

**LUCAS TUNES BARBOSA**

**TENSÃO NARRATIVA E COMPOSIÇÃO VISUAL**

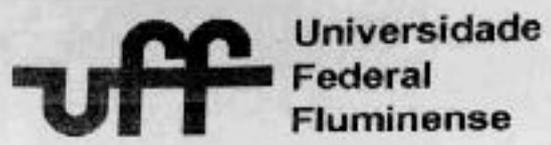
Uma aplicação da teoria de Rudolf Arnheim na criação de suspense em imagens em movimento

Trabalho de conclusão de curso, apresentado à Universidade Federal Fluminense, como parte das exigências para a obtenção do título de Graduação em Cinema e Audiovisual - Bacharelado.

Orientador: Prof. Dr. Maurício de Bragança

Niterói - RJ

2018



Universidade Federal Fluminense  
IACS - Instituto de Arte e Comunicação Social  
Departamento de Cinema e Vídeo

### PARECER DE PROJETO EXPERIMENTAL

Aluno: LUCAS TUNES BARBOSA  
Curso: CINEMA E AUDIOV. BACHAR. Matrícula: 113057019

**Título**  
TENÇÃO NARRATIVA E COMPOSIÇÃO VISUAL: UMA APLICAÇÃO DA TEORIA DE RUDOLF ARNHEIM NA CRIAÇÃO DE SUSPENSE EM IMAGENS EM MOVIMENTO

#### Banca Examinadora

Prof. Orientador  
MAURÍCIO DE BRAGANÇA  
INDIA MARA MARTINS  
FABIÁN NÚÑEZ

Data de Apresentação 09/07/2018

#### Parecer

A banca destaca o rigor teórico e analítico presente na monografia que percebe a imagem a partir de um diálogo intrínseco entre conteúdo e forma, aliando o interesse nos estudos de narrativa e os estudos de percepção. A pesquisa apresenta um recorte preciso e eficiente que recupera a teoria de Arnheim para o estudo da imagem cinematográfica.

Nota Final 10,0 (dez)

#### Assinaturas da Banca

Prof. Orientador  
Maurício de Bragança  
India Mara Martins  
Fabián Núñez

## AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente aos meus pais, Patrícia Aparecida Furtado Tunes e Cristiano Junqueira Barbosa, que sempre apoiaram todas as decisões que fiz na vida, sempre acreditaram no meu potencial e sempre me orientaram a tomar as rédeas de minha vida e perseguir meus sonhos. Sem essa confiança, eu nunca teria chegado onde estou agora. Cada conquista minha é também deles. Eu dedico este trabalho a eles.

Agradeço também ao meu orientador e amigo, Maurício de Bragança, que abraçou sem pestanejar a missão de me guiar pelos caminhos tortuosos da escrita e da pesquisa, e cujas observações atentas e precisas tornaram, sem exageros, este trabalho possível. Sua serenidade e ternura são objetos de minha profunda admiração e será sempre uma honra ter ao meu lado como mentor.

Agradeço a amiga Ely, cuja empatia e generosidade nunca deixam de me surpreender e inspirar. Se as grandes amizades são aquelas que despertam aquilo que há de melhor em nós, então espero poder chamá-la de grande amiga sempre.

Agradeço a India, a Fabian, e a todos os bons professores que tive, dentro e fora da UFF, por sempre estimular minha curiosidade e inteligência, me provocando a nunca me dar por satisfeito e me mostrando que sempre existe mais o que aprender. Cada lição passada foi muito valiosa, e não será perdida.

Agradeço a todos os amigos e colegas que cruzaram meu caminho durante essa minha trajetória e tornaram-na mais enriquecedora e menos solitária. Agradeço a todos aqueles que eu esqueci de agradecer, mas sei que têm sempre me ajudado a estar onde estou.

Por último, e especialmente importante, agradeço à minha companheira de vida. Liana, obrigado por ser tanto minha parceira quanto minha inspiração, por estar sempre ao meu lado nos momentos difíceis e nos momentos felizes, por me fazer aspirar ser uma pessoa melhor e por crescermos juntos. Obrigado.



## RESUMO

Será proposto neste trabalho uma aplicação de princípios da teoria de percepção - em especial a Gestalt - propostos por Rudolf Arnheim no estudo do efeito de suspense em filmes. Nos aprofundaremos em estudos sobre construção do suspense, tanto como ferramenta narrativa quanto como efeito psicológico, a partir de autores como Noel Carroll, Alfred Hitchcock, Moritz Lehne e Stefan Koelsch. Depois investigaremos qual era a visão de Arnheim sobre o cinema e quais são os fundamentos da psicologia da forma de acordo com esse autor. Dessa maneira, iremos propor um esboço de modelo unificado de análise entre essas duas linhas teóricas e aplicaremos algumas das observações desenvolvidas no trabalho em um exemplo fílmico (*Halloween*, de John Carpenter). Observaremos como esse o filme clássico de suspense se utiliza de princípios essenciais destacados por esses autores aqui citados para construir suspense, levando-se em consideração o papel essencial do espectador nesse processo.

**Palavras-chave:** Suspense, Composição visual, Rudolf Arnheim, Tensão Narrativa.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>4</b>
<b>SUSPENSE: DEFINIÇÕES GERAIS</b>	<b>7</b>
Alfred Hitchcock: Controle da informação como ferramenta de suspense	7
Noel Carroll: Suspense na narrativa clássica hollywoodiana	10
Teoria geral da tensão e suspense como efeito psicológico	15
<b>RUDOLF ARNHEIM: CINEMA E GESTALT</b>	<b>20</b>
Cinema como arte: diferenças entre a imagem do cinema e a imagem do mundo	20
Arte e percepção visual	24
Questões sobre temporalidade e sequencialidade	31
<b>A COMPOSIÇÃO VISUAL DO SUSPENSE EM HALLOWEEN, DE JOHN CARPENTER</b>	<b>34</b>
A onipresença do medo	35
Confronto final: o antagonista irrefreável e o poder do vazio	40
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>44</b>
<b>REFERENCIAL</b>	<b>45</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Já não é mais nenhuma novidade se dizer que forma e conteúdo são indissociáveis nos estudos de obras artísticas. A forma como uma escultura, sinfonia ou narração se apresentam ao público não apenas contém - no sentido de uma capa ou embalagem metafórica - o conteúdo de suas obras, mas de fato criam-no, ou seja, ajudam a gerar seus significados. Mas no que isso realmente implica para o estudo do cinema? Se um filme se utiliza de imagens em movimento para contar uma história, qual é a importância dessas imagens no entendimento e apreciação dela? E qual é o papel do espectador nesse processo?

Se resolvermos concordar com a premissa de que a forma de um filme cria seu conteúdo, portanto é preciso admitir que a imagem do cinema, e mais especificamente aqui a composição visual dos filmes, desempenha um papel crucial na construção de sua narrativa e, por extensão, de cada um dos elementos estruturantes desta. Além disso, é necessário perceber que apenas luzes e formas projetadas sobre uma tela não são suficientes para que seu significado surja espontaneamente no vácuo. É necessário que exista alguém para interpretar (no sentido mais elementar da palavra) esses estímulos visuais. Vamos, para tanto, destacar elementos da forma fílmica que tem o potencial de despertar o suspense no espectador, sem ignorar o papel fundamental deste nesta construção.

Nesse sentido, não estamos considerando o público como seres passivos, que apenas consomem diretamente o conteúdo de um filme, como se este penetrasse e se abrigasse dentro do crânio de um espectador em repouso sobre uma poltrona. De fato, consideramos que o espectador é ativo na construção do filme de uma forma tão fundamental que nem mesmo os impulsos luminosos, que compõem cada um dos fotogramas, seriam capazes de formar uma figura sem a ajuda do aparato perceptivo de alguém para construir essa imagem. Para nós, é nisso que realmente implica dizer que forma cria/é conteúdo. A forma é o conteúdo da obra pois é o espectador que está criando/interpretando ambos, ao mesmo tempo, dentro de sua cabeça.

Para entendermos melhor como isso pode acontecer, elegemos como objeto de estudo um aspecto da narrativa bastante presente em filmes de diversos gêneros diferentes e que parece produzir um impacto e uma resposta bastante intensa no público em geral: o suspense. Nesse intuito, além de investigar definições e sistematizações já tradicionais para essa

ferramenta narrativa - principalmente a partir das confabulações entre Hitchcock e Truffaut, e das investigações de Noel Carroll - , vamos propor também uma forma de interpretação deste fenômeno a partir de uma teoria da percepção. Para isso, selecionamos uma escola teórica importantíssima para entender a percepção humana e um teórico fundamental para o entendimento das implicações disso na arte: a Gestalt e Rudolf Arnheim.

Entretanto, antes de prosseguirmos para o desenvolvimento deste trabalho, valem três ressalvas a respeito daquilo que ele **não** se propõe a estudar. A primeira diz respeito à noção do que é suspense. Não será estudado aqui o suspense como gênero narrativo. Assim, o foco dessa pesquisa não são os ditos *filmes de suspense*, mas sim o suspense como tensão narrativa, ou seja, como uma ferramenta narrativa e, principalmente, como um efeito psicológico no espectador. É claro que o uso sistemático e recorrente deste recurso fílmico/narrativo em diversos filmes - inclusive em *Halloween*<sup>1</sup>, que será usado como exemplo para se fazer um breve teste da tese proposta por esse trabalho - deu origem à todo um gênero de filmes que se consolidou historicamente como *filme de suspense*, mas o que vamos nos focar aqui é a tensão narrativa suspense, que pode ocorrer em qualquer narrativa fílmica, de qualquer gênero.

A segunda diz respeito ao recorte limitado que fizemos daquilo que vamos considerar para o estudo dentro do escopo da percepção humana. Vai se tornar evidente no decorrer do trabalho a quase ausência qualquer menção a respeito do papel do som na construção do suspense, ou até mesmo da própria construção fílmica como um todo. Essa foi uma escolha consciente e arbitrária, com o único intuito de poder investigar mais especificamente o papel particular da composição visual. Com isso, não é nossa intenção sugerir que o som não tem qualquer importância para a construção do suspense em um filme. Pelo contrário, sabemos de sua importância para a construção de um todo audiovisual, tanto no sentido de que ele muitas vezes carrega quase sozinho o peso de criar sentimentos como o de suspense em alguns filmes quanto no sentido mais singular da forma audiovisual a partir da noção de audiovisual destacada por Michel Chion em seu livro<sup>2</sup> sobre o assunto. O som e a imagem no cinema são um todo interdependente na construção do sentido e entendimento da cena. Vai se perceber o esforço de se explicar como se cria o suspense de uma cena sem remeter aos elementos sonoros desta, mas acreditamos que essa privação poderá se reverter numa investigação mais aprofundada a respeito das potencialidades da composição visual.

---

<sup>1</sup> HALLOWEEN. John Carpenter. EUA: Columbia Pictures, 1978.

<sup>2</sup> CHION, M. *A Audiovisão: Som e Imagem no Cinema*. 1ª edição. Texto & Grafia, 2011.

Enfim, a terceira ressalva diz respeito à relevância que iremos dar ao fator *duração* (como propriedade temporal) para a construção do suspense em filmes. Em algumas interpretações (muitas vezes rasas) sobre o assunto, esse aspecto do tempo é considerado um elemento central para a geração deste efeito, e até mesmo pode ser considerado como um *senso comum* quando se fala de suspense. Mesmo que seja um tipo de antecipação, - o que leva a supor que quanto mais se *demora* para se revelar o desfecho, maior seria o suspense de uma cena - outros fatores, como veremos a seguir, são muito mais importantes para a construir essa tensão, quiçá para a narrativa fílmica como um todo, como Arnheim irá sugerir mais adiante. Apenas um suposto atraso na desvelamento da trama não é suficiente para a criação do sentimento de suspense. De fato, ele é possível, e muito comumente utilizado, sem esse tipo de dilatação temporal.

Colocadas essas restrições ao trabalho aqui apresentado, iremos investigar o papel da composição visual na construção de suspense partindo das definições de como o suspense funciona no cinema e no espectador. Em seguida, vamos destacar os principais aspectos da imagem fílmica e fundamentos teóricos da psicologia da forma (a Gestalt) de acordo com os argumentos formulados por Rudolf Arnheim. Finalmente, iremos esboçar um modelo para a análise do suspense a partir da composição imagética, levando em consideração o movimento e a sequencialidade, e aplicar essa análise ao filme *Halloween*, de John Carpenter, destacando os temas visuais evocados por essa obra cinematográfica.

