentário, que é realista por natureza), outras vezes bem menos precisos, com significados incertos, apenas sugeridos – são induzidas pela carga significativa contida no conjunto do quadro. Essa carga, que é algo mais que a soma do sentido de cada um dos elementos, flui no eixo das simultaneidades para um lugar virtual onde se produz um encontro entre aquilo que de facto eu vejo na tela e algo que ela invoca como representação, algo que existe fora dela, algo que eu apercebo como sendo de modo geral idêntico ao que ela contém: uma qualquer verdade, no mínimo algo que possui uma certa verosimilhança com

certa realidade. O mesmo se passa se eu estiver a observar um quadro na sala de um museu e não no cinema. No cinema, porém, a informação que eu assimilo não circula apenas pelo canal das associações **literais**, as que remetem para o paradigma, mas também pelas que circulam no canal das associações **laterais** que veiculam o sentido gerado pela ligação dos planos entre si, pelo acréscimo de sentido produzido pela articulação sequencial dos quadros. No cinema, na intercepção dos significados veiculados por cada um desses canais, gera-se um sentido mais amplo ou mesmo diferente daquele que está contido no quadro, que se limita a ser uma das componentes do filme.

No cinema, por outras palavras, a par da informação que circula no canal de relações estabelecidas entre o observador e o quadro, noutra canal circula a informação gerada pelo desenrolar da película: **de fotograma a fotograma, de plano a plano, de quadro a quadro**. Um filme é **narrativa**. Sendo narrativa, é sempre forma de expressão de alguém que a ordena de forma a ser recebida por outrem com determinado sentido, durante todo um discurso que se desenrola no tempo. A montagem dos respectivos quadros vem já prevista, mais ou menos, mesmo antes de a imagem ser imaginada, antes de o quadro ser composto. Mas só depois de concluída produzirá o desejado efeito, tendo de ser feita com cuidado, passo a passo, com o auxílio de instrumentos adequados.

Em suma, a carga icónica (que, na linguagem própria do cinema, circula no eixo das simultaneidades, entre representação e paradigma) cruza-se em determinado momento com a carga gerada no eixo das sucessões (o dos sintagmas), pela ligação entre si de vários planos, pelo modo de encadeamento dos planos. É essa intercepção mútua de energias assim veiculadas aquilo que gera a faísca que ilumina a tela.

Esta metáfora do cinema é solidamente motivada: o projector ilumina não só um espaço repleto de coisas que parecem reais e até chegam a ser, mas ainda um espaço em que também nós, o espectador, lá estamos, visto lá nos projectarmos como observadores **em campo**, objectos da informação, como se estivéssemos a espreitar pelo buraco da fechadura, estando do lado de cá e do lado de lá ao mesmo tempo: ao mesmo tempo em campo e fora de campo.

elipse

Por elipse entende-se uma **curva suave** que une dois pontos e é isso mesmo que se passa no cinema quando uma acção, um troço da narrativa, é interrompida para recomeçar mais adiante, omitindo o tempo decorrido. Essa omissão, esse vazio entre um ponto e outro da narrativa pode gerar esse efeito subjectivo de curva geométrica em que o tempo se esbate e onde algo há que nos interpela, que nos desperta, que emociona.

os vazios e os silêncios

Na narrativa, vazios e silêncios são **signos**, em **elipse**, de sentidos harmónicos. Fazem parte da «música da imagem», mesmo quando se fala de cinema mudo. Há de facto silêncios que falam, tal como os vazios criados numa sequência de imagens. Neles vibram, como numa caixa de ressonância, sonoridades e sentidos de determinadas palavras, neles reverberam sinais e formas de certas imagens. Imagens ou palavras articuladas são o fio que nos conduz. Os silêncios que elas criam são o leito que nos embala. De uma maneira ou de outra, um filme é sempre quadro e melodia, filme mudo e partitura..

É na intercepção dos fluxos gerados em nós pelo quadro e melodia juntos que surge a emoção. É quando isso sucede que nos inquietamos ou apaziguamos, É nesses momentos que, de súbito, somos tocados por uma nota, despertos por uma ideia.

É também em certos desses momentos reveladores que por vezes surge o **fantasma**, aparência vaga, figura que se insinua. Tanto pode ser leve impressão como sinal de algo ou de alguém que se oculta ou se anuncia. Por acto reflexo, despertamos para isso. Sinais desses podem ser de coisa má. Porventura serão de coisa boa. De uma forma ou de outra, aguçam em nós a curiosidade e não os perdemos de vista.

Às vezes, porém, escapa-se o fantasma. Desaparece sem se revelar. Salta para fora do filme, é certo, mas não se livra de deixar rasto. Mesmo que não se veja sinais dele, fica sempre um eco da sua passagem. Tal com em nós ficará, terminado o filme, o eco daquilo que nele vimos.

Filmes há que brilham pela verdade daquilo que denotam, outros pelo mistério daquilo que sugerem. Num caso e noutro, é a montagem que provoca o efeito.

3) técnicas elementares *nomenclatura, definições e processos*

léxico

escala dos planos

aplica-se à **escala da figura humana em campo**

PORTUGUÊS

POR	plano de pormenor	pormenor do rosto ou...
MGP	muito grande plano	só o rosto
GP	grande plano	rosto + ombros
PAP	plano aproximado	rosto + peito
PAM	plano americano	a meio das coxas ou pouco mais
PM	plano médio	da cabeça aos pés
PC	plano de conjunto	conjunto de pessoas, figura a + - 2/3 do campo
PG	plano geral	figuras em pequena escala no meio do campo
PS	plano sequência	segue uma acção sem corte de plano
P30 cc	Plano nº 30 (contra-campo)	

INGLÊS

SHOT SCALE equivalências

POR **EXTREME CLOSE-UP:** A small object or part of the body fills most of the screen.

