

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE CINEMA E AUDIOVISUAL

Willian Nogueira

O espaço visual no cinema: um diálogo entre as teorias de Bruce Block e o filme *“Que Horas Ela Volta?”*.

Niterói

2016

WILLIAN NOGUEIRA

O espaço visual no cinema: um diálogo entre as teorias de Bruce Block e o filme “*Que Horas Ela Volta?*”.

Trabalho monográfico apresentado à banca examinadora da Universidade Federal Fluminense como parte dos requisitos necessários para obtenção do grau de bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientadora: Profa. Dra. India Mara Martins

Niterói,

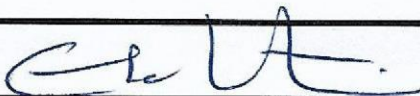
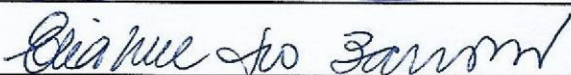
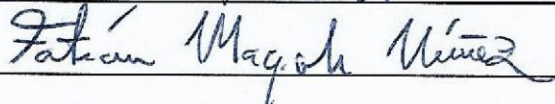
2016.



Universidade
Federal
Fluminense

IACS - Instituto de Arte e Comunicação Social
Departamento de Cinema e Vídeo

PARECER DE PROJETO EXPERIMENTAL

Aluno:	William Nogueira		
Curso:	Cinema e Audiovisual	Matrícula:	10857019
Título			
BACHAREL EM CINEMA E AUDIOVISUAL			
Banca Examinadora			
Prof. Orientador	INDIA MARS MARTINS		
	Elianne IVO		
	FÁBIO NUNES		
Data de Apresentação			
13/05/2016			
Parecer			
A banca aponta para a qualidade do texto, o RIGOR no tratamento dos conceitos e a METODOLOGIA ADOTADA NA ORGANIZAÇÃO DO trabalho. Também ressalta a escolha de um filme brasileiro que trata de questões atuais, que foram abordadas de forma consistente com a proposta teórica apresentada.			
Nota Final			
10,0			
Assinaturas da Banca			
Prof. Orientador			
			
			

AGRADECIMENTOS

À professora India Mara Martins, pelas ótimas conversas, pela orientação carinhosa e compreensiva.

Ao professor Felipe Muanis, pela grande contribuição à fase inicial da pesquisa.

Aos membros da banca, professora Elianne Ivo e professor Fabián Núñez, por gentilmente aceitarem o convite.

A todos os professores do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal Fluminense, pelas contribuições e incentivos à minha formação.

Aos amigos que fiz no IACS, que se tornaram parceiros desta e outras jornadas nos últimos anos.

Aos demais amigos, pelo afeto e companheirismo sempre presentes.

À minha família, em especial minha mãe, Cleusa Nogueira Batista, pelo infalível suporte incondicional, pelo amor e carinho infinitos.

A Deus, por todas as bênçãos.

RESUMO

A proposta desta monografia é apresentar as questões e conceitos propostos pelas teorias de Bruce Block sobre organização e construção do espaço visual no cinema, e buscar as possíveis aplicabilidades dessas teorias nas escolhas que permeiam tal construção através de uma análise do espaço no filme “Que Horas Ela Volta?”, de Anna Muylaert. Pretende-se delimitar o conceito de espaço na visão do autor a partir do conceito de outros autores sobre “espaço fílmico” e “espaço diegético”, apresentar as diferentes formas de organização e apresentação deste espaço, como podem acontecer as escolhas que permeiam a construção deste componente visual em um filme, além de quais os possíveis caminhos para esta definição. Por fim, objetiva analisar as escolhas que permeiam a construção do espaço visual do filme em questão à luz das teorias de Block e a partir de sua particularidade narrativa, utilizando-se como veículo principal a forte metáfora que o conflito de “Que Horas Ela Volta” carrega, sobre espaços e territorialidade.

PALAVRAS CHAVE: espaço visual, cinema, Bruce Block, espaço, “espaço fílmico”, “espaço diegético”, componentes visuais, “Que horas ela volta?”, narrativa, territorialidade.

ABSTRACT

The purpose of this paper is to present the issues and concepts addressed by the theories of Bruce Block on the organization and construction of visual space on cinema, and seek the possible applicability of these theories in the choices that underlie such construction through an analysis of space on the movie "The Second Mother", written and directed by Anna Muylaert. It is intended to define the concept of space in the author's view, from the concept of other authors on "filmic space" and "diegetic space," to present the different forms of organization and presentation of such space, how the choices that pervade the construction of this visual component in a movie can be made, and what are the possible ways for this setting. Finally, it aims to analyze the choices that underlie the construction of visual space of the concerned film, to the light of Block theories and its own story features, using as a primary vehicle the strong metaphor that the main conflict of "The Second mother" suggests, about space and territoriality.

KEYWORDS: visual space, cinema, Bruce Block, space, "filmic space", "diegetic space", visual components, "The Second Mother", story, territoriality.

SUMÁRIO

Introdução.....	7
Capítulo 1 – Componentes Visuais.....	9
Capítulo 2 – Que espaço é este?.....	12
Capítulo 3 – Os subcomponentes primários do espaço, seus recursos e possibilidades criativas	
3.1 – Espaço Profundo.....	18
3.2 – Espaço Plano.....	27
3.3 – Espaço Limitado.....	31
3.4 – Espaço Ambíguo.....	32
3.5 – Controle do espaço.....	35
3.6 – O enquadramento: espaço no frame.....	36
Capítulo 4 – Organização e construção do espaço visual	
4.1 – A estrutura visual e a narrativa.....	39
4.2 – Delimitação do ponto de vista.....	41
4.3 – Como fazer escolhas visuais.....	41
Capítulo 5 – O espaço visual de “Que horas ela volta?”	
5.1 – A metáfora espacial que reside no conflito do filme.....	45
5.2 – O espaço visual do filme e as teorias de Block.....	47
Conclusão.....	63
Bibliografia.....	65
Filmografia.....	66

INTRODUÇÃO

Filmes podem ser bem-sucedidos pelos mais variados aspectos, mas existem casos em que parece existir uma unidade mais consolidada entre os componentes que fazem determinada história acontecer em um filme, e que o tornam mais poderoso. Este poder pode ser associado à capacidade de se contar uma história, ou de extrair dela o melhor resultado audiovisual.

Em relação a estes êxitos, combinações bem-sucedidas dos recursos audiovisuais se multiplicaram com o amadurecimento da linguagem audiovisual, por suas mais variadas vertentes, escolas ou nacionalidades. Mas existem certas combinações que parecem atingir um nível de imersão e identificação mais profundos por parte da audiência – público de maneira generalista, sem as restrições do que se chama de público-alvo no mercado cinematográfico.

Esta pesquisa pretende ater-se especificamente a aspectos visuais, seus impactos na construção de linguagens visuais e, em decorrência, na narrativa. A expressão "componentes visuais" irá se referir aos componentes do conjunto visual de uma obra cinematográfica: espaço, linha e forma, cor, tonalidade, movimentos, e ritmo (BLOCK, B. 2008). Este conjunto será chamado de "estrutura visual", que pretende abarcar todas as áreas que compõem o visual de um filme: arte, cinematografia, direção, e suas interseções criativas.

De acordo com Bruce Block em seu livro "The Visual Story - Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media", a interação adequada de componentes visuais universais é capaz de enriquecer e tornar mais eficiente a maneira de se contar uma história em um filme. Ele fundamenta seus argumentos numa linha de pesquisa que partiu dos russos Sergei Eiseinstein, Vsevolod Pudovkin e Aleksander Dovchenko, e que se seguiu no meio acadêmico americano por Slavko Vorkapich e mais tarde por Lester Novos, ambos da USC (University of South California), até ser retomada por Block. No caso desta pesquisa pretendo aprofundar no estudo do elemento espaço. A escolha deste elemento se deu pelo fato de ser um componente visual menos estudado se

comparado aos outros descritos pelo autor – linha, forma, cor, tonalidade, movimentos e ritmo.

Esta pesquisa buscará entender como certas escolhas na construção da estrutura visual podem influenciar ou não para que se alcance respostas cognitivas do espectador em relação ao que se quer contar. Para problematizar isso farei um estudo de caso do filme brasileiro “Que Horas Ela Volta” da cineasta Anna Muylaert. A escolha deste filme se justifica não só pelo fato da construção visual dos espaços do filme estabelecer diálogo direto com a narrativa, mas também pelo conflito do filme ser fortemente permeado por metáforas que tocam em questões referentes a espaço e territorialidade, o que enriquece a análise e as aspirações desta pesquisa.

A construção visual de uma história é um aspecto muito intrigante do fazer cinematográfico, dada a variedade de escolhas e caminhos possíveis para se construir a estrutura visual de um filme. São intrigantes os filmes que se destacam por alcançarem o que chamarei de "consistência visual", cuja interação de seus aspectos visuais os leva além do preciosismo estético, ou do que no universo do design é chamado de identidade visual. O que proponho por consistência visual é o uso dos recursos ou possibilidades visuais de cada um destes componentes citados de maneira a construir não só uma identidade visual eficiente, mas também usá-los como ferramenta narrativa, capaz de contribuir para a linguagem visual. Comparável a um processo semântico sintático gramatical, em que palavras ou frases se unem para produzir sentido.

Em última instância, pretende-se buscar a aplicabilidade das teorias levantadas por Block, e o quanto as escolhas que permeiam a construção do componente visual espaço contribuíram para a compreensão dos aspectos narrativos do filme analisado.

1. COMPONENTES VISUAIS

Bruce Block explica a estrutura visual a partir de sete componentes básicos, os quais ele também chama de personagens, que são espaço, linha, forma, tom, cor, movimento e ritmo. O espaço na visão de Block compreende três significados: o espaço físico em frente à câmera, o espaço como aparece na câmera (espaço cognitivo influenciado por lentes, angulações, falseamentos cenográficos, e demais artifícios de manipulação visual) e o espaço que compreende as dimensões da tela (o retângulo que delimita o frame) - durante esta análise será privilegiada análise sobre o conceito do espaço como é estruturado para e pela câmera.

A linha é um conceito de percepção, pois passa a existir quando fazemos associação entre componentes visuais que nos fazem perceber linhas, que são sempre imaginárias. A forma deriva da linha, já que são linhas que constroem formas. O tom se refere à quantidade de luz refletida por um objeto a partir da escala de cinza. A cor, variação da luz, cuja definição é plural e difícil de sintetizar, possui várias propriedades e interações possíveis. O movimento ocorre usando objetos, a câmera e os olhos do espectador enquanto assistem. E por fim, o ritmo como aspecto visual, assim como percebemos em sons, se relaciona à frequência de mudanças ocorridas no uso dos demais componentes visuais.

Este elenco de “personagens visuais”, os componentes visuais básicos, são equiparados em importância por Block ao elenco de atores, que em sua análise são também objetos a serem colocados na tela, já que são formados de uma combinação de linhas, formas, tons, cores, movimentos e ritmos.

Hugo Munsterberg, filósofo alemão e precursor de teorias sobre cinema, afirma em seu livro, “The Film: a Psychological Study”, que o espectador embarca na ilusão da cena por trazer consigo um repertório de ideias, sentimentos e experiências que o faz preencher lacunas e aceitar o que este teórico chama de “aparência de verdade” (MUNSTERBERG, H. In XAVIER, I. 1983 pág. 27). Boa parte deste repertório ao qual se refere Munsterberg é certamente visual. Block complementa a afirmativa de Munsterberg, e diz que certos componentes visuais

contêm características emocionais pré-associadas a eles, mas que os uso de estereótipos é a maneira mais fraca e menos criativa do uso de componentes visuais. Segundo ele, qualquer componente visual pode adquirir certo significado se estes forem previamente associados.

Block diz ainda que o espectador sempre vai reagir emocionalmente ao que ele vê e escuta. Portanto com exceção da cor, que pode estar ausente em um filme preto e branco, ainda que não se esteja ciente da maneira como é colocado um componente visual na tela, eles continuaram lá, por isso controlar e usar estes componentes é essencial para produzir boas imagens. Alguns dos mecanismos principais de manipulação aplicáveis a todos os componentes visuais são a progressão e os conceitos de contraste e afinidade.

Progressões são essenciais para um bom uso dos componentes visuais, de acordo com Block. Assim como em um roteiro ou em uma música, o conceito de progressão, em que algo simples vai se tornando mais complexo, também é aplicável à construção visual. Contraste e afinidade também são conceitos chave para se construir com eficiência uma estrutura visual. Para exemplificar, Block utiliza o exemplo da escala de cinza, cujo contraste se dá pelo uso ou aproximação de tons distantes, e a afinidade pelo uso de tons próximos, o que é visualmente traduzido por maior e menor intensidade, respectivamente.

As concepções de Block sobre linguagem visual se sustentam sobre um cruzamento de informações sobre teorias da percepção, que vão das chamadas “regras de Leonardo”, de Leonardo da Vinci, às “leis da organização perceptiva” da Gestalt, coletadas, adaptadas ou aprofundadas, a fim de atenderem a uma abordagem didática e direta sobre a construção de uma história visual em produtos audiovisuais.

Leonardo Da Vinci ensina regras em seu Tratado da Pintura, que permitem que a escala espacial da superfície pintada reproduza na retina descontinuidades de luminância e de cor próximos aos de uma cena não pintada. Exemplo: “devem-se pintar os objetos mais próximos com cores mais saturadas, contornos mais nítidos e textura mais espessa; os objetos mais distantes estarão

no alto da tela, menores, mais claros e com textura mais fina; as linhas paralelas na realidade devem ser convergentes na imagem etc” (AUMONT, J. 1990 p.62).

Já a teoria da percepção da Gestalt é composta por alguns princípios básicos: unidade, segregação, unificação, fechamento, continuidade, proximidade, semelhança e pregnância da forma (GOMES FILHO, J. 2000). Cada uma destes são explicados a partir de lógicas de organização visual às quais nossa percepção costuma responder. Estas “leis”, elaboradas na Alemanha entre as duas grandes guerras, se baseiam na noção central de forma, considerando que o todo transcende as partes e oferece significados diferentes da simples soma das mesmas.

