

A CONSTRUÇÃO DO REAL

FERRAMENTAS FÍLMICAS NA QUIMERA DO “REALISMO”

JOÃO FILIPE FERNANDES DA SILVA

Projecto para a obtenção do Grau de Mestre em
Comunicação Audiovisual,
Especialização em Produção e Realização Audiovisual.

Professor Orientador

Mestre Eduardo Condorcet

Professores Coorientadores

Mestre José Miguel Moreira

Mestre José Alberto Pinheiro

MCA, OUTUBRO de 2014

A CONSTRUÇÃO DO REAL

FERRAMENTAS FÍLMICAS NA QUIMERA DO “REALISMO”

JOÃO FILIPE FERNANDES DA SILVA

Projecto para a obtenção do Grau de Mestre em
Comunicação Audiovisual,
Especialização em Produção e Realização Audiovisual.

Professor Orientador

Mestre Eduardo Condorcet

Professores Coorientadores

Mestre José Miguel Moreira

Mestre José Alberto Pinheiro

MCA, OUTUBRO de 2014

realismo,

(real + - ismo)

substantivo masculino

tendência de alguns artistas e literatos modernos para representar a Natureza sob o seu aspecto real.

O presente ensaio foi escrito de acordo com a antiga ortografia.

RESUMO

Este ensaio propõe-se a analisar o tipo de ferramentas especificamente fílmicas que ajudam a caracterizar um determinado objecto cinematográfico como *realista*. Esta análise é efectuada tendo em vista a sustentação teórica da vertente prática, concretamente a curta-metragem *Ventre*. Pretende-se a partir de uma das grandes teorias realistas do cinema, nomeadamente a de André Bazin, a construção de um discurso coerente que alicerce as escolhas efetuadas no filme. Como complemento, será descrita a criação da *mise-en-scène* de *Ventre*, com todos os seus elementos naturalmente intrínsecos, onde convergiram todos os esforços em busca dessa linguagem *realista*. Essa procura advém da motivação promovida pelo próprio tema narrativo do filme: a gravidez na toxicodependência. A uma temática dura, deveria corresponder uma representação da realidade adequada e, conseqüentemente, realista, pois na toxicodependência a própria realidade supera muitas vezes o domínio da ficção.

PALAVRAS CHAVE: cinema realista, realismo, Bazin, trabalho de actores, semiótica

ABSTRACT

This essay aims to examine the kind of specifically filmic tools that help to provide a certain cinematic object of the characteristics to be considered *realistic*. The analysis' point is to support the theoretical aspects of the practice exercise, the short film *Ventre*. It is intended the construction of a coherent discourse in order to justify the choices made in the film, based on one of the great realist film theories, particularly that of André Bazin. In addition, the creation of the *Ventre's mise-en-scène* will be described, as well as all its intrinsic elements, where all efforts converged in the pursuit of that realistic language. This demand comes from the motivation promoted by the very theme of the film: addiction in pregnancy. Such a hard issue should be matched with a proper representation of reality and therefore realistic, for in addition, reality often surpasses the realm of fiction itself.

KEYWORDS: realist cinema, realism, Bazin, directing actors, semiotic

AGRADECIMENTOS

À Carla, mulher da minha vida,

À Goretti e Calixto, meus queridos pais,

Ao Pedro, irmão e amigo,

À Anita, minha tia.

À Lurdes, minha avó.

Aos amigos e companheiros de trabalho que embarcaram nesta viagem comigo, João Pedro Ramos, João Miguel Ferreira, Ricardo Marques, Bruno Almeida, e às amizades feitas durante a viagem, Sílvia Santos, Pedro Roquette, Ana Manuel, Pedro Anacleto, Thiago Perry, Alexandra Allen, Carlos Borges, Isabel Ernesto, Miguel Béco.

Aos técnicos de saúde que auxiliaram o trabalho de investigação e não só, Dr. Emídio Rodrigues, Dra. Marta Pinto, Dra. Irene Flores, Dr. Miguel Carvalho.

À Maria da Luz.

Ao orientador principal, Mestre Eduardo Condorcet e aos co-orientadores Mestre José Miguel Moreira e Mestre José Alberto Pinheiro.

ÍNDICE

RESUMO.....	4
ABSTRACT	5
AGRADECIMENTOS	6
INTRODUÇÃO	8
CAPÍTULO 1	
<i>alicerces teóricos</i>	
DOS PRIMÓDIOS REALISTAS	11
REALIDADE E REALISMO	13
ARTEFACTOS DO (NEO)REALISMO	16
UNIDADE FUNDAMENTAL.....	19
O EFEITO REALIDADE EM DOGMA 95.....	22
CAPÍTULO 2	
<i>acerca de Ventre</i>	
A UNIDADE EM <i>VENTRE</i>	26
A PLANIFICAÇÃO DE <i>VENTRE</i>	28
O TEMPO EM <i>VENTRE</i>	35
CARACTERIZAR O <i>REAL</i> – A SEMIÓTICA DE <i>VENTRE</i>	40
TRABALHO DE ACTORES EM <i>VENTRE</i>	47
CONCLUSÃO.....	53
BIBLIOGRAFIA	55
FILMOGRAFIA	57

INTRODUÇÃO

Ao início da concepção de um filme é natural que esteja intrínseca uma vontade interior de passar uma mensagem, um sentimento, uma ideia ou um manifesto. Tendo esse ponto de partida, haverá que desenvolver um processo intelectual tendo em vista a realização que seja por um lado capaz de transmitir essa mesma mensagem e, por outro, a criação de um objecto que tenha um certo interesse artístico, que será sempre subjectivo. Pegando na temática central de *Ventre*, ainda durante a escrita do guião, foi sendo necessário moldar desde logo a forma como a realização iria responder a esses desafios.

O ensaio em questão pretende ser uma plataforma de explanação das metodologias abordadas na concepção da realização de *Ventre* e de que forma influenciam a percepção do espectador ao visualizar o filme. Sendo a temática central do filme um assunto delicado, a gravidez na toxicodependência, seria necessário (re)construir um pequeno universo fílmico pretensamente tão duro e chocante quanto a *realidade* a ser representada. E aqui surgiu a questão central do filme: de que forma deveria ser construída essa "realidade". Ou mais abrangentemente, que tipo de ferramentas especificamente fílmicas poderiam ajudar a conotar um determinado objecto cinematográfico como mais ou menos realista. *Ventre* é um exercício que procura explorar a partir da sustentação teórica aqui apresentada, colocar em prática certos modelos e abordagens que são ou foram associados a representações realistas. Algumas dessas abordagens remontam aos primórdios da história do cinema, e é natural que aos olhos de hoje não sejam tão válidas quanto o foram no passado, porém, esse é um aspecto que será discutido e salvaguardado ao longo da exposição.

A estrutura no ensaio está dividida em duas grandes secções. Primeiro um conjunto teórico mais compacto propõe-se a apresentar algumas das grandes teorias realistas construídas por André Bazin e Siegfried Kracauer com o intuito de identificar os elementos centrais das teorias, assim como algumas características específicas que serão encontradas em exemplos fílmicos. Segue-se a identificação de elementos comuns em movimentos ou representações mais ou menos realistas onde será abordado nomeadamente o caso do neo-realismo italiano. Será igualmente analisada a teoria subjacente à representação pretensamente realista do movimento Dogma 95, onde será caracterizado o "efeito de realidade" descrito por Peter Wuss. Também aqui serão identificados alguns artefactos que moldam esse efeito ao mesmo tempo que serão comparados com os anteriores.

A segunda parte do ensaio é mais vocacionada para a apresentação dos fundamentos conceptuais de *Ventre*, alicerçados fundamentalmente nas teorias antes apresentadas. Será

descrito o processo de planificação e a própria articulação com a montagem. Será efectuada também a descrição da caracterização do imaginário de *Ventre* e o trabalho de actores, ambos fundamentais para que a sensação de realismo prevalecesse e que a busca pelo efeito de autenticidade fosse a mais profunda possível.

Algumas conclusões serão retiradas durante o processo mas uma apresenta-se especialmente interessante, já que desafia algumas das teorias fundamentais que alicerçam o próprio filme. Enquanto que a teoria realista de Bazin é baseada na ideia de continuidade e consequentemente no plano sequência, o que significa inevitavelmente que, a um determinado tempo da acção deverá corresponder o mesmo tempo da narrativa, foi surgindo a necessidade em alguns pontos específicos, durante a planificação de *Ventre*, de manipular o tempo, ou seja, abdicar da continuidade indivisível do plano recorrendo nomeadamente ao uso de elipses. Por outras palavras, usar a montagem como elemento redefinidor do tempo, ao invés de deixar inteiramente ao plano a função de o temporizar. Não obstante, a montagem em *Ventre*, não terá um carácter dialéctico (no sentido expressivo que a escola russa lhe atribui) porque o significado da imagem do cinema, como diz Tarkovsky, "toma vida durante a rotação e existe *dentro* do frame".¹

¹TARKOVSKY, Andrey, *Sculpting in Time* (Austin, Univ. of Texas Press, 2003), pág. 114

CAPÍTULO 1

alicerces teóricos

DOS PRIMÓDIOS REALISTAS

Em busca de uma definição de “realismo” é impossível não deparar com dois dos mais influentes autores da teoria do cinema do século XX, Siegfried Kracauer e André Bazin. Segundo João Mário Grilo² apenas no final dos anos 40, e sobretudo com o desenvolvimento teórico aportado por ambos, se voltará a falar de uma teoria do cinema, algo que estaria estancado durante 20 anos após as experimentações da escola russa. Precisamente por esta altura emergia em Itália esse movimento que redefinirá uma nova cultura estética e ideológica – o neo-realismo italiano. Como escreve Grilo, o neo-realismo provocou uma “verdadeira revolução semiótica” descrevendo-a “ao cinema da planificação, do plano, do encadeamento racional dos momentos, vai suceder um cinema do “facto”, banal ou excepcional mas em qualquer caso insubordinado ao tratamento clássico da imagem-acção.”³ Bazin chama-lhe a “imagem-facto”. Uma nova consciência, uma nova forma de fazer cinema emerge neste período. A nível teórico somos presenteados, nomeadamente, com a teoria “realista”.

Além da força dramática do novo tipo de personagens surgiria, segundo Grilo, um novo tipo de situação, dispersiva e fragmentária. Opor-se-à esta nova doutrina à dialéctica clássica em diferentes campos, tanto ao nível da montagem, agora “precária e frágil”, como da narrativa “aberta, incerta, palpitante”⁴. A nova abordagem procura, de uma forma renovada e simultânea, uma aproximação e interpretação do *real*. Interessa portanto perceber e escrutinar que mecanismos específicos conferem essa sensação de “realismo” ao *novo* cinema italiano que Bazin tanto louva, exercício que se fará adiante.

Baseado nos textos de Kracauer em “Theory of Film”, onde desenvolve uma explanação extensa acerca do conceito de realidade, Grilo extrai que, à imagem de Bazin, também para Kracauer o cinema será o herdeiro natural da fotografia e acima de tudo, da sua íntima relação com a realidade visual. O *mundo* deverá ser, portanto, à imagem da fotografia, o tema central do cinema. A sua adaptabilidade fotográfica seria, segundo a interpretação de Grilo, a única condicionante da matéria-prima cinematográfica: o mundo visível e natural.⁵

Escreve Grilo que Kracauer sugere que o realizador terá dois *objectos* à sua disposição, a realidade (enquanto objecto que se propõe a representar), e o registo cinemático da realidade (suporte técnico no qual registará a representação). Assim como dois *objectivos*. O primeiro, o registo da realidade através das propriedades básicas do seu instrumento. O

2 GRILLO, João Mário, *As Lições do Cinema, Manual de Filmologia* (Lisboa, Ed. Colibri, 2010), pág. 152

3 *Ibidem*, pág. 153

4 *Ibidem*, pág. 153

5 *Ibidem*, pág. 155

segundo – e aqui chegamos a algo fundamental na teoria “realista” de Kracauer, convergente com o que Bazin havia escrito anos antes – a revelação da realidade (ou melhor de uma realidade) através do uso equilibrado das propriedades técnicas do meio. Ou seja, o realizador deverá ser capaz de exprimir a sua própria visão sobre a realidade, recorrendo aos artefactos técnicos que usa para a representar, ainda que (desejavelmente) essa visão não comprometa a própria representação. A diferença com Bazin é que Kracauer não especifica *como* deverá ser feita essa representação sem destruir a imagem realista que defende.⁶

⁶ *Ibidem*, pág. 159

REALIDADE E REALISMO

Aquilo a que hoje se intitula de teoria realista nasce, segundo Grilo, do cruzamento de três dos textos de Bazin incluídos em "O Cinema" *ontologia da imagem fotográfica, o mito do cinema total e montagem interdita*. Serão as temáticas destes três textos que serão analisados nos próximos capítulos para que se possam descodificar os mecanismos inerentes à teoria "realista" apresentada por Bazin.

*"Não será, a meu ver, o menor dos méritos do cinema italiano [neo-realista] ter lembrado uma vez mais que não havia "realismo" em arte que não fosse em princípio profundamente "estético"*⁷

Bazin afirma que o neo-realismo italiano não traz consigo uma regressão estética mas, pelo contrário, representa um progresso da expressão, uma evolução da linguagem cinematográfica. Depreende-se que o cinema, tornando-se capaz de incorporar na sua própria estilística elementos do "real", assim como usá-los como ferramenta base da sua própria estética – essa que busca o "realismo" – transformou-se e progrediu rumo a uma maior auto-consciência e conhecimento dos seus próprios limites.

Bazin prossegue, afirmando que o realismo na arte apenas poderia proceder de artifícios, já que toda a estética deverá forçosamente eleger o que deve ou não incluir na representação do "real". A criação da ilusão do "real" contém, ainda segundo Bazin, uma dicotomia fundamental: se por um lado a escolha é necessária, já que seria impossível a representação de *todos* os elementos da realidade, por outro lado essa mesma escolha revela-se pouco admissível, já que fragmentando a realidade é-lhe retirada o valor integral, e íntegro, da mesma.

Bazin propõe chamar de *realista* "todo sistema de expressão, todo procedimento de relato propenso a fazer aparecer mais realidade na tela."⁸ Faz no entanto uma ressalva essencial: a "realidade" não deve ser entendida quantitativamente. Assim um acontecimento ou objecto terá uma infinidade de representações possíveis. Diga-se que todas elas rejeitam e, ao mesmo tempo, salvaguardam alguns aspectos que permitem que esse objecto ou acontecimento seja reconhecido no filme mas, fundamentalmente, segundo Bazin, as abstracções artísticas com finalidades estéticas ou didáticas, impedem que subsista tudo do

7 BAZIN, Andre, *O Cinema – Ensaios*, trad. Eloisa Ribeiro (São Paulo, Ed. Brasiliense, 1991), pág. 242
8 *Ibidem*, pág. 244

original. A realidade inicial foi assim substituída por uma ilusão de realidade composta por uma série de artefactos – a gama cromática, a bidimensionalidade da tela, as leis da montagem – mas, obviamente desprovida de *autenticidade*. O fenómeno é uma das maiores virtudes do cinema, uma (re)criação da realidade tão verosímil – fazendo uso dos tais artefactos – que, inconscientemente, se identifica na mente do espectador como algo real, distanciando-o da sua própria realidade (estará, na verdade, sentado numa sala escura a observar uma tela).

Para que o entendimento do conceito de “realismo” no cinema seja claro é necessário distinguir também o realismo relativamente aos materiais de expressão (a imagem e o som) do realismo temático do filme. Por outras palavras, interessa distinguir *o que é representado* de *como é representado*. Em “Aesthetics of Film”⁹, Jaques Aumont refere que em relação aos materiais de expressão o realismo será o resultado de um número de convenções e regras, variando naturalmente com o período e cultura nos quais o filme é feito. Se nos lembrarmos por exemplo da célebre apresentação da “Chegada do Comboio à Estação da Cidade”, pelos Lumière, e o grau de realismo que na altura atingiu, causando o pânico na plateia, é simples compreender que esse realismo (ou a sensação de realismo) é, de facto, cultural e dependente de referenciais. Ao longo de toda a história do cinema a ideia de realismo esteve sempre presente, independentemente do suporte físico (o comboio dos Lumière era a preto e branco e mudo). A cada passo tecnológico alcançado (primeiro o som, depois a cor), o realismo parecia avançar rumo a uma representação mais fiel mas simultaneamente inalcançável da realidade. Relativamente ao realismo temático do filme Aumont aponta inevitavelmente o neo-realismo como movimento representativo do nascimento da verdadeira teoria realista. Ainda que os fundamentos apontados por Bazin para caracterizar a estética realista do cinema italiano possam ser, como Aumont aponta, algo frágeis¹⁰, este acaba por reconhecer que a afirmação de Bazin de que seria possível agrupar os vários estilos cinematográficos em termos de *sensação de realidade*, faz sentido caso se adicione uma outra premissa, sugerida pelo próprio: “esta *sensação de realidade*, deverá ser avaliada relativamente a um sistema de convenções”¹¹ que, naturalmente, não serão válidos no futuro, quando um outro sistema (técnico ou temático) mais “realista” se impuser. Ou seja,

9 AUMONT, Jaques [et al.], eds, *Aesthetics of Film*, (Austin, U. Texas Press, 1992), pág. 109

10 Aumont afirma que os elementos que Bazin aponta como definidores do neo-realismo são, em grupo ou individualmente, alvo potencial de refuta. Enumerando: rodar no local, o uso de actores não profissionais, o uso de personagens não complexas, uma acção aparentemente contida, e o baixo orçamento. Alguns destes pontos são rebatidos por Aumont, referindo que os realizadores do neo-realismo fariam uso tanto do estúdio como de sets naturais, usavam actores profissionais para protagonizar as suas narrativas, e as próprias narrativas ainda que mais contidas, recorriam ao mesmo modelo de estrutura das produções de hollywood e italianas do pré-guerra (uma jornada precede o momento perturbador do equilíbrio inicial).

11 AUMONT, Jaques [et al.], eds, *Aesthetics of Film*, (Austin, U. Texas Press, 1992),pág. 114

determinados parâmetros de caracterização do realismo serão válidos num determinado período histórico ou artístico mas inevitavelmente se tornarão obsoletos. Referindo-se ao motivo pelo qual a temática do neo-realismo em particular aparentar ser mais realista, Aumont aponta o facto de ser baseada numa narrativa mais crua, integrando muitas vezes problemáticas do foro social e usando muitas vezes finais pessimistas mas, o mais importante, o facto de se recusarem a seguir certas convenções – tal como tínhamos visto anteriormente com Grilo em relação à narrativa “aberta, incerta, palpitante”.

ARTEFACTOS DO (NEO)REALISMO

Bazin destaca duas obras determinantes que, no seu entender, marcaram a evolução da estética cinematográfica rumo ao realismo em meados do século XX. *Citizen Kane* de Orson Welles, e *Paisà* de Roberto Rossellini realizados em 1941 e 1946, respectivamente. O impacto destas duas obras é relevante, no entanto são-no por motivos visivelmente diferentes, tanto no estilo como na abordagem. Bazin afirma que “Welles restituiu à ilusão cinematográfica uma qualidade fundamental do real: a sua continuidade.”¹², propondo uma alternativa à decupagem clássica que decompõe a realidade em planos sucessivos, numa sequência de pontos de vista lógicos ou subjectivos sobre o acontecimento. A decupagem, continua Bazin, introduz uma abstracção evidente na realidade, porém é um artefacto ao qual, enquanto espectadores, estamos perfeitamente acostumados, fazendo com que essa abstracção não seja sentida como tal. Welles, pelo contrário, usa uma enorme profundidade de campo e um campo visual mais abrangente para oferecer ao espectador a oportunidade da divagação pela imagem. A decupagem perde a função de conduzir passo a passo a atenção do espectador, desprovendo essas mesmas imagens de significação *a priori*. Aqui a mente do espectador é efectivamente incentivada a filtrar, na profundidade e complexidade tridimensional do plano de realidade contínua, o espectro dramático particular da cena. Bazin remata o raciocínio “graças à profundidade de campo da objectiva, Orson Welles restituiu à realidade a sua continuidade sensível.”¹³

Citizen Kane é um produto integralmente de estúdio. Os elementos que evocam a “realidade” que Bazin refere, são contrapostos pela premissa de serem executados num ambiente inteiramente artificial. Pela complexidade técnica de, na altura, recorrer à realidade bruta – cenários reais, rodagem no exterior, interpretação não profissional – Welles renuncia às qualidades inimitáveis do autêntico. Tem, porém, do seu lado e ao seu dispor, a vantagem de um avanço e domínio técnico fora de série que lhe permite um controlo absoluto sobre todos os elementos do campo visual.

O próprio neo-realismo italiano revela uma dicotomia enorme aos olhos de um purista: devido a limitações técnicas o som é gravado à posteriori. Porém, segundo Bazin, isto permitira introduzir uma liberdade para “brincar com a câmara sem relação [leia-se limitação] com o microfone, aproveitando para estender o seu campo de acção e a sua mobilidade, de

12 BAZIN, Andre, *O Cinema – Ensaios*, trad. Eloisa Ribeiro (São Paulo, Ed. Brasiliense, 1991), pág. 244
13 *Ibidem*, pág. 245

onde veio o acréscimo de realidade.”¹⁴ Importa então salientar que os limites técnicos permitiram afinal uma expansão da dimensão artística. Subitamente a câmara ganha uma autonomia (física e criativa) que a liberta para explorar outras formas de expressão plástica.

A “câmara italiana”, como lhe chama Bazin, conserva algum do humanismo da Bel-Howell de reportagem, “inseparável da mão e do olho”¹⁵, uma perspectiva muito próxima do olho humano e que confere à imagem uma sensação de verosimilhança muito forte, já que é facilmente associada a uma linguagem documental. Assim a câmara estará igualmente pronta tanto a movimentar-se como a imobilizar-se. O “travelling e as panorâmicas deixam de estar conotadas de um carácter quase divino que a grua americana lhes atribuía.”¹⁶ Este é um tópico especialmente importante e é coincidente com o tipo de linguagem usada meio século depois no movimento Dogma 95, como veremos mais à frente. O rigor técnico minucioso herdado da linguagem cinematográfica americana começa agora a ser dissipado, conotando esta nova linguagem com uma qualidade orgânica desconhecida até então – algo que mais tarde influenciará determinantemente movimentos como a *nouvelle vague*, ou o Dogma 95, por exemplo. É comum no neo-realismo italiano o uso do próprio corpo como suporte para a câmara, algo directamente relacionável com uma postura de observador concreta – a partir de uma janela, de um muro, de um telhado – um factor que ajuda a contribuir para a verosimilhança da imagem. Ao incutir um carácter fortuito à linguagem, é expectável que o relato contido na imagem tenha um aspecto mais válido no que diz respeito a uma determinada representação realista.

Referindo-se a *Paisà*, Bazin afirma que a unidade do relato cinematográfico não é o “plano”, ponto de vista abstracto sobre a realidade analisada, mas o “facto”. Querendo isto dizer que, apenas da associação e da sucessão de “factos”, se deverá extrair um significado *a posteriori*, já que o seu sentido deverá ser descodificado pelo observador. O “facto” será algo que vemos acontecer durante a duração do plano, algo decorrente da acção dentro (e fora) do campo visual, algo que deverá ter um carácter autónomo e independente. Segundo Bazin, esta linguagem é oposta a uma decupagem *tradicional* onde o signo isolado tem uma significância *à priori*. Como exemplo sugere um personagem trancado num quarto que aguarda a chegada do seu carrasco e o plano que uma decupagem comum fará sobre a maçaneta da porta girando lentamente com o intuito de alavancar a carga dramática. Este será um plano que terá uma significância *à priori*, uma abstracção cujo sentido é de imediato

¹⁴ *Ibidem*, pág. 246

¹⁵ *Ibidem*, pág. 249

¹⁶ *Ibidem*, pág. 249

apreendido – e, de certa forma antecipado – pelo espectador. Bazin refuta este tipo de linguagem, por uma razão fundamental: a ausência de uma qualidade autónoma do plano, ao depender do contexto em que está inserido. Por outras palavras, seria renegar a própria natureza do *plano* como unidade fundamental do cinema.

Tanto a profundidade de campo de Welles como a representação *realista* de Rossellini, chegam, segundo Bazin, a uma decupagem que “respeita” a realidade. Existe contudo uma dependência fundamental comum nas duas abordagens: a mesma dependência do actor em relação ao cenário – a mesma interpretação realista é imposta a *todas* as personagens em cena, independentemente da hierarquia dramática. Em relação ao afamado debate do uso de actores profissionais ou amadores no neo-realismo italiano, Bazin afirma que não será a ausência de actores profissionais que, a nível histórico, representará o auge de um realismo social ou sequer do filme neo-realista italiano. Será, porém, a rejeição específica do “star concept” e o uso de actores profissionais e amadores. Bazin destaca a importância da não utilização de actores para tipos de papéis a que sejam facilmente associados, com o intuito de evitar que o público tenha uma visão pré-concebida sobre as personagens. O actor deverá usar a sua flexibilidade e os seus recursos interpretativos para responder aos requisitos da *mise-en-scène*, e para penetrar com uma maior profundidade no âmago da personagem. Os actores não-profissionais deverão ser naturalmente eleitos pela sua conformidade física ou biográfica.

Quando esta combinação de actores funciona, emerge, segundo Bazin, essa impressão de veracidade, comum aos filmes Italianos. “Parece que a adesão comum de ambos a um argumento que sentem profundamente, e que exige deles o mínimo de mentira dramática, seja a origem de uma espécie de osmose entre os intérpretes.”¹⁷ Esta mistura de actores profissionais com não-profissionais, funciona de uma forma recíproca. Por um lado a inexperiência técnica dos amadores é compensada pela experiência dos profissionais, enquanto que os próprios profissionais, beneficiam da atmosfera de autenticidade potenciada pelos amadores.

17 *Ibidem*, pág. 241

UNIDADE FUNDAMENTAL

Até ao início dos anos 40, o tipo de decupagem utilizada na maioria dos filmes era usada segundo os mesmos princípios: uma sucessão de planos relativamente constante (cerca de 600) descrevia a narrativa. Segundo Bazin, a técnica característica dessa decupagem seria o campo/contra-campo – num diálogo a tomada de vista é alternada, conforme a lógica do texto, entre os interlocutores. É precisamente este tipo de decupagem que a profundidade de campo de Orson Welles vem questionar. Recorrendo à profundidade de campo, Welles *reinventa* toda uma nova forma de decupagem. Cenas inteiras acontecem, agora, num único *take*. A câmara pode inclusive, ficar imóvel. “Os efeitos dramáticos que anteriormente se exigiam da montagem, surgem do deslocamento dos actores dentro do enquadramento escolhido”¹⁸ Ao invés de segmentar o espaço e o tempo através da decupagem e posterior montagem, Welles monta o seu quadro dinâmico fazendo uso do mesmo plano recorrendo à recomposição do quadro, usando a deslocação dos actores, e/ou a movimentação da câmara, dando uma percepção de maior continuidade espaço-temporal ao espectador.

Para diferenciar o tipo de planos que Welles apresenta com aqueles referentes aos primórdios do cinema, Bazin propõe uma definição que não apresenta margem para dúvidas: “o enquadramento de 1910 identifica-se praticamente com a quarta parede ausente do palco de teatro ou com o melhor ponto de vista sobre a acção”¹⁹ enquanto que em Welles, o cenário, a iluminação, e o ponto de vista conferem uma legibilidade e uma intencionalidade diferenciada. Dentro do campo, o realizador e a sua equipa técnica “souberam organizar um tabuleiro de xadrez dramático do qual nenhum detalhe é excluído” refere Bazin. A semiótica ajudou a esclarecer aquilo que Bazin referenciava nos anos 40: a *mise-en-scène* de Welles, entre outros, é de um rigor depurado. A colocação de um objecto em relação aos personagens é tal que o espectador não pode ignorar a sua significação. Significação essa que a montagem teria representado num desenrolar de planos sucessivos. Pelo contrário, Bazin acredita que o plano sequência “não renuncia aos efeitos particulares que se pode retirar da unidade da imagem no espaço e no tempo. Não é indiferente, com efeito, que um acontecimento seja analisado por fragmentos ou representado na sua unidade física”²⁰, realçando assim a virtude dessa mesma continuidade. Estabelecendo essa fronteira entre a fragmentação e a unidade, Bazin sugere uma relação directa entre a noção de realidade e a melhor forma de a

18 BAZIN, Andre, *O Cinema – Ensaios*, trad. Eloisa Ribeiro (São Paulo, Ed. Brasiliense, 1991), pág. 75

19 *Ibidem*, pág. 76

20 *Ibidem*, pág. 77

representar: o plano sequência, como elemento principal da representação da unidade espaço-temporal.

Os progressos da montagem na linguagem cinematográfica, terão sido, ainda segundo Bazin, igualmente profícuos e negligentes. Se por um lado o emprego da montagem permitiu uma nova dinâmica na construção da narrativa, por outro, isso foi sendo adquirido em detrimento de outros valores não menos especificamente cinematográficos. Depreende-se das palavras de Bazin que a profundidade de campo quando bem utilizada, encerra em si mesma uma série de benesses. Além de ser mais económica e mais simples, afecta a forma como o espectador percebe a imagem, o espaço e o tempo da acção.

Indo ainda mais longe, poder-se-ia introduzir de imediato um assunto que se falará mais à frente, o espaço do actor. Ao procurar a maior profundidade de campo, Welles estende a duração dos planos potenciando também, colateralmente, um maior entrosamento do actor na cena. Aproximando-o de alguma forma das origens da representação – o teatro – onde o tempo e o espaço da performance são contínuos.

Depois de *Citizen Kane* surgirão mais tarde exemplos como *La Terra Trema*, de Luchino Visconti, ou *Umberto D*, de Vittorio de Sica, que usam igualmente o plano sequência e a profundidade de campo como alicerces fundamentais da *mise-en-scène*. Bazin sumariza e afirma, em relação à profundidade de campo que “implica uma atitude mais activa e até mesmo uma contribuição positiva do espectador à *mise-en-scène*”²¹ diferenciando-a da montagem analítica, como vimos anteriormente, na qual a tensão do espectador é dirigida através do que o realizador escolheu à priori em relação ao que deve ou não deve ser visto – reduzindo ao mínimo o espectro da opção da *escolha pessoal*. Isto não significa que o “realizador da profundidade de campo”, nestes moldes que Bazin refere, se abstém de fazer escolhas, muito pelo contrário. Como também foi visto anteriormente, *todos* os elementos que compõem a imagem teriam sido pensados à priori, tais como a movimentação da câmara, a posição dos actores, os objectos no *set*. A diferença é que desta forma o espectador é colocado numa posição activa de participação mental na construção da *mise-en-scène* – o espectador não vê apenas o filme, participa activamente nele. Esta ideia é reforçada por Dudley Andrew²² quando afirma que o cinema de Welles é tudo menos democrático. A grande profundidade de campo inquieta o espectador *obrigando-o* a canalizar a sua liberdade na atenção requerida para a compreensão da imagem. Aqui o número de relações entre os diferentes elementos que compõem a imagem é infinitamente maior do que apenas uma

²¹ *Ibidem*, pág. 77

²² ANDREW, J Dudley, *The Major Film Theories* (Nova Iorque, Oxford University Press, 1976), pág. 163

sucessão de planos de escalas menores e curtos, sem que a tensão dramática seja prejudicada. Andrew descreve que a profundidade de campo de Welles se baseia em três parâmetros fundamentais. Realismo ontológico, onde cada objecto tem uma representação com densidade e independência concretas; realismo dramático, que se recusa a separar o actor do décor; e realismo psicológico, o qual volta a dotar o espectador da possibilidade do uso da sua percepção em que nunca nada é determinado *à priori*.

O sentido da ambiguidade potenciado pela utilização da profundidade de campo opõe-se, segundo Bazin, à montagem dialéctica. Pegando no exemplo de Lev Kuleshov quando intercala o rosto de Mojouskine com 3 objectos diferentes obtendo, por parte do espectador, diferentes leituras, Bazin refere que ao atribuir um sentido preciso ao rosto naturalmente ambíguo, Kuleshov aniquila essa própria ambiguidade. Em *Paisà*, e *Alemanha Ano Zero*, de Roberto Rossellini, assim como em *Ladrões de Bicicletas*, de Vittorio de Sica, apesar das oposições de estilo, tal como em *Citizen Kane*, o nerorealismo tende a inculcar ao filme o sentido da ambiguidade do real, sem que seja necessário depender da montagem. “A preocupação de Rossellini diante do rosto da criança de *Alemanha Ano Zero* é justamente oposta à de Kuleshov [...] trata-se de conservar o seu mistério”.²³ Visconti por seu lado em *La Terra Trema*, filme composto maioritariamente por planos sequência, tem a preocupação de açambarcar a totalidade do acontecimento, através da profundidade de campo e das tomadas de vista panorâmicas. Bazin remata, referindo-se aos filmes de Rossellini e de De Sica “visam acabar com a montagem, e a fazer entrar na tela a verdadeira continuidade da realidade”²⁴

23 BAZIN, Andre, *O Cinema – Ensaios*, trad. Eloisa Ribeiro (São Paulo, Ed. Brasiliense, 1991), pág. 79
24 *Ibidem*, pág. 79

O EFEITO REALIDADE EM DOGMA 95

Outro dos movimentos que se tornaram importantes na assimilação de uma linguagem que procura representar uma sensação de autenticidade foi o Dogma 95. Fazendo uso de novas técnicas e usando novos paradigmas culturais, o Dogma 95 tornou-se um pináculo dessa sensação de “realismo” no final do século XX. Peter Wuss, autor de um extenso artigo acerca do “Efeito Realidade nos Filmes Dogma” propõe-se a analisar o movimento e a sua vertente estética de sensação de autenticidade. O “efeito de realidade”²⁵, como o próprio define, está relacionado com a forma como o espectador experiêcia a *aparência da realidade* representada no ecrã, e como essa experiência se pode materializar no consciente, transmitindo uma sensação de autenticidade (tal como afirmara Bazin quando aponta que esta seria uma das grandes virtudes do cinema). O “efeito de realidade” no cinema não poderá ser nunca limitada ao uso de determinadas técnicas cinematográficas. Wuss escreve que o efeito deverá resultar de uma participação psicológica por parte do espectador. Sendo o cinema uma arte cujo objectivo é a transmissão de uma mensagem, deverá depender sempre de um binómio emissor/receptor que use, pelo menos em parte, da mesma linguagem e modelos culturais reconhecíveis um pelo outro. Recorrendo às palavras de Vertov, Wuss refere que “a autenticidade é o resultado, não o ponto de partida da experiência artística”. A função do espectador deverá ser, portanto, cognitiva e o efeito de realidade dependerá sempre de uma interacção psicológica por parte deste.

Fazendo os filmes do Dogma 95 parte de um movimento, Wuss destaca que tiveram a capacidade de criar um marketing que acabou por beneficiar o grupo, usando repetitivamente uma linguagem (representação de realidade) mais ou menos transversal a todos os filmes. Estando os espectadores já familiarizados com a estilística usada pelo movimento, o efeito de realidade seria mais fácil de ser alcançado. O “efeito de realidade” porém não é apenas um fenómeno isolado de percepção, deriva sim de um processo que liga a obra ao seu entorno cultural, que é indissociável deste, e inclusive necessário, para que seja correctamente apreendido. À dimensão técnica e material junta-se então a dimensão cultural (à semelhança do que afirmava Aumont relativamente à teoria de Bazin). Wuss realça que nos dias de hoje o facto de os espectadores estarem habituados a consumir filmes e programas de televisão, é natural que apreendam a forma de como os média lidam com a realidade. Ao contrário do que acontecia nos primórdios (Lumière ou Méliés) onde parecia ser suficiente a mera

25 WUSS, Peter, *Analyzing the Reality Effect in Dogma Films* (Journal of Moving Images Studies, 2002)

reprodução básica de processos de locomoção, agora, para que algo pareça autêntico, segundo Wuss, “o cinema deverá revelar as mais pequenas mudanças psicológicas nos protagonistas, usando o mínimo de movimentos físicos”. Olhares acerca da esfera pessoal tornam-se as temáticas centrais do movimento e de uma aproximação ao efeito de realidade, como é perceptível nos dois filmes estandartes do movimento, *Festen*, de Thomas Vinterberg e *The Idiots* de Lars Von Trier.

Seguindo a linha de pensamento de Wuss, como a audiência está constantemente a apreender novos parâmetros culturais de linguagem, a sua exigência a nível técnico e linguístico cresce constantemente, fazendo com que seja necessário um cineasta dispor e utilizar os avanços tecnológicos de captura e reprodução mais recentes para que “seja eficaz a captura dos detalhes da vida real”. Wuss nomeia as capacidades técnicas do *cinema vérité* e do *Direct Cinema*, pela criação de uma nova cultura de observação do filme de ficção, particularmente nos filmes de ficção estilo documentário dos países de Leste europeu, ao usar comportamentos e reacções humanas aparentemente autênticas e espontâneas. Wuss remata o raciocínio afirmando que o uso da câmara à mão, é um dos principais elementos que traduzem essa sensação de autenticidade. Pela imediatez e espontaneidade do meio, uma vez mais, tal como em alguns exemplos no neo-realismo, a câmara à mão está presente como um baluarte de uma doutrina que procura esse “efeito de realidade”.

Relativamente ao trabalho de câmara em *Breaking the Waves*²⁶ de Lars von Trier, Wuss afirma que ajuda a envolver o espectador com as personagens. Não é apenas o trabalho de encenação e representação mas também os movimentos constantes da câmara à mão que seguem a protagonista num *set* que permite uma total liberdade de movimentos. É frequente a mudança de escala dos planos seguindo a acção representada e ajustando-se ao seu ritmo. Inclusivamente Lars Von Trier introduzia muitas vezes elementos durante a rotação que causavam uma espontaneidade verdadeira, ao modificar ligeiramente os ensaios com os actores, fazendo com que a câmara se visse obrigada a ajustar-se progressivamente ao acontecimento. Os actores deveriam representar a totalidade da cena, sem interrupções, e por vezes sem saberem efectivamente quando estaria a câmara a gravar. Esta forma de filmar na qual o próprio câmara se tenta orientar potencia e magnifica, segundo Wuss, a sensação de autenticidade experienciada pelo espectador. Sumarizando, *Breaking the Waves* compila a instabilidade emocional da personagem principal, com a agitação produzida no espectador pelo “efeito de realidade” assim como a turbulência visual causada pela câmara ao procurar

26 *Breaking the Waves* precede o movimento Dogma 95 mas Wuss assume-o como sendo precursor e já representativo do manifesto.

orientar-se, provocando uma procura de orientação no próprio espectador. E esta é uma matriz transversal aos futuros filmes do movimento.

CAPÍTULO 2

acerca de Ventre

A UNIDADE EM *VENTRE*

Um dos pilares na construção de *Ventre*, assenta na premissa dos ensinamentos de Bazin, em relação à continuidade espaço-temporal e a sua noção de "realismo". O ponto de partida para a realização seria que cada sequência, das 9 que compõem o filme, seriam encenadas em tempo real e, na sua génese, em "plano sequência". O guião foi construído de forma a que essa unidade pretendida fosse possível de ser executada, dentro das limitações próprias de um trabalho académico. Esta motivação para encenar cada cena fazendo coincidir o tempo da acção com o tempo narrativo e rodá-las ininterruptamente em toda a sua extensão, eclodiu da ideia da continuidade proposta por Bazin (um determinado acontecimento não deverá ser segmentado, para que não se perca uma certa sensação de *realismo* – consultar Capítulo 1) fazendo portanto uso do plano sequência.

O intuito seria usar algumas das ferramentas descritas anteriormente ao longo do processo do filme, com o objectivo de (re)criar uma linguagem próxima da "realista", tentando estabelecer com o espectador uma ligação íntima ou, pelo menos, mais próxima de uma "realidade" que, apesar de ficcionada, teria inevitavelmente elementos pertencentes ao mundo *real* (espaços e objectos) e até personagens que, na vida real, se aproximam das personagens que interpretam (a enfermeira, a mãe). Poder-se-á dizer que *Ventre* almeja atingir esse "efeito de realidade" que Peter Wuss descreve acerca dos filmes *Dogma*. E haveria um elemento essencial onde todo o processo de criação do filme deveria, ao mesmo tempo derivar e convergir: a *mise-en-scène*. A condução da atenção do espectador usando a movimentação, o posicionamento e a interligação dos actores e a câmara, assim como os cenários e a iluminação, seriam alvo tanto de um planeamento como da construção de um discurso que tornassem cada elemento presente no filme (dentro dos limites possíveis), consciente e deliberado.

Em relação aos cenários do filme, o espaço onde a narrativa decorreria, desde cedo se tornou evidente que teriam de ser espaços existentes e autênticos. Um estúdio não seria nunca capaz de igualar as vicissitudes da representação de um espaço que se pretendia *realista* (ou pelo menos não com o orçamento que estava disponível). O espaço, sendo real, traria consigo desafios e condicionantes que se mutariam com a própria narrativa do filme. Pode ser dado como exemplo a cena 3 (jantar de Tiago e a mãe). A cozinha contava com dois acessos e, logo na primeira *reperáge*, tornou-se claro que haveria de existir uma movimentação concertada entre Tiago, a câmara e a mãe, que aproveitasse todo o espaço disponível. O trabalho de actores seria outro dos pilares fundamentais para que a força da

narrativa emergisse e essa será uma análise feita num capítulo posterior. O facto do filme ser rodado em *sets* existentes permitiu também que os actores se entrosassem com o espaço de forma a adquirirem rotinas que no estúdio seriam naturalmente diferentes.

A PLANIFICAÇÃO DE *VENTRE*

Baseada numa estrutura de planos sequências, a planificação de *Ventre* nasce sobretudo da fusão de dois elementos, o olho do realizador (a câmara) e o trabalho com os actores. Cada cena teria como alicerce um ou vários planos sequência e o mínimo de planos extra, que permitissem um controlo mais efectivo sobre a duração da cena e do próprio filme aquando da montagem. Essa procura do efeito de realidade, começa por ser assumida num elemento comum às abordagens descritas antes, presente tanto em alguns dos filmes do neo-realismo, como nos filmes *Dogma*: a câmara à mão. Uma câmara que é ao mesmo tempo livre mas disciplinada (deverá ser capaz de transmitir a visão do realizador). Esse factor aparentemente orgânico teria o intuito de se aproximar da visão humana, no sentido em que se propõe a testemunhar de um ponto de vista relacionável com o (olho do) homem, fragmentos dessa "realidade" que está a ser (re)criada. A tentativa de estabelecer uma certa intimidade com as personagens e a situação que estão a experienciar materializa-se nessa linguagem escolhida para o filme. Grande parte da influência para este tipo de abordagem estilística veio do filme romeno *4 Months, 3 Weeks and 2 Days*, de Christian Mungiu (2007), no qual são usados longos planos sequência, assim como câmara à mão. Em relação a isto o próprio Mungiu diz que "a simples respiração do operador ao segurar a câmara com a mão, transmite naturalmente algo próprio de um personagem"²⁷. Como se esse movimento orgânico derivado da respiração do câmara, se pudesse relacionar de uma forma directa com uma presença efectiva do espectador que assimila a imagem e, em última análise, o faz sentir parte dessa mesma imagem. Mais à frente Mungiu conta, em relação ao seu filme, "como estávamos a representar apenas um dia na vida destas personagens, deveríamos ser precisos na medida em que o mundo delas é maior do que aquilo que mostramos. Mostramos apenas um excerto, apenas o que está dentro do *frame*, mas sabemos que existe vida para além do *frame*, em cima, em baixo, e atrás da câmara, o hoje e o amanhã".²⁸ Esta perspectiva artística viria a influenciar a planificação de *Ventre* – o "mundo" das personagens de *Ventre* deveria ser também maior do que aquilo representado *dentro do frame*. Por isso a câmara procura exaustivamente focar-se apenas no que é verdadeiramente importante como, por exemplo, na cena 2, onde se centra exclusivamente em Ana e no registo das suas reacções ao longo da conversa com a enfermeira (*Figura 1*). A fugaz aparição da enfermeira dentro do

27 "Christian Mungiu on Shaking the Camera" [vídeo] <http://youtu.be/7koixx0N7iQ>
28 *Ibidem*



Figura 1

frame é suficiente para definir a sua presença (não obstante, ouvimo-la, mesmo fora de campo) ao passo que, com Ana, onde a narrativa verdadeiramente se centra, há uma construção de intimidade com o espectador que advém da intencionalidade da câmara ao revelar-nos as expressões, inquietudes e fragilidades que a personagem exterioriza.

Este tipo de opções foi transversal a todo o filme. Em cada cena haveria de ser analisado exactamente o que seria importante mostrar e como deveria ser mostrado, partindo dos mesmos pressupostos estéticos que se deveriam prolongar por todo o filme. A esta ideia haveria de ser agregado o trabalho com os actores para que os elementos restantes da *mise-en-scène* se fundissem de uma forma o mais natural possível (a iluminação, a decoração dos sets, os figurinos, etc...).

Usando a profundidade de campo, assim como a movimentação dos actores e a da própria câmara, o intuito seria não depender apenas da montagem para a mudança de escala dos planos e da interacção da imagem com o público – a dramatização, a descompressão, a tensão. Por outras palavras, o plano deveria ter um carácter autónomo e o propósito (tensão, por exemplo) deveria subsistir dentro desse mesmo plano. Pode ser dado como exemplo a cena 4 onde o agiota se precipita para o interior do quarto de Ana. A cena é construída em dois momentos (dois planos). A conversa entre Ana e Tiago onde se apercebem, e dão a conhecer ao espectador, que não têm dinheiro suficiente, e um segundo momento onde o agiota *penetra* o quarto e ameaça o casal (a palavra *penetra* está em itálico por razões que mais à frente serão descritas, no capítulo da semiótica). Dois planos em que a escala varia



Figura 2



Figura 3



Figura 4



Figura 5

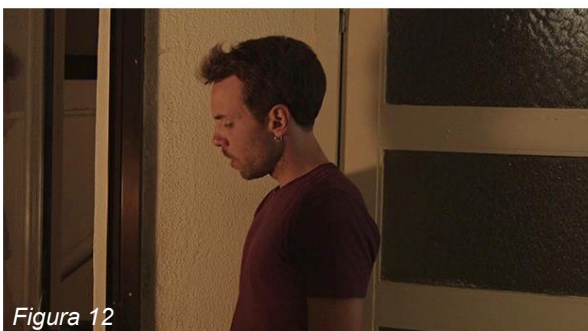
entre uma aparente descompressão (Tiago após roubar a mãe, na cena anterior, está na varanda, com a cidade de fundo) num plano inteiro de Tiago (*Figura 2*), passando por um plano americano (*Figura 3*) onde Tiago e Ana sentados conversam, terminando num plano médio (*Figura 4*) onde a câmara se aproxima, procurando uma relação directa entre a tensão dramática da narrativa, e a escala do plano (no momento em que Ana, e o próprio espectador, se apercebem que Tiago esteve a consumir). O impasse é interrompido pelo bater da porta do agiota. A segunda parte começa num plano aproximado de Ana, no qual se vislumbra, no mesmo enquadramento, Tiago e o agiota. No mesmo quadro temos acesso a dois momentos distintos: a coacção do agiota e a reacção de Ana (em primeiro plano, tornando-a mais próxima do espectador que, numa situação ideal, começará a temer pela sua segurança – *Figura 5*). Quando o agiota se torna agressivo, a câmara ganha um carácter mais orgânico e reage à acção (*Figura 6*)– um mecanismo algo semelhante ao que Wuss descreve nos filmes *Dogma*, a “procura de orientação” do câmara que se transmite para o espectador. O plano estabiliza num plano americano, momento em que o agiota se apercebe da presença de Ana, olhando muito perto da direcção da câmara e consequentemente do espectador (*Figura 7*). O efeito pretendido é claro: transmitir a fragilidade de Ana directamente para o espectador, através do olhar ameaçador do agiota. Quando o agiota usa a arma para ameaçar o casal, a tensão volta a subir e, consequentemente, a escala do plano varia, com a aproximação da câmara. A dada altura o plano praticamente estrangula Ana, que se encontra de perfil em primeiro plano (*Figura 8*) a ser observada, simultaneamente, pelo espectador e o agiota. É



criado um triângulo virtual que extravasa a bidimensionalidade da tela, perfazendo Ana e o agiota, dois dos vértices, e o espectador, o terceiro, envolvendo-o na trama, de uma forma mais intensa. O último *frame* do plano é a imagem que Ana levará consigo na memória, e que a empurra a recorrer à prostituição – a faca do agiota encostada à garganta de Tiago (*Figura 9*).

A cena 4, por motivos técnicos e logísticos, foi a única que, tendo sido encenada em tempo real durante toda a amplitude da acção (desde Tiago à varanda, até à saída de cena de Ana), não foi rodada em toda a sua extensão. Uma das cenas que mais desafios técnicos apresentou devido a esse esforço de continuidade foi a cena 3, o jantar de Tiago e a mãe. Era importante que cada personagem tivesse o seu momento (espaço-tempo) e que a câmara se movesse adequadamente respondendo tanto à movimentação das personagens, como à tensão dramática da cena. Neste caso, ao contrário da cena 4 cuja natureza era à partida diferente, por se tratar de uma sequência com alguma acção, em que a tensão da narrativa decorre de uma conjugação entre a acção e a escala de planos, na cena 3 essa tensão é obtida por meio de outros artefactos, nomeadamente o enquadramento e a composição.