MGP **CLOSE-UP:** A person's head, or an object of a comparable size, fills most of the screen.

GP **MEDIUM CLOSE-UP:** A person's head and chest would fill most of the screen.

PAP **MEDIUM SHOT:** A person seen from the waist up would fill most of the screen.

PAM **MEDIUM LONG SHOT:** (also called **THREE-QUARTER SHOT** and **PLAN AMERICAIN**): A person from the knees up would fill most of the screen.

PM **LONG SHOT:** The full figure of a standing person would appear nearly the height of the screen.

PG **EXTREME LONG SHOT:** A building, landscape or crowd of people would fill the screen.

VER:

<http://shea.mit.edu/ramparts/commentaryguides/glossary/filmlexicon.htm#continuitysystem#continuitysystem>

FRANCÊS

POR	PD	plan de détail
MGP	TGP	très gros plan
GP	GP	gros plan
PAP	PR	plan rapproché
PAM	PAM	plan américain
PM	PM	plan moyen
PC	PE	plan d'ensemble
PG	PG	plan général
PS	PS	plan séquence

campo

O plano, como o próprio nome indica, consiste na superfície plana coberta pelo olho da objectiva, que imita o olho humano, uma área rectangular semelhante à área por ele coberta, num olhar fixo. É a área contida tanto no visor da câmara como na imagem projectada na tela.

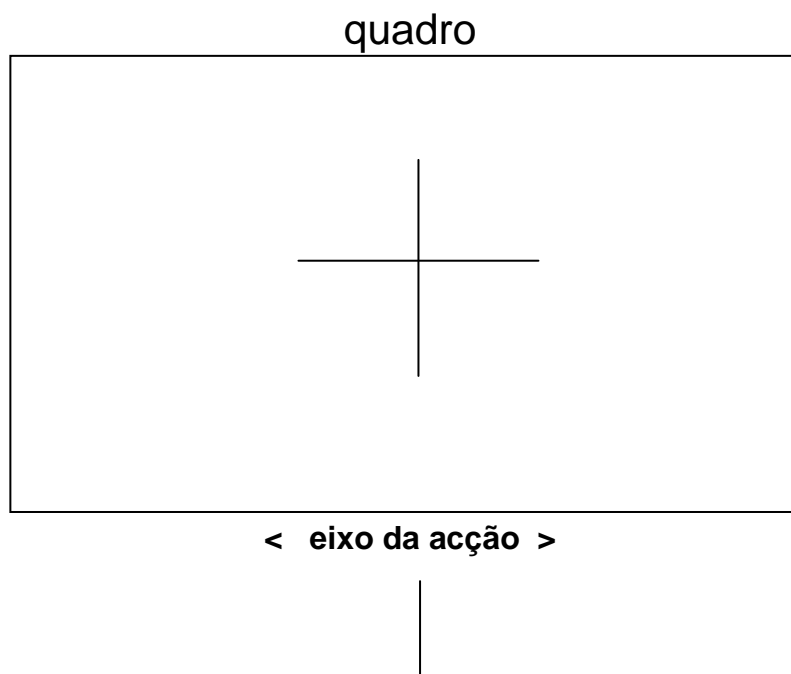
O plano é uma unidade narrativa do filme, um todo constituído pela relação existente entre os vários elementos que o compõem, relação essa de **verosimilhança**. É o ponto de vista da câmara segundo determinado ângulo, a posição que ela ocupa no interior de uma calote esférica de 180°, uma espécie de abóbora oca cortada a meio, cujos bordos são os da tela, lugar esse onde decorre a acção. A posição natural do observador é na vertical. É por isso natural que, no cinema, seja semelhante à do espectador de teatro: bem sentado, comodamente virado para o palco. Um e outro – aliás como na vida real – observam um espectáculo.

Plateau – palco em francês – é o espaço cénico onde decorre a acção. O termo é usado em cinema para designar o mesmo, com a diferença de significar, na linguagem do cinema, o espaço cénico coberto pelo olho da máquina.

A calote, a boca de cena, tem forma simétrica. É divisível em duas metades de 90° que se opõem uma à outra, dentro de uma só. É como a sala de cinema: tem duas plateias separadas por um corredor. Aí sentados, estamos a assistir a algo que decorre um pouco mais à esquerda ou à direita do sítio onde estamos, mas isso não nos impede de ver bastante bem tudo aquilo que se está a passar ao centro. Aliás, podemos “levantar voo” da cadeira, aproximar-nos ou afastar-nos da tela, ora centrando num ponto a atenção, ora desviando daí o olhar para abrangermos a totalidade do espaço, ora centrando-o de novo noutra qualquer ponto. Voamos no espaço, em movimento próprio ou levados pelo olho da câmara, discernindo bem melhor a acção que qualquer das pessoas metidas no filme. Estamos a observá-las de frente, tal como elas entre si se observam, mas temos o poder de tudo observar, com um olhar muito mais abrangente que o de qualquer personagem do filme.

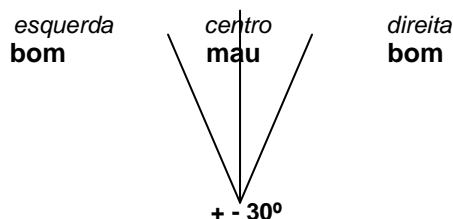
Vemos num filme pessoas e coisas do mesmo modo que Deus nos verá a nós e o mundo em que vivemos. Possuímos idêntica onisciência, sentimos estar acima dos acontecimentos e gozamos muito com isso. Ouvimos e adivinhamos, por fora, certas coisas que decorrem *fora de campo*, *off-screen*, coisas por vezes insuspeitas. Por vezes até chegamos a ouvir uma *voz que vem do alto*, uma *voice-over*, a de um Narrador que nos explica o que se vê. De “cima” vem também a música que nos comove, em conjugação com a emoção que o conjunto do quadro em nós provoca.