## 2. SUSPENSE: DEFINIÇÕES GERAIS

Antes de mais nada, para definirmos o papel da composição visual na construção fílmica do suspense, se faz necessário definir no que consiste o efeito de suspense e como ele se dá dentro e fora do cinema. Para tal, levaremos em consideração três perspectivas distintas e complementares a respeito deste tema. A primeira se dá do ponto de vista prático e artístico de um realizador historicamente reconhecido pelo uso do efeito de suspense em seus filmes: Alfred Hitchcock. Em seguida, a ótica de um acadêmico metódico como Noel Carroll nos servirá para estabelecer uma sistematização detalhada de como funciona o suspense em filmes narrativos clássicos. Por fim, veremos como essas definições ajudam a compor uma teoria mais geral para o suspense como efeito psicológico, proposta do ponto de vista da psicologia.

### 2.1. Alfred Hitchcock: Controle da informação como ferramenta de suspense

Hitchcock é um cineasta que dispensa apresentações. Seu estilo marcante influenciou gerações de realizadores e até hoje sua obra é tida como uma referência obrigatória não só para o estudo de filmes de suspense (e do suspense em filmes) como também para o estudo de cinema no geral. Essa reputação se dá, em parte, por conta da admiração e exaltação dos críticos da revista francesa *Cahiers du cinéma* e, em especial, a apologia de François Truffaut - principal defensor da “política dos autores”, que atribuía ideia de autoria artística dos filmes ao diretor cinematográfico - a carreira e talento autoral do diretor inglês. Na intenção de defender e divulgar o gênio e estilo de Hitchcock - que, segundo Truffaut, não era suficientemente valorizado pelos intelectuais de cinema dos Estados Unidos - o crítico e realizador francês propôs uma longa entrevista com o cineasta hollywoodiano para discutir a arte e ofício de cada um de seus filmes e de sua carreira como um todo. Essa entrevista deu origem a um rico livro, conhecido popularmente como “Hitchcock/Truffaut”<sup>3</sup>, e é nele que podemos encontrar algumas de suas visões mais interessantes a respeito da construção de suspense no cinema.

---

<sup>3</sup> HITCHCOCK, A.; TRUFFAUT, F.; SCOTT, H.G. *Hitchcock/Truffaut*. 3ª edição. Nova Iorque: Simon & Schuster, 1985

Segundo Truffaut (1985), suspense é primeiramente a forma mais intensa possível de se apresentar uma situação dramática, ou seja, é a uma forma de narrar a história de modo que a sucessão dos eventos se dá da forma mais interessante possível para o espectador. Isso acontece pois, em suas palavras, “a arte de criar suspense é também a arte de envolver o público, de forma que o espectador seja realmente um participante no filme”<sup>4</sup> (TRUFFAUT, 1985, p. 16). Veremos mais adiante como essa noção de participação ativa do público é uma questão essencial não só para a criação de suspense como um todo, mas também para a apreciação de arte no geral. Por ora, é importante perceber a evidência de como um cineasta como Hitchcock tem (supostamente) total controle da arte cinematográfica para gerar esse efeito. O mais interessante para nós é o fato que isso não é colocado como um dom misterioso, distante e impenetrável, mas é apresentado através de qualidades e técnicas muito específicas do diretor.

Primeiramente, colocado como o principal (e único) responsável pelo resultado artístico final dos filmes por seu interlocutor, Alfred Hitchcock é caracterizado como um autor de uma enorme habilidade visual para a construção da narração em sua obras. Esse atributo é muito importante para compreender a metodologia que queremos desenvolver neste trabalho. Em diálogo com a Gestalt, defende-se aqui que, não exclusivamente nos filmes desse autor, mas especialmente nesse caso, a forma e conteúdo são indissociáveis, de maneira que, a forma como Hitchcock orchestra uma cena **cria** seus conteúdos, ou seja, a própria composição da cena gera o suspense nela retratado. Além disso, é justamente essa primazia visual que permite a seus filmes uma narração com a maior clareza de leitura possível, qualidade essencial tanto para a boa psicologia da forma defendida por Rudolf Arnheim quanto para a criação do suspense sistematizada por Noel Carroll que será apresentada no próximo subcapítulo.

Fica evidente a razão pela qual os favoráveis ao uso do suspense necessitam de clareza na composição narrativa (e visual) quando Hitchcock dá sua definição a respeito da diferença entre suspense e surpresa:

---

<sup>4</sup> Todas as traduções para o português das citações que se encontram originalmente em inglês no referencial bibliográfico são de autoria própria do autor desta monografia. Em respeito à integridade de sentido encontrado na fonte utilizada, essas traduções virão sempre acompanhadas de seu texto original em rodapé: “*The art of creating suspense is also the art of involving the audience, so that the viewer is actually a participant in the film.*”

Existe uma diferença distinta entre “suspense” e “surpresa” mas ainda muitos filmes continuamente confundem ambos. Vou explicar o que quero dizer. Estamos agora tendo uma conversa bastante inocente. Vamos supor que há uma bomba debaixo desta mesa entre nós. Nada acontece e, de repente, "Boom!" Há uma explosão. O público está surpreso, mas antes dessa surpresa, viu uma cena absolutamente comum, sem nenhuma consequência especial. Agora, vamos tomar uma situação de suspense. A bomba está debaixo da mesa e o público sabe disso, provavelmente porque eles viram o anarquista colocá-la lá. O público está ciente de que a bomba vai explodir à uma hora e há um relógio na decoração. O público pode ver que faltam quinze minutos para uma hora. Nessas condições, essa mesma conversa inócua se torna fascinante porque o público está participando da cena. O público está ansioso para avisar os personagens na tela: "Você não deveria estar falando sobre assuntos tão triviais. Há uma bomba abaixo de você e está prestes a explodir!" No primeiro caso, demos ao público quinze segundos de surpresa no momento da explosão. No segundo, fornecemos quinze minutos de suspense. A conclusão é que, sempre que possível, o público deve ser informado. Exceto quando a surpresa é uma reviravolta, isto é, quando o final inesperado é, em si, o ponto alto da história.<sup>5</sup> (HITCHCOCK, 1985, p.73)

Uma característica crucial para o suspense em narrativas fica clara nessa passagem: conhecimento. É por conta dessa icônica explicação que muitas vezes suspense fílmico é definido como *uma cena na qual o espectador sabe mais que o personagem*, ou melhor, quando o espectador sabe com o que personagem deveria estar se preocupando. Obviamente, essa definição não é ainda satisfatória para explicar o efeito de suspense em todas as suas formas possíveis, existem exemplos onde se sabe tanto quanto, ou até menos que, os personagens e ainda se sente suspense. Mesmo assim, já se começa a delinear como o controle

---

<sup>5</sup> “There is a distinct difference between "suspense" and "surprise" and yet many pictures continually confuse the two. I'll explain what I mean. We are now having a very innocent little chat. Let us suppose that there is a bomb underneath this table between us. Nothing happens, and then all of a sudden, "Boom!" There is an explosion. The public is surprised, but prior to this surprise, it has seen an absolutely ordinary scene, of no special consequence. Now, let us take a suspense situation. The bomb is underneath the table and the public knows it, probably because they have seen the anarchist place it there. The public is aware that the bomb is going to explode at one o'clock and there is a clock in the decor. The public can see that it is a quarter to one. In these conditions this same innocuous conversation becomes fascinating because the public is participating in the scene. The audience is longing to warn the characters on the screen: "You shouldn't be talking about such trivial matters. There's a bomb beneath you and it's about to explode!" In the first case we have given the public fifteen seconds of surprise at the moment of the explosion. In the second we have provided them with fifteen minutes of suspense. The conclusion is that whenever possible the public must be informed. Except when the surprise is a twist, that is, when the unexpected ending is, in itself, the highlight of the story.”

de informação é essencial para a construção desse efeito no espectador. O importante aqui não é que o espectador saiba mais ou menos que qualquer personagem, mas sim que ele tenha informações **suficientes** para saber precisamente com o que se preocupar dentro da situação apresentada.

Nesse sentido, é importante se destacar mais uma outra característica essencial para construção do suspense antes que passemos para uma sistematização mais rigorosa. Quando descreve a diferença entre mistério (ou seja, curiosidade) e suspense, Hitchcock destaca a emoção como peça fundamental. Para ele, “Mistério raramente gera suspense. Em um *whodunit*<sup>6</sup>, por exemplo, não há suspense, mas um tipo de quebra-cabeça intelectual. O *whodunit* gera o tipo de curiosidade que é vazio de emoção, e a emoção é um ingrediente essencial do suspense”<sup>7</sup>(HITCHCOCK, 1985)<sup>8</sup>. Na maioria dos casos, essa emoção é o medo de que algo terrível aconteça, porém, Hitchcock também considera antecipação de que algo positivo aconteça como uma situação geradora de suspense. Essa noção de suspense como uma relação de tensão entre medo e esperança será central para a definição geral apresentada no final deste capítulo.

## 2.2. Noel Carroll: Suspense na narrativa clássica hollywoodiana

Como observamos até agora, emoção, envolvimento do público, clareza e controle de informação são, entre outras aspectos, características essenciais para efeito de suspense em filmes. Para entender como estas e outras características se relacionam para criá-lo é preciso

---

<sup>6</sup> *whodunit*, literalmente “quem fez isso”, se refere à um tipo de narrativa policial com uma galeria de suspeitos na qual um detetive deve juntar as peças de um mistério para descobrir quem cometeu um certo crime, geralmente um assassinato.

<sup>7</sup> “*mystery is seldom suspenseful. In a whodunit, for instance, there is no suspense, but a sort of intellectual puzzle. The whodunit generates the kind of curiosity that is void of emotion, and emotion is an essential ingredient of suspense*”

<sup>8</sup> Nesse ponto, ele defende um aspecto bastante particular de sua visão sobre suspense e que algumas formulações seguintes decidiram abandonar. Não é necessária uma identificação moral com o personagem para que se sinta suspense em relação a situação que ele é colocado: “*I might go further and say that with the old situation of a bombing properly presented, you might have a group of gangsters sitting around a table, a group of villains [...] And even in that case I don't think the public would say, "Oh, good, they're all going to be blown to bits," but rather, they'll be thinking, "Watch out. There's a bomb!" What it means is that the apprehension of the bomb is more powerful than the feelings of sympathy or dislike for the characters involved. And you would be mistaken in thinking that this is due to the fact that the bomb is an especially frightening object. Let's take another example. A curious person goes into somebody else's room and begins to search through the drawers. Now, you show the person who lives in that room coming up the stairs. Then you go back to the person who is searching, and the public feels like warning him, "Be careful, watch out. Someone's coming up the stairs." Therefore, even if the snooper is not a likable character, the audience will still feel anxiety for him.*”

primeiramente entender como funciona aquilo que Noel Carroll define como *Hollywood International*. Esse estilo de narração e sua importância para o entendimento de como funciona o suspense fílmico é descrito no artigo *The Power of Movies*<sup>9</sup>.

O poder (do inglês *power*) citado neste título é justamente aquele que justifica o intenso envolvimento do público com filmes desse gênero e para isso ele apresenta as características fundamentais para sua alta popularidade e acessibilidade. Evidentemente, a clareza com a qual esses filmes contam suas histórias é a característica principal para essa potência. Isso quer dizer que o cineasta desse tipo de filme tem muito mais controle sobre a atenção do público, ou seja, ele consegue direcionar a atenção da audiência para onde ela é mais importante na narrativa. Para isso ele faz uso de diversos recursos do meio que serão abordados com maior profundidade nos capítulos sobre a teoria de Rudolf Arnheim. Em suma, essa potência tem mais a ver com como a informação visual é organizada na tela do que com o quanto ele emula nossa experiência com a realidade.