Com esta introdução aos conceitos dos componentes visuais a partir do livro de Bruce Block, segue-se o estudo aprofundado do componente que vai compor a análise desta pesquisa.

2. QUE ESPAÇO É ESTE?

O termo espaço pode ser demasiado genérico quando associado ao universo cinematográfico, já que pode se referir tanto a sala de cinema, como a própria tela e o que ocorre na tela, e vai além – espaço fora da tela. Uma noção que abrange o conjunto destes espaços, mas não só eles, é a de dispositivo cinematográfico, cunhada por Jean-Louis Baudry, que engloba todo o aparato tecnológico, econômico além do investimento subjetivo do espectador no que o autor chama de “ato espectral” do cinema. (PARENTE, A. In PENAFRIA, M. e MARTINS, I. M. (Org.), 2007 págs. 6, 7 e 8).

A intenção de apresentar primeiramente o conceito amplo de dispositivo cinematográfico se dá pela possibilidade de desambiguação sobre o foco da pesquisa, que apesar de pressupor questões que permeiam o dispositivo cinematográfico num todo, pretende somente analisar o espaço visual que se materializa a partir da delimitação proposta pelo frame, ou pelo retângulo da tela, mais especificamente aquele, ou aqueles, propostos pela janela virtual que se abre ao espectador depois de iniciada a projeção. Este é, portanto, o que será compreendido aqui como o componente visual “espaço” a que se refere Bruce Block, sob o qual se estrutura sua análise, o qual este capítulo se propõe a melhor delimitar.

Mas é desafiador pensar sobre quaisquer definições de espaço no cinema e seus impactos neste universo sem contemplar também sua relação simbiótica com o tempo, uma vez que este espaço que se percebe a partir da projeção, que é o objeto desta análise, só adquire sua singularidade quando considerada a necessária efemeridade dessa experiência sobre a tela, como veremos em seguida. Porém o tempo, assim como acontece com o espaço, pode se desdobrar em múltiplas percepções dentro do que constitui a experiência cinematográfica. E pelo intuito de abreviar e valorizar o recorte da análise, esta pesquisa não pretende se aprofundar nas questões e desdobramentos relativos ao tempo no cinema.

Ainda assim, considerando seu impacto sobre as reflexões que tocam o espaço sob a ótica aqui pretendida, ao recorrer a um formalista russo, precursor da linha teórica que deu origem ao pensamento proposto por Bruce Block, Vsevolod Pudovkin, é possível se deparar com uma breve introdução ao que toca o tempo e espaço, que ele delimita como “fílmicos” (PUDOVKIN, V. In XAVIER, I. 1983 pág. 69):

Criado pela câmera, obediente à vontade do diretor – após o corte e a junção dos pedaços de celuloide – surge aí uma nova noção do tempo, o tempo fílmico. Não se trata daquele tempo real compreendido pelo fenômeno à medida que se desenrola diante da câmera, e sim de um novo tempo, condicionado apenas pela velocidade da percepção e controlado pelo número e pela duração dos elementos separados, selecionados para a representação fílmica da ação.

Pudovkin coloca a montagem como o grande instrumento de manipulação do espaço e do tempo no cinema, chamando-a de “processo principal do cinema” (PUDOVKIN, V. In XAVIER I. 1983 pág. 69). O chama assim pela possibilidade de junção de diferentes fragmentos de filmagens, que podem ser de diferentes lugares, filmados em diferentes horas ou dias, que são unidos pelo diretor de maneira a criar este tempo e espaço independentes. Ele afirma que o ‘espaço fílmico’ surge a partir da eliminação destes intervalos entre um fragmento e outro, e é portanto uma “síntese dos elementos reais registrados pela câmera” (PUDOVKIN, V. In XAVIER I. 1983 pág. 69).

Para delimitar melhor o conceito de espaço fílmico, seguindo a perspectiva formalista de Pudovkin, podemos utilizar a diferenciação feita por Eric Rohmer em seu livro *A organização do espaço no fausto de Murnau*, que de acordo com a síntese apresentada por Jacques Aumont, diferenciou o espaço em três noções diferentes.

Ele define como ‘espaço pictorial’ aquele da imagem cinematográfica projetada sobre o retângulo da tela, que é a representação de determinada parte do mundo exterior, porém com características próprias. Já como ‘espaço

arquitetural' entende como sendo as partes do mundo, naturais ou fabricadas, dotadas de existência objetiva, com que os realizadores se defrontam e onde interferem ou não no momento da filmagem. E por fim, 'espaço fílmico' seria o espaço virtual resultado dessa organização dos elementos fragmentários que são apresentados pelo filme, que é ao que se refere a análise de Pudovkin (AUMONT, J. 2004 págs. 59 à 62).

Rohmer faz ainda um paralelo entre estas três concepções de espaço com as diferentes etapas do pensamento e do trabalho do cineasta, sendo a fotografia associada ao espaço pictorial, a direção de arte ao espaço arquitetural e da direção e montagem ao espaço fílmico. O objetivo aqui é analisar justamente as possíveis escolhas que perpassam os diversos setores criativos no que toca a manipulação destes espaços, e como estas escolhas podem influenciar para que se possam perceber diferentes formas de organização do componente visual espaço, como as propostas por Block. E ao ressaltar as possibilidades de manipulação dos recursos visuais, procurar perceber suas implicações na compreensão da narrativa do filme.

Em suma, esta manipulação do tempo, esta delimitação proporcionada pelo retângulo da tela, a eliminação dos intervalos indesejados são, portanto, ferramentas que possibilitam a construção do espaço fílmico a que Rohmer e Pudovkin se referem. Trata-se portando do espaço articulado a partir dos fragmentos de "espaço arquitetural", registrados em diferentes tempos pela câmera, e que, portanto, ganham autonomia sobre suas características individuais em prol do surgimento deste novo espaço, que só existe a partir dessa dinâmica que envolve vários níveis e tipos diferentes de engajamento por parte dos realizadores – termo que uso para me referir a todos os setores criativos responsáveis – e também do espectador. Esta perspectiva pode ser melhor compreendida pela análise de André Gardies em seu Livro *L'espace Au Cinéma*. Apesar de serem diferentes linhas de pesquisa, fica clara a intertextualidade possível entre o que teoria formalista compreende como "espaço fílmico" e o que a perspectiva mais semiológica de Gardies compreende como "espaço diegético", e qual sua inserção no dispositivo cinematográfico, como segue.

Gardies fala desse investimento “recíproco” que se articula no dispositivo cinematográfico pela ótica semiológica. Ele fala da imponência de sentido que o espaço da tela tem frente a essa dinâmica de comunicação estabelecida na projeção, e explica que o espaço da tela se divide em duas dimensões, ou a uma dupla visão. Primeiramente percebe-se a materialidade da tela de projeção, mas a partir da projeção em si esta percepção inicial dá lugar a uma realidade imaginária, mais complexa e difícil de estabelecer, e cuja capacidade de promover uma ilusão será diretamente proporcional ao prazer do espectador (GARDIES, A. 1993 pág 23):

(...) Espelho singular, janela em perspectiva, a realidade da tela não deixa de ser problemática porque ela se caracteriza por seu poder de desaparecer sem deixar um traço. Em seu centro se cruza a profundidade de um mundo virtual.

A segunda característica refere-se à sua função de quadro, delimitador e também “instaurador”, que paira sobre a ambivalência do dito e do interdito, ou espaço fora da tela, e circunscreve um conjunto de coordenadas espaciais – posições, tamanhos, cores, vetores, etc – que de acordo com autor confere ao cinema “seu status de signo, complexo e estruturado”, justificando sua perspectiva semiológica. Estas coordenadas a que se refere Gardies podem ser equiparadas às articulações a que veremos Block se referir quando descreve as características que definem os diferentes tipos de espaço, ou subcomponentes como vai delimitar, e suas diferentes propostas.

Gardies situa essa função de quadro como o traço do “olho anterior”, a câmera, que representa todas as articulações criativas que são estruturadas para a realização do registro, e reflete sobre a relação estabelecida com o olhar do espectador, ou “olhar espectral”, como define. O primeiro delimita uma perspectiva e por isso se faz presente na experiência da reconstrução dos espaços filmados para que sejam percebidos pelo espectador. O espaço real da filmagem se desvanece em favor do espaço múltiplo das imagens fílmicas. Este olho anterior constrói seus espaços a partir de um jogo de identificações

investidas pelo olhar espectral. O quadro, como limitação do visível, articula com o invisível, o fora de quadro, e cria assim as condições de emergência do que Gardies descreve como espaço diegético. Ele afirma, portanto, que são as características do meio que regulam a recepção e definem o trabalho fílmico, que funcionam como preâmbulo do acesso do espectador ao mundo diegético – este último que compreende também os demais recursos visuais, sonoros e também narrativos, em suma, todo o universo ficcional proposto pelo filme.

Étienne Souriau afirma que a construção do diegético pressupõe um trabalho duplo, a proposição desse universo ficcional do filme e a inteligibilidade do espectador, uma espécie de “contrato ficcional”, como cita Gardies. O mesmo tipo de contrato entre a narrativa e o leitor, o da aceitação sem provas. Para este contrato o espectador acessa seus saberes anteriores, de ordem experimental humana e da ordem enciclopédica, cultural. A partir da dinâmica de propostas e reconhecimentos, se estrutura então, este mundo diegético. O qual, como ressalta Gardies, pode ser permeado por códigos e convenções de gênero ou possuir intertextos mais sutis, que pressupõem conhecimento do espectador. Assim, o espaço diegético no cinema exige a presença e capacidade de organizar e estruturar do espectador, a partir das instruções e dados que o filme proporciona.

Dentre as principais instruções, da ordem de percepção que Gardies chama de experimental humana, podemos citar o que Jacques Aumont chama de “aspectos invariáveis do mundo” e a importância destes na percepção do espaço (1990, p.34):

(...) as propriedades físicas do mundo não dependem de nosso olhar sobre ele. O mundo tem, grosso modo, “sempre” a mesma aparência, ou pelo menos esperamos nele encontrar, dia a dia, certa quantidade de elementos invariáveis. É a percepção destes aspectos invariáveis do mundo (tamanho dos objetos, formas, localização, orientações, propriedades das superfícies etc.) que se designa pela noção de constância perceptiva: apesar da variedade das percepções, localizamos as constantes.

São nestas constantes da percepção citadas por Aumont, ou na manipulação eficiente delas, que se baseiam os conceitos teóricos de Bruce Block sobre construção do que convencionei chamar aqui de consistência visual – uso eficiente dos componentes visuais para produzir ou reafirmar significados.

Assumindo uma intertextualidade possível entre as perspectivas formalista e a semiológica, vemos que tanto o que é entendido por espaço fílmico como por espaço diegético, excluindo as questões ligadas ao som, não tratadas aqui, compreendem o recorte sobre espaço visual que se pretende analisar, e que será o espaço pressuposto pelas análises de Block. Um espaço pensado tanto pela influência da percepção e da forma, quanto pela necessidade de um ponto de vista para guiar sua organização e expressão visual. O autor já subentende o espaço sobre esta ótica e parte dela para desdobrá-la no que ele classificará como subcomponentes primários do espaço. Portanto, a partir deste ponto, assim como utilizado por Block, é a este recorte que a pesquisa estará se referindo quando utilizar apenas o termo espaço, ou espaço visual, salvo quando o termo se encontrar em contexto de uso genérico.

Block separa em quatro os subcomponentes primários do espaço: espaço profundo, espaço plano, espaço limitado e espaço ambíguo. E além destes fala sobre o que chama de espaço do frame, sob a perspectiva do enquadramento, que também será considerado em sua análise como ferramenta na criação do que autor chama de história visual.

3. OS SUBCOMPONENTES PRIMÁRIOS DO ESPAÇO, SEUS RECURSOS E POSSIBILIDADES CRIATIVAS.

3.1 ESPAÇO PROFUNDO

Um primeiro contato com o termo "deep space" ou espaço profundo, usado por Block, pode causar confusão. Não é sinônimo de profundidade de campo, que no caso se traduz como "depth of field" em inglês. Espaço profundo é a superação da planaridade da tela. A condição bidimensional da tela é superada de maneira ilusória pelo que Block chama de "sinais de profundidade" ou "depth cues". Os sinais de profundidade de acordo com o autor são:

Perspectiva

O primeiro sinal de profundidade abordado por Block é a perspectiva. Quando em perspectiva, os planos do cenário ou objeto se tornam longitudinais à tela e convergem para pontos de fuga, ou "vanishing points", que podem ser percebidos dentro ou fora do frame. Podem ser colocados um, dois ou no máximo três pontos de fuga em um mesmo enquadramento, os quais são atrativos visuais para o espectador, e por isso podem ser usados para direcionar seu olhar. Mas à medida que um ponto de fuga se desloca para fora do frame, menor é a atração gerada por ele. Um ponto gera a ilusão de espaço, dois ou três já aumentam a sensação de profundidade de campo. Mudar o enquadramento de um ponto, para dois e para três pontos de fuga gera uma progressão visual. Block comenta que o espectador não percebe mais que três pontos de fuga (2008, p.27):

É possível utilizar quatro, cinco, vinte, ou mais pontos de fuga em um quadro. Se este fosse um exercício de desenho (e não é) gastaríamos mais tempo aprendendo a complexidade de múltiplos pontos de fuga. Mas a audiência assistindo a um filme ou vídeo não nota mais que três pontos de fuga. Esta limitação é uma vantagem para o *picture maker* porque significa que há apenas três níveis de profundidade ilusória possíveis quando se usa perspectiva e convergência.