Envolvido em íntima relação com o quadro está o **plano**, elementar, básica e prevalecente **unidade** da linguagem do cinema. Projectado na tela – rectângulo longitudinal ali erguido – imita o nosso campo de visão. Dá-nos a ver as coisas como as víssemos do fundo da tal abóbora oca cortada ao meio: no fundo, como as vemos na vida. Com uma particularidade: por uma questão de lógica e de espaço, ela de não nos permite que as coisas sejam vistas do outro lado. Nem na abóbora do cinema nem na do teatro.



eixo de campo

O eixo de campo determina a divisão a 90º do quadro (ou da calote de campo) em duas partes iguais e simétricas. Distinguem-se enquanto espaços de campo e de contra-campo, que podem ser usados para marcar perspectivas opostas, em que por exemplo duas personagens dialogam, uma diante da outra, tendo como fundo partes diferentes do campo. A fim de obter esse efeito e de evitar que uma e outra personagem pareçam estar a observar do mesmo ponto, os pontos de vista opostos devem ser colocados no espaço exterior, à direita ou à esquerda, do espaço coberto por um ângulo de cerca da 30º que incida sobre o eixo de campo.



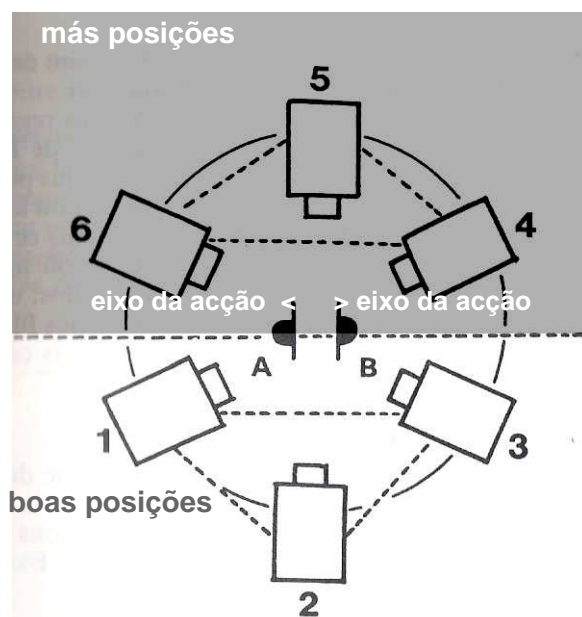
campo e contra-campo

É a relação de sentido que se estabelece entre câmaras colocadas em lados opostos da calote de campo.

Campo **designa** aquilo que está contido no quadro, ao mesmo tempo que **sugere**, conotando-o, o espaço que o circunda, em determinado momento e por determinado efeito. Contra-campo designa o mesmo, mas em quadro oposto, do ponto de vista de outro observador. Campo e contra-campo focam a mesma acção vista ora por um ora por outro.

regra dos 180º

Filmando a mesma acção, as posições de câmara em campo e contra-campo não podem ultrapassar o eixo da acção, a linha horizontal desenhada pela base do visor (ou base do écran), a diagonal de um semi-círculo dentro do qual se podem mover personagens, objectos ou o próprio observador (a câmara). Respeitada a regra, haverá sempre **racord** entre os dois campos. Caso contrário, além de saltos de campo impróprios, haverá planos cruzados.

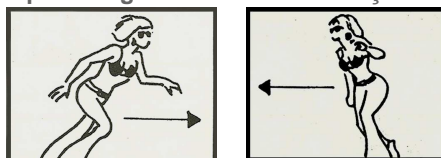


posições 1, 2, 3 em racord de campo-contra-campo (mesmo aproximando-se ou afastando-se as câmaras do motivo, mesmo virando-se para dentro da área do semi-círculo para captar acções paralelas, os racords entre planos resultarão).

posições 4, 5, 6 em erro de posição e plano cruzado (a figura que segue para a direita aparece no plano seguinte da direita para a esquerda).

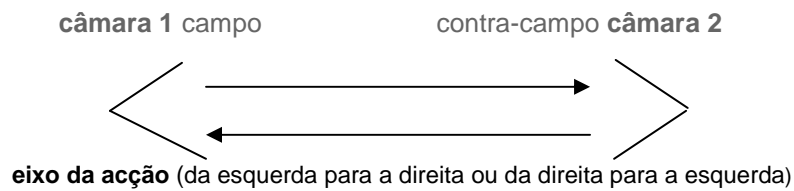
Quando o **eixo de campo** cruza o **eixo de acção**, surgem
PLANOS CRUZADOS

a personagem corre nesta direcção →



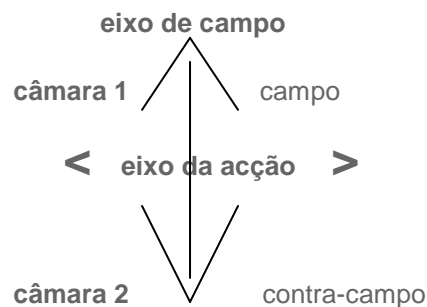
campo e contra-campo nos limites de campo

1 – no limite do eixo da acção



Na diagonal, na linha dos 180°, confrontam-se duas perspectivas opostas. A alternância de campo faz-se num quadro em que uma personagem ou motivo surge à esquerda e o outro à direita e vice-versa.