A cena 3 contempla também apenas 2 planos, o primeiro é interrompido a meio, pelo segundo, que depois é retomado. Começa com a mãe de Tiago, um plano médio que se transforma em plano americano, à entrada do filho (*Figura 10*). Após a pequena conversa, a câmara acompanha a mãe, tentando posicionar-se numa perspectiva que permite o atravessamento de Tiago no enquadramento (*Figura 11*), altura em que a câmara o passa a



acompanhar. Como se o foco da cena incidisse agora sobre Tiago, e o desprezo que manifesta para com a mãe (*Figura 12*). A câmara fica em Tiago, e a tensão alarga-se, à medida que Tiago ignora o chamamento para a refeição. Em contra-ponto – um corte que interrompe a continuidade do plano, para depois o retomar mais à frente – temos o rosto conformista e entristecido da mãe que aguarda com uma paciência ilimitada a obstinação do filho (*Figura 13*). Esta opção de montagem foi das poucas que se propôs a interromper a continuidade do plano para que o filme ganhasse uma dialéctica que seria impossível sem o recurso ao corte. Ao passarmos instantaneamente (sem esperar que a câmara se mova) do plano do filho refugiado na escuridão, mal iluminado, quase auto-marginalizado, para o plano do rosto da mãe cuja escala é muito semelhante ao do filho mas efectivamente diferente ao que o antecede, é visível a grande oposição entre os seus mundos (mãe/filho), acentuado tanto pelo tipo de iluminação como pela postura de ambos. Quando Tiago se aproxima da mesa, o plano volta ao inicial (ainda que não se perceba, é o mesmo que fora interrompido quando Tiago fumava, e foi importante rodá-lo em continuidade, por razões que se prendem com o trabalho de actores e que será discutido mais à frente) e a conversa entre ambos desenrola-se. Aqui a tensão subsiste pelo conteúdo do diálogo, e pela crueza com que Tiago questiona a mãe. Segue-se o momento do furto: a câmara acompanha Tiago e resguarda uma distância que permite ter no mesmo enquadramento a mãe e o filho (*Figura 14*). O furto é observado pela pequena estátua da virgem Maria (colocada em cima da mesa) que, impávida, relembra que Tiago está de facto a ser observado por um elemento constante e omnipresente, o espectador,



Figura 14

tornando-o de certa forma cúmplice do crime de Tiago. Um crime do qual poderá advir um juízo moral que ficará a cargo do espectador. A opção do enquadramento ao consentir a existência de dois momentos simultâneos, tem uma função dramática clara, já que é eminente a possibilidade da mãe descobrir que está a ser roubada. A iluminação é também claramente contraposta: a cozinha, o espaço da mãe, é de luz difusa e esbranquiçada, contrastante com a luz pontual e amarelada do espaço onde está Tiago, imerso na escuridão indiciadora de quem está a cometer um acto ilícito.

A personagem principal, Ana, é inevitavelmente o elemento a partir do qual toda a atenção deriva. A história a ser contada deveria ser do seu ponto de vista e, para que o espectador sentisse uma certa intimidade com a personagem, foi desenvolvida uma planificação que favoreceria sempre a sua presença: no último *chuto* (cena 1), Ana está de frente para o espectador (ao contrario de Tiago, de costas – *Figura 15*); na consulta com a enfermeira, a câmara permanece nela; na extorsão do agiota, toda a cena como foi visto anteriormente, é construída para aproximar o espectador do perigo que Ana enfrenta; etc.

Porque ao aproximar o espectador da história de Ana e, em última análise, observando-a a experienciar um conjunto de situações conturbadas, é expectável que o espectador se sinta solidário com a personagem e conseqüentemente, deseje que encontre uma solução para o seu problema.



Figura 15

O TEMPO EM *VENTRE*

Em *Ventre* a noção do *tempo* é especialmente importante já que o filme é construído assente na ideia de que cada sequência teria uma duração coincidente com o tempo da narrativa (sem recurso a elipses *dentro* de cada cena). Este foi o mote inicial e assim decorreu a rotação, ainda que havia sido salvaguardada a possibilidade de interromper ocasionalmente essa continuidade espaço-temporal, com a realização de planos específicos para esse efeito, caso a montagem assim o exigisse. E de facto, ao longo do processo, e devido a factores que se prendem com limitações técnicas, artísticas e, mais importante, do interesse e da duração do filme, verificou-se que seria necessário recorrer pontualmente a uma compressão do tempo (recorrendo a elipses). Um exemplo claro em que a elipse é porventura mais eficaz a demonstrar a passagem do tempo do que o decorrer do próprio tempo, é a chegada a casa de Ana depois da prostituição (cena 7). O plano foi rodado na íntegra, desde a entrada no prédio até ao abraço de Tiago. Ainda que fosse importante vivenciar com Ana a chegada a casa e a prolongada agonia do momento quando vê impossibilitada a sua entrada, o *jump-cut* durante o desespero enquanto bate à porta, sugere uma passagem de tempo sem que se perca a tensão do momento, permitindo por um lado, potenciar essa mesma tensão e, por outro, diminuir a duração total do filme.

Para ajudar a elucidar o conceito de tempo, Marcel Martin em "A Linguagem Cinematográfica" fundamentando-se nos textos de Béla Balázs, sugere que o cinema introduz 3 noções diferenciadas de tempo: "o tempo da *projecção* (duração do filme); o tempo da *acção* (a duração diegética da história contada); e o tempo da *percepção* (a impressão de duração intuitivamente sentida pelo espectador...)"²⁹ Martin caracteriza essa impressão de duração do tempo experienciada pelo espectador, descrevendo-a como sendo arbitrária e subjectiva, tal como a sua consequência eventualmente negativa: a noção do aborrecimento ou o sentimento de que se assiste a algo demasiadamente demorado. Esta noção de aborrecimento é, obviamente, como diz Martin, subjectiva e impossível de ser mesurada. Seria então desejável que fosse encontrado um mecanismo que permitisse um controlo efectivo do tempo e o próprio cinema encarregou-se de encontrar métodos que permitiram dominar o tempo recorrendo, quer à própria câmara, gravando uma taxa de fotogramas maior ou menor do que a taxa de exibição (*slow motion* ou *timelapse*) ou através da montagem. Usando a montagem para controlar o tempo, é possível manipular a duração intuitiva de um

29 MARTIN, Marcel, *A Linguagem Cinematográfica*, trad. Lauro António (Lisboa, Dinalivro, 2005), pág. 261



Figura 16

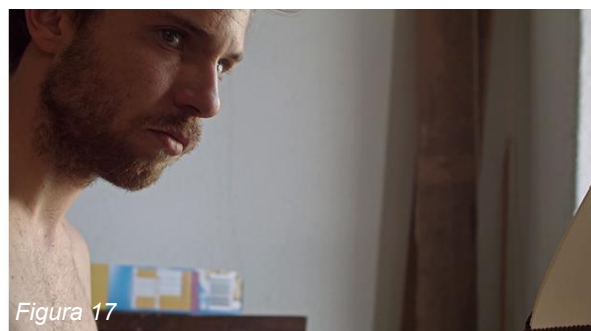


Figura 17

determinado acontecimento fílmico. Martin prossegue dizendo que “sendo o espaço apresentado por blocos maciços (planos longos) é normal que o tempo se nos imponha também como totalidade indivisível, ou seja, não como uma sequência de instantes, mas como uma *duração*”, remata afirmando “a montagem seria assim o meio mais específico da expressão da duração”.³⁰ Sugerindo que o tempo e apenas o tempo, deverá estruturar de forma fundamental o universo fílmico e, conseqüentemente a narrativa cinematográfica, recorrendo aos processos que permitem o seu controlo, nomeadamente, a montagem. E efectivamente foi isso que aconteceu no processo de *Ventre*. À medida que o processo de desenvolvimento da linguagem do filme se ia desenrolando – a procura de um equilíbrio são entre o tempo da duração do plano e o tempo da acção, ainda durante os ensaios – ia-se tornando claro que esse mesmo tempo, deveria ser *dominado*, no processo de montagem do filme. Assim durante a rodagem foram feitos planos que, antes do início dos ensaios (processo que será descrito mais à frente) não estariam previstos dada a natureza inicial coincidente dos tempos da acção e da narrativa dentro de cada sequência. Estes planos foram concebidos durante a fase de ensaios, simultaneamente com a planificação dos planos sequência e teriam como objectivo deixar em aberto a possibilidade dessa *manipulação do tempo*, como Martin lhe chama, na altura de montar o filme. Pode ser dado como exemplo a cena 1, rodada apenas num take (excluindo os 2 planos iniciais de contexto do quarto – a janela e a cadeira de bebé) e coberta com dois planos adicionais (plano aproximado de Ana e outro de Tiago). Apesar de ter sido rodada num só take houve a percepção, já na montagem, que seria necessário acelerar o *tempo*, recorrendo à elipse – os *jump-cuts* estariam reservados para situações muito pontuais (como acontece na cena 7, já referida anteriormente). Além da compressão temporal, os planos aproximados do casal permitiriam a apresentação instantânea dos personagens. Primeiro o plano aproximado de Ana, capturado por entre os ferros da cama (*Figura 16*), dá início ao processo de criação de intimidade entre Ana e o espectador. O plano

³⁰ *Ibidem*, pág. 269



Figura 18

tem um certo ar furtivo, que terá réplicas pontuais durante todo o filme, procurando uma certa sensação de *voyeurismo*. O segundo plano começa com as mãos de Tiago a preparar o caldo, seguido de um *tilt* para a sua cara, e um olhar cúmplice para Ana (Figura 17). Este plano tem o intuito de criar o mote de intimidade entre o casal, relacionado muitas vezes com o hábito do consumo feito a dois, no caso dos casais toxicodependentes. No final deste 3º plano, a montagem retoma o plano inicial na altura em que Tiago se senta perto de Ana e lhe injecta o preparado. Se toda a extensão do take tivesse sido respeitada, a preparação do caldo por parte de Tiago teria incutido à cena uma extensão demasiado longa. Porém a encenação da totalidade da cena foi de grande utilidade, fundamentalmente para a performance dos actores.

Existiu igualmente, em outros momentos do filme, a necessidade de respeitar a duração do *tempo da acção* para benefício da tensão, da incerteza, e da construção da ponte íntima entre Ana e o espectador. O exemplo máximo é a cena 6 (prostituição no carro – Figura 18). Aqui o tempo do plano (1:12 minutos) deveria ser respeitado na *íntegra* (o único momento de controlo seria o ponto de entrada e de saída do plano) mas a acção contida no tempo do plano deveria ser suficiente para criar a tensão e a incerteza necessárias para que fosse produzido um certo impacto no espectador. Demasiado longo seria aborrecido, demasiado curto não teria o efeito desejável. Encontrar o tempo exacto dessa duração estaria dependente da subjectividade do montador e do realizador (nesta caso a mesma pessoa). Seria sempre, inevitavelmente, uma decisão subjectiva. O impasse foi sendo dissipado, nomeadamente recorrendo a reflexões como a de Andrey Tarkovsky:

*"How does time make itself felt in a shot? It becomes tangible when you sense something significant, truthful, going on beyond the events on the screen; when you realise, quite consciously, that what you see in the frame is not limited to its visual depiction, but is a pointer to something stretching out beyond the frame and to infinity; a pointer to life. Like the infinity of the image which we talked of earlier, a film is bigger than it is—at least, if it is a real film. And it always turns out to have more thought, more ideas, than were consciously put there by its author"*³¹

A abordagem metafísica de Tarkovsky sugere que o tempo do plano seja capaz de transmitir algo significativo, que transcenda a natureza do próprio evento representado. Na procura do ponto de corte, neste plano em particular, o factor decisivo foi exactamente a noção de que o tempo desse plano deveria permitir uma ponderação por parte do espectador acerca dos motivos pelos quais estaria Ana naquela situação (de certa forma esta seria a situação que mais contribuiria para a sua decisão final de sair de casa) e, mais importante, deveria ter uma função retórica: potenciar o pensamento do espectador acerca da problemática existência de Ana.

Este foi um exercício semelhante ao que se viria a realizar no penúltimo plano do filme, no qual Ana, no interior da carruagem do metro, atravessa a ponte. Ainda que opostos no conteúdo, já que um prolonga a agonia, enquanto que o outro dilata a esperança, o *tempo* é um factor crucial comum aos dois. O tempo do plano do metro é tal que permite a divagação pela imagem, um balanço dos acontecimentos que acabámos de presenciar, enquanto acompanhamos Ana na sua travessia sobre o rio para a outra margem (metáfora eminente para um novo começo).

Ainda acerca do plano em que Ana se prostitui, poderia ser referido um exemplo que o próprio Bazin utiliza em "A Evolução da Linguagem Cinematográfica", numa situação que intitula "a amplitude real da espera". O exemplo dado é extraído do filme etnográfico de Robert Flaherty, *Nanook of the North*, a célebre cena da caça das focas. "O que conta para Flaherty, diante de Nanook caçando a foca, é a relação entre Nanook e o animal [...] A montagem poderia sugerir o tempo; Flaherty limita-se a *mostrar-nos* a espera, a duração da caça é a própria substância da imagem, seu verdadeiro objectivo".³² Este é um ponto cujo paralelismo com a cena do carro, em *Ventre*, é evidente. Como o desfecho é imprevisível (será Nanook

³¹ TARKOVSKY, Andrey, *Sculpting in Time* (Austin, Univ. of Texas Press, 2003), pág. 117

³² BAZIN, Andre, *O Cinema – Ensaios*, trad. Eloisa Ribeiro (São Paulo, Ed. Brasiliense, 1991), pág. 69

capaz de caçar a foca?; consumará Ana o acto da prostituição?) a tensão é gradual durante o período temporal que o antecede, a tal *espera* que Bazin refere. Estando dentro do mesmo carro com Ana e o cliente, o espectador vivencia a agonia da *espera* e a incerteza do desfecho. Sabendo que Ana está grávida e que foi empurrada para esta situação devido à imposição do agiota, a circunstância poderá despertar no espectador uma sensação solidária que o aproximará da personagem. Ainda que a vejamos a consumir heroína na primeira cena do filme estando grávida (algo que poderá produzir um juízo de valor, por parte do espectador), o processo de empatia está em curso e será acentuado à medida que o espectador sente que Ana se está efectivamente a esforçar por deixar o consumo (ao contrário de Tiago). O arco da personagem de Ana, que teve início no *último chuto* (cena 1), deverá ser consumado pela sua emancipação, na última cena.

CARACTERIZAR O REAL – A SEMIÓTICA DE VENTRE

Analisando as palavras de Martin acerca da utilização de metáforas e simbologias da imagem³³, é possível afirmar que esta estabelece uma relação dialéctica com o espectador. O significado que uma imagem tem no ecrã deverá depender, de igual forma, da actividade mental do espectador e da vontade do realizador. O raciocínio de Martin parte do pressuposto de que tudo o que é mostrado na tela tem um sentido e, geralmente, um segundo significado, que poderá ser mais ou menos aparente e poderá resultar de um raciocínio ou uma capacidade de apreensão mais ou menos complexa por parte do espectador. Indo ainda mais longe e relembrando a citação referida anteriormente de Tarkovsky, o filme despertará inclusivamente mais ideias do que aquelas que o autor conscientemente lá colocou. Ou seja, tratando-se do cinema uma arte, a obra deverá conter nela camadas de leitura que permitam uma degustação mais aprofundada do que seria, à primeira vista, visível, ultrapassando inclusive, como sugere Tarkovsky, as intenções do próprio realizador. Tal como afirmou Theodor Adorno, “a grandeza de uma obra está fundamentalmente no seu carácter ambíguo, que deixa o espectador decidir sobre o seu significado”. Fazendo sempre esta ressalva: o espectador deverá estar naturalmente disposto e apto (do ponto de vista da sensibilidade, e cultural) a fazer esse exercício. Martin sugere ainda que toda a realidade (fílmica), acontecimento ou gesto é simbólico e remata com esta ideia “qualquer imagem *implica* mais do que *explicita*.”³⁴ Além da natural dependência dramática de uma acção, o cinema (o cinema enquanto arte) deve ser capaz de suscitar sentimentos ou ideias em geral. O uso do símbolo no cinema consiste em utilizar uma imagem, ou elementos dentro dessa mesma imagem sendo, uma paisagem, um indivíduo, um objecto, um gesto, um acontecimento, ou recorrendo às técnicas específicas do cinema, o enquadramento, a *mise-en-scène*, a profundidade de campo, etc, que seja capaz de sugerir ao espectador algo mais do que a simples percepção aparente do conteúdo. Seguindo a linha de pensamento de Martin, poder-se-ia falar então de dois tipos de conteúdo: *conteúdo aparente* e o *conteúdo latente*³⁵. Sendo o primeiro directamente legível e, o segundo, eventualmente constituído pelo sentido simbólico que o realizador quis dar à imagem, ou o sentido que o próprio espectador interpreta dela. Acerca desta temática James Monaco aporta uma visão similar à de Martin. Em “How to Read a Film”,

³³ MARTIN, Marcel, *A Linguagem Cinematográfica*, trad. Lauro António (Lisboa, Dinalivro, 2005), pág. 117

³⁴ *Ibidem*, pág. 117

³⁵ *Ibidem*, pág. 118

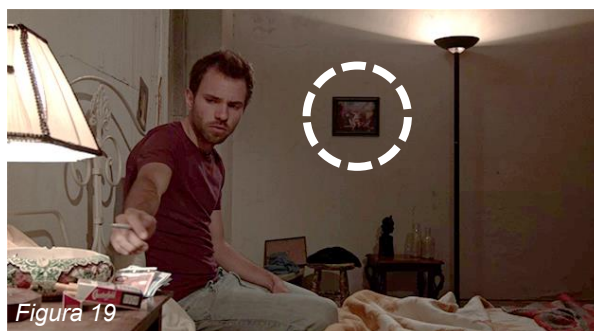
aponta que o cinema é capaz de comunicar significado essencialmente de duas formas distintas: *denotativamente* e *conotativamente*.³⁶ (Martin chamara-lhe conteúdo *aparente* ou *latente*).³⁷ Monaco escreve que além das influências da cultura em geral, que permitem descodificar facilmente certo tipo de mensagens (referências culturais directas), existem as ferramentas especificamente fílmicas que permitem incutir à imagem essa duplicidade de conteúdo. Cada representação na tela (plano) foi escolhida em detrimento de um infinidade de muitas outras formas de representar a mesma coisa. Por exemplo, o ângulo da câmara, a forma como se move ou não, a intensidade da cor, a natureza dos objectos que compõem o set, a profundidade de campo, a duração do plano, etc. Todos estes factores interligados ajudam a estabelecer uma dialética dentro da imagem que deverá estar apta a comunicar mais do que aquilo que aparenta. Monaco dá como exemplo elementar o plano de uma rosa que, filmada desde um ponto de vista baixo (contra-picado), dar-lhe-ia uma virtude dominante, porque consciente ou inconscientemente o compararíamos com o plano oposto, visto de cima (picado) que diminuiria a sua importância. Ou seja poder-se-ia resumir que as opções tomadas pelo realizador serão sempre tomadas em função de outras que foram rejeitadas. O facto de que apenas uma prevalece, essa deverá ser eleita com o maior dos cuidados e deverá, nas condições ideais, ter a capacidade de representar simultaneamente dois significados: o aparente (o motivado pela dramatização) assim como o latente (motivado pela intenção do realizador).

Sendo este raciocínio válido para todas as componentes artísticas presentes no cinema, é natural que o processo de criação do realizador esteja intimamente ligado com as várias especialidades e que todas contribuam para que essa ambiguidade seja permanente. Em *Ventre* o processo nasceu, como já foi referido atrás, da intenção de recriar o *real*. Ora qualquer representação do real, como vimos com Bazin, dependerá sempre de escolhas tomadas pelo realizador. Essa recriação deveria então, conjugando todas as especialidades, ser capaz de transmitir não só o carácter dramático da narrativa, como também capaz de, conotativamente, completar ideias, sentimentos ou mensagens que o filme trata.

Antes de partir para a análise de caso, vale a pena mencionar que o significado conotativo de uma imagem estará sempre dependente do seu contexto. Ou seja, uma paisagem vasta e desértica pode, por exemplo, significar tanto desolação, libertação, morte

³⁶ MONACO, James, *How to Read a Film* (Oxford, Oxford University, Press, 2000), pág. 161

³⁷ Interessa aqui, por questões linguísticas definir os termos "conotação" e "denotação". Ambas as definições foram extraídas do Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. Conotação: Sentido mais geral que se pode atribuir a um termo abstracto, além da significação própria. Denotação: Significado de uma palavra ou expressão mais próximo do seu sentido literal.



ou esperança, dependendo sempre do contexto onde está inserida.

Todo o processo de criação de *Ventre* incluindo a realização, a movimentação da câmara, a encenação, a iluminação, a escolha dos sets, os figurinos, ou a decoração, foram alvo de um rigoroso método que permitisse conotar o filme com o *realismo* que se procurava (conteúdo aparente) mas também que a *realidade recriada* fosse densa a um nível semiótico (conteúdo latente).

Uma das cenas que melhor exemplifica essa abordagem é a cena 4 (a extorsão do agiota). O plano começa com Tiago debruçado na varanda, com a cidade escura à sua frente. O facto de ser noite não é arbitrário (a escuridão pode ter uma conotação negativa *à priori*, tal como a noite que os personagens estão prestes a experienciar). Tiago entra e senta-se na cama. Em segundo plano um quadro encontra-se exactamente na posição que Ana irá tomar (*Figuras 19 e 20*). Este é um quadro que terá uma função premonitória. O quadro representa uma passagem bíblica intitulada “Susana e os Velhos”.³⁸ Aparentemente esta poderia ser uma moldura que inocentemente estaria colocada na parede, apanhada no chão por Tiago por exemplo. Porém o seu carácter *conotativo* fornece pistas acerca da natureza da própria cena. A passagem retrata uma mulher vítima da tentativa de extorsão sexual, algo que a própria Ana vivenciará nessa mesma cena (o agiota conhecendo o passado perturbado de Ana, “obriga-a” a prostituir-se para lhe restituir o dinheiro)³⁹. O facto de estarem ambos de perfil, procurando uma certa simetria na composição, dá-lhes também aparentemente uma certa repartição igualitária de protagonismo na cena, até ao momento em que Ana se apercebe que Tiago esteve a consumir. Além do tema já tratado da aproximação da câmara (a mudança de escala para acentuar o ênfase dramático) também a linguagem corporal de Ana manifesta o seu descontentamento com Tiago, projectando-o para o limite esquerdo do enquadramento (deixando à vista, novamente o quadro premonitório – *Figura 21*). A interacção do casal é feito

³⁸ A passagem pode ser encontrada na bíblia, no livro de Daniel, capítulo 13

³⁹ De referir que esta é uma cópia da mesmíssima gravura que Norman Bates (*Psycho*, 1960, Alfred Hitchcock) retira da parede para observar Marion Crane, na cena que antecede o célebre assassinato na banheira.



então não apenas a um nível textual e da performance, mas também a um nível figurativo, através da composição. O facto do enquadramento se manter inalterado, sugere na própria imagem uma tensão dirigida ao corpo de Tiago. A cena descomprime imediatamente após o confronto entre ambos e volta a intensificar-se com a batida na porta. O plano muda e temos Ana em primeiro plano, a ocupar sensivelmente dois terços do enquadramento. O facto de se ouvir apenas a voz do agiota sem ser visível a sua face, ajuda a que sejamos obrigados a vivenciar a emoção por intermédio das expressões de Ana (*Figura 22*). O agiota *penetra* no quarto envergando uma camisola encarnada – a cor do sangue, do perigo eminente. Esta é uma situação que simboliza na verdade, algo mais do que a simples extorsão. A partir do momento em que *Ventre* começou a ser estruturado ao nível da produção (na altura em que começam os ensaios) surgiu uma linha de pensamento que apontava a possibilidade do quarto de Ana ser caracterizado como um reflexo da sua própria história. Ou melhor, o quarto de Ana sendo o espaço com mais protagonismo do filme, deveria assumir uma função que extravasasse a natureza de um simples *décor*. O quarto deveria ser uma espécie de elemento que simbolizasse o processo de transformação de Ana: o processo do seu *renascimento*. Retratando o filme parte do processo e das dificuldades que Ana atravessa para ter o seu rebento, o quarto funciona como elemento constante e de último refúgio, o derradeiro baluarte da sua intimidade. Nesta perspectiva o próprio quarto poderá ser visto, metaforicamente, como um *ventre*. Um ventre que, no fim do filme, será abandonado (quando Ana toma a decisão de deixar Tiago) lançando a personagem para uma *nova vida*. Apenas quando sai do quarto (*ventre*) poderá *renascer*. Voltando à cena em questão, a extorsão do agiota, é mais fácil perceber o significado conotativo de toda a cena: o agiota *penetra* no quarto (tendo em atenção que o quarto poderá ser entendido como um ventre figurativo), antevendo por sua vez a natureza sexual da cena seguinte, em que Ana se prostitui.

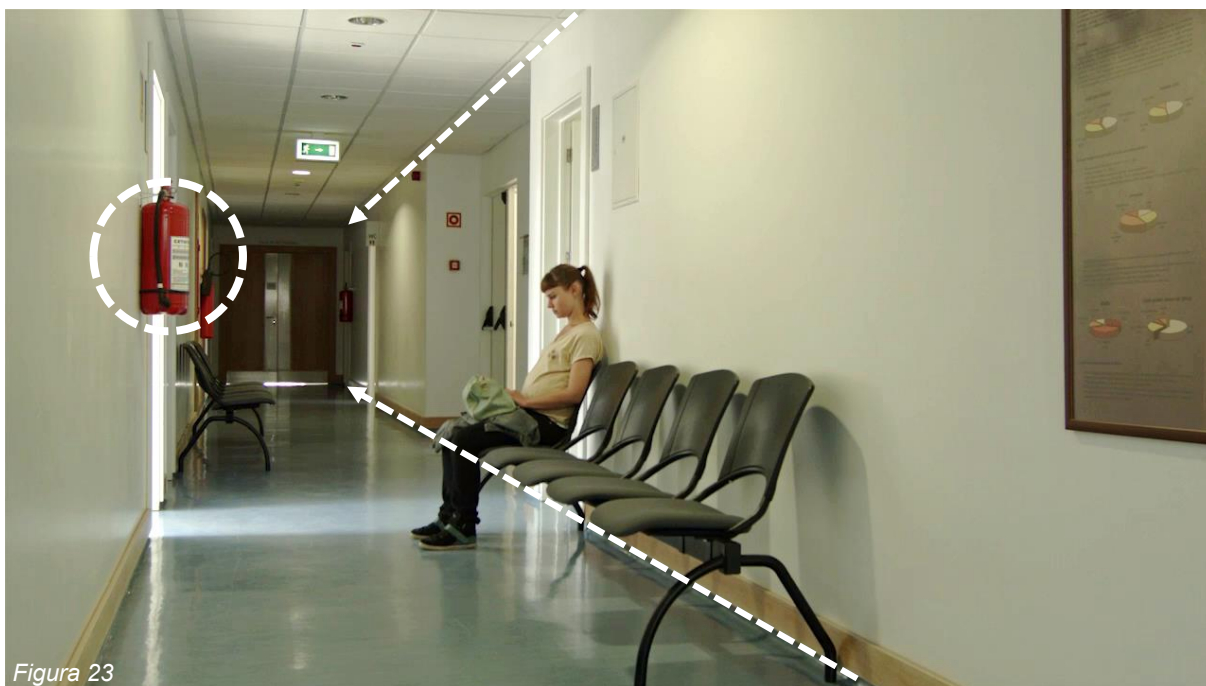
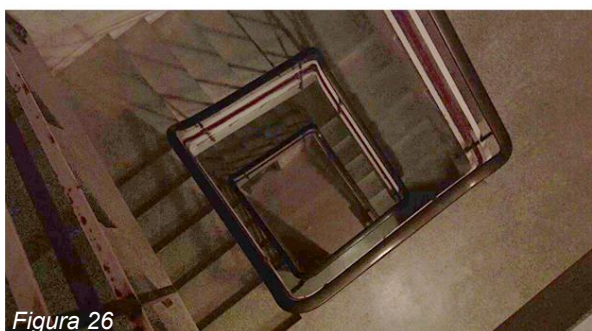


Figura 23

Outros elementos do quarto remetem para o imaginário referido atrás e ajudam a caracterizar o perfil da personagem de Ana. Por exemplo, a pequena gravura que se encontra na parede, perto da cabeceira da cama, tem representada uma figura pertencente ao imaginário divino da Grécia antiga, a deusa Hera. Hera é tradicionalmente associada à fertilidade – à imagem de Ana, na eminência de ser mãe. A própria transformação do vestuário de Ana caracteriza a sua mudança: na primeira cena (cena1, o último *chuto*), veste uma camisola amarela (cor facilmente associada a um certo grau de perigosidade) que, ao longo do processo se transforma num bege (cenas seguintes) até à última cena em que deliberadamente, acorda com um vestido negro, substituindo-o por um de cor branca, concretizando a sua transformação.

As 3 cenas rodadas no interior do quarto são também efectivamente diferenciadas em vários sentidos. Se na primeira cena, o quarto tinha uma tonalidade mais escura de fim de dia (um fim de ciclo anunciado, selado com a promessa de “ser a ultima vez”), na cena 4 (extorsão) o quarto tem um carácter mais noturno, com luz pontualizada e decadente. Na cena 8 (o acordar) a luz é mais gentil, banhando o quarto com uma nova esperança que posteriormente será consumada pelo azul do céu e do rio, já na cena do metro.

Inclusivamente nas cenas que à partida parecem carenciadas deste tipo de simbolismo por terem um aspecto mais bruto e aparentemente minimais, é possível encontrar a semiótica que serviu de base para a sua caracterização. A cena 2 (consulta com a enfermeira), por exemplo. No primeiro plano vemos Ana sentada, num corredor pontuado por luz, mas cujo



final é escuro e barrado (portas fechadas) um reflexo da sua própria condição (*Figura 23*). À sua frente, um extintor assinala o perigo que porventura se aproxima nas próximas cenas. Inclusive quando se levanta, a porta a que se dirige é a que está envolta em escuridão, e não a que se encontra exactamente ao lado, que transborda de luz (como se Ana tivesse uma tendência natural para eleger o caminho mais penoso). Na conversa com a enfermeira, Ana aparenta uma fragilidade que é inerente a uma pessoa que se encontra na sua condição (*Figura 24*). A enfermeira ocupa um lado do enquadramento enquanto que, do outro, o frasco de metadona pontua a composição, estando Ana exactamente no centro do enquadramento, como se num ponto de equilíbrio precário. No momento em que a enfermeira invade a imagem para dosear a metadona (*Figura 25*), a escala relativa de Ana diminui imediatamente, tornando-se mais pequena (inclusive baixa a cabeça) em relação à enfermeira, reforçando o carácter submisso da personagem. O espaço ocupado pela enfermeira na composição, enquanto doseia o copo, é avassalador e define uma fronteira visual clara, lembrando ao espectador que entre Ana e uma existência sã existe ainda uma grande barreira a ser superada.

Na cena 7 (a chegada a casa), Ana sobe as escadas (*Figura 26*). Relembrando que esta é a cena que precede a da prostituição (o momento mais dramático do filme), as escadas adquirem imediatamente um valor simbólico – Ana chegou ao fundo e, na inevitabilidade, deverá começar a erguer-se. Faltaria porém vencer o último obstáculo, a porta vermelha (o perigo) de onde advém o elemento que a