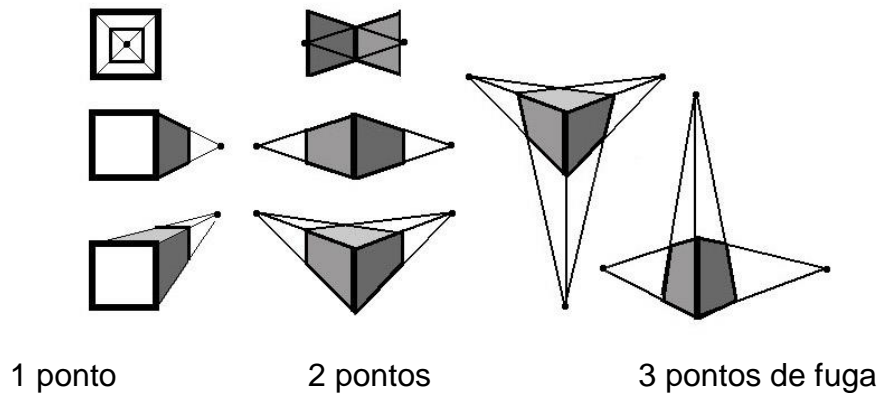


Figura 1: pontos de fuga

Variação de tamanho

Outra maneira de criar ilusão de profundidade na tela, descrita por Block, é posicionar objetos de tamanho conhecido em diferentes planos paralelos ao quadro, o que os faz aparecer em tamanhos diferentes. Quando um objeto de tamanho conhecido aparece maior, cria a sensação de que está mais perto, quando está menor, de que está mais longe.

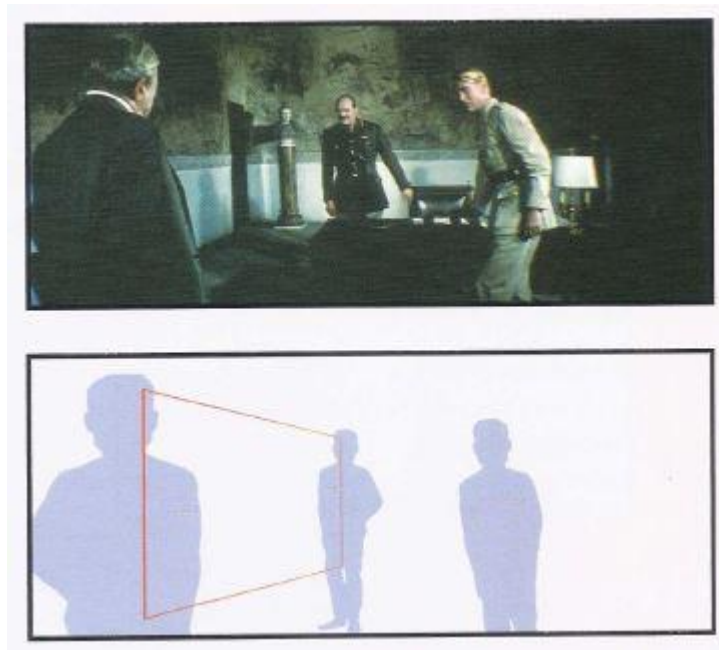


Figura 2: Variação de Tamanho – retiradas do livro “The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and digital media” de Bruce Block, pág. 27

Movimento

Movimentar o objeto filmado ou a câmera também pode criar ilusão de movimento. No caso do objeto, este pode se movimentar de forma paralela ou perpendicular ao plano do quadro, que é o plano bidimensional em que a imagem existe.

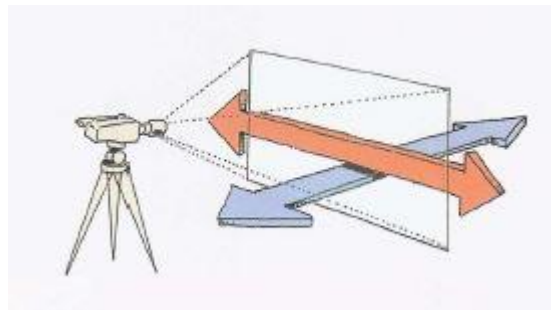


Figura 3: Movimento espaço profundo – retirada do livro “The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and digital media” de Bruce Block, pág. 28

Um único objeto se movendo paralelamente ao quadro não produz a sensação de movimento, mas se dois ou mais objetos se movimentarem em planos diferentes paralelamente ao plano do quadro, cria-se profundidade. Quando se colocam dois objetos iguais que se movimentam paralelamente ao plano do quadro, em velocidade semelhante e para a mesma direção, porém em planos diferentes, o do plano mais próximo ao plano do quadro vai aparentar se mover mais rápido que o do plano mais distante. Além destes dois objetos em planos diferentes já criarem profundidade, com isto também se produz este sinal de profundidade que Block chama de "movimento relativo".

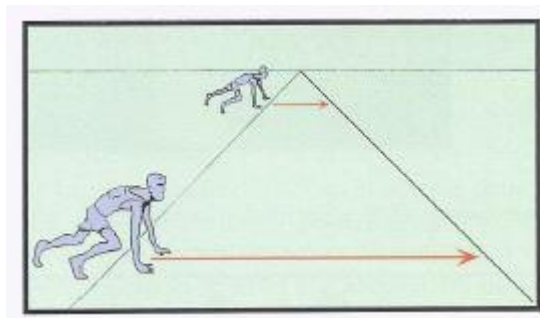


Figura 4: Movimento relativo – retirada do livro “The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and digital media” de Bruce Block, pág. 29

Block explica que a ilusão de profundidade também pode ser criada quando um objeto se movimenta perpendicularmente ao plano do quadro, para frente ou para trás, em linha reta ou em diagonal através do quadro. Quando um objeto se movimenta em direção à câmera produz a ilusão de estar ganhando velocidade, e quando se movimenta em direção oposta parece estar perdendo. Esta mudança aparente de velocidade é o sinal de profundidade que é produzido por este tipo de movimento.

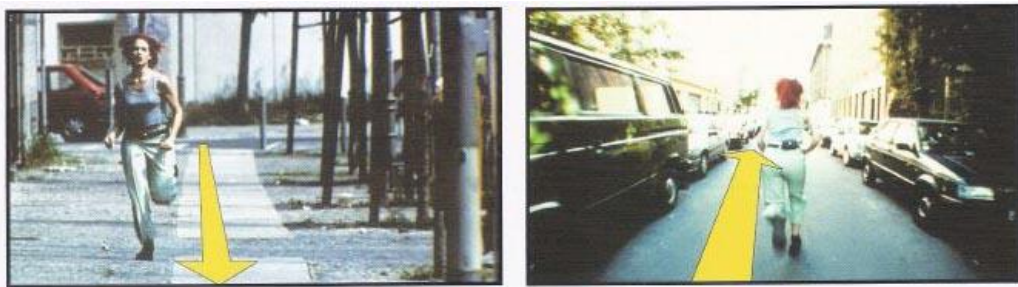


Figura 5: Movimento perpendicular – retiradas do livro “The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and digital media” de Bruce Block, pág. 30

No caso dos movimentos de câmera, são três os que criam relação de movimento e ilusão de profundidade no quadro bidimensional, de acordo com Block: *dolly in/out*, *track* direita/esquerda e *boom* (ou *crane*) cima/baixo, independente do aparato mecânico.

No movimento de *dolly*, se a câmera enquadra objetos em planos bem diferentes, um em plano próximo à câmera e outro em plano mais afastado, ao se movimentar em *dolly in* ou *out*, a alteração de tamanho dos objetos próximos será maior em relação aos objetos mais afastados do quadro. Esta diferença de mudança de tamanho entre os objetos mais próximos e mais afastados cria um movimento relativo, que é um sinal de profundidade.

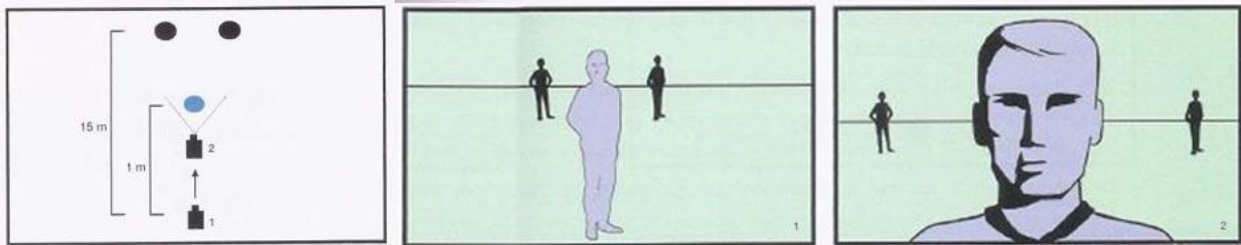


Figura 6: Dolly - retiradas do livro “The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and digital media” de Bruce Block, págs. 31 e 32

Quando a câmera se movimenta em *track* para a direita ou esquerda, o objeto em plano mais próximo ao quadro se movimenta mais rápido do que o em plano mais afastado. O espectador interpreta este movimento relativo entre os objetos em planos diferentes como sinal de profundidade.

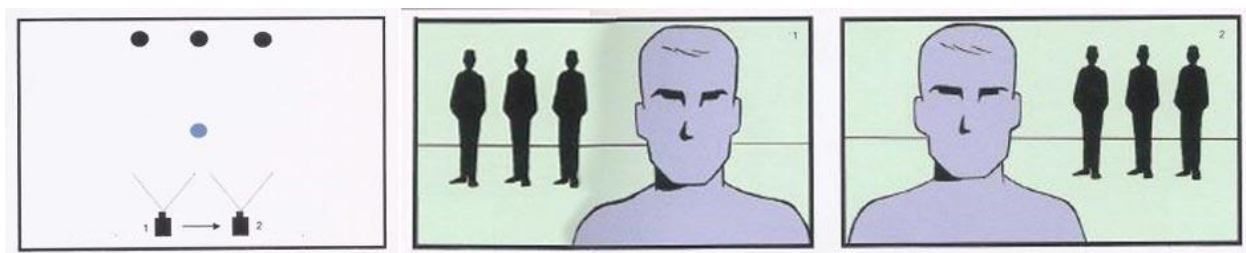


Figura 7: Track – retiradas do livro “The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and digital media” de Bruce Block, pág. 33

Já quando a câmera é elevada ou abaixada, o objeto que está em plano mais próximo ao quadro pode entrar ou sair deste, enquanto o objeto mais distante se move ligeiramente. Diferente dos outros dois movimentos, este produz movimento relativo verticalmente e gera ilusão de profundidade.

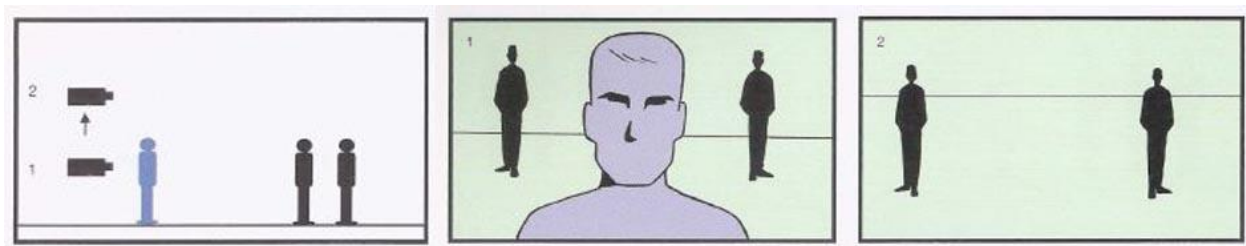


Figura 8: Movimento vertical – retiradas do livro “The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and digital media” de Bruce Block, pág. 34

Diferenças de textura

Diferenças de textura também causam ilusão de profundidade. Objetos em plano próximo tem mais riqueza de detalhes e texturas aparentes do que objetos mais afastados, o que Block chama de "difusão de textura".



Figura 9: Diferenças de textura – retirada do livro “The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and digital media” de Bruce Block, pág. 35

Difusão de partículas no ar

Outra forma de se criar ilusão de profundidade se dá pela "difusão de partículas no ar" – fumaça, poeira, neblina, névoa, chuva, são exemplos. Isto altera detalhes, textura, diminui o contraste dos tons e muda a cor dos objetos em planos mais afastados do quadro. Quanto mais distante o plano, maior a alteração. A ilusão de profundidade neste caso se dá pela comparação de um objeto não afetado pelas partículas e outro afetado. O objeto não alterado, com mais riqueza de detalhes, textura, contraste e cores parece mais próximo e o outro, alterado, parece mais afastado.

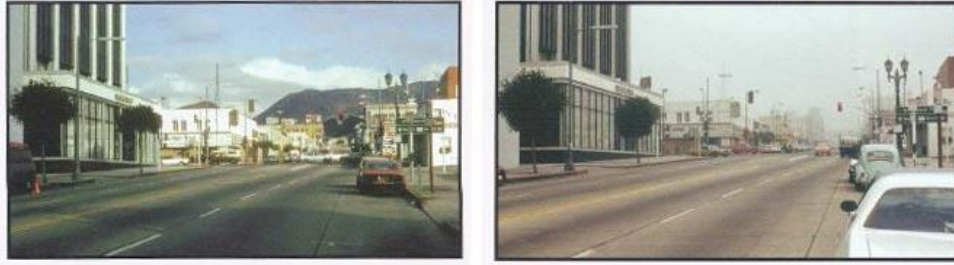


Figura 10: Difusão de partículas do ar – retiradas do livro “The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and digital media” de Bruce Block, págs. 35 e 36

Mudança de forma

A "mudança de forma" de um objeto, causado pelo movimento deste objeto ou pelo movimento da câmera, também pode ser percebido como sinal de profundidade ilusória.

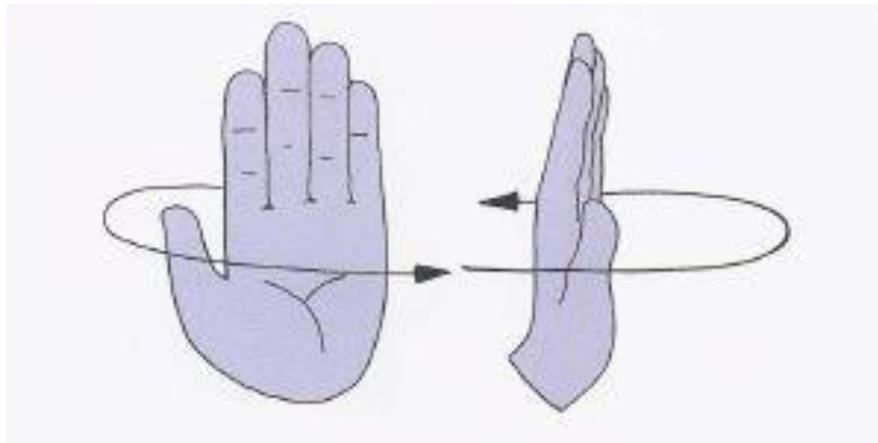


Figura 11: Mudança de forma – retirada do livro “The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and digital media” de Bruce Block, pág. 37

Tonalidade

A tonalidade (escala de cinza) dos objetos também causa ilusão de profundidade. Objetos de tons mais brilhantes produzem ilusão de estarem mais próximos que objetos menos brilhantes, ainda que sejam exatamente iguais e estejam em um mesmo plano paralelo em relação ao quadro.