2 – no limite do eixo de campo (viola a regra dos 30°)

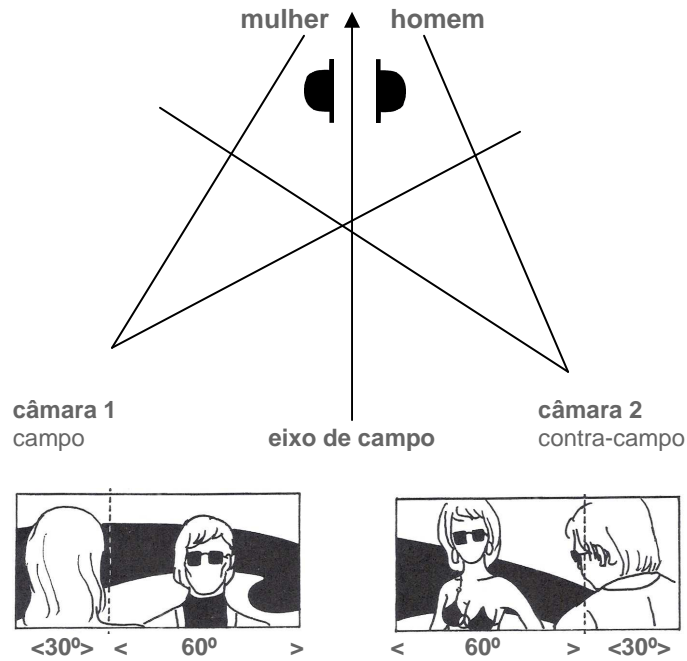


Também neste caso a alternância de campo se deve fazer num quadro em que uma personagem ou motivo surge à esquerda e o outro à direita e vice-versa.

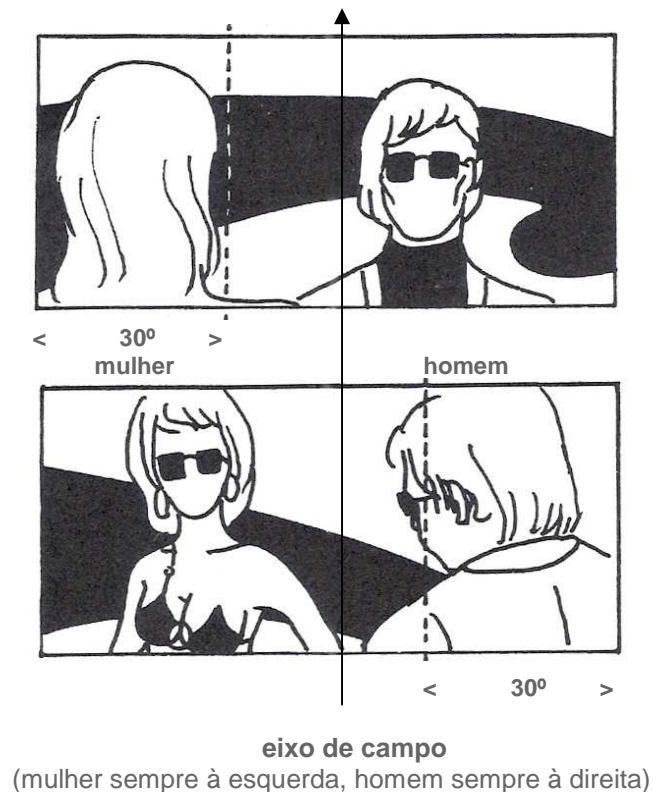


Neste caso temos planos cruzados, que são admissíveis visto corresponderem a pontos de vista opostos (em que a posição relativa das personagens se inverte), e isso é válido filmando quer no limite do eixo da acção quer no limite do eixo de campo. O efeito é produzido por uma relação geométrica com a sua lógica e por motivos subjectivos.

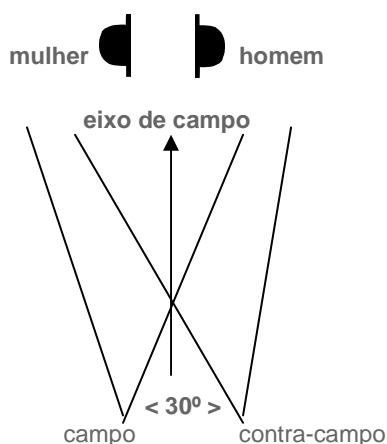
O efeito de cruzamento de planos pode ser evitado desviando o eixo de campo do seu limite máximo (90°), num desvio mínimo de 30° (< ou >). Isto é, a câmara foge do eixo de campo, deslocando-se mais para a esquerda ou mais para a direita, aproximando-se de uma das personagens e afastando-se da outra:



Mais 30° para a esquerda ou mais 30° para a direita: o racord (feito na “sobreposição” dos quadros) é criado pelo facto de, quer no campo quer no contra-campo, as personagens passarem a situar-se no mesmo meio-campo:



Idêntico efeito pode ser obtido se colocarmos a câmara, no campo e no contra-campo, num eixo mais ou menos **paralelo** ao eixo de campo, com um desvio de cerca de 30° entre cada posição:



Na linha do eixo de campo e com idêntico desvio, o campo e contra-campo poderão ser estabelecidos isolando os motivos ou as personagens, alinhando cada um desses elementos mais à esquerda ou mais à direita, nos respectivos meios campos:



campo



contra-campo

c/cc no eixo:

Em campo e contra-campo no eixo, quer no eixo da acção quer no eixo de campo, as figuras poderão ser colocadas nas seguintes posições:



campo



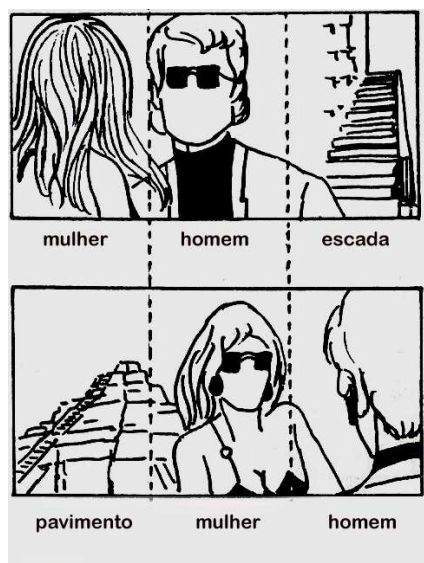
contra-campo

NOTA:

- à direita do quadro, num dos meios campos, é enquadrada uma das figuras, deixando ar no outro meio campo (um espaço vazio)
- à esquerda do quadro, num dos meios campos, é enquadrada a outra figura, deixando ar no outro meio campo (um espaço vazio)

O processo cria a seguinte ilusão: a linha do olhar de cada personagem converge para o outro.

Caso se queira introduzir um terceiro elemento na composição, o quadro pode ser dividido em três partes, em relativa proporcionalidade:



NOTA: o efeito tanto pode ser obtido por deslocação para a esquerda ou para a direita do eixo da câmara como falsificando a relativa posição das personagens.

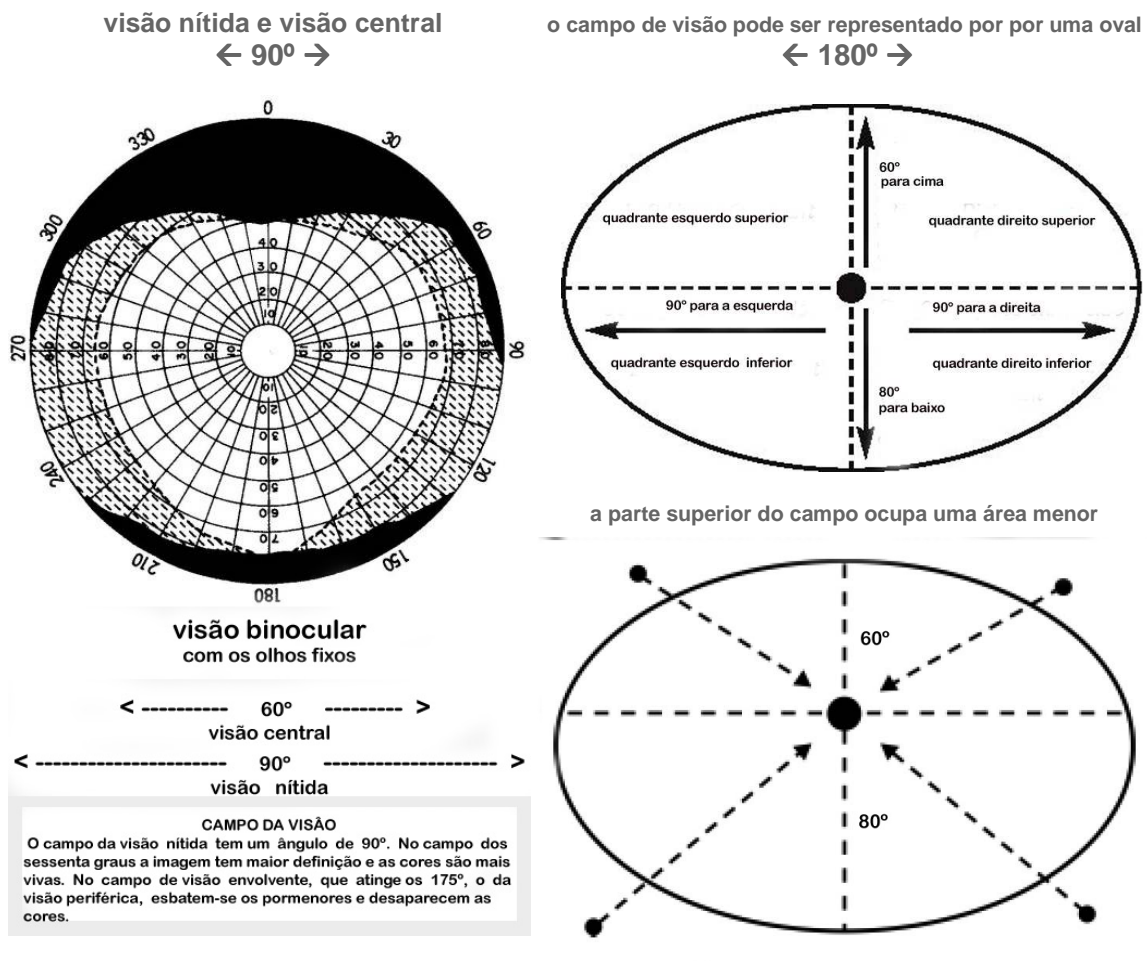
Neste caso, o motivo central do quadro é a figura humana: no campo está o homem, em contra-campo a mulher. Na periferia, associada ao homem, vê-se uma escada e, associado à mulher, vê-se um caminho. Da ligação entre campo e contra-campo, da “sobreposição” sequencial entre homem e mulher (masculino+feminino) surge um determinado significado que remete para o paradigma (homem+mulher = pessoa humana). A esse signo juntam-se dois significados laterais (caminho e escada), que, por sua vez associados, bem podem constituir uma metáfora (que, no entanto, só será metáfora se nela se projectar o sentido do filme).

É destes ajustes e desajustes – destas subtis convergências e divergências, destes deslizes e acertos semânticos e harmónicos que, em linguagem de cinema como em qualquer outra, tem regras próprias e usa determinados códigos – que brotará o sentido final do filme.