A coisa mais interessante sobre os filmes, contra as teorias realistas, não é que eles criam a ilusão da realidade, mas que eles reorganizam e constroem, através de enquadramento variável, ações e eventos com uma economia, legibilidade e coerência que não estão apenas disponíveis automaticamente, mas que ultrapassam, O Poder dos Filmes em termos de sua estrutura básica imediatamente perceptível, naturalmente encontrou ações e eventos. Ações de filmes evidenciam ordem e identidade visíveis em um grau não encontrado na experiência cotidiana. Essa qualidade de clareza organizada satisfaz a busca da mente pela ordem, intensificando assim nosso engajamento com a tela.<sup>11</sup> (CARROLL, 1996, p. 86-87)

---

<sup>9</sup> CARROLL, N. The Power of Movies. In: \_\_\_\_\_. *Theorizing the Moving Image*. Nova Iorque: Cambridge University Press, 1996. p. 78-93.

<sup>10</sup> Nesse artigo, Carroll faz uma distinção entre os conceitos de cinema e de *movies*, na qual o primeiro corresponde ao meio de comunicação em si e o segundo corresponde a uma variante específica denominada *Hollywood International*. É essa variante, e não a totalidade do cinema em si, que ele considera ser poderosa no sentido de atingir um grande público de forma muito intensa.

<sup>11</sup> “*The arresting thing about movies, contra realist theories, is not that they create the illusion of reality, but that they reorganize and construct, through variable framing, actions and events with an economy, legibility, and coherence that are not only automatically available, but which surpass, The Power of Movies in terms of their immediately perceptible basic structure, naturally encountered actions and events. Movie actions evince visible order and identity to a degree not found in everyday experience. This quality of uncluttered clarity gratifies the mind's quest for order, thereby intensifying our engagement with the screen*”

Em termos de sequencialidade, a principal forma de ordenamento encontrada no que é chamado de *Hollywood International* é um tipo de narração denominada *erotetic model*. Esse modelo, proposto inicialmente por Pudovkin, consiste em um sistema onde as cenas de um filme se organizam entre si por meio de uma relação de perguntas e respostas, na qual cenas anteriores levantam questões a serem respondidas por cena posteriores. Com essa organização entre as cenas, é esperado que o público exerça uma atividade mental crucial: a expectativa. O público espera receber as respostas para as perguntas levantadas pela narrativa.

Introduzindo de forma assertiva um conjunto selecionado de perguntas urgentes e, em seguida, respondendo-as controlando a expectativa pela maneira como as perguntas são feitas. Isso impregna o filme com uma aura de clareza, ao mesmo tempo em que proporciona uma satisfação intensa em relação às nossas expectativas cognitivas e à nossa propensão à inteligibilidade. [...] A clareza transmitida pela narrativa erotética nos filmes é, é claro, reforçada por outros métodos de produção de clareza, como direcionar a atenção do público através dentro de um único plano ou enquadramento variável. Esses dispositivos são os meios de narração visual do cineasta. Eles permitem que ele levante questões visualmente: a pergunta "Será que Jones será baleado?" pode ser "perguntado", focando-se em um *close-up* de uma arma.<sup>12</sup> (CARROLL, 1996, p. 90)

Gradualmente, as descrições difusamente destacadas por Alfred Hitchcock e François Truffaut começam a se definir com mais nitidez dentro de uma teoria geral de narrativa proposta por Noel Carroll: O controle da atenção do espectador por meio da ordenação visual permite uma clareza e inteligibilidade exemplar do que é essencial para o acompanhamento de uma narrativa composta por perguntas e respostas que demandam do público um engajamento emocional caracterizado pela expectativa. Até o momento, essa é a estrutura geral na qual uma teoria do suspense irá se sustentar.

---

<sup>12</sup> "By assertively introducing a selected set of pressing questions and then answering them by controlling expectation by the manner in which questions are posed. This imbues the film with an aura of clarity while also affording an intense satisfaction concerning our cognitive expectations and our propensity for intelligibility. [...] The clarity imparted by the erotetic narrative in movies is, of course, reinforced by other clarity-producing methods, such as directing audience attention through the single shot or variable framing. These devices are the filmmaker's means of visual narration. They enable him to raise questions visually: the question "Will Jones be shot?" can be "asked" by focusing on a close-up of a gun."

Em *Toward a Theory of Suspense*<sup>13</sup>, Noel Carroll parte do modelo erotético de narrativa filmica para então estabelecer as bases de como o suspense é criado. Ele se sustenta em dois pilares fundamentais: desejo e incerteza<sup>14</sup>. Em primeiro lugar, suspense é um tipo específico de antecipação, ou seja, algum tipo de desejo por parte do espectador. Por isso é tão importante que a forma como a narrativa se estrutura deva gerar expectativa no público. Além disso, é necessário que cada questão apresentada no filme abra um leque de possíveis respostas (ou resultados), gerando uma incerteza no espectador sobre como a história irá se resolver. Num filme, isso se coloca de forma que existam macro-questões (aquelas que permeiam a narrativa como um todo) e micro-questões (aquelas que se colocam dentro de cada cena). Ambos esses tipos de questão podem gerar um efeito de suspense.

Como já foi colocado aqui (quando Hitchcock discorre sobre o *whodunit*), diferente de outras narrativas calcadas na incerteza - como o gênero de mistério no qual os resultados possíveis para as questões levantadas são inúmeras - numa narrativa de suspense é preferível que esses resultados sejam idealmente binários. Para que isso ocorra, é necessário que os resultados possíveis a uma questão específica sejam logicamente opostos e auto-excludentes. Nesse sentido é essencial que um dos resultados seja desejável e outro indesejável. Mais especificamente para Carroll, na relação entre desejo e probabilidade dos resultados, observa-se que em seu objeto de estudo o desejo corresponde ao *bom resultado*, de acordo com o *sistema moral*<sup>15</sup> do filme, e esse resultado *mais moral* deve também ser o resultado *menos provável*.

---

<sup>13</sup> CARROLL, N. *Toward a Theory of Suspense*. In: \_\_\_\_\_. *Theorizing the Moving Image*. Nova Iorque: Cambridge University Press, 1996. p. 94-117.

<sup>14</sup> Uma problemática se coloca quando se considera a incerteza como elemento central e obrigatório para a ocorrência do efeito de suspense nas pessoas. Por um lado, não há como explicar esse efeito sem o apoio da noção de incerteza. Por outro, pessoas revisitam as mesmas ficções repetidas vezes e mesmo assim continuam sentindo suspense. Esse paradoxo é abordado com mais profundidade no artigo *The Paradox of Suspense*, também de Noel Carroll, e que pode ser encontrado em seu livro *Beyond Aesthetics*, publicado pela Cambridge University Press em 2001.

<sup>15</sup> Nesse ponto, Noel Carroll e Alfred Hitchcock divergem significativamente em suas perspectivas sobre suspense. Enquanto o acadêmico considera o alinhamento moral da situação como um elemento essencial para a criação do suspense nos filmes que está estudando, o realizador considera isso secundário e inclui em seus filmes diversas dramatizações com suspense nas quais o espectador se vê torcendo pelo antagonista. Mesmo levando esses exemplos em consideração, Carroll defende sua metodologia no sentido de que ela pode tanto servir de base para perceber como a moralidade é geralmente importante para a construção de suspense em filme, quanto para observar casos excepcionais nos quais se subverte a norma e consegue-se criar suspense de formas menos tradicionais.

[...] no maior número de casos cinematográficos, o alcance de cada um desses elementos centrais foi reduzido para que os temas de suspense cinematográfico sejam os moralmente corretos (como a pertinente subclasse de desejabilidade) e improbabilidade (como a subclasse pertinente) de incerteza). [...] Para resumir essas hipóteses, sustento que, em geral, o suspense no filme é (a) um concomitante afetivo de uma cena ou evento de resposta que (b) tem dois resultados logicamente opostos tais que (c) um é moralmente correto, mas improvável e o outro é mau e provável.<sup>16</sup> (CARROLL, 1996, p. 101)

Mais importante do que o real resultado que uma cena de suspense possa ter, é a constante reiteração do jogo de probabilidades entre os resultados bons e ruins. É essencial que o espectador seja constantemente informado a respeito dos fatores que possam tornar os resultados mais ou menos prováveis. Além do público saber constantemente com **o que** ele deve se preocupar, ele também saberá **o quanto** ele deve se preocupar, de maneira que quanto mais improvável o resultado desejável seja, mais suspense o espectador sentirá. Nesse jogo de incertezas, além da inteligibilidade da narrativa visual, a temporalidade das cenas também pode influenciar enfatizar o efeito de suspense, na medida em que se pode tanto diminuir drasticamente as chances do resultado desejado (como numa situação de contagem regressiva), quanto aumentar a incerteza de **quando** o suspense irá de fato se dissipar (como numa situação de dilatação temporal). Apesar de ser necessário que o resultado desejável tenha constantemente um certo grau de improbabilidade, é importante também que ele nunca pareça impossível. Caso isso ocorra, é muito possível que ao invés de suspense, o que se consiga seja um efeito cômico ou trágico, com personagens inutilmente lutando por algo que obviamente está fora de suas capacidades.

Enfim, temos sistematizada uma teoria geral para a ocorrência do efeito de suspense em filmes. Ela pode ser descrita da seguinte forma: A partir de uma narrativa erotética, uma questão é colocada de forma que gera uma expectativa no público. Existem apenas dois desfechos auto-excludentes que podem solucionar a questão colocada, um que é moralmente

---

<sup>16</sup> “[...] in the largest number of film cases, the range of each of these central elements has been narrowed so that the subjects of film suspense are the morally right (as the pertinent subclass of desirability) and improbability (as the pertinent subclass of uncertainty). [...] To summarize these hypotheses, I am holding that, in the main, suspense in film is (a) an affective concomitant of an answering scene or event which (b) has two logically opposed outcomes such that (c) one is morally correct but unlikely and the other is evil and likely.”

positivo e improvável e outro que é negativo e mais provável. O momento entre a colocação da questão e seu resultado é quando ocorre o suspense.

### 2.3. Teoria geral da tensão e suspense como efeito psicológico

A respeito da conclusão chegada no subcapítulo anterior, podemos colocar um questionamento. Não seria adequado considerar a teoria de Noel Carroll mais uma teoria *narrativa* sobre suspense do que uma teoria propriamente *filmica* sobre suspense? De fato, essa dúvida não ocorre apenas a nós, mas também ao autor em questão, que escreve na conclusão de seu artigo seminal sobre o tema:

Pode-se dizer que este artigo é uma teoria do suspense narrativo no filme, e não uma teoria do suspense cinematográfico. Uma teoria do suspense cinematográfico seria uma teoria unificada de todos os elementos - música, posicionamento de câmera, edição, cor, atuação, etc. - que entram e são coordenados na produção de filmes de suspense. Só posso dizer que, se tal teoria unificada for possível, acredito que a narrativa será o elemento principal nela. Ou seja, todos os outros elementos na criação de suspense do filme terão que ser subordinados aos requisitos funcionais da estrutura narrativa do suspense.<sup>17</sup> (CARROLL, 1996, p. 116-117)

Em parte, é em resposta a essa colocação que temos a razão de ser desta monografia. E é para conseguirmos superar essa definição ainda significativamente sustentada apenas por noções narrativas, e fazer uma ponte mais direta com o efeito de suspense e a composição visual de imagens em movimento no cinema, que estudaremos nossa última definição sobre o assunto. Esta definição não parte do estudo de um meio artístico específico, mas do efeito psicológico geral do suspense e da tensão no ser humano em si. Será este estudo que nos possibilitará fazer a ponte entre os mecanismos de geração de suspense e a teoria gestaltista de Rudolf Arnheim.

---

<sup>17</sup> "It might be said of this paper that it is a theory of narrative suspense in film rather than a theory of film suspense. A theory of film suspense would be a unified theory of all the elements - music, camera placement, editing, color, acting, etc. - that go into and are coordinated in producing suspense film. I can only say that if such a unified theory is possible, then I believe that the narrative will be the lead element in it. That is, all the other elements in creating film suspense will have to be subordinated to the functional requirements of the narrative structure of suspense."