Cores

As cores também influenciam na ilusão de profundidade. Objetos de cores mais quentes produzem ilusão de estarem mais próximos que objetos de cores mais frias, ainda que sejam exatamente iguais e estejam em um mesmo plano em relação ao quadro.

Posição relativa (baixo/cima)

A posição de objetos na parte de cima ou de baixo do quadro também afetam a distância aparente destes em relação ao quadro. Ainda que iguais em distância do quadro e em tamanho, o objeto posicionado na parte de cima do quadro aparenta mais afastado em relação ao posicionado na parte de baixo. Block afirma ainda que quando existe uma linha do horizonte delimitada no quadro, objetos posicionados próximos a esta, acima ou abaixo, parecem mais distantes do que aqueles posicionados mais afastados.

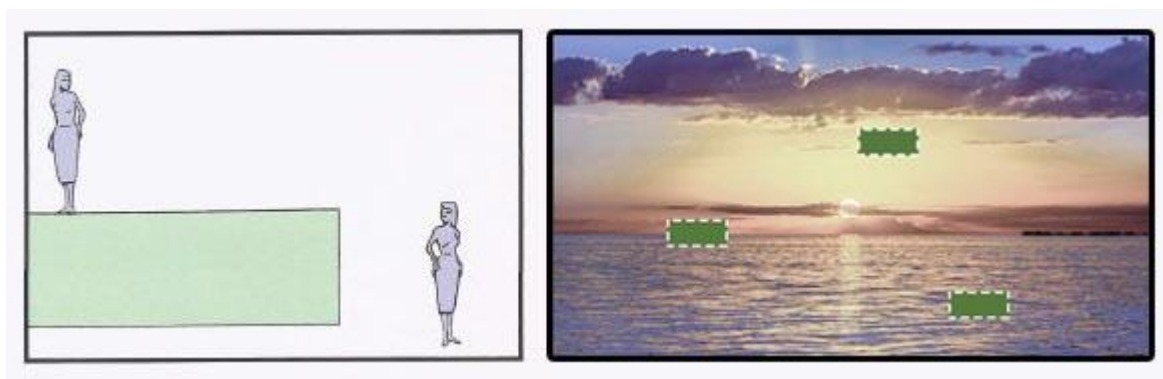


Figura 11: Posição relativa – figura da esquerda retirada do livro “The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and digital media” de Bruce Block, pág. 41

Sobreposição

A sobreposição de um objeto por outro também causa uma profundidade ilusória. A sobreposição cria profundidade, pois, para a sobreposição existir, um objeto deve estar mais próximo que o outro. A sobreposição deve ser combinada com outros sinais de profundidade, pois se trata de um sinal com força menor ao se criar profundidade ilusória.

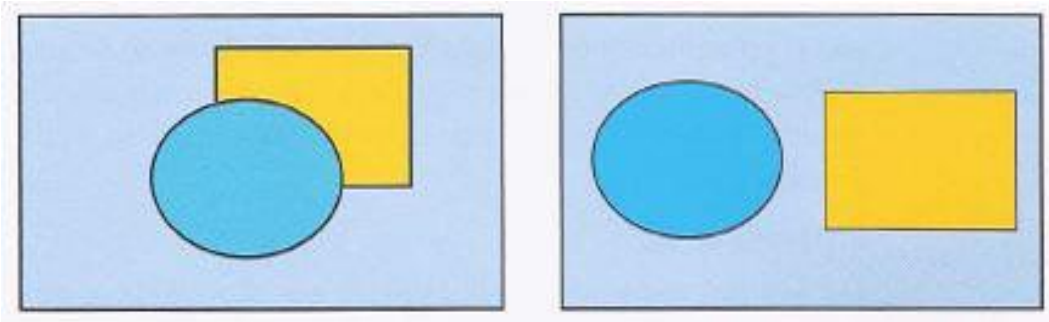


Figura 12: Sobreposição – retiradas do livro “The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and digital media” de Bruce Block, pág. 41

Foco

O foco também altera a sensação de distância. Objetos em planos afastados e fora de foco aparecem mais distantes, mas a falta de foco faz perder espaço profundo já que neutraliza outros sinais de profundidade. Um sinal de profundidade só é eficaz em foco.



Figura 13: Foco – retiradas do livro “The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and digital media” de Bruce Block, pág. 42

Para ser eficiente, o 3D estereoscópico, em voga no mercado cinematográfico atual, tem que obedecer aos sinais de profundidade. A relação do espectador com os sinais de profundidade é tão forte que a ausência destes compromete a ilusão de profundidade de campo.

3.2 ESPAÇO PLANO

Block diz que em oposição ao espaço profundo que confere tridimensionalidade à superfície plana da tela, o espaço plano não é uma ilusão. O espaço plano enfatiza a planaridade da tela. Como há sinais de profundidade, há "sinais de planaridade" ou "flat cues". Para criar o espaço plano deve-se eliminar os sinais de profundidade e substituí-los por sinais de planaridade.

Planos Frontais

Utilizar planos frontais, não longitudinais, sem perspectiva, linhas convergentes ou pontos de fuga, reforçam a planaridade do quadro ou tela.

Constância de tamanho

Colocar objetos de tamanho parecido em um mesmo plano frontal paralelo ao quadro também reforçam a planaridade da tela, o que Block chama de "constância de tamanho".

Movimento

Movimentos do objeto também podem reforçar a planaridade da tela, se trabalhados de forma paralela ao quadro, seja qual for o sentido.

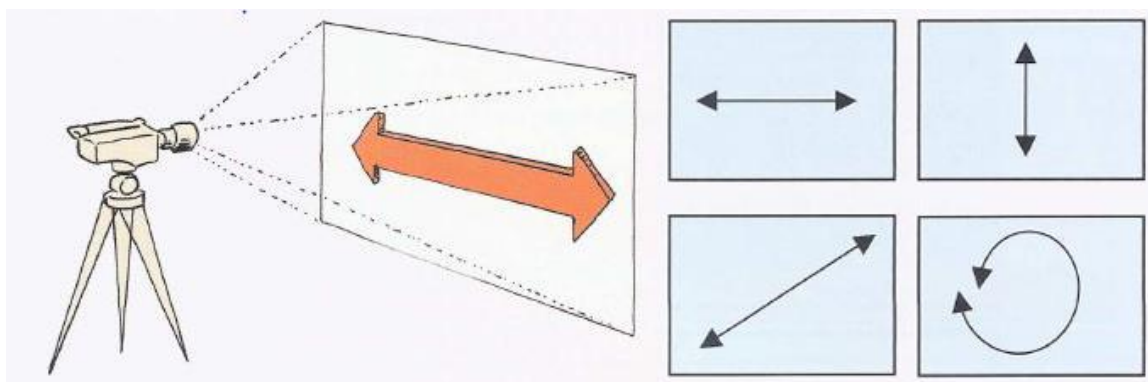


Figura 14: Movimento espaço plano – retiradas do livro “The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and digital media” de Bruce Block, pág. 45

Os movimentos de câmera que reforçam a planaridade da tela são aqueles que evitam movimento relativo entre os objetos da cena, que pode ser o caso dos movimentos de *pan*, *tilt* e *zoom*. No caso do *zoom*, ele se difere do *dolly* justamente pelo fato de não haver movimento relativo entre os objetos, o *zoom* apenas amplia os objetos proporcionalmente, como se estivessem todos em uma tela plana (o que de fato estão, de acordo com Block), não há ilusão de profundidade. O *zoom* aumenta a distância focal, isto diminui a profundidade de campo e desfoca áreas do frame. Quando um objeto perde foco ele se torna plano.

O espaço plano demanda que movimentos de câmera que criam profundidade de campo sejam evitados, mas existem exceções do uso que podem manter a planaridade do mesmo. Um objeto, se movimentando paralelamente a uma parede, ao ser filmado por uma câmera que também se movimenta no mesmo sentido do objeto, paralela a ambos, manterá a superfície frontal e a planaridade do quadro. Ou quando em uma cena filmada com uma teleobjetiva, o objeto caminha em direção à câmera, mas sua distância da câmera se mantém relativamente maior que a distância caminhada. Não haverá ganho de tamanho, detalhamento ou aumento na velocidade, ou seja, nenhum sinal de profundidade é acionado, e portanto é mantida a planaridade do quadro.

Textura

De acordo com Block, objetos com pouca textura parecem mais distantes e os ricos em textura parecem mais próximos. Se a intenção é obter um espaço plano, é necessário evitar esta diferença de texturas porque isto cria profundidade. Para enfatizar um espaço plano, todos os objetos devem ter alguma textura, homogeneizados ou com intensidades de textura similares. Evitar objetos muito texturizados em plano próximo ajuda a conferir planaridade do quadro.

Difusão de partículas no ar

A "difusão de partículas no ar", como exemplificado anteriormente, pode servir também para conferir planaridade ao quadro, uma vez que esta pode neutralizar os detalhes, texturas, cores e tonalidades de planos mais afastados, e isto achata o espaço. Os sinais de profundidade, ainda que existentes, deverão ter sido neutralizados neste caso.

Mudança de forma

Minimizar mudanças na forma dos objetos também ajuda a achatar o espaço, pois isto disfarça possíveis sinais de profundidade. Respeita a lógica inversa à demonstrada na imagem exemplo de como a mudança de forma ressalta a profundidade.

Tonalidade

No que diz respeito à tonalidade, Block reitera que objetos claros parecem mais próximos e mais escuros mais distantes. Por isso para diminuir a ilusão de profundidade dada por tais variações, o autor diz que a variação de tons deve se ater a um terço da escala tonal. A falta de contraste tonal reforça a planaridade da imagem.

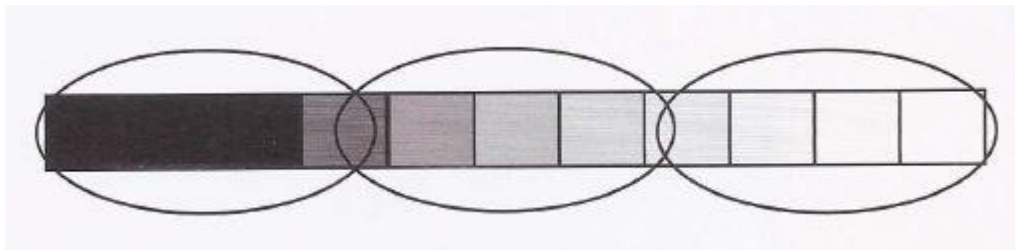


Figura 15: Tonalidade – retirada do livro “The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and digital media” de Bruce Block, pág. 50

Cores

A variação de cores quentes e frias deve ser reduzida para se obter um quadro mais plano, dado fato de cores quentes parecerem mais próximas e cores frias parecerem mais distantes. Deve-se usar ou somente cores quentes ou somente cores frias na composição de um quadro com espaço plano.

Posição relativa (baixo/cima)

Deve-se evitar colocar objetos em níveis diferentes acima ou abaixo relativamente. Todos os objetos no mesmo nível evita este sinal de profundidade.

Sobreposições

Diminuir ou neutralizar as sobreposições de um plano também ajudam a destacar a planaridade do quadro.

Foco

Quando um objeto está fora de foco ele se torna plano, não importa se está em primeiro plano, num plano médio ou afastado. O *blur*, ou desfoque, neutraliza os sinais de profundidade e cria uma limitação espacial.

Manipular sinais de profundidade

Alguns sinais de profundidade podem ser revertidos para se conferir planaridade ao quadro. Se o quadro é composto por objetos de tom claro em planos afastados e objetos de tons escuros em primeiro plano, os objetos afastados tendem a parecer mais próximos e os próximos a parecer afastados, isto achata o espaço. O mesmo raciocínio ocorre com cores quentes e cores frias, se são colocadas cores quentes em planos afastados e cores frias em planos próximos. Objetos ricos textura usados em planos afastados tendem a parecer mais próximos, o que também achata o espaço. E por fim a diferença de tamanho: objetos grandes, por parecerem mais próximos em relação a objetos pequenos, se colocados em planos afastados, também podem criar a ilusão de estarem mais próximos, achatando também o espaço.

3.3 ESPAÇO LIMITADO

Block explica que espaço limitado é uma combinação específica de sinais de profundidade e sinais de planaridade. São usados quase todos os sinais de

profundidade, a exceção são planos longitudinais e objetos que se movimentem perpendicularmente ao quadro. Os objetos devem preferencialmente se mover paralelamente a superfície da tela. Convergência e perspectiva, que são os sinais mais importante de profundidade, não são usados. Planos longitudinais são associados à profundidade de campo e devem ser substituídos por planos frontais. Estes planos frontais devem ser dois ou três, mais planos que isto se tornaria difícil separá-los visualmente.



Figura 16: Espaço limitado – retiradas do livro “The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and digital media” de Bruce Block, pág. 53

O espaço limitado requer separação física e visual. Dois objetos podem estar separados fisicamente em diferentes planos frontais, mas parecerem juntos quando vistos através da câmera. Para que haja a separação visual é preciso que haja sinais de profundidade em quadro, como os exemplificados anteriormente, caso contrário a imagem se torna plana.

3.4 ESPAÇO AMBÍGUO

De acordo com Block, o espaço ambíguo ocorre quando o espectador não consegue entender o tamanho e as relações espaciais dos objetos no quadro. Às vezes os sinais de tamanho e espaço são duvidosos, confusos e desorientadores, e isto é o que constrói um espaço ambíguo, pela combinação de sinais de profundidade de campo e de espaço plano. Seguem ferramentas para se produzir espaço ambíguo:

Falta de movimento: objetos devem se mover para serem reconhecidos.