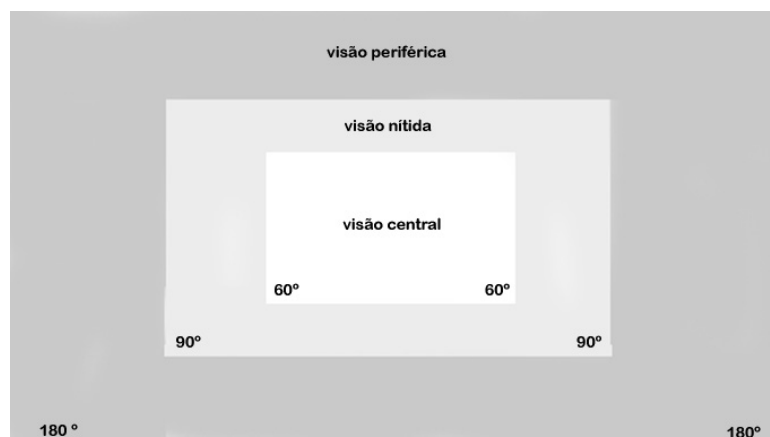
3) o quadro: dinâmicas e flutuações de campo

o quadro

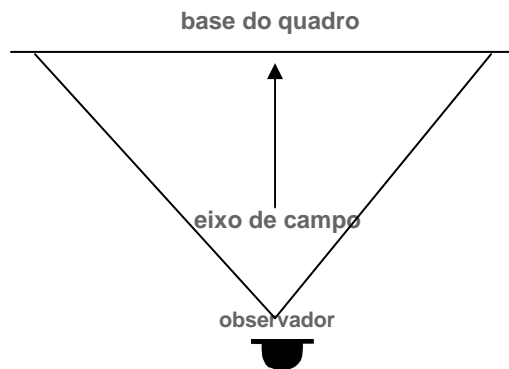
O campo da visão humana é frontal. No máximo, em olhar fixo, corresponde a um ângulo de cerca de 180° cobrindo áreas com nitidez diferente e com desvanecimento de cores na região periférica, situada entre os 60° e os 180°. A zona de percepção nítida, para detalhes, formas e cor, reduz-se a um ângulo de 90°. O ângulo com melhor resolução é de 60° e cobre o campo da visão central.



o campo da visão pode ser representado por um rectângulo

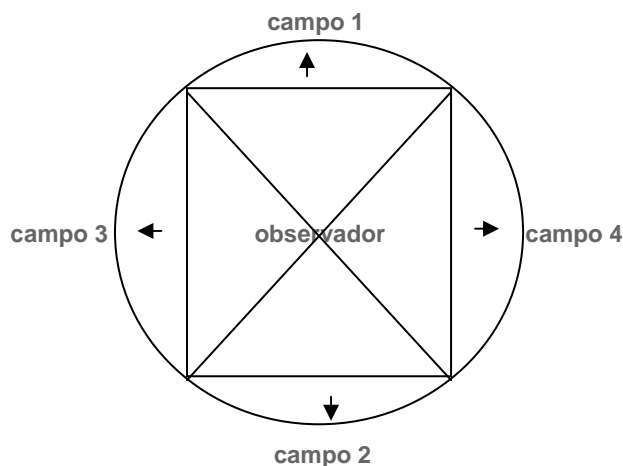


O quadro que melhor corresponde ao campo da visão humana tem uma proporção de cerca de 18X9. Sendo de 90° o melhor ângulo de percepção, formará um triângulo equilátero o espaço horizontal melhor coberto pela visão.



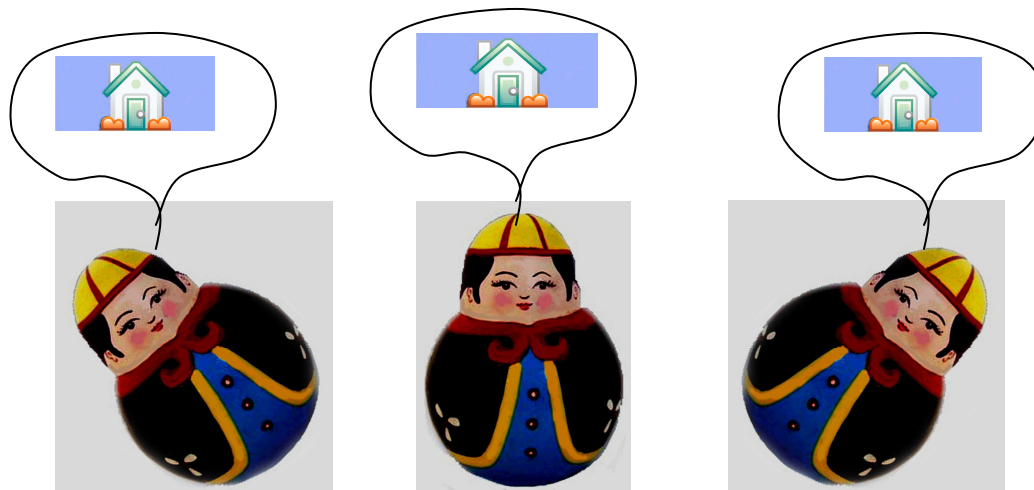
Quer isto dizer que, para obter uma visão ideal do quadro, deve o observador colocar-se no eixo de campo e fora do vértice do triângulo. Se estiver do lado de dentro, os bordos do quadro entrarão no campo da sua visão periférica, com perda de informação.

Vendo as coisas num ângulo de 180°, o observador, em olhar fixo, só pode ver o que tem diante de si. Para ver o que tem por detrás, terá de se virar ao contrário. Para ver bem aquilo que tem à esquerda ou à direita terá de rodar o corpo em cerca de 90°, para a esquerda ou para a direita. Fazendo rodar o corpo em torno do seu eixo natural, na vertical, o observador vê em círculo aquilo que o rodeia, mas em quatro campos opostos, que “explicam” a quadratura do círculo: frente \leftrightarrow trás, esquerda \leftrightarrow direita.