Neste estudo<sup>18</sup>, realizado por Moritz Lehne e Stefan Koelsch, são destacados três potencialidades de uma pesquisa como essa. A primeira diz respeito à necessidade de se entender melhor a variante temporal na progressão de certos fenômenos emocionais, como é o caso da tensão e do suspense. A segunda diz respeito à oportunidade de se relacionar o processo cognitivo racional de previsão de possibilidades com a sensibilidade das emoções, sendo assim uma possibilidade singular de se poder estudar esses dois fenômenos aparentemente tão distantes em natureza a partir de uma mesma chave, a da tensão e do suspense, que abrigam em sua essência ambos os processos psicológicos. A terceira potência diz respeito à possibilidade de se compreender melhor o funcionamento das emoções estéticas: “Assumindo que as emoções são geralmente provocadas por eventos que têm algum significado intrínseco para as preocupações do indivíduo ou, em termos biológicos, algum tipo de valor de sobrevivência, respostas emocionais a eventos abstratos ou fictícios ou características de obras de arte parecem paradoxais”<sup>19</sup> (LEHNE; KOELSCH, 2015). Mesmo que essas sejam questões mais gerais levantadas a respeito desse assunto, percebemos o quanto elas parecem ser ainda mais significativas quando colocadas dentro de um estudo sobre cinema. Sem sombra de dúvidas, as questões sobre o tempo, sobre a relação entre cognição e emoção, e sobre a emoção estética, são centrais dentro do estudo do cinema e sua recepção.

Motivados por essas questões e inspirados por estudos anteriores, Lehne e Koelsch estabelecem uma definição geral própria para a noção de tensão e suspense<sup>20</sup>. Em seguida, eles desenvolvem cada um dos elementos dessa definição, sendo que muitos dos quais já estamos habituados nesta monografia:

---

<sup>18</sup> LEHNE, M.; KOELSCH, Stefan. Toward a general psychological model of tension and suspense. *Frontiers in Psychology*. Volume 6. Article 79. February 2015.

<sup>19</sup> “Assuming that emotions are generally elicited by events that have some intrinsic significance to the concerns of the individual or, in biological terms, some kind of survival value, emotional responses to abstract, or fictitious events or features of artworks seem paradoxical.”

<sup>20</sup> Observe que, apesar de serem frequentemente usados de forma intercambiável, os termos tensão e suspense às vezes denotam experiências ligeiramente diferentes. Enquanto o suspense geralmente envolve a antecipação de dois resultados claramente opostos (por exemplo, a heroína de um filme matando o vilão em oposição ao vilão que mata a heroína), o termo "tensão" frequentemente denota um estado mais difuso de antecipação, no qual eventos antecipados são menos específicos. No entanto, não existe um limite claro entre os dois conceitos, porque os eventos antecipados podem situar-se em um continuum que varia de muito inespecífico (esperando que "algo" aconteça) até muito específico. Ambos os conceitos se baseiam nos mesmos princípios psicológicos subjacentes.

[...] definimos tensão e suspense como estados afetivos que (a) estão associados a conflito, dissonância, instabilidade ou incerteza, (b) criam um desejo de resolução, (c) dizem respeito a eventos de potencial significado emocional, e (d) construir processos futuros de expectativa, antecipação e previsão.<sup>21</sup> (LEHNE; KOELSCH, 2015, p.2)

Segundo os autores, e diferente do que vimos até aqui, suspense não surge apenas de uma incerteza primordial - que, colocada na forma de uma questão, pode ser tanto da ordem do *o que*, quanto do *como* ou do *quando* -, mas pode também surgir a partir de algum tipo de conflito, dissonância ou instabilidade. Em especial, essas duas últimas possibilidades serão particularmente importantes quando estivermos fazendo a ponte com a psicologia da forma. Por ora, basta dizer que como a mente humana tende a organizar a informação visual de acordo com as leis da pregnância, entre elas a harmonia e a estabilidade, quando temos uma composição dissonante ou instável, ela pode gerar tensão e ou até mesmo suspense.

Essa dissonância ou instabilidade cria um desejo por resolução que se dá na forma daquilo que já discutimos e conhecemos como expectativa, previsão e antecipação. Essas atividades mentais não se relacionam apenas o estímulo específico que as desencadearam, mas também com toda uma bagagem de experiências e conhecimento que servem como referencial daquilo que se espera que possa ou deveria acontecer. Mais especificamente, os autores também colocam ênfase naquilo que eles chamam de *emotional significance of anticipated events*. Este aspecto tem uma relevância crucial tanto na grau de envolvimento quanto na intensidade do suspense sentido pelo espectador.

Embora a relevância do significado emocional de um evento seja relativamente óbvia para a maioria dos exemplos reais de tensão (entrevistas de emprego, exames etc.), esse não é o caso das experiências de tensão criadas por muitas formas de entretenimento midiático: os eventos fictícios de um filme ou romance, ou os eventos musicais de uma sinfonia de Beethoven parecem não ter qualquer relevância direta para nossas vidas, mas podem desencadear poderosas experiências de tensão. No entanto, mesmo para eventos fictícios de um enredo narrativo, é importante que eles se tornem significativos para o leitor ou espectador, e muitos escritores ou

---

<sup>21</sup> “[...] we define tension and suspense as affective states that (a) are associated with conflict, dissonance, instability, or uncertainty, (b) create a yearning for resolution, (c) concern events of potential emotional significance, and (d) build on future-directed processes of expectation, anticipation, and prediction.”

diretores de filmes se esforçam muito para fazer as audiências se importarem com os eventos do enredo (por exemplo, retratando o protagonista como simpático, abordando valores morais do leitor, etc.). Isso pode resultar em processos de identificação e empatia com personagens da trama que poderiam explicar as respostas emocionais evocadas por tramas narrativas.<sup>22</sup> (LEHNE; KOELSCH, 2015, p.5-6)

Esse aspecto geralmente vem associado com a falta de controle da situação em questão. Essa impossibilidade de intervenção é especialmente significativa na experiência do cinema, onde o público nada pode fazer para ajudar aquele personagem que vê na tela. Observa-se aqui como esta característica está no cerne daquele tipo de suspense clássico que já foi discutido aqui, onde o espectador sabe mais que os próprios personagens do filme sobre os perigos que os rondam. Os sentimentos de impotência e angústia sentidos nesse tipo de situações empáticas que temos quando consumimos alguma obra de ficção são diversas vezes muito intensos. Ainda assim, as pessoas voluntariamente procuram esse tipo de experiência, muitas vezes relacionada a sentimentos ruins como os supracitados. O terceiro e último aspecto estudado pela dupla de psicólogos tenta entender o porque desse fenômeno a partir da relação entre tensão e emoção:

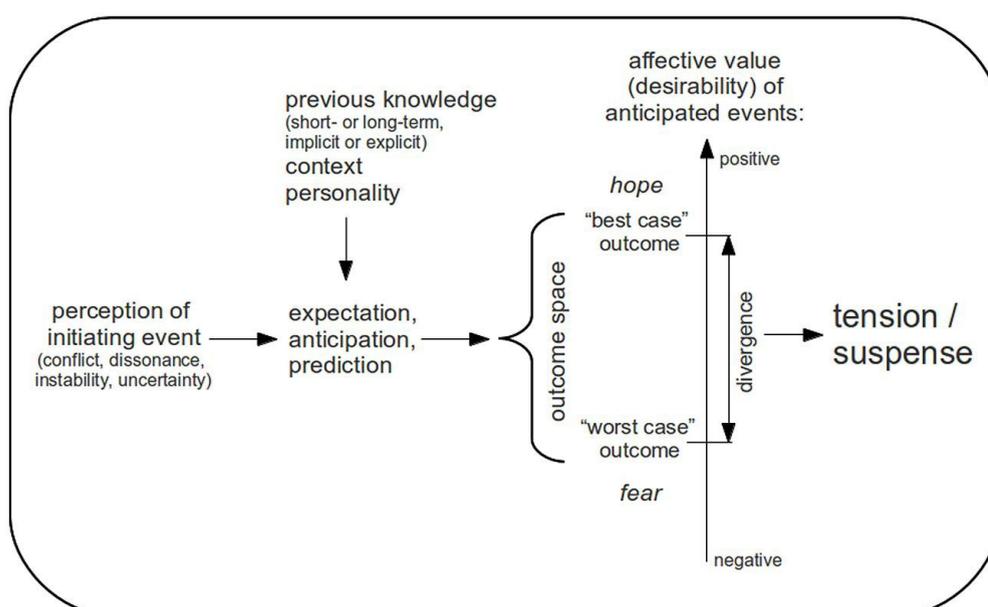
Relatos como a teoria da excitação de Berlyne (1960) ou o paradigma de transferência de excitação de Zillmann (1980), por exemplo, supõem que a intensidade do prazer experimentado durante a resolução depende da intensidade da tensão (negativa) experimentada antes da resolução. No entanto, mesmo na ausência de uma resolução positiva, experiências de tensão podem ser desfrutadas, particularmente em formas de entretenimento midiático, como cinema ou literatura, que muitas vezes não têm uma resolução positiva (por exemplo, tragédias, alguns filmes de terror, etc.). A intensidade emocional ou "emoção" da experiência de tensão pode, portanto,

---

<sup>22</sup> *“Whereas the relevance of an event’s emotional significance is relatively obvious for most real life examples of tension (job interviews, exams, etc.), this is not the case for the tension experiences created by many forms of media entertainment: the fictitious events of a movie or a novel, or the musical events of a Beethoven symphony appear to lack any direct relevance to our lives, yet they can trigger powerful experiences of tension. Nevertheless, even for fictitious events of a narrative plot, it is important that they become significant to the reader or viewer, and many writers or movie directors go through great lengths to make audiences care about the events of the plot (e.g., by portraying the protagonist as likable, addressing moral values of the reader, etc.). This can result in processes of identification and empathy with characters of the plot that could account for the emotional responses evoked by narrative plots.”*

ser apreciada por si mesma, e os eventos fictícios de tramas narrativas fornecem uma oportunidade para experimentar emoções intensas associadas a situações não comumente encontradas na vida cotidiana e sem nenhuma (potencialmente negativa) conseqüências da vida real.<sup>23</sup> (LEHNE; KOELSCH, 2015, p.6)

Levando em consideração todos os elementos essenciais para a geração de suspense em qualquer situação, seja ela na vida real ou na arte, temos portanto uma modelo psicológico geral do efeito de suspense que pode ser contemplado no quadro a seguir:



**Modelo de tensão.** A percepção de um evento inicial associada a conflito, dissonância, instabilidade ou incerteza desencadeia processos de expectativa, antecipação e previsão direcionados para o futuro (dependendo do conhecimento prévio, contexto e fatores de personalidade) gerando um espaço de eventos esperados que variam com em relação a seus valores afetivos / desejabilidade. Uma divergência entre os valores afetivos dos resultados antecipados (ou seja, um desejo diferente entre os resultados possíveis) leva à experiência subjetiva de tensão (com resultados positivos associados à esperança e resultados negativos ao medo). (LEHNE; KOELSCH, 2015)

<sup>23</sup> “Accounts such as Berlyne’s (1960) arousal-jag theory or Zillmann’s (1980) excitation-transfer paradigm, for example, assume that the intensity of the pleasure experienced during the resolution depends on the intensity of the (negative) tension experienced prior to the resolution. However, even in the absence of a positive resolution, tension experiences can be enjoyed, particularly in forms of media entertainment such as film or literature that often lack a positive resolution (e.g., tragedies, some horror movies, etc.). The emotional intensity or “thrill” of the tension experience may thus be appreciated for its own sake, and the fictitious events of narrative plots provide an opportunity to experience intense emotions associated with situations not commonly encountered in everyday life and without any (potentially negative) real life consequences (cf. the “pleasure of being moved” discussed in Hanich et al., 2014).”

### 3. RUDOLF ARNHEIM: CINEMA E GESTALT

Rudolf Arnheim foi um psicólogo e acadêmico alemão, radicado nos Estados Unidos após a 2ª Guerra Mundial, que dedicou boa parte de sua vida a entender a percepção humana e a relação desta com a arte. Ele foi aluno de Wolfgang Kohler e Max Wertheimer, dois dos psicólogos considerados fundadores da psicologia da forma, e isso influenciou profundamente sua teoria. Seu trabalho foi muito importante tanto para o reconhecimento do cinema como arte, quanto para o melhor entendimento da percepção visual humana e seus usos possíveis na arte como um todo. Neste capítulo pretendemos destacar os pontos chave de seu trabalho que nos permitem compreender melhor o efeito de suspense.