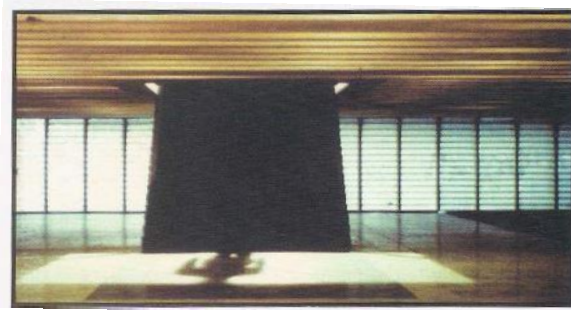


Figura 17: Falta de Movimento – retirada do livro “The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and digital media” de Bruce Block, pág. 56

Objetos de tamanho e forma desconhecidos: relações de tamanho de objetos desconhecidos podem criar confusão espacial.



Figura 18: Objetos de tamanho e forma desconhecidos – retirada do livro “The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and digital media” de Bruce Block, pág. 56

Padrões tonais e de textura: o espaço pode se tornar impossível de definir se os sinais de profundidade ou planaridade estão disfarçados.

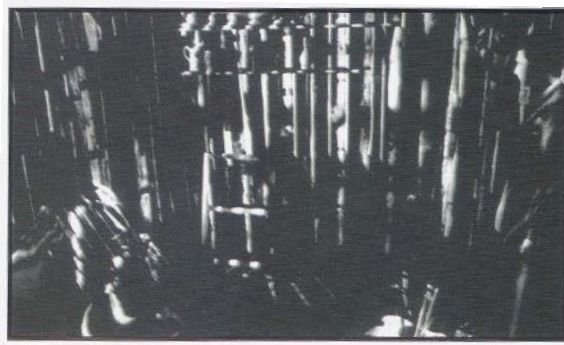


Figura 19: Padrões tonais e de textura – retirada do livro “The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and digital media” de Bruce Block, pág. 56

Espelhos e reflexos: Imagens múltiplas podem desorientar o espectador, dificultando a localização dos objetos no espaço.



Figura 20: Espelhos e reflexos – retirada do livro “The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and digital media” de Bruce Block, pág. 57

Ângulos de câmera desorientadores: podem disfarçar o verdadeiro espaço do quadro.



Figura 21: Ângulos de câmera desorientadores – retirada do livro “The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and digital media” de Bruce Block, pág. 57

Block afirma que espaços ambíguos são difíceis de manter. Assim que um objeto de tamanho conhecido entra em quadro o espectador começa a reconhecer o espaço.

3.5 O CONTROLE DO ESPAÇO

Da esquerda para direita, segue um resumo visual dos quatro tipos de espaço segundo Block, espaço profundo, espaço plano, espaço limitado e espaço ambíguo:

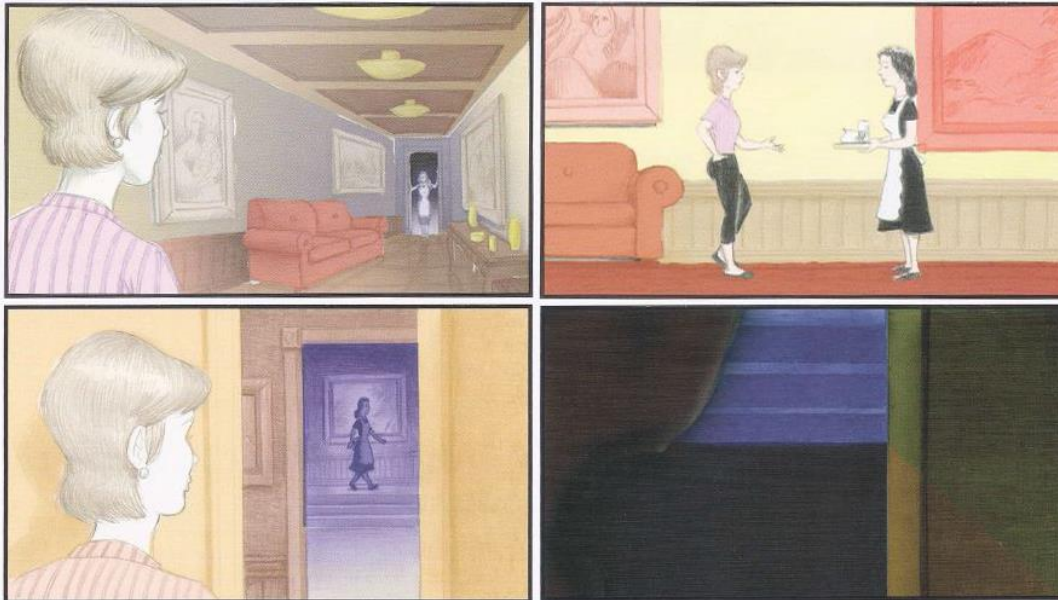


Figura 22: Tipos de espaço – retiradas do livro “The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and digital media” de Bruce Block, págs. 58 e 59

Em resumo, tomando espaço profundo e espaço plano como dois extremos, os principais recursos para criar um versus o outro são, respectivamente: valorizar planos longitudinais versus eliminar a perspectiva; situar objetos e ações perpendicularmente versus paralelamente ao plano; valorizar movimentos de câmera versus eliminar o movimento relativo; enfatizar versus reduzir a separação tonal cromática; utilizar grande angulares versus utilizar tele objetivas; ressaltar versus desfocar o fundo do plano.

3.6 O ENQUADRAMENTO: ESPAÇO NO FRAME

Divisões da superfície

Existem vários meios de se dividir o quadro ou o frame, dos quais Block cita: ao meio, em três, em grid, um quadrado no retângulo, e a proporção áurea¹.

¹ Proporção ou razão áurea é uma relação matemática estabelecida entre dois segmentos ou duas medidas, de valor numérico aproximado de 1,618. Encontrada amplamente na natureza e muito utilizada em várias expressões e correntes na história da arte.

As maneiras de se dividir o quadro podem ajudar a contar a história. De acordo com o contexto e forma como são usadas, as divisões podem enfatizar diferenças entre pessoas e objetos, podem direcionar o olhar para áreas específicas do quadro, podem alterar momentaneamente o aspecto (ratio) fixo do quadro, comunicar informações sobre de um personagem ou sobre a história em si. Sugerir uma separação emocional entre personagens, uma sensação de aprisionamento, ou ainda dar ênfase na emoção de um personagem, podem ser exemplos de motivos para a divisão do frame, como seguem:



Figura 22: Divisões da superfície – retiradas do livro “The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and digital media” de Bruce Block, págs. 72, 73 e 74.

Espaço fechado e espaço aberto

Block afirma que os quadros existem dentro do frame, e não fora dele. As linhas do frame são tão fortes que delimitam visualmente o espaço do quadro. Block diz que espaço aberto acontece quando o quadro parece expandir os limites destas linhas, quando algo é tão forte visualmente que apaga temporariamente estas linhas e cria uma sensação de espaço para fora do frame. Este espaço aberto pode ser alcançado com ajuda de uma tela grande, por movimento intenso dos objetos e pela diminuição de linhas estacionárias, que reforçam a sensação de espaço fechado.

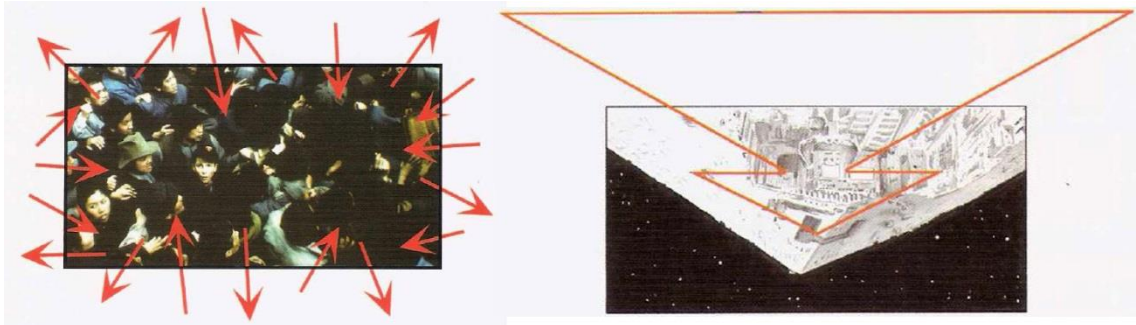


Figura 23: Espaço fechado e espaço aberto – retiradas do livro “The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and digital media” de Bruce Block, págs. 77 e 78

Contraste e afinidade

Os vários aspectos de espaço visual podem ser relacionados aos princípios de contraste e afinidade, princípios que podem ocorrer dentro do plano, de um plano para outro ou de uma sequência para outra. O uso dos recursos de construção do espaço visual devem ser usados e combinados da maneira que melhor atenderem às necessidades da história que se quer contar e à linguagem visual que se pretende construir.

Block afirma que os quatro principais tipos de espaço – profundo, plano, limitado e ambíguo – geralmente correspondem aos recursos visuais apresentados, mas que estes são escolhas que podem ser manipuladas para que cada profissional crie suas próprias regras para construção do espaço de sua história, que não necessariamente se classificará inteiramente em uma das categorias principais.



Figura 24: Espaço fechado e espaço aberto – retiradas do livro “The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and digital media” de Bruce Block, pág. 82

Apresentada a perspectiva de Bruce Block sobre espaço, sua divisão em subcomponentes, e a maneira como o autor entende seus recursos e

possibilidades criativas, seguem-se suas reflexões de como utilizar estas informações a favor da construção do espaço visual.

4. ORGANIZAÇÃO E CONSTRUÇÃO DO ESPAÇO VISUAL

4.1 A ESTRUTURA VISUAL E A NARRATIVA

Bruce Block não se aprofunda em questões sobre narratologia, mas comenta que a organização da estrutura visual do filme estabelece link direto com a estrutura narrativa básica – exposição, conflito (e clímax) e resolução – e que cada etapa dessa construção visual deve respeitar as necessidades e particularidades da construção narrativa.

Sobre a exposição visual, o autor diz que é quando pode-se definir a base da estrutura visual pretendida com os componentes visuais básicos, dos quais destacamos aqui o espaço, e que qualquer articulação destes pode ser associado a qualquer emoção, situação, estado de ânimo ou características dos personagens. O autor propõe portando que os significados associados aos componentes visuais devem ser estabelecidos na exposição assim como são estabelecidas as demais características dos personagens, situações e lugares de qualquer história. Cria-se uma didática. Estas regras, criadas a partir dos variados recursos abordados no capítulo anterior, e apresentadas na exposição, são o fio condutor para todos os envolvidos na construção visual do projeto, o que conferirá sua unidade, estilo e – através da articulação de contrastes e afinidades – a consolidação da estrutura visual ali pretendida.

A partir da exposição, assim como na estrutura narrativa, avança-se para a apresentação do ou dos conflitos e sua evolução ao clímax em termos visuais. Block defende o uso do princípio ‘contraste e afinidade’ como ferramenta para construir intensidade e levar ao que chama de “clímax visual”, na medida já citada que quanto mais contraste maior intensidade visual é alcançada, e quanto mais afinidade, menor. Recurso que, em paralelo com a estrutura narrativa e de acordo com as intenções dos realizadores, pode ser inserido em um plano, usado de um plano a outro ou de uma sequência a outra.

Seguindo a lógica, o autor afirma que na resolução visual costuma-se procurar diminuir a intensidade da história, e por isso costuma-se utilizar mais de afinidade que de contraste para o fechamento do filme.

Pensando graficamente as possíveis variações do espaço durante a passagem de tempo do filme, e tomando como extremos os subcomponentes “espaço profundo” e “espaço plano” em uma estrutura de espaço visual, podem ser percebidos três tipos básicos de evolução (aplicáveis a todos os componentes visuais): uma constante, uma gradação ou uma oscilação – relação de contraste e afinidade – como mostram os gráficos abaixo.

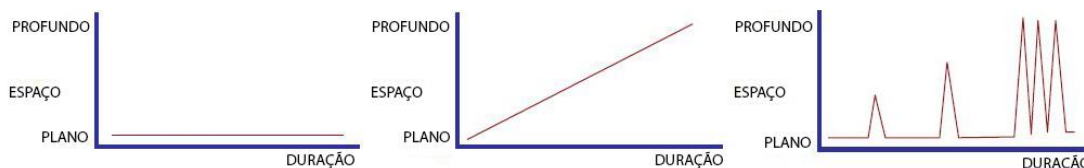


Figura 1: Constante, progressão, contraste e afinidade – retiradas do livro “The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and digital media” de Bruce Block, pág. 237, 238 e 239.

Block afirma que qualquer mudança na imagem deve vir da mão da estrutura narrativa e usa exemplos de histórias que podem demandar cada um destes tipos de evolução do espaço. Na ordem das possibilidades apresentadas, seguem exemplos que ilustram este raciocínio: uma história sobre um prisioneiro condenado ao corredor da morte pode utilizar-se somente de espaços planos para intensificar a sensação de clausura do personagem até a execução de sua pena; já uma história de amor em que os protagonistas se transformam no evoluir da história pode ser bem representada por uma mudança gradual entre espaço plano e profundo; por sua vez um filme de suspense em que um assassino está em série vem cometendo crimes pode alterar entre os tipos de espaço somente quando acontecem os ataques, o que trará contraste e por isso maior intensidade a tais momentos no filme.

O autor atenta para a importância de ser feito um contraponto entre os gráficos de evolução dos componentes visuais, neste caso o espaço, e um gráfico de evolução narrativa, que exponha a variação da intensidade da história pela

duração do filme, uma vez que este deverá servir como guia para a construção dos aspectos visuais por apresentar as variantes que irão nortear tal construção. Block sugere os gráficos como ferramentas facilitadoras para a visualização da construção visual, seja da trama completa, de uma sequência ou de um único plano.