Sendo na vertical assimétrico o campo da visão, mais reduzido em cima e mais amplo em baixo, essa condição determina uma assimetria entre os campos horizontal e vertical. Sendo todo ele mais virado para baixo, de modo a cobrir a superfície trilhada pelo observador que se desloca, a calote global (frente+trás+esquerda+direita) coberta pelo olho não é esférica mas sim ovóide, dirigida para o chão: mais volumosa em baixo do que em cima. Os nossos olhos, na vida real, são mais virados para a terra que para o céu.

Erguido, o *homo erectus*, consegue estabelecer um equilíbrio estável com recurso a dois sentidos: o do olhar e o do ouvido. O sentido do olhar comanda, o do ouvido ajuda. O homenzinho é um sempre-em-pé. A força da gravidade a isso o obriga. A posição vertical cimenta a linha do seu olhar, quaisquer que sejam as oscilações do seu corpo. Estejam onde estiverem, mais inclinados ou menos, os seus olhos vêm sempre a direito.



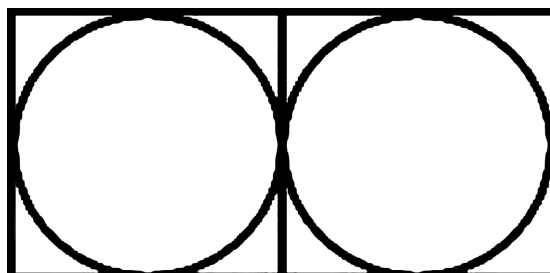
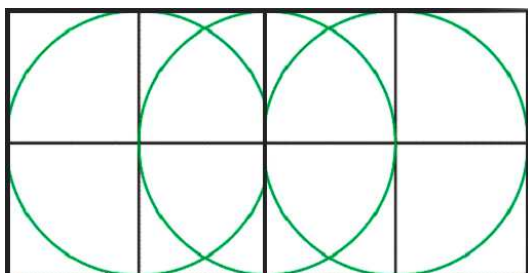
Por imperativo psicológico, o quadro tende a manter-se estável, mesmo que haja mudança de campo. Tende a ficar na posição horizontal que ocupa no interior do espaço circular que o rodeia, dentro da esfera que o envolve, mesmo que o olhar do observador se desvie para outro qualquer ponto.

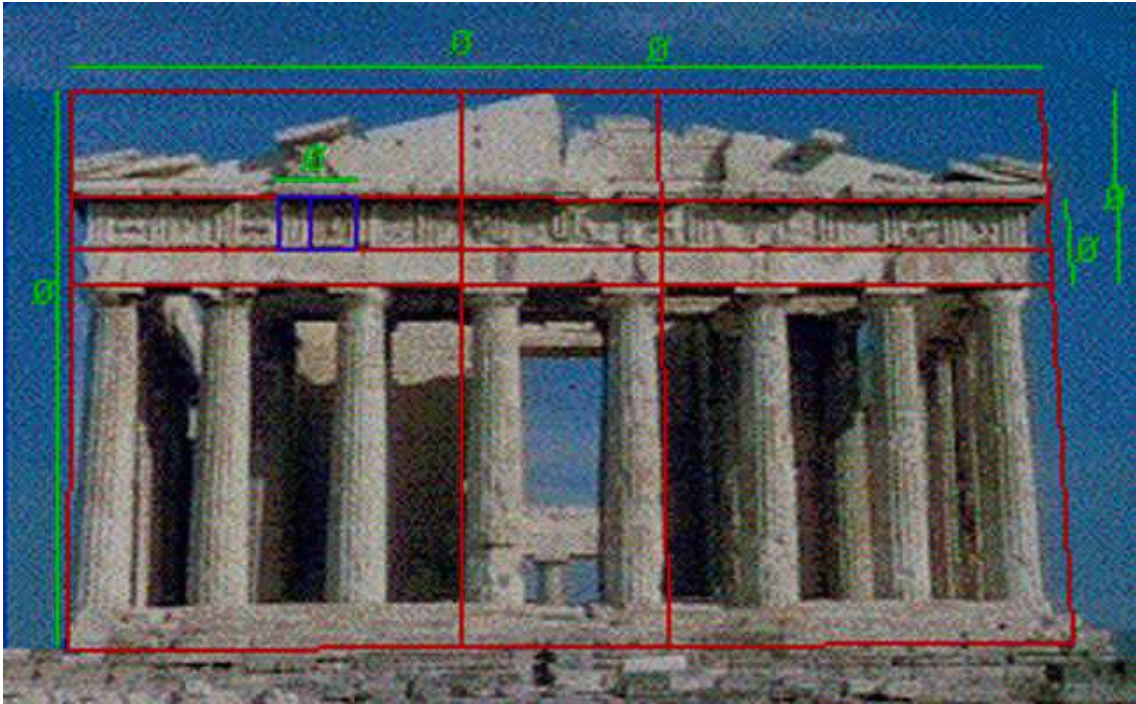
relações harmónicas dentro do quadro

As relações harmónicas dentro do quadro (neste caso dentro daquele que corresponde ao campo da visão humana) processam-se em relação de proporcionalidade, tanto na horizontal como na vertical. As proporcionalidades harmónicas podem não ser simétricas.