#### 3.1. Cinema como arte: diferenças entre a imagem do cinema e a imagem do mundo

No início do século XX, de acordo com Arnheim, muitas pessoas cultas e educadas da época - em suas palavras - criticavam negativamente o cinema, afirmando que este não passava de mera reprodução mecânica da realidade. Caminhando na direção contrária a esta opinião, Arnheim escreveu o livro *Cinema como Arte: as Técnicas da Linguagem Audiovisual*<sup>24</sup> em 1932, na tentativa de demonstrar e afirmar o importante espaço do cinema no campo das artes. Na tentativa de explicitar razões para o cinema ser considerado como arte, o autor separa a imagem de cinema e a imagem do mundo, afirmando que as duas formas imagéticas se diferenciam imensamente em sua natureza, e, a propósito desta diferença, o filme desenvolve seus meios próprios de expressão artística. Se a reprodução fosse mecânica, as duas imagens não se diferenciariam.

Para o entendimento destas diferenças, é preciso relacionar a forma como nossos olhos enxergam com a forma como a lente fotográfica capta a imagem. Ambos mecanismos apresentam um determinado ponto de vista por vez, enxergando apenas o que está visível em um espaço óptico específico, não estando encoberto por nada. Se possuímos um cubo, por exemplo: por estar materialmente próxima ao cubo e por apresentar movimento da minha cabeça, olhos e membros, podemos perceber boa parte do objeto, mudando o ponto de vista e

---

<sup>24</sup> ARNHEIM, Rudolf. *Cinema como Arte: As Técnicas da Linguagem Audiovisual*. Tradução Marco Bonetti. Rio de Janeiro: Muiraquitã, FAPERJ, 2012.

entendendo que tal objeto trata-se de um cubo. Entretanto, se queremos apresentá-lo fotograficamente não basta depositá-lo em frente a lente, pois determinados pontos de vista, quando transformados em imagens 2D, podem remeter a outros objetos, não passando a ideia desejada da forma do cubo:



Portanto, a imagem de cinema deve ser construída, muito bem pensada e calculada para que escolha um ponto de vista que melhor represente a ideia e a forma que se busca representar. Apenas em algumas angulações específicas da câmera será possível ter certeza de que a imagem representa um cubo, em tais angulações está contida “mais realidade do objeto cubo” do que em outras. Tal sentido de realidade que se deseja passar é criado, pensado e escolhido. Por tratar-se de escolhas do que mostrar do mundo e de como mostrar, o cinema torna-se arte.

Outra importante diferença entre a imagem de cinema e a imagem do mundo é o achatamento da profundidade do espaço no cinema. A retina de nossos olhos é plana, podendo, portanto, apenas perceber imagens planas. Porém, os olhos possuem mecanismos que proporcionam uma impressão espacial tridimensional. Tal impressão é gerada por um deslocamento indicador de profundidade, causado pela diferença do ponto de observação de cada um dos nossos olhos. No cinema, tal deslocamento não fica muito bem especificado, fazendo com que a noção espacial da imagem seja muito reduzida, tornando-se fraca e pouco plástica. Tal falta de profundidade, resulta numa forte presença de sobreposições: qualquer objeto que encobre outro no cinema (por mais distantes materialmente que estes estejam uns dos outros na hora da filmagem) será percebido de forma bruta, como se o objeto encoberto estivesse sumindo, justamente pela falta de noção de distanciamento entre objetos.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> É claro que em filmes produzidos e projetados com técnicas de 3D a imagem do cinema e a imagem do mundo se aproximam mais do que num filme em 2 dimensões. Porém, a escolha do ponto de vista continua sendo crucial para a construção da imagem na tela, de forma que os usos de sobreposições e camadas continuam sendo ferramentas indispensáveis mesmo nesse tipo de obra em 3D

Juntamente a isso, perde-se a regularidade de tamanho e a regularidade de forma. Objetos pequenos que estão muito próximos à câmera tornam-se gigantes aos olhos do espectador e vice-versa. Em contraponto, no dia a dia, se os olhos de alguém chegam bem próximo dos nossos, não iremos pensar que tais olhos são gigantes como fazemos com a imagem de cinema, isso porque desenvolvemos, desde pequeno, uma forma de olhar o mundo que percebe racionalmente qual é o tamanho objetivo das coisas. No cinema, seria necessária uma clara percepção das distâncias entre os objetos (o que definitivamente não ocorre) para que essa nossa regularidade de tamanho funcionasse perfeitamente; tal correção cerebral praticamente desaparece ao assistirmos a um filme.

Assim como o tamanho, as formas também ficam sem nossa correção automática, resultando em imagens disformes. Como uma mesa ocupando boa parte do plano, por exemplo: a parte da frente parece ser muito maior do que a de trás. Todos estes efeitos se dão pelo fato do cinema constituir-se de uma imagem do mundo tridimensional, gravada no mundo, tendo o mundo como cenário, transpassada para uma tela plana, representando uma imagem de apenas duas dimensões. Portanto, ao mesmo tempo que essa semi-realidade do cinema se apresenta como realidade (imagens do mundo), apresenta-se também como imagem (bidimensionalidade).

Outra grande diferença entre as imagens do cinema e do mundo é a forma como se dão as bordas e os limites. Nosso campo de visão é extremamente limitado: temos uma região mais aguda no centro do olho, na qual os objetos ficam nítidos, desfocando-se a medida que se distanciam desta região. O formato oval também influencia nesta limitação. Nunca a percebemos, porém, por possuímos movimentos de cabeça, dos olhos e do tronco e podemos mudar o que está em nosso campo visual a todo momento. Arnheim diz que alguns teóricos da imagem afirmam que tais limitações equivalem-se às limitações da imagem do cinema, as bordas dos filmes. Entretanto, tais limites não podem ser comparados, como afirma o autor alemão, porque o espaço factual de uma pessoa não respeita nenhuma limitação (justamente pela possibilidade de movimento). Diferentemente, o espaço fílmico apresenta uma extensão e então um fim, uma borda. Por mais que tentemos mexer os olhos e o corpo para enxergar além desta margem, não será possível.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Apesar dessas bordas limitarem do espaço de visão do espectador e do que é vista, elas de forma alguma limitam o universo fílmico, que transborda do enquadramento e pode ser indicado de várias formas, desde sons “fora de quadro” até o olhar dos personagens em cena e movimentos de câmera (que podem revelar ainda mais do que podíamos ver num instante anterior).

Além do mais, no mundo real, recebemos outros estímulos, que chegam de partes externas aos olhos, ampliando nossa percepção. Por exemplo, os músculos: quando estamos andando, temos um apurado senso de equilíbrio e gravidade devido a sensação das forças que estão sendo realizadas e os músculos que estão sendo ativados. Conseguimos perceber com clareza se estamos subindo ou descendo uma ladeira, por exemplo. Já um espectador de um filme conta apenas com os estímulos visuais para ter a percepção total do filme - sendo mais difícil para ele perceber se os pés filmados de cima em plano detalhe do personagem estão subindo ou descendo uma ladeira, por exemplo. Algumas vezes, é possível que o espectador sinta vertigens no cinema, devido a não correspondência dos estímulos sentidos pelos músculos e outros sistemas corporais (espectador parado) e os estímulos visuais (espectador em movimento).

Outra diferença importante entre as imagens do mundo e do cinema é a quebra da continuidade de espaço e tempo. No mundo real, vivemos em uma continuidade espaço-temporal, não sendo possível saltar no tempo ou no espaço. No entanto, no cinema é diferente, o trecho filmado pode ser cortado a qualquer momento e seguido de outro, no qual o personagem avançou, em um instante, muito mais do que teria avançado na realidade. Sendo possível os mais variados saltos, como ir para o passado, por exemplo. Na maioria das vezes, é preciso que a diegese do filme seja respeitada, limitando tais saltos no tempo e no espaço para que possa ser criada uma unidade, gerando sentido.

Como é possível perceber, por todos estes motivos, o cinema é composto por escolhas e criações, transcendendo a mera reprodução mecânica. É enfatizando esses aspectos da imagem do cinema que Arnheim procura defender sua tese do cinema como arte, ou seja, como uma forma de **expressão**. Hoje em dia, a discussão do status de arte do cinema já está superada, entretanto, esses argumentos continuam relevantes para nós, e principalmente para esse estudo, pois ressaltam a manipulação necessária para se criar a imagem do cinema, com uma ênfase especial aos elementos de composição visual, como o quadro, o ponto de vista, o tamanho aparente dos objetos, entre outros. Esse livro sobre cinema apresenta, ainda superficialmente, princípios da percepção e composição visual que serão desenvolvidos com mais profundidade no decorrer da carreira deste acadêmico em questão e são indispensáveis tanto para entendermos seu pensamento quanto para conseguirmos desenvolver a tese que se coloca aqui sobre a relação entre o efeito de suspense e a composição visual de imagens em movimento.

### 3.2. Arte e percepção visual

Para que se entenda ainda melhor as bases teóricas que sustentam a teoria da percepção de Rudolf Arnheim, é necessário entender o que é a psicologia da forma, ou como ela é mais conhecida: a Gestalt. Para começar a explicar os conceitos que norteiam essa escola de pensamento, vamos trazer um exemplo usado pelo autor em questão no início de seu livro *Arte e Percepção Visual*<sup>27</sup>:

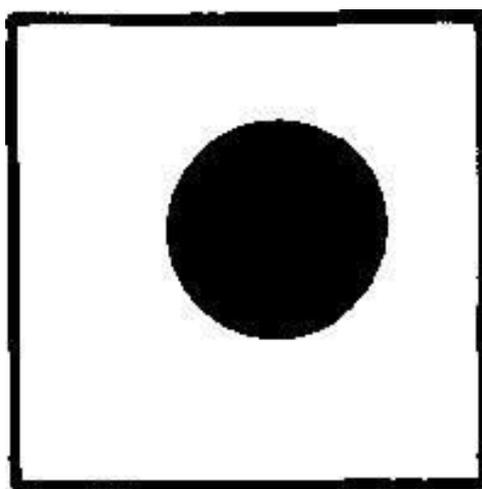


Figura 1

No primeiro capítulo deste livro Arnheim apresenta a Figura 1 acima como exemplo para explicar um conceito muito importante. Essa figura apresenta um quadrado com um círculo descentralizado do lado de dentro. A partir deste exemplo o autor descreve um processo natural da percepção humana que, sem a necessidade de um processo de medições, estabelece a localização do círculo em relação ao quadrado:

Observando a Figura 1 como um todo, percebemos, provavelmente, a posição assimétrica do disco como uma propriedade visual do padrão. Não se vê disco e quadrado separadamente. Sua relação espacial dentro do todo faz parte do que se vê. Tais observações relacionais constituem um aspecto indispensável da experiência comum em muitas áreas sensoriais. "Minha

---

<sup>27</sup> ARNHEIM, Rudolf. *Arte & Percepção Visual: Uma Psicologia da Visão Criadora*. Tradução Ivonne Terezinha de Faria. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

mão direita é maior esquerda." "Este mastro de bandeira não está reto." "Aquele piano está desafinado." "Este chocolate é mais doce que o que tomamos antes." (ARNHEIM, 1980)

É dessa forma que Arnheim nos introduz à uma das noções centrais da Gestalt: a de que “o todo” é mais do que simplesmente “a soma das partes”. Isso pode ser comprovado a partir de exemplos como apresentar a 12 ouvintes diferentes, cada um, uma das notas de uma melodia de 12 notas, e comparar a soma das experiências desses ouvintes a de um 13º que tenha ouvido a melodia completa. Essa soma de experiências não será nem de perto equivalente à experiência perceptiva desse alguém que ouviu todas as 12 notas em sequência. Isso porque não percebemos apenas os objetos em si, mas principalmente a relação entre eles. Nossa mente, quando percebe o mundo a nossa volta, trabalha automaticamente no campo da comparação e da metáfora.