4.2 DELIMITAÇÃO DO PONTO DE VISTA

Block afirma que encontrar o ponto de vista incorporado em uma história é o primeiro passo para a criação de uma estrutura visual. Ele usa como exemplo da variedade de possibilidades de um texto as peças de Shakespeare que foram apresentadas durante os últimos séculos com uma ampla gama de pontos de vista, todas derivadas de diferentes interpretações do mesmo texto. No entanto a maioria das histórias possui um ponto de vista mais específico, implícito, que um bom ator, diretor, diretor de fotografia, ou designer de produção podem usar como base para as suas escolhas visuais. Mas às vezes o ponto de vista da história pode não ser claro, e neste caso os setores responsáveis pela imagem precisam definir um ponto de vista, porque uma estrutura visual, espacial ou relativa a outro componente, não pode ser encontrada sem um. Este deve definir como o público deverá se sentir emocionalmente sobre a história e os personagens.

4.3 COMO FAZER ESCOLHAS VISUAIS

Block descreve quatro possíveis maneiras de se escolher quais são as características visuais adequadas a cada história, o que no caso desta pesquisa se traduzirá como os possíveis métodos para a construção espacial de um filme: instintivo, arbitrário, de pesquisa ou analítico.

Como o próprio nome sugere, o método instintivo se manifesta pela confiança dos realizadores em seus instintos para as escolhas visuais, que podem trazer resultados muito bem sucedidos, pela provável experiência e repertório visual de cada profissional, mas que Block ressalva ser um método que

deve ser usado com cautela. Este pode acabar se valendo de ideias pasteurizadas ou talvez se apresentar como um ótimo conceito, porém levar a um péssimo resultado visual. Para evitá-lo o autor recomenda solidificar os conhecimentos sobre o componente visual em questão para que, combinados ao instinto, produzam resultados mais eficientes.

O método arbitrário pode ser um bom começo para os que, apesar dos conhecimentos sobre estrutura visual, não conseguem eleger quais as escolhas mais adequadas a um projeto. Block afirma que uma escolha sempre deve ser feita, ainda que arbitrariamente, para que a partir de sua experimentação se defina se atenderá ou não às necessidades do projeto, e para dar a chance de que a escolha certa possa se revelar neste processo. O autor atenta para a armadilha de não ser definido um caminho e de deixar o acaso falar visualmente, e como isto pode trazer um resultado diverso ao pretendido. Isto porque apesar de não haver consciência sobre princípios como os de contraste e afinidade, que determinadas escolhas podem trazer, estes estarão necessariamente presentes e impactando visualmente o filme.

Por sua vez, o método pesquisado sugere que os realizadores se valham da busca de referências variadas para fundamentar as escolhas visuais. Block sugere que a partir da leitura dos textos ou roteiro se estabeleça um ponto de vista, e partindo deste se vá para busca de usos do componente visual em questão que se mostrem adequados em outros trabalhos, que apresentem possíveis afinidades, encontrar aqueles que possam dialogar com o produto audiovisual que se pretende construir. O autor ressalta que referências podem ser encontradas em todas as artes visuais, livros e outras expressões audiovisuais, para os quais recomenda leitura aprofundada e crítica sobre adequação de suas ideias e conceitos às pretensões do projeto. Além disso sugere a importância de buscar trabalhar com profissionais que se alinhem e possam contribuir com o processo de descobertas e possibilidades visuais do filme.

Já o método analítico partirá da busca pelo ponto de vista fornecido pelo texto, a análise do ponto de vista do autor. A maneira que Block sugere para tal

é partir do impacto emocional e visual trazido pela simples leitura do texto, apreender quais as sensações e imagens são provocadas, como são construídas, se são claras e bem definidas, ou ambíguas e misteriosas, enfim, extrair do roteiro quais os índices visuais que já existem para que possam ser decodificados em possíveis usos dos subcomponentes do espaço por exemplo, ou de qualquer outro componente visual.

Estes diferentes modos de elaborar escolhas visuais são difíceis de serem apreendidos depois do filme pronto, a não ser que sejam analisados em paralelo algum material extra em que os realizadores falem sobre o processo criativo do projeto em questão. Mas para além da possível curiosidade sobre o processo escolhido em um filme, sua simples exposição produz um rico panorama para o entendimento de como podem se estruturar as escolhas visuais, sobre a importância destas serem conscientes, além dos seus possíveis impactos tanto sobre o processo criativo quanto sobre o resultado visual. Justificam por fim a organização proposta pelo autor.

Apresentados os possíveis caminhos, Block sintetiza que sejam feitas as seguintes perguntas para facilitar a determinação do ou dos caminhos visuais a serem seguidos: “Qual é a história? Qual seu ponto de vista? Em que tempo e lugar ela se passa?” (BLOCK, B. 2008 pág.257)

Estas questões serão ponto de partida para se construir um paralelo entre os conceitos e metodologias sobre construção visual, da qual recorta-se aqui a construção do espaço visual, propostos por Bruce Block, e as características que podem ser percebidas em certas escolhas da construção espacial do filme “Que Horas Ela Volta”, buscando ressaltar aplicabilidades e concordâncias entre os dois.

Como o foco desta análise é a construção visual do espaço em função da narrativa, não serão contempladas questões sobre a estrutura narrativa do filme em sua completude, nem se buscará ressaltar cada fase dessa estrutura. Também não se ocupará de supor quais caminhos ou métodos a equipe utilizou para fazer suas escolhas. Este capítulo pretende problematizar o entendimento e aplicabilidade das ferramentas apresentadas por Block.

A análise a seguir se sustentará sobre e entre determinados planos, sequências e momentos do filme em que os aspectos da organização e construção do espaço visual, propostos pelo autor, se destacaram, e puderam produzir o que chamei inicialmente de “consistência visual”. Para isso buscará elucidar possíveis diálogos entre estes aspectos e a narrativa, como estes ajudaram na compreensão ou ênfase de emoções, situações, relações e as dinâmicas, que podem permear cada escolha visual.

5. O ESPAÇO VISUAL DE “QUE HORAS ELA VOLTA?”

5.1 A METÁFORA ESPACIAL QUE RESIDE NO CONFLITO DO FILME

“Qual é a história? Qual seu ponto de vista? Em que tempo e lugar ela se passa?”

Que horas ela volta tem como protagonistas três mulheres em conflito de perspectivas sobre seus lugares no mundo, retratados no microcosmo da casa de uma família de classe alta do Brasil atual. Val, vinda do nordeste, é empregada doméstica e vive na casa de sua patroa Bárbara, em São Paulo. Quando veio, Val deixou sua filha Jéssica, que foi criada por uma amiga em sua terra natal. Dez anos se passaram sem que Val retornasse para ver sua filha, e três sem que nem se falassem. Até que Jéssica liga para mãe com a intenção de ir para São Paulo fazer vestibular e ficar com ela, sem saber que a mãe vive na casa dos patrões.

Bárbara é uma mulher de classe alta, que trabalha com moda, e não conseguiu estabelecer laços afetivos mais profundos com seu filho Fabinho, que também vai fazer vestibular e tem a idade de Jéssica. Com indícios da ausência emocional da mãe, ele encontrou em Val sua referência materna, e Val depositou nele o afeto que não pôde oferecer à filha. Bárbara é casada com Carlos (José Carlos), que se apresenta como artista, mas é um personagem decadente e com baixa autoestima, distanciado, e que juntamente com o filho Fabinho, compõe o time frágil dos personagens masculinos da história. Para Bárbara existe uma diferenciação entre ela e Val que justifica uma postura indiferente. Em dez anos que Val trabalhou na casa, Bárbara ainda não sabia que o nome de sua filha é Jéssica. Os diálogos que as duas travam no filme são sempre filtrados por Bárbara para tratarem do funcional, o que explica a desinformação e ressalta distanciamento imposto por este corte sutil, naturalizado na relação das duas, apesar de guardar uma violência implícita.

Jéssica por sua vez chega a São Paulo com a ideia de que irá para casa da mãe, e se incomoda com o fato de ter que se hospedar na casa dos patrões dela. Desde ali a personagem já demonstra desaprovação pelo fato de a mãe

morar em um quarto dos fundos. Isto gera em Val um incômodo que parecia seguir adormecido, e inaugura a postura contrária da filha à condição da mãe.

Antes da chegada de Jéssica, os perímetros da casa estão bem estabelecidos quanto ao lugar ocupado por Val. Ela é a empregada de longa data, que guarda uma condição de proximidade pelos anos de trabalho e pela participação na criação de Fabinho, mas ainda assim fortemente delimitada pela sua condição servil e subalterna. Como define Bárbara no filme: “é quase da família”. O “quase” não é por acaso, ele delimita bem que ali reside acima de tudo o contrato implícito que desenha os limites desta relação.

Especialmente, este limite é “da porta da cozinha para lá”, limite que Bárbara verbalizou somente quando foi forçado repetidamente pela forte presença de Jéssica, que apesar de reconhecê-lo nas posturas restritivas adotadas por sua mãe, não o naturalizava. Jéssica desde o primeiro momento se colocou de igual para igual com os donos da casa, que ficaram surpresos com sua desenvoltura e aparente cultura, contrastando com o filho infantilizado deles. Ali se inaugura a invasão desavisada de Jéssica no espaço da casa, que de imediato quebra a expectativa de uma possível reprodução da figura da mãe e sua resignação. Conquista no patrão de sua mãe, Carlos, um respaldo perigoso, que se revela como interesse aprofundado deste com relação a ela, que impacta ainda mais essa “invasão”. Esta abertura da parte dele foi o que a permitiu se instalar no quarto de hóspedes bem frente ao quarto dos patrões, muito além do limite previamente compactuado ou previsto pelo “entendimento” entre Bárbara e sua mãe.

Eis o conflito triangular do filme: o espaço de Bárbara passou a ser invadido pelo espaço ampliado de Jéssica, e o de Val a ser forçosamente ampliado pela perspectiva da filha.

5.2 O ESPAÇO VISUAL DO FILME E AS TEORIAS DE BLOCK

As respostas às perguntas que Bruce Block sugere como ponto de partida para a construção visual já se encontram delimitadas anteriormente. A partir daqui o objetivo é apontar destaques de como algumas destas questões estão visualmente presentes no espaço do filme, como elas servem à sua “consistência visual”. Para facilitar a análise, será utilizado também o termo “quadro” com sentido de enquadramento, para se referir ao conjunto de escolhas visuais delimitados pelos limites da tela ou frame, em parte ou na totalidade da duração do plano.

A casa

A casa é o principal cenário, onde os personagens vivenciam o conflito e é também seu motor. Um aspecto muito curioso deste espaço é que ele é mostrado predominantemente de maneira fragmentada. Os planos são em sua maioria frontais e construídos por câmeras paradas e algumas panorâmicas. Uma diferença muito presente no filme é a da construção do que se sugere entender como território dos patrões e território dos empregados, sobre os quais haverá mais reflexão à frente. O primeiro geralmente apresentado com mais características de espaço profundo e o segundo majoritariamente entre limitado e plano, reforçando uma ideia de restrição. Mas apesar de predominarem estes aspectos na construção do espaço, estas características se apresentam de maneira mais ou menos intensa em determinados momentos, alguns dos quais serão analisados mais adiante.

A escolha por construir em fragmentos a maioria dos planos da casa pode dificultar o processo de se construir uma visão global do lugar, a uma primeira vista pelo menos. Não existe nem um plano geral externo para ajudar a entender o desenho da casa. A soma destes fragmentos pode gerar alguns estranhamentos, que podem aludir às divergências que esse espaço causa entre as protagonistas. Em especial, é difícil fazer uma conexão entre o corredor que abriga as suítes dos patrões e do filho, além do quarto de hóspedes ocupado por

Jéssica, e a área de convivência da casa. O acesso a este corredor é por uma escada que segue para baixo, mas a sacada do quarto dos patrões é mostrada em um nível acima da piscina e demais cômodos quando Jéssica entra nela, assim como é sugerida a janela de Jéssica quando a mãe resolve espiar.

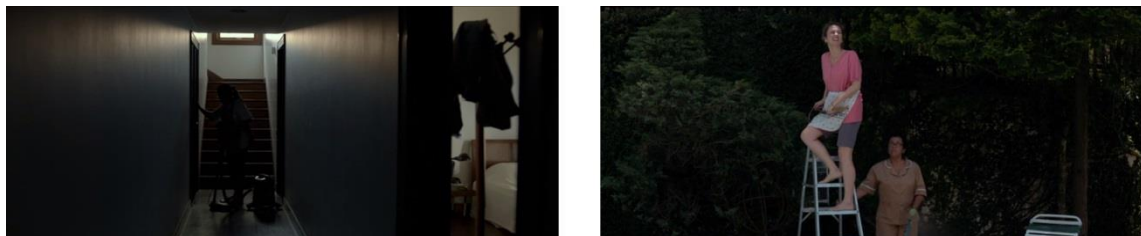


Figura 1: A casa – frames extraídos do filme “Que Horas Ela Volta”

Isto poderia passar como uma falha de continuidade, mas o acesso a este corredor é por vezes reiterado durante o filme, sendo acessado de maneira descendente. Esta desorientação que toca a localização deste espaço, o acesso ao mais íntimo da casa, carrega uma carga simbólica se remetido aos deslocamentos afetivos sofridos pelos personagens.

A piscina: território dos patrões

A piscina é um dos principais ícones do que se apresenta como território dos patrões na casa, talvez por ser um signo de status social. O espaço da piscina, assim como o restante que representa este território, é majoritariamente construído evidenciando sinais de profundidade, os quais variam em cada situação apresentada. Este espaço, mostrado por quadros diversos, é bastante recorrente no filme, aparecendo em momentos de maior e menor importância para a história, dos quais destaco três para análise.