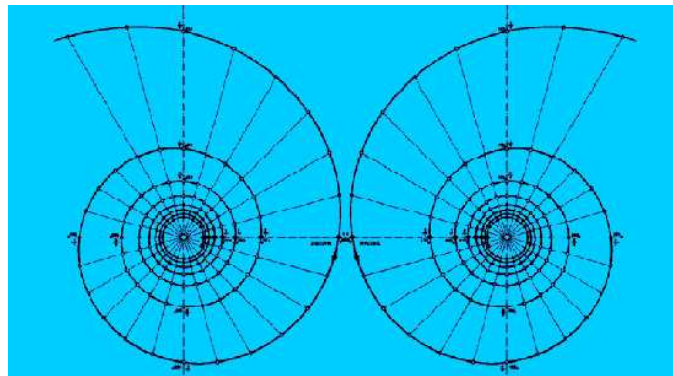
As proporções geram dinâmicas entre as diferentes partes do quadro, tanto na horizontal como na vertical, ou mesmo entre as suas componentes oblíquas. A relação entre as partes ou porções de espaço nelas contidas provocam um *movimento* em **espiral**, que é o fundamento de qualquer forma dinâmica.

Em relação simétrica, produzem-se essas dinâmicas do centro para a periferia:

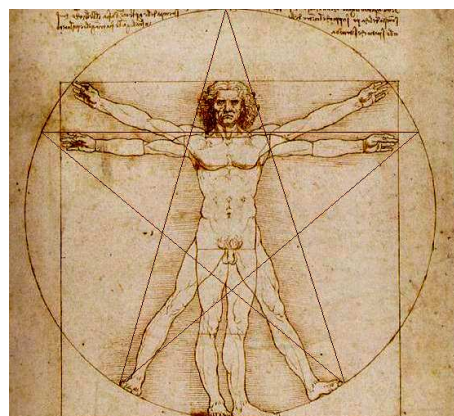




Parthenon



As duas colunas situadas a meio do edifício, são reagrupadas à esquerda e à direita em espaços proporcionalmente iguais e a igual distância do centro, como se se afastassem simetricamente dos olhos do observador. Essa dinâmica é de ordem subjectiva: as colunas não se movem.



Canon do Homem

A esfera, o Canon do Homem para Leonardo da Vinci, traçada pela fisiologia e pela dinâmica do seu corpo, condicionada pelo seu campo visual, tende entretanto a ser achatada no topo. Serve todavia a esfera para ilustrar bem a crença de que o Homem está no centro do mundo: num ponto, no mais pequeno de todos os pontos, no meio de um espaço vazio, no interior mais profundo dessa sua esfera, longe do tempo, longe de tudo, nesse infinitesimal lugar onde saltou a faísca da criação. Longe, por certo (e isso só hoje o sabemos), do ponto onde se situava a laranja que deu origem ao Big Bang.

Para nós, diga-se o que se disser, o ponto em que nos encontramos é aquele em que estão os nossos olhos. A questão tem uma relação íntima e porventura misteriosa com um certo rectângulo de idêntica proporção, aquele que corresponde ao nosso campo de visão nítida, aquele em que se foca a nossa atenção. Essa proporção, aliás, está presente na fachada do Parthenon: **proporção áurea** traduzida por um **número de ouro**, uma constante real, algébrica, tida por irracional, representada pela letra grega φ (*phi*), com o valor arredondado de três casas decimais de 1,618. Será ela na verdade assim tão irracional? Está presente na natureza, vê-se por todo o lado: no homem, no girassol, no pinheiro, no cipreste, no caracol. O número pode ser irracional, mas a forma dinâmica que ele exprime cumpre bem a sua função. A vida segue uma espiral. De algum modo, em espiral prosseguem os nossos propósitos e em espiral se realizam os nossos sonhos.

flutuações do quadro

Acontece que os olhos se desviam por saltos, por *sacades*, saltando bruscamente de um campo para o outro, quer por movimento próprio quer por mudança de posição do corpo. Na realidade, desenham a cartografia do lugar num universo virtual em que um o quadro é um pormenor apenas do mundo circundante.

As transições de campo na visão real não se fazem em continuidade. No cinema podem ser feitas suavemente em torno do eixo vertical da câmara (o do observador), em **panorâmica** para a esquerda ou para a direita, em torno do seu eixo horizontal, para cima ou para baixo, podendo ser feitas também em **travelling**, por deslocação no espaço do corpo da câmara (ou do observador), num trajecto linear, angular ou sinuoso. A panorâmica ou o travelling são artifícios narrativos próprios do cinema, de um processo mecânico de representação que pretende imitar o olhar, como se ele não fosse só feito de retalhos. O artifício consiste em fazer “flutuar” a imagem no espaço, produzindo um efeito harmónico entre os vários campos percorridos pelo quadro, **do último ao primeiro**, como **resultado**, e, pela **intenção** que determina o movimento, **do primeiro ao último**.

Antes desse efeito ser produzido, já o tempo de duração do quadro produziu o seu, dando a ver, em duração restrita, o sentido do quadro, composto pela unidade, harmónica também, dos elementos que o compõem. Idêntico efeito harmónico pode ser obtido pela associação de planos estabelecendo elos geométricos, associações de formas e de cores entre os sucessivos planos. E

isso só é possível ser feito em função de uma geometria predominante, subjacente a cada plano, mais abrangente que qualquer deles. Essa harmonia só existe no universo virtual das representações. No entanto, sugere analogias entre o virtual e o real.

O quadro pode ser povoado por múltiplos outros, na horizontal ou na vertical, conforme a atenção do observador se centra num fragmento do quadro ou dele se afasta para um ponto de vista mais abrangente. Nesses movimentos mantém-se a proporção do quadro. Entre eles, de plano a plano, traçam-se as linhas harmónicas do movimento que os une, quer seja a que une uma acção em campo quer a de uma inevitabilidade geométrica ou formal contida no quadro. A geometria própria do quadro, por si só, já contém simetrias geradoras de harmonia.

campo estável e campo instável

CONTINUA

actualizado periodicamente