Não se percebe nenhum objeto como único ou isolado. Ver algo implica em determinar-lhe um lugar no todo: uma localização no espaço, uma posição na escala de tamanho, claridade ou distância. (idem)

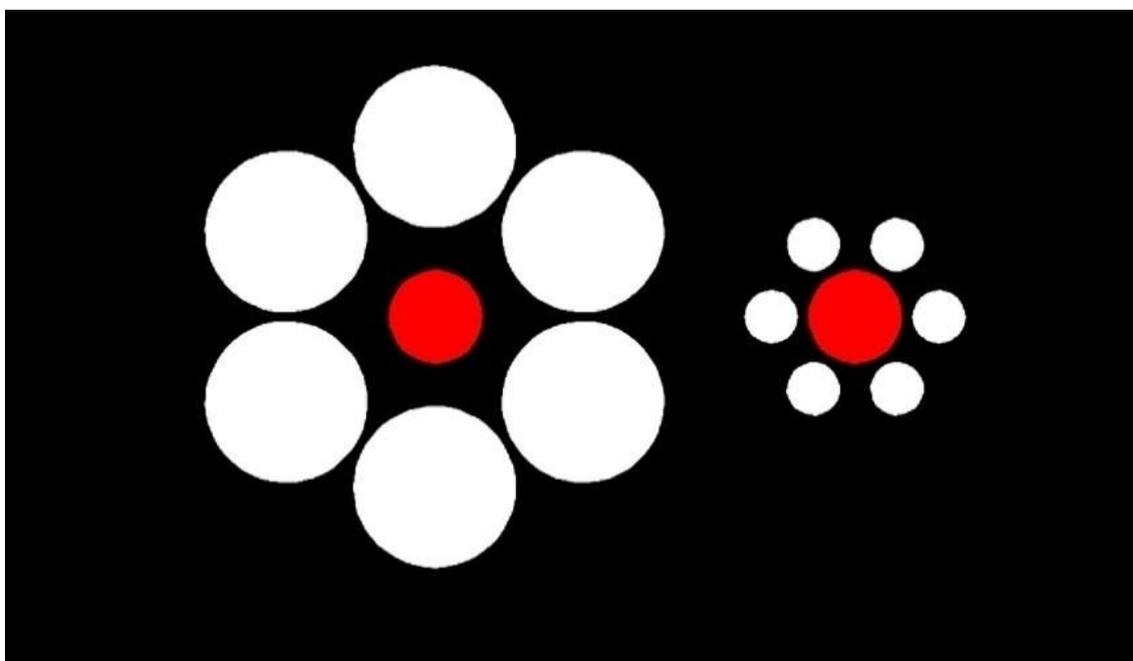


Figura 2

É isso que o Arnheim e a Gestalt vão chamar de *Observações Relacionais* (ou determinações relacionais). Quando vemos as coisas, estamos automaticamente comparando-as. É por isso que é muito difícil perceber na Figura 2 que os dois círculos vermelhos têm o mesmo tamanho sem fazer um esforço mental que interfira na percepção natural. Pois, antes de tudo, nós vemos a relação entre esses círculos e os outros ao redor, e não eles em si. Mais a frente poderemos entender melhor porque nossa mente funciona dessa forma.

Entretanto, antes disso, partindo do fato de que percebemos as figuras como um todo, é preciso elucidar de que forma podemos ver onde é o centro do quadrado da Figura 1 apesar de não existir nenhuma marcação visual explícita que nos indique sua localização. Para Arnheim isso só é possível porque a percepção visual é **dinâmica**, ou seja, as relações que percebemos entre os elementos visuais não são estáticas, mas sim um sistema de forças e **tensões direcionadas**. É no equilíbrio e composição dessas forças psicológicas que uma obra artística pode apresentar **expressão e significado**, a partir dessas tensões induzidas, e nossa percepção está implicada nesse processo por conta da nossa tendência de ordenação visual, ou seja, nossa tendência de perceber as coisas da forma mais clara possível.

A experiência visual é dinâmica. Este tema ocorrerá do começo ao fim deste livro. O que uma pessoa ou animal percebe não é apenas um arranjo de objetos, cores e formas, movimentos e tamanhos. É, talvez, antes de tudo, uma interação de tensões dirigidas. Estas tensões não constituem algo que o observador acrescenta, por razões próprias, a imagens estáticas. Antes, estas tensões são inerentes a qualquer percepção como tamanho, configuração, localização ou cor. Uma vez que as tensões possuem magnitude e direção pode-se descrevê-las como "forças" psicológicas. (ibidem)

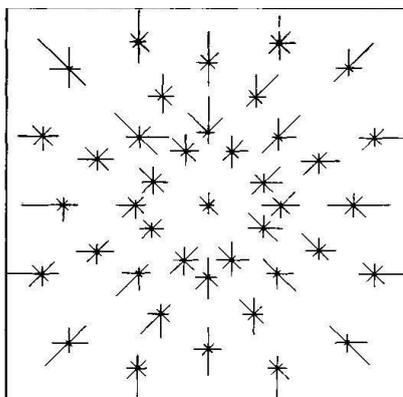


Figura 3

Dessa forma, o quadrado da Figura 1 possui um centro e podemos percebê-lo por que ele é induzido por sua estrutura, como pode ser observado pelo esquema da Figura 3. A partir desse diagrama de forças nós podemos perceber quais são seus pontos mais **estáveis** e quais são os mais **instáveis**, ou seja, em quais o círculo vai parecer em repouso, em quais ele vai parecer repelido para fora e, principalmente, em quais existe uma ambiguidade sobre o estado do objeto, isto é, em quais as forças de repulsão e atração em relação ao centro (indicadas pelo comprimento dos traços) se equivalem ou são muito próximas. Da perspectiva da Gestalt, essa **ambiguidade não é considerada positiva, pois é nessa falta de clareza visual** que a subjetividade daquele que vê começa a interferir no sentido da composição, **dificultando a leitura da mensagem**. Utilizar esses pontos de estabilidade e instabilidade dentro do quadro é umas das ferramentas mais poderosas para se direcionar tanto a atenção do público quanto o como eles perceber o elementos visuais dentro dela. Outra forma de conduzir o olhar do espectador dentro de um filme é através do **movimento**:

O movimento é a atração visual mais intensa da atenção. Um cão ou um gato podem estar descansando tranquilamente sem se impressionarem com todas as luzes e formas que constituem o cenário imóvel ao seu redor; mas logo que algo se agita, seus olhos voltam-se para o local e seguem o curso do movimento. Os gatinhos parecem completamente à mercê de qualquer coisa que se mova como se seus olhos estivessem atados a ela. Os seres humanos, de modo similar, são atraídos pelo movimento. (ARNHEIM, 1980)

Arnheim deu muita atenção para esses processos perceptivos, inclusive encarando a visão como um ato de “exploração ativa”, aplicando essas noções para diferentes formas de

arte. Porém, no seu livro sobre a percepção de aplicabilidade universal, ele sentiu a necessidade de incluir um capítulo especificamente sobre a arte cinematográfica, intitulado *Alguns problemas de montagem de filmes*, pois percebeu nesse aspecto, como descrito anteriormente, uma questão específica do cinema que também seria de relevância geral. Nesse capítulo ele pontua a natureza do movimento no cinema, que é o movimento *estroboscópico* (aquele que é possível através da sucessão de imagens paradas), e destaca a importância das regras de continuidade, ressaltando que, porém, é preciso ter cuidado com os “saltos estroboscópicos”.

Se uma cena for composta de fotogramas tomados em ângulos diferentes, os mesmos objetos, personagens e cenários parecerão diferentes; e é necessário fazer os espectadores perceberem que a figura vista de frente à esquerda no primeiro fotograma é idêntica à figura apresentada de costas à direita no segundo fotograma. De modo similar se a primeira tomada apresentar um canto de uma sala com uma janela e um piano, deve ficar evidente que o canto com a porta e a mesa na próxima tomada pertencem ao mesmo lugar. Uma conexão perceptiva deve ser estabelecida, a qual, contudo, não deve ser tão íntima a ponto de produzir saltos estroboscópicos. (idem)

A razão pela qual a mente humana consegue perceber um movimento quando na realidade existem apenas uma sucessão de imagens paradas é o conceito central e mais importante para o entendimento da Gestalt e o porquê da máxima “o todo é mais que a soma das partes”. Para os psicólogos gestaltistas o mundo e a mente humana compartilham os mesmos princípios de ordenamento. O que quer dizer que a nossa mente funciona a partir das mesmas “leis” que ordenam a natureza. Baseando-se na Segunda Lei da Termodinâmica da física, a qual explica o funcionamento das trocas de energia na natureza seguindo uma ideia de gasto mínimo de energia e de tendência a um estado de equilíbrio, os psicólogos gestaltistas concluem que a percepção humana das formas funciona exatamente desta maneira: gastando o mínimo de energia e buscando o equilíbrio. Tendo se respaldado na ciência, a Gestalt se considera um “método científico” do estudo da percepção.

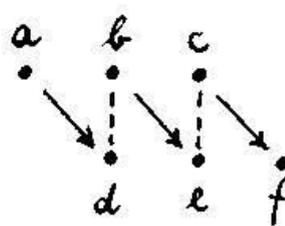


Figura 4

Estes princípios gestaltistas são melhores explicados se tomarmos como exemplo a percepção do movimento estroboscópico pela mente humana. Podemos observar na Figura 4 dois momentos diferentes: num primeiro os pontos a, b e c; e num segundo seguinte os pontos d, e e f. Imaginemos que sejam lâmpadas que se acendem e se apagam. Sendo assim a lâmpada d acendida no segundo momento é exatamente a lâmpada b (ocupam o mesmo espaço); e a lâmpada e é a lâmpada c – como podemos ver pelas linhas pontilhadas na Figura 4. Entretanto, quando as lâmpadas se acendem nos dois momentos não é desta forma que as percebemos. Na verdade, a mente humana percebe os três pontos de luz como um todo, como um único objeto que se move. Como demonstram as setas da Figura 4: a se tornaria d, b se tornaria e, e c seria f. A explicação que a Gestalt dá para este fenômeno é que a mente humana gastaria mais energia para perceber o que na realidade são quatro lâmpadas (a; b-d; c-e; f), e que do primeiro momento para o segundo a lâmpada a é desligada e a lâmpada f é acendida. Gasta-se bem menos energia na percepção imediata das lâmpadas como um todo composto por três pontos luminosos, e que se move ligeiramente para a direita. A partir daí conclui-se outro fundamento da Gestalt, que é o princípio da simplicidade. A mente humana opta pela percepção mais simples das formas para gastar menos energia. Portanto, temos que “o todo precede a soma das partes”, justamente pois ‘o todo é mais simples de ser percebido do que as partes individualmente’. É importante ressaltar que esta percepção humana estudada pela Gestalt precede a racionalização e acontece instantaneamente. De fato, esta percepção é o esforço que o nosso cérebro faz para conseguir processar a informação, simplificar e ordenar a complexidade do mundo no simples ato de olhar.

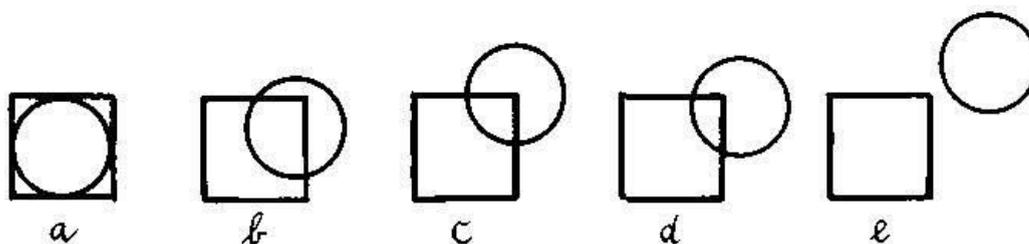


Figura 5

Aplicando este princípio da simplicidade gestáltica na Figura 5 podemos compreender porque somos capazes de enxergar profundidade num plano bidimensional, como a tela de cinema. Nas figuras *a*, *c* e *e* não há dúvidas de que vemos uma imagem bidimensional, enxergamos claramente o contorno do círculo e do quadrado. Em *a* ambos centros das figuras compartilham o mesmo ponto, deixando a imagem estável e claramente bidimensional. Em *c* há estabilidade também pois o centro do círculo coincide com o vértice do quadrado. E em *e* as duas figuras já estão completamente separadas e não provocam ambiguidade alguma. Por outro lado, as imagens *b* e *d* apresentam ambiguidade devido à dificuldade de separar os contornos das duas figuras na projeção plana. A Gestalt explica que nestes casos é mais simples enxergar o contorno das figuras se as separarmos em profundidade numa configuração figura-fundo. Portanto, se a projeção tridimensional for estruturalmente mais simples de ser percebida do que a bidimensional, o padrão bidimensional parecerá tridimensional para a percepção humana.