A piscina está nos primeiros planos do filme, espaço da relação entre Val e Fabinho, mediante as ausências pontuadas de Jéssica e Bárbara. Este quadro suscita uma análise interessante, já que carrega características que Block atribui a diferentes tipos de espaço. Nele existe uma codificação particular, que atende à atmosfera da cena. Nota-se que há poucas linhas que direcionariam uma perspectiva, mas se destacam outros sinais de profundidade, como a variação de

tamanho de objetos conhecidos – a cadeira que aparece maior em um plano mais próximo que as do fundo, e os próprios personagens que aparecem maiores e menores, o que sugere profundidade. Também é possível citar a sobreposição de objetos, apesar de sua menor influência visual para sugerir profundidade. Mas apesar dos sinais de profundidade, chama atenção o verde que fica ao fundo, que forma uma parede com textura quase uniformizada, sinal de planaridade que confere certa delimitação ao espaço, intimidade. Apesar de ser um espaço amplo, conseguiu-se construir um espaço mais restrito e acolhedor, que ambienta bem a cena de afeto entre Val e a Fabinho.



Figura 2: A piscina (abertura) – frames extraídos do filme “Que Horas Ela Volta”

E um dos momentos de maior agravamento do conflito acontece por causa da “invasão” de Jéssica neste espaço, quando é puxada para dentro por Fabinho e seu amigo Cabelo. Nesta sequência destaca-se uma variedade grande de planos, e por isso de enquadramentos, dada sua importância para a narrativa – um clímax em termos visuais. Como dito anteriormente, Block defende o uso do princípio “contraste e afinidade” como ferramenta para construir intensidade e levar ao que chama de “clímax visual”, na medida em que quanto mais contraste maior intensidade visual é alcançada. Desta profusão de diferentes enquadramentos, que destoa da maior parte do filme, dois momentos merecem destaque pelo contraste sugerido: os planos de passagem de Jéssica de fora para dentro da piscina. Ao fugir de Fabinho e seu amigo, o planos são mais abertos, em grande angular, valorizam linhas de uma perspectiva diagonal e por isso pode-se classificar como espaço profundo. Mas quando ela cai na piscina, o espaço se restringe radicalmente ao interior da piscina, na perspectiva de uma teleobjetiva, uma sucessiva de planos com quadros com um espaço visualmente marcado

apenas pelo limite da borda da piscina e fundo desfocado, nenhum sinal de profundidade preponderante, portanto plano. Essa mudança ajuda a ressaltar visualmente pelo contraste a quebra do protocolo de proibição sobre a presença dela na piscina, que se torna grande agravante do conflito geral.

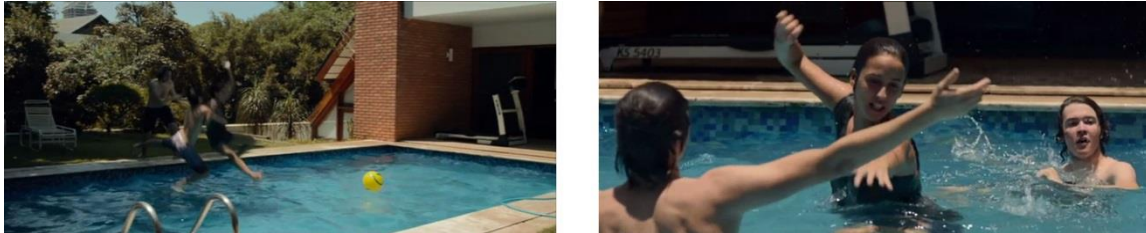


Figura 3: A piscina (Jéssica) – frames extraídos do filme “Que Horas Ela Volta”

Bem à frente na narrativa, após a prova do vestibular, enquanto Fabinho se mostra desapontado por não passar, Val recebe uma ligação de Jéssica informando que fez pontuação suficiente para ir para aproxima fase. Isso enche a personagem de orgulho e desperta um comportamento inesperado frente às posturas anteriores mostradas pela história. Ainda que sorrateiramente, à noite, Val entra na piscina, mesmo mais vazia, e liga para a filha de dentro dela, para contar da façanha e expressar seu orgulho pelo sucesso na prova. O plano que mostra todo o seu deslocamento pela beirada, sua descida até sua posição final para a ligação, possui uma construção espacial profunda, com perspectiva, deslocamento perpendicular da personagem, evidenciando um diálogo visual com a maioria dos planos com espaço profundo, característica mais presente no território dos padrões. Manter essa construção visual durante essa ação ajuda a evidenciar o aspecto transgressor que atitude da personagem adquire, já que Val está desfrutando do território dos padrões, como Jéssica se permitiu fazer.

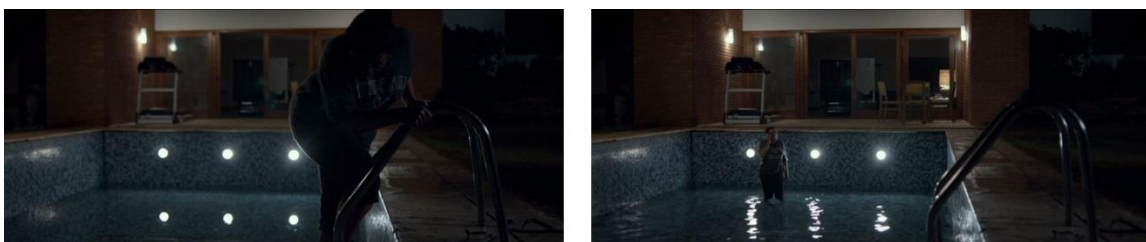


Figura 4: A piscina (Val) – frames extraídos do filme “Que Horas Ela Volta”

A exposição da fronteira entre territórios

O casal de patrões é apresentado exatamente da mesma maneira, com o mesmo enquadramento e espaço, um conjunto que é recorrente também em outros momentos do filme, e que por sua importância e carga simbólica para o filme vou batizar de “quadro fronteira”.



Figura 5: Apresentação dos patrões – frames extraídos do filme “Que Horas Ela Volta”

Esse quadro, nos parâmetros de organização de Block, carrega características de um espaço limitado. O sinal de profundidade que sobressai é o deslocamento perpendicular de Val e sua consequente alteração de tamanho em relação às constantes do quadro. No mais são planos frontais e sem pontos de fuga, com planos (aqui entendidos como níveis de distanciamento paralelos a câmera, para não se confundir com o significado predominante – intervalo entre cortes) bem definidos: em primeiro plano a geladeira, no meio a porta e ao fundo a sala de jantar. Esta delimitação do espaço é reforçada visualmente graças à divisão do vão da porta e à sugestão de distância que sugere o caminhar da personagem – os quais vão ao encontro da divisão de territórios que a ação da cena sugere.

A porta que divide a cozinha e a sala de jantar é a expressão espacial das fronteiras entre territórios destes personagens, uma metáfora muito forte no filme, a fronteira entre o universo de patrões e empregados, o qual Jéssica vem desconstruir, como colocado anteriormente. Em ambos os planos de apresentação, de Carlos e de Bárbara, Val está servindo alguma coisa a eles, cruzando esta fronteira da maneira funcional que lhe é atribuída. Ressalta uma

sensação de condicionamento, dos padrões, distanciados, recolhidos ao espaço privilegiado deles na casa. E também de Val, que só frequenta o lado que lhes cabe enquanto está cumprindo sua função, e por isso retorna de imediato para o lado da cozinha quando a função está terminada, ainda que esteja envolvida de alguma maneira com o que se passa por lá. A personagem se faz presente nas conversas, ainda que só ao escutar atrás da parede ou da porta, em situações que também se valem dessa limitação sugerida pelo “quadro fronteira”.



Figura 6: Val atrás da porta – frames extraídos do filme “Que Horas Ela Volta”

A contraposição visual no anúncio da chegada de Jéssica

Val tem dificuldades para dialogar com Bárbara algo para além do que é conveniente à patroa, a qual parece colocar o diálogo entre elas repetidamente em segundo plano na sua rotina. Isto é construído na primeira tentativa de Val de mencionar a vinda da filha, quando a patroa está em uma esteira à beira da piscina e corta a investida. Também percebido quando o diálogo finalmente acontece, quando Val tenta se aproximar através da entrega de um presente à patroa, mas ainda assim tem o diálogo entrecortado pela dispersão promovida por uma ligação, a ignorância de Bárbara sobre o nome de Jéssica, e uma linguagem corporal resistente da patroa.

Este plano em que se consuma a conversa começa em um quadro com considerável profundidade, mas faz uma panorâmica por um canto da sala e termina estabelecendo outro quadro, com um espaço que, apesar das indicações de profundidade construídas desde antes do movimento de câmera, restringe visualmente o universo da ação. Isto traz ênfase ao que vai acontecer ali, o anúncio da chegada de Jéssica à Bárbara. Mas o mais impactante visualmente é que este quadro divide visualmente o espaço em dois, pois apresenta uma linha

vertical ao meio, que coloca patroa e empregada uma em cada lado, em uma contraposição valorizada pelo contraste promovido pela iluminação diferente de cada lado do quadro. Como defende Block, a divisão ou delimitação do quadro é também um recurso de construção espacial que pode ajudar a contar a história, valorizando ou enfatizando aspectos da cena.



Figura 7: Jéssica vai chegar – frame extraído do filme “Que Horas Ela Volta”

Ainda que a notícia tenha sido recebida de maneira amigável por parte da patroa, esta contraposição visual ajuda a sugerir a divisão e distanciamento entre as duas, e até a adiantar o contraste que a estadia de Jéssica virá a ressaltar na relação destas. Até este momento tudo ainda é permeado pela cordialidade que a subserviência de Val permite sustentar, neste posto de “quase da família”.

O contraste entre os espaços e territórios

A sequência do aniversário de Bárbara ilustra bem o uso do recurso “contraste e afinidade” na construção espacial do filme, já que um contraste pode aumentar a intensidade visual e fortalecer a narrativa, como sugere Block. Nos primeiros planos da festa de aniversário de Bárbara, *travellings* em que Val percorre a área de convivência para servir os convidados, temos uma valorização da profundidade do espaço, principalmente pelo movimento de câmera escolhido e suas características, como defende Block. Esses primeiros planos da sequência usam sinais de profundidade como nenhum outro no filme, movimento relativo, variações de forma, objetos com texturas diferentes ou desfocados ao fundo, sobreposições e tantos outros descritos pelo autor. Este espaço é o território que

Val costuma circular no filme quando exercendo alguma função prática, que neste caso é servir os convidados da festa.

Ingênua, Val acredita que o elogio de Bárbara foi sincero sobre usar o presente que ela deu de aniversário, assim como o conselho de “usar em uma ocasião especial”. No momento que vemos Val preparar o conjunto de garrafa térmica e xícaras para servir os convidados da festa, o espectador é transportado para outro espaço da casa, sobre o qual o contrato implícito permite a Val alguma propriedade, a cozinha. Esta é mostrada na perspectiva do “quadro fronteira”, ainda que um pouco mais aberto, o que reafirma mais uma vez sua simbologia analisada anteriormente, com uma construção espacial que se opõe visualmente à da festa. A porta permanece fechada, sinal de que o cruzamento desta fronteira está especialmente restrito naquela ocasião. Val é forçada a entrar para cozinha de volta com o presente, já que Bárbara deixa claro sua inadequação àquele outro espaço.



Figura 8: A festa – frames extraídos do filme “Que Horas Ela Volta”

Esta pode ser vista como mais uma metáfora da separação de territórios emocionais e físicos, ali representada pela rispidez e indiferença de Bárbara com relação ao gesto de aproximação de Val, o que é intensificado visualmente pelo contraste entre os espaços em que se desenrola a ação. Já indica que para Bárbara, o controle sobre o território que identifica como seu é preponderante à saúde de sua relação com Val.

A nova fronteira definida por Jéssica

A chegada de Jéssica na casa promove impacto na casa, por sua forte presença e segurança, como bem define Fabinho. Ao ser levada por Val ao quarto

apertado na área de serviço da casa, Jéssica logo demonstra sua reprovação pelas condições que o ambiente ofereceria à sua demanda de ter um lugar para estudar.

Quando apresentada aos patrões, estes a recebem com cordialidade própria da consideração que têm por Val. Durante o diálogo de apresentação, os patrões questionam sobre sua motivação de ir a São Paulo e sobre o vestibular. Jéssica anuncia que pretende fazer arquitetura, que ela descreve como “ferramenta de transformação social”. O fato de ela querer ser arquiteta e a justificativa sócio-política são em si uma grande metáfora de sua inclinação a redesenhar os espaços e fronteiras da casa, e fornecem pistas sobre sua postura, perspectiva, e capacidade de contestar limites preestabelecidos.

Em seguida às apresentações, Jéssica é conduzida a conhecer os demais espaços da casa, conduzida por Carlos e Fabinho, sem Bárbara. Grande ênfase é dada a piscina, forte ícone do espaço dos patrões, e depois disso são apresentados os quartos. Ao conhecer o quarto de hóspedes, Jéssica se oferece para ocupá-lo, sem demonstrar constrangimento a respeito. Carlos consente frente a um constrangimento claramente demonstrado por Val, ao presenciar a situação, e em seguida demonstrado sutilmente por Bárbara, quando comunicada a respeito.

Para enfatizar o deslocamento da fronteira já mencionada, promovido por esta decisão, é mostrado um plano de Bárbara simplesmente cruzando o corredor, do quarto de hóspede para o seu quarto, bem em frente. Neste plano, são perceptíveis as linhas que sugerem uma perspectiva convergente para um ponto, mas aqui é utilizado um recurso visual que “compensa” esta profundidade sugerida pela perspectiva: a iluminação do fundo e o escurecimento das paredes. Como defendido por Block, objetos mais claros parecem estar mais próximos, enquanto mais escuros mais distantes. Por isso esta iluminação faz com que o fundo do corredor com a escada pareça mais próximo, e suaviza a proximidade das paredes, colocadas em penumbra, o que na soma encurta o corredor, torna o espaço mais plano visualmente.



Figura 9: Nova fronteira – frame extraído do filme “Que Horas Ela Volta”

Fazer deste espaço plano dá ênfase a uma possível sensação de achatamento do espaço, invasão, violação, sentida por Bárbara com relação à presença de Jéssica agora a poucos passos do seu território mais íntimo na casa. E a escolha do quadro ficar progressivamente mais fechado também corrobora com esta sensação de achatamento, pois saem de quadro progressivamente as linhas convergentes do espaço.

O conflito do sorvete e o “quadro fronteira”

Logo depois da chegada de Jéssica, Carlos visita a cozinha para pegar uma água, e lá estão ela, Val e Edna, outra empregada da casa. A entrada do patrão é apresentada pelo “quadro fronteira”, que pode sugerir o pouco pertencimento dele àquele ambiente, reforçado pela fala de Val: “o que o senhor quer aqui na minha geladeira?”.



Figura 10: A geladeira de Val – frame extraído do filme “Que Horas Ela Volta”

Jéssica fazia um desenho de sua mãe na cozinha, que é mostrado a Carlos. Ele elogia o desenho e convida a menina para conhecer seu Atelier. Lá Carlos mostra seus quadros e demonstra interesse crescente em Jéssica, ao

ponto de pedir permissão a Val para que ela almoçasse com ele. Val, desconcertada, consente.

O almoço em si já é motivo de profundo desconforto e desconfiança por parte de Val, que fica ouvindo a conversa dos dois atrás da porta junto com Edna. Neste momento a construção visual do espaço retoma o “quadro fronteira”, que apesar de ser um limite não reconhecido por Jéssica, manifesta-se presente nas condutas da mãe. Toda a simbologia que esta construção traz, como explicado anteriormente, serve para ressaltar como Val se mostra extremamente desconfortável com o fato de a filha frequentar o lado de lá, sentada à mesa junto com seu patrão.

Já este plano do “outro lado”, com Carlos e Jéssica, faz contraponto ao “quadro fronteira” por possuir espaço profundo, com uma construção visual que utiliza-se de perspectiva e fundo desfocado. O fato de serem planos colocados em sequência serve como outro exemplo do uso de contraste como ferramenta de intensificação visual, por meio da articulação entre “contraste e afinidade” na construção visual, proposta pela teoria de Block. Diferente da mãe Jéssica não tem pudores, e inclusive sugere que a mãe traga alguma sobremesa, ao que Carlos confere respaldo. Ele pede que Val sirva o sorvete nobre que tem na casa, o “sorvete de Fabinho” – um ícone do território dos patrões que é reiterado no filme.

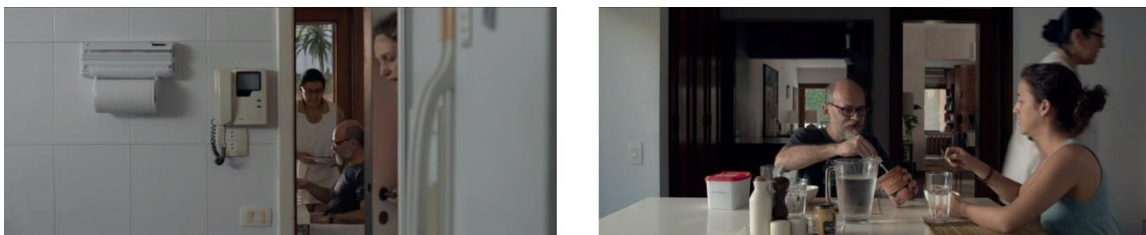


Figura 11: Almoço – frames extraídos do filme “Que Horas Ela Volta”

Pouco a frente no filme, em outra refeição, o “quadro fronteira” é retomado, mas dessa vez Jéssica e Carlos estão cada um de um lado da fronteira. Jéssica está sentada à mesa da cozinha e Carlos na sala de jantar. Quando Val vai servir a sobremesa, o “sorvete de Fabinho”, ela é interrompida por Jéssica,

que pede um pouco. Val nega o pedido da filha, estabelecendo sua visão sobre a postura e a diferenciação sobre o que lhes cabe disfrutar ou não na casa, reforçada pela construção espacial que as separa do território dos patrões: “é por educação” que os patrões oferecem participação no que é deles, ao que se deve sempre responder “não”.



Figura 12: Por educação – frames extraídos do filme “Que Horas Ela Volta”

Em um terceiro momento, quando o conflito já se encaminha para o ápice, novamente com a construção espacial do “quadro fronteira”, Jéssica está furtivamente comendo “o sorvete de Fabinho” quando Bárbara adentra a cozinha. A patroa faz questão de pontuar ironicamente sua desaprovação pela liberdade tomada por Jéssica de comer daquele sorvete. Apesar de a porta estar fechada, Bárbara cruza essa fronteira, cuja construção espacial já carrega uma simbologia construída pelas outras situações em que aparece. Novamente o “quadro fronteira” vem reiterar visualmente a divisão de territórios, aqui demarcada pela reação de Bárbara, o que corrobora para o entendimento da situação ali ambientada.



Figura 13: Sorvete acaba – frames extraídos do filme “Que Horas Ela Volta”

As linhas divisórias no espaço do assédio sexual

Carlos se mostra interessado por Jéssica desde o primeiro encontro. Mas o interesse ganha outro contorno quando Carlos tenta beijar Jéssica em um passeio ao Edifício Copam. Outro assédio acontece quando Jéssica retorna à casa depois de uma tentativa frustrada de ela e a mãe alugarem um lugar para as duas. Em ambas as cenas podem ser percebidos quadros com uma construção espacial predominantemente plana, e que por seu visual restritivo ajudam a conferir a ambos os momentos sua carga emocional, a ressaltar possíveis sensações que a personagem Jéssica pode ter tido ao ser surpreendida pelas investidas do patrão de sua mãe.



Figura 14: Assédio – frames extraídos do filme “Que Horas Ela Volta”

A relação entre Jéssica e Carlos evoluiu pelas afinidades e assuntos que compartilhavam e pela postura indiferente de Jéssica quanto uma posição que poderiam esperar dela na convivência na casa. Carlos cedia espaço e ela se apropriava, sem ressalvas, o que propiciou que ele projetasse um possível romance. Nestes planos destacados, também se pode notar a presença visual forte de linhas que fragmentam e emolduram este espaço, os personagens, e dialogam com o contexto.

No primeiro plano que apresenta o espaço onde acontecerá o primeiro assédio, vemos os dois personagens enquadrados pelas linhas da janela em que se debruçam. Percebemos o vão aberto da janela que os enquadra juntos da cintura para cima, mas da cintura para baixo há uma separação entre eles pela estrutura da janela. Neste contexto, os personagens ainda estão ligados pelas ideias e perspectivas, mas ainda assim distantes em qualquer aspecto sexual. No segundo assédio, já contextualizado pelo primeiro, a linha da geladeira e outras

linhas dos armários sugerem uma separação mais radical entre eles, um possível afastamento de Jéssica devido à situação anterior e a que se desenrolava. A seguir sugiro a comparação dos planos em questão, porém sem a presença das linhas mencionadas, para justificar como a presença dessas tem relevância visual na construção da cena.



Figura 15: Assédio sem linhas – frames editados a partir dos originais extraídos do filme “Que Horas Ela Volta”

O quarto de Val através da grade

O quarto em que Val dorme na casa fica junto à área de serviço, com acesso pela cozinha. Este trata-se do espaço íntimo da personagem no território dos empregados, subentendido pelo trato não verbal que permeia as condutas na casa antes da chegada de Jéssica. Quando Val recebe a ligação da filha em que ela anuncia sua ida para São Paulo, este ambiente é apresentado pela primeira vez, com fortes características de espaço plano, como falta de perspectiva e desfoque do fundo – pequena profundidade de campo. Além disso o espaço do plano em que a conversa se desenrola é visualmente marcado pela presença de uma grade, que fragmenta o quadro como um grid e enfatiza a personagem entre uma das divisões. O fato de Val estar atrás de uma grade evoca fortemente a perspectiva de Jéssica sobre a situação de limitações e privações a que a mãe se submete na casa.



Figura 16: Oi filha – frame extraído do filme “Que Horas Ela Volta”

Mas outro momento em que a grade exerce este forte papel de ícone simbólico é quando Jéssica decide sair da casa depois da conversa entre sua mãe e Bárbara: “da porta da cozinha pra lá”. Ressalta a emoção das personagens mostrados através dos fragmentos do espaço visual restritos pelas barras e pela delimitação da janela. Jéssica arruma suas malas enquanto sua mãe tenta dissuadi-la. Mas nesse momento a repulsa de Jéssica com relação à imposição de Bárbara sobre divisão territorial da casa é tão grave que ela resolve ir embora de vez, mesmo arriscando a prova que aconteceria no dia seguinte, motivação principal de sua ida a São Paulo.

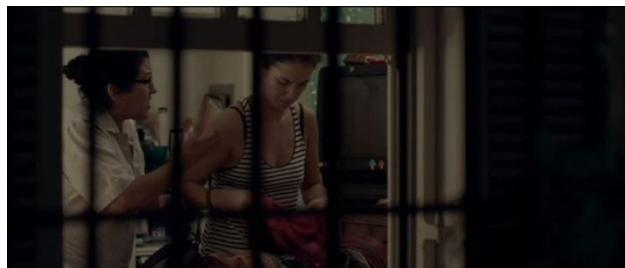


Figura 17: Desaforo – frames extraídos do filme “Que Horas Ela Volta”

Este é um dos o ápices do conflito territorial, enfatizado por um dos quadros com maior restrição espacial em todo o filme.

6. CONCLUSÃO

Como dito anteriormente, a construção visual de uma história é um aspecto muito intrigante do fazer cinematográfico, dada a variedade de escolhas e caminhos possíveis para se construir a estrutura visual de um filme. Nesta pesquisa foi sugerido que a "consistência visual" pode ser conseguida a partir de uma interação eficiente dos aspectos visuais, a partir do uso dos recursos ou possibilidades visuais de cada um dos componentes visuais, de maneira a usá-los como ferramenta narrativa, capaz de contribuir para a linguagem visual.

Em acordo com essa premissa, a pesquisa apresentou a teoria sobre componentes visuais de Bruce Block e se aprofundou no componente espaço. Foi feito um resgate teórico para delimitar o conceito de espaço sobre o qual Block estrutura suas teorias, a partir da contraposição dos conceitos de "espaço fílmico", de seu precursor teórico Vsevolod Pudovkin, e de "espaço diegético", desenvolvido por André Gardies. Desta contraposição chegou-se a um conceito de espaço que conjuga aspectos formais e semiológicos para sua construção, como percebido nas colocações do autor apresentadas no decorrer do texto. A partir disso foram apresentados os possíveis processos de classificação, manipulação e construção visual do componente espaço em um filme, além dos processos de escolha e construção de significados que permeiam tal processo.

Em suma, Block propõe que o fazer cinematográfico deve ser permeado por escolhas visuais conscientes, já que quaisquer que sejam estas, elas influenciarão diretamente no entendimento e na potência narrativa do filme a ser realizado. Suas teorias sobre componentes visuais, e sobre espaço visual especificamente, permitem e sugerem planejar ou analisar com mais clareza os elementos articuláveis nesta busca por parte dos realizadores do que ficou estabelecido como consistência visual.

Para aprofundar a questão, foi feita uma análise dos aspectos visuais do espaço no filme "Que horas ela volta?" à luz dos conceitos e sugestões apresentados por Block. A grande aceitação do filme por parte do público e da crítica podem atestar que o filme carrega uma eficiência narrativa singular. E

através da análise de alguns momentos determinantes da história do filme, destacou-se que foram estabelecidos significados associados aos componentes do espaço visual em paralelo às demais características dos personagens, situações e lugares da história. Criou-se uma didática visual na construção destes espaços, cujas regras definitivamente criaram um fio condutor para a construção do espaço visual do filme, e certamente impactaram na sua potência narrativa.

Pode-se afirmar, portanto, que as propostas de Bruce Block sobre construção e estruturação do espaço visual dialogam diretamente com o caminho ou lógica que permeiam as escolhas dos realizadores do filme “Que Horas Ela Volta?”. Isso permite a conclusão de que as teorias de Block sobre espaço visual são aplicáveis e pertinentes para nortear realizadores que buscam estabelecer um vínculo aprofundado entre a narrativa e as escolhas visuais em um filme. Porque propõe ferramentas que foram identificáveis para se estabelecer uma unidade consolidada entre os aspectos visuais e narrativos que fazem determinada história acontecer, que podem torná-la mais poderosa frente ao público, que podem consolidar sua “consistência visual”.

Esta pesquisa pode ser ampliada futuramente para uma pesquisa que fale também sobre os demais componentes visuais apresentados por Bruce Block, com a eleição de outros estudos de caso que possam dialogar com suas teorias. Pode também suscitar um estudo que faça um paralelo entre as concepções de Block e outras teorias contemporâneas sobre construção e estruturação do espaço visual. Pode ainda, a partir de outras perspectivas teóricas, elencar outras questões pertinentes à construção visual e narrativa do filme “Que horas Ela Volta?”.

BIBLIOGRAFIA

AUMONT, Jacques. *A imagem*. Campinas: Papirus, 1990.

_____. *As Teorias dos Cineastas*. Campinas: Papirus, 2004.

BLOCK, Bruce. *The visual story: creating the visual structure of film, TV and digital media*. Burlington: Focal Press, 2008.

GARDIES, André. *L' Espace au Cinéma*. Meridiens Klincksieck, Paris, 1993.

GOMES FILHO, João. *Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma*. São Paulo: Escrituras Editora, 2000.

PARENTE, André. "Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo" in *Estéticas do Digital: Cinema e Tecnologia*, PENAFRIA, Manuela & MARTINS, I.M., Livros Labcom, Portugal, 2007.

PUDOVKIN, Vsevolod. *Métodos de tratamento do material (montagem estrutural)*. In: *A Experiência do cinema: antologia*, XAVIER, Ismail (org.). Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

MÜNSTERBERG, Hugo. *A atenção*. In: *A Experiência do cinema: antologia*, XAVIER, Ismail (org.). Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

FILMOGRAFIA

“QUE HORAS ELA VOLTA” (2015, digital - Arri Alexa, 112 min, cor)

Uma produção Gullane Filmes, Africa Filmes, Globo Filmes

Produção: Fabiano Gullane, Débora Ivanov, Gabriel Lacerda e Anna Muylaert

Direção: Anna Muylaert

Roteiro: Anna Muylaert

Fotografia: Barbara Alvarez

Arte: Marcos Pedroso

Edição: Karen Harley

Trilha sonora: Vitor Araújo, Fábio Trummer

Elenco: Regina Casé, Camila Márdila, Karine Teles, Lourenço Mutarelli, Michel Joelsas