Provado que a mente humana realiza um esforço ativo para ordenar as formas, e percebe os fenômenos de maneira diferente (simplificada) da que acontecem na natureza, Arnheim concluiu que “longe de ser um registro mecânico de elementos sensórios, a visão prova ser uma apreensão verdadeiramente criadora da realidade – imaginativa, inventiva, perspicaz e bela” (ARNHEIM, 1980). Sendo assim, não podemos considerar nenhuma representação artística de um objeto como uma mera transcrição de sua aparência natural. Em outras palavras, para Arnheim, as imagens têm validade mesmo distanciadas das semelhanças “realísticas”. Como vimos no subcapítulo anterior, este pensamento relaciona-se intimamente com a visão do cinema como arte quando distanciado da realidade; se preocupando bastante em evidenciar que o cinema não era apenas uma reprodução da realidade e sim uma ferramenta criadora de realidade (assim como a visão humana).

Nesse sentido, os psicólogos gestaltistas perceberam, portanto, que a mente também funciona como um todo, e que toda percepção é também pensamento, todo raciocínio é também intuição, e toda observação é também invenção - na simples ação de olhar uma forma nós já estamos criando uma realidade organizada em nossa mente. Neste momento é essencial ressaltar que essas qualidades da mente humanas são consideradas inatas, sendo uma competência de todos que possuem visão. Portanto, todos os humanos (em qualquer época ou lugar do mundo) possuem igualmente a capacidade de se relacionar artisticamente com a vida – concluindo que a arte não é um privilégio de alguns poucos dotados; e que o estudo da arte é essencial ao estudo do homem.

É evidente a importância destes pontos de vista para a teoria e prática das artes. Não se pode mais considerar o trabalho do artista como uma atividade independente, misteriosamente inspirada do alto, sem relação e sem possibilidades de relacionar-se com outras atividades humanas. Pelo contrário, reconhecemos como elevada a observação que leva à criação da grande arte como um produto da atividade visual mais humilde e mais comum, baseada na vida diária. (ARNHEIM, 1980)

### **3.3 Questões sobre temporalidade e sequencialidade**

Antes de concluirmos nosso capítulo sobre a teoria de Arnheim e seguirmos para demonstrar sua relação com o suspense dentro de um exemplo fílmico, é importante ressaltar mais uma questão dentro de sua visão sobre percepção: o tempo. É importante entendermos como se dá (ou não) a percepção do tempo numa obra de arte e suas implicações no estudo de imagens em movimento (para mais a frente relacionarmos essa noção com o efeito de suspense). Ao se estudar o cinema a partir da perspectiva proposta pela teoria de Rudolf Arnheim, é interessante perceber também a ideia que ele tem de sequencialidade e como isso influencia sua leitura do cinema. Para ele, a arte do cinema não é uma arte temporal, apesar de se dar no tempo, mais sim uma arte sequencial.

A fim de criar ou de entender a estrutura de um filme ou de uma sinfonia, tem-se que captá-la como um todo, exatamente como se captaria a composição de uma pintura. Deve ser apreendida como uma sequência, não pode ser temporal no sentido de que uma fase desaparece à medida que a próxima ocupa nossa consciência. (ARNHEIM, 1980)

Mas o que significa dizer que no cinema uma imagem não desaparece para que outra tome nossa consciência? Para Arnheim, significa que a nossa memória tem um papel essencial na nossa percepção. Ela influencia e modifica como enxergamos uma imagem. Na Figura 11 a seguir, por exemplo, se não tivéssemos acesso às imagens a, b e c, nunca seria possível identificar um quadrado escondido na imagem d. As únicas informações inerentes à d são um traço vertical e um triângulo pitagórico anexado a ele. Apenas depois de ter visto as imagens a esquerda que podemos intuir, e até mesmo perceber, o quadrado escondido na imagem d. Esse é o papel do conhecimento prévio (nesse caso do quadrado) para a percepção.

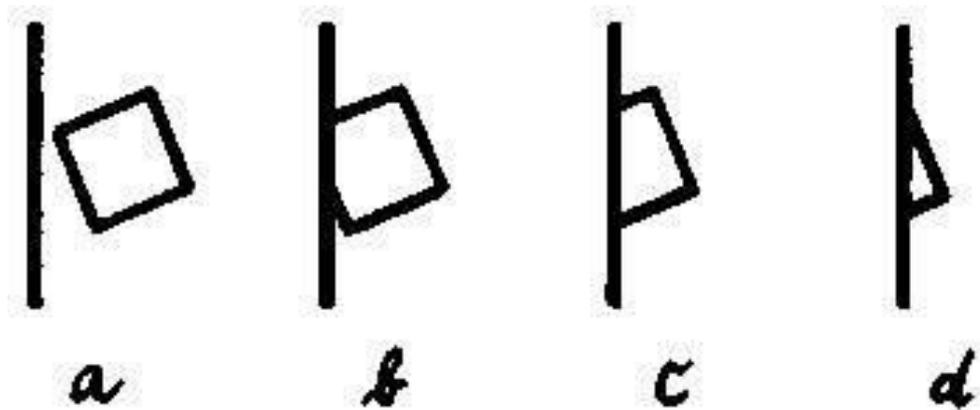


Figura 6

Entretanto, simplesmente ter o conhecimento prévio da aparência de uma forma geométrica conhecida como quadrado ainda não permite, por si só, o reconhecimento dela na imagem d. Alguém com esse conhecimento, mas ainda sem acesso às imagens anteriores, só perceberia isso com a ajuda de um pouco de imaginação (como no caso do elefante engolido pela cobra, em *O Pequeno Príncipe*). Portanto, existe mais uma condição para a apreensão de uma noção de sequencialidade. Essa condição é a semelhança estrutural que se mantém constante e permite identificar os elementos como sendo os mesmos e pertencentes ao mesmo

contexto. No caso da Figura 6 acima, essa semelhança estrutural entre as imagens é o traço vertical, que no esquema serve como um sólido ponto de referência para o “movimento” do quadrado que é percebido entre uma imagem e outra.

Eis o porquê Arnheim nega o aspecto temporal para a leitura de um filme. Para ele o cinema é sequencial, no sentido de ser cumulativo, ou seja, as imagens anteriores estão virtualmente presentes no que se apresenta na tela, e participam da percepção da imagem atual do filme. Inclusive, o autor destaca o caráter de simultaneidade da presença dessas memórias que se localizam espacialmente no cérebro de espectador e se atualizam durante a apreciação da obra cinematográfica. Ou seja, mais especificamente para aquilo que queremos desenvolver neste trabalho, iremos considerar que apesar de influente para criar o efeito de suspense num filme, a duração de uma cena é menos importante que a memória presente e simultânea de todas as imagens anteriores de um filme.

#### 4. A COMPOSIÇÃO VISUAL DO SUSPENSE EM *HALLOWEEN*, DE JOHN CARPENTER

Até agora, a psicologia da forma foi relacionada a narrativa filmica em relação a clareza com a qual a informação visual é organizada na tela. Porém, o que queremos propor é que um diretor criativo possa fazer uso desses princípios da Gestalt não apenas para trazer cada informação necessária com clareza em imagens, mas também possa construir *suspense* essencialmente a partir da composição visual.

Temos por um lado, como pré-requisito para se criar tensão e suspense, segundo o modelo geral do suspense como efeito psicológico, a necessidade de uma situação inicial que crie algum tipo de conflito ou instabilidade os quais, em conjunto com um contexto de conhecimento prévio (tanto dos eventos anteriores da narrativa que se acompanha quanto do referencial de outras narrativas), criam alguma forma expectativa muito bem estruturada no sentido de uma oposição entre esperança e medo. Oposição na qual, quanto maior a “distância” percebida entre o bom resultado e o mau resultado, maior será o sentimento de suspense no espectador. Por outro lado, segundo a psicologia da forma, temos a percepção como ordenadora das imagens do mundo e a composição visual como uma ferramenta de expressão, de forma que é possível, de acordo com a disposição e movimento dos elementos visuais no quadro, conduzir o olhar do espectador e criar instabilidades e, portanto, expectativas por meio da composição imagética.



No modelo unificador dessas duas teorias que estamos propondo, a instabilidade é criada a partir dos princípios de composição visual propostos pela Gestalt, o contexto é formado pela construção narrativa da história e da bagagem individual do espectador. Esses três elementos em conjunto criam expectativas (nem sempre convergentes) sustentadas tanto na pregnância perceptiva quanto no desejo e cognição. Para se ilustrar melhor como isso pode funcionar, vamos analisar a seguir algumas cenas do filme *Halloween*, de John Carpenter.

#### 4.1 A onipresença do medo

A trama do filme se desenvolve a partir do modelo erotético clássico descrito por Noel Carroll em capítulos anteriores. Nesse sentido, uma macro-questão se coloca logo na primeira parte do filme - quando ocorre a fuga dos pacientes internados na prisão psiquiátrica -, e que vai se manter durante toda a narrativa como uma das questões principais, é se Michael Myers - o garoto que comete o assassinato contra a própria irmã no plano-sequência inicial do filme - vai voltar a assassinar pessoas agora que está a solta. Dessa forma cria-se já uma expectativa geral para o filme como um todo (por isso, caracterizando-o como um filme do gênero de suspense). Toda a primeira metade do filme se constrói para enfatizar essa questão e para criar a sensação de onipresença deste antagonista.

A atmosfera de insegurança de que Michael Myers voltou e pode estar em qualquer parte da pequena cidade de Haddonfield, à espreita e perseguindo *babysitters* indefesas, é cuidadosamente construída a partir de composições que evocam esses sentimentos, se utilizado de vários recursos destacados por Arnheim no capítulo anterior.



*Fig. a.1*



*Fig. a.2*

*Fig. b.1**Fig. b.2**Fig. c.1**Fig. c.2*

Essas cenas apresentam o vilão prioritariamente sem mostrar seu rosto, que é um tipo de enquadramento que em si já gera tensão, pois é natural para a percepção humano buscar por rostos em figuras humanas, quando estes estão fora de quadro ou encobertos, existe uma tensão centrípeta na dinâmica do olhar, como na imagem *b.2* e *c.1*. Além disso, ele é mostrado também sempre em primeiro plano e muitas vezes protegido por estruturas que o encobre - como janelas em *a.2* e *c.2*, que também indicam um quadro dentro do quadro, um olhar e um direcionamento de atenção - observando os protagonistas sem ser observado. O jogo de composição entre claro e escuro construído pela fotografia cria um foco de percepção sobre o elemento que também é objeto de olhar daquele que se esconde (personagem/espectador)

Esses tipos de enquadramento apresentam uma composição estruturalmente muito forte que, principalmente nos dois primeiros exemplos, pressupõem preenchimentos específicos de seus espaços. No enquadramento *a.1*, por exemplo, a estrutura da janela está em equilíbrio com o posicionamento dos elementos internos, portanto, quando a silhueta de Michael Myers aparece em primeiro plano em *a.2*, temos uma surpresa (nessa caso mais específico, um susto), pois não estamos esperando por isso. Em contrapartida, na imagem *b.1*, o posicionamento de Jamie Lee Curtis (no papel de Laurie) mais a esquerda já sugere que o espaço à direita será preenchido, muito provavelmente pela figura que a observava anteriormente. A partir dessa composição, durante os segundos nos quais Laurie se distancia

da câmera andando sozinha em quadro, cria-se uma tensão entre nosso “desejo” perceptivo de se preencher o espaço vazio à direita do quadro e o medo de que ele seja preenchido por essa criatura sombria que a cerca. A aparente inevitabilidade de que isto aconteça, por conta da composição estruturante do quadro, confere a este plano um suspense inerente daquilo que vai se consolidar na imagem **b.2**. Além disso, a perspectiva, formada pelas linhas que criam o ponto de fuga na imagem também ressalta a centralidade do objeto do olhar do antagonista sobre a protagonista deste filme.



*Fig. d.1*



*Fig. d.2*



*Fig. d.3*



*Fig. d.4*



*Fig. d.5*



*Fig. d.6*



*Fig. d.7*



*Fig. d.8*

Ainda na mesma tendência de se construir o suspense a partir da onipresença de Myers, esta sequência faz um uso ainda mais interessante (e bastante recorrente no filme como um todo) da semelhança estrutural entre as imagens e a natureza sequencial do cinema para se aproveitar da influência do passado na composição filmica. Neste caso, a estrutura visual que dá coerência a sequência são os altos arbustos suburbanos. Neste ponto, cabeça de Michael não está mais escondida para nós, pois Laurie já começou a perceber sua presença na cidade. Vemos, juntos com ela, a figura misteriosa se esconder atrás de arbustos (imagens *d.1* e *d.2*). Quando ela aponta esse fato para sua amiga, que acredita não haver nada em *d.3*, o espectador (e Laurie) **sabem** que é quase certo que Myers ainda esteja lá, esperando por elas. Quando vemos sua amiga avançar em velocidade para conferir o arbusto em *d.4*, o suspense vai aumentando conforme ela se aproxima de lá. Isto pois as chances dela fugir diminuem a cada passo que ela avança em direção ao arbusto e nós como espectadores não podemos fazer nada a respeito (falta de controle). Obviamente não é do arbusto que temos medo, mas do que acreditamos que pode estar atrás dele, e isso foi construído a partir do princípio perceptivo de continuidade entre as imagens. Esse princípio compositivo é tão forte para nós que, mesmo quando conscientemente/narrativamente já sabemos que ele não está mais atrás dos arbustos (*d.5* e *d.6*), e vemos Laurie desconfiada olhar para trás mais uma vez (*d.7*), temos a sensação de que ainda Michael pode sair do meio dos arbustos a qualquer momento em *d.8*.



*Fig. e.1*



*Fig. e.2*

*Fig. e.3**Fig. e.4**Fig. e.5**Fig. e.6**Fig. e.7**Fig. e.8*

A sistemática reiteração dos mesmos padrões de aparecimento e súbito desaparecimento de Michael Myers (como em *e.5* e *e.6*) nessa primeira parte do filme é essencial para criar no espectador quase que uma paranoia irracional de que ele realmente pode aparecer em qualquer lugar a qualquer momento. Isso se torna ainda mais evidente a cada movimento de câmera que potencialmente pode revelar Micheal à espreita, logo ali, fora do nosso campo de visão (como em *e.1* a *e.3* e *e.7* a *e.8*), e a cada plano aberto (como em *e.4*) onde Myers pode surgir de trás de qualquer árvore ou parede. Isso se torna possível através dos limites do quadro e da composição em camadas, com objetos em primeiro plano e segundo plano podendo cobrir uns aos outros através do fenômeno de paralaxe que ocorre naturalmente quando movimentamos a câmera. Estas são aquelas propriedades da imagem do cinema destacadas por Rudolf Arnheim: o uso criativo do achatamento da imagem em duas dimensões e o uso criativo da limitação do campo e da distância dos objetos.

## 4.2 Confronto final: o antagonista irrefreável e o poder do vazio

Depois que a pergunta para a macro-questão colocada anteriormente é resolvida e Michael Myers volta a assassinar diversas pessoas, as perguntas que passam a criar mais expectativa, à medida que o final do filme se aproxima, é se ele irá matar também a protagonista do filme, Laurie, ou se ele conseguirá ser derrotado e possivelmente morrer. Após um telefonema intrigante, no intuito de descobrir o que acontecera com seus amigos, Laurie vai até a casa na qual Michael Myers já assassinou três adolescentes e ela pode ser sua próxima vítima. Novamente, a composição visual da cena é construída de forma que esperamos o vilão saltar de qualquer lugar. O ambiente é imerso em sombras cuidadosamente acentuadas, ideal para esconder nosso antagonista.



*Fig. f.1*



*Fig. f.2*



*Fig. f.3*



*Fig. f.4*

Todas as características já destacadas para as cenas iniciais do filme se mantêm nessa sequência final, mas ainda queremos ressaltar mais um aspecto da percepção estudada por Arnheim, aspecto o qual torna tudo isso possível: as dinâmicas de forças dentro do enquadramento que ocorrem a partir das tensões relacionais entre os elementos visuais. Em *f.1* e *f.2*, assim como em *f.3* e *f.4*, Jamie Lee Curtis está enquadrada mais a esquerda do

quadro, deixando um espaço ao lado direito para ser preenchido. Nos dois primeiros exemplos, a incerteza do que virá para preencher o quadro (ou se ele será realmente preenchido) é maior, já que o espaço à direita de Curtis está mergulhado em sombras. O suspense existe, mas é mais difuso por conta da multiplicidade de possibilidades. Já nos dois exemplos seguintes, a estrutura visual da porta (que cria um quadro dentro do enquadramento, dando ainda mais força à composição), a figura iluminada do vilão ao fundo e seu movimento ao levantar são todos elementos que ajudam a acentuar o suspense, pois reiteram e apontam para uma maior inevitabilidade de que ele venha ganhar o quadro em direção à protagonista. Nesse ponto da história, nós já vimos um exemplo da habilidade de Myers de se recuperar de ferimentos praticamente mortais. Portanto, é uma possibilidade muito plausível dentro do universo do filme que ele se levante, e essa possibilidade é efetivamente acentuada neste exemplo.



*Fig. g.1*



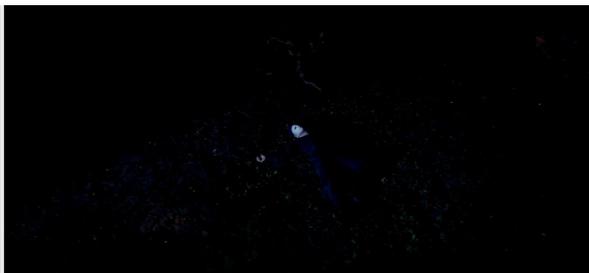
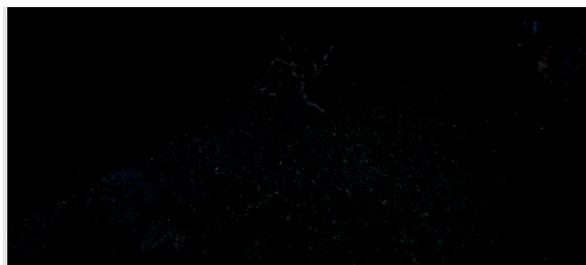
*Fig. g.2*



*Fig. g.3*



*Fig. g.4*

*Fig. g.5**Fig. g.6**Fig. g.7**Fig. g.8*

Finalmente, é importante ressaltar mais uma vez a continuidade estrutural das cenas tanto para se construir uma progressão sequencial de aproximação do personagem (de *g.1* a *g.3*), quanto para manter uma atmosfera inquietante nos enquadramentos onde eles estão ausentes (*g.4*, *g.6* e *g.8*). No primeiro caso, temos o sistema mais clássico de construção de suspense, com a questão muito bem estruturada pelo enquadramento escolhido: ou Myers vai conseguir alcançar Laurie e possivelmente assassiná-la (resultado indesejado e medo), ou ela vai conseguir entrar em casa a tempo (resultado desejado e esperança). A montagem alternada dessa sequência enfatiza a simultaneidade dos eventos, com Laurie batendo na porta da casa enquanto Myers cresce em quadro. Cada passo dele representa uma menor possibilidade de Laurie sobreviver. A proporção do enquadramento nesse exemplo também ressalta esse desenlace pessimista, já que ele “convida” o personagem à preenchê-lo totalmente.

Já no segundo caso, que corresponde aos planos finais do filme, vemos todos os espaços que antes foram povoados pelos personagens do filme, agora vazios, “pedindo” para serem preenchidos novamente. Com o desaparecimento final de Myers do plano *g.5* ao plano *g.6*, a tese imagética do filme parece se confirmar finalmente: Michael Myers pode estar em qualquer lugar para assassinar pessoas inocentes, ele é realmente a encarnação do “bicho papão”. A tensão que essas composições evocam pode ser considerada mais próxima de um

mistério, com possibilidades não tão bem definidas de que acontecerá a seguir. Mas no sentido de instabilidade, inquietação e expectativa, elas são também as mais potentes do filme, já que eles evocam em si, pela memória do público - que segundo Arnheim **faz parte** da composição visual de um filme - todas as atrocidades que acabaram de acontecer no filme, de forma que o medo, como elemento central do efeito de suspense, já está incrustado em cada centímetro da tela. O filme se encerra, enquanto essa sensação perdura no espectador.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho sugerimos uma aplicação mais profunda dos princípios propostos por Rudolf Arnheim no estudo do efeito de suspense em filmes. Foi necessário se aprofundar em estudos prévios sobre construção do suspense, tanto como ferramenta narrativa quanto como efeito psicológico. Depois foi investigado qual era a visão de Arnheim sobre o cinema e quais são o fundamentos da psicologia da forma de acordo com esse autor. Dessa maneira, propusemos um esboço de modelo unificado entre essas duas linhas teóricas e aplicamos algumas observações de ambas em *Halloween*, de John Carpenter. Observou-se que o filme clássico de suspense se utilizou de princípios essenciais destacados tanto por Arnheim quanto por Carroll e outros autores contemplados por essa monografia, sendo um objeto exemplar para a tese proposta neste estudo.

Vemos então que existe uma potencialidade pouco explorada nesse modelo de análise filmica oferecida por esse trabalho. É necessário ainda aplicá-la em mais exemplos filmicos para provar sua generalidade. Ainda, é possível expandir o escopo teórico deste estudo com uma investigação de outras tensões narrativas, como curiosidade e surpresa, e a relação delas com a composição filmica. Também, é possível agregar estudos sobre som (entre outros elementos da forma audiovisual) para entender como eles também têm um papel essencial nesta construção. Outra expansão deste estudo seria incluir também outros teóricos da percepção e arte, como é o caso de E. H. Gombrich, para se enriquecer ainda mais o referencial teórico sobre nosso objeto de estudo.

Em conclusão, essa é apenas uma introdução para uma possível metodologia de análise filmica, mas que pode abrir um campo intrigante dentro dos estudos filmicos. Sua potencialidade reside numa forma de análise que alia a narrativa e a composição visual perpassando noções de cognição, percepção, emoção e expressão. É importante reconhecer que a compreensão de como os filmes funcionam deve sempre levar em consideração a os diversos mecanismos leitura do espectador. Afinal de contas, sem as pessoas para construir a imagem filmica dentro de suas mentes, aquilo que é projetado na tela será apenas uma sucessão de fotogramas estáticos sem nenhum significado inerente. O filme existe apenas dentro da mente humana e somos nós que o construímos ativamente. Assim, as imagens apenas evocam os suspense que nós mesmo criamos.

## 6. REFERENCIAL

### 6.1. Bibliografia

ANDREW, J. Dudley. Rudolf Arnheim. In: *As Principais Teorias do Cinema: Uma Introdução*. Tradução Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Zahar, 2002. p. 35-41

ARNHEIM, R. *Arte & Percepção Visual: Uma Psicologia da Visão Criadora*. Tradução Ivonne Terezinha de Faria. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

\_\_\_\_\_. *Cinema como Arte: As Técnicas da Linguagem Audiovisual*. Tradução Marco Bonetti. Rio de Janeiro: Muiraquitã, FAPERJ, 2012.

CARROLL, N. The Power of Movies. In: \_\_\_\_\_. *Theorizing the Moving Image*. Nova Iorque: Cambridge University Press, 1996. p. 78-93.

\_\_\_\_\_. Toward a Theory of Suspense. In: \_\_\_\_\_. *Theorizing the Moving Image*. Nova Iorque: Cambridge University Press, 1996. p. 94-117.

CHION, M. *A Audiovisão: Som e Imagem no Cinema*. 1ª edição. Texto & Grafia, 2011.

HITCHCOCK, A.; TRUFFAUT, F.; SCOTT, H.G. *Hitchcock/Truffaut*. 3ª edição. Nova Iorque: Simon & Schuster, 1985

LEHNE, M.; KOELSCH, Stefan. Toward a general psychological model of tension and suspense. In: *Frontiers in Psychology*. Volume 6. Article 79. February 2015.

VERSTEGEN, I. *Arnheim, Gestalt and Art: A Psychological Theory*. Österreich: SpringerWienNewYork, 2005.

### 6.2. Filmografia

*HALLOWEEN*. John Carpenter. EUA: Columbia Pictures, 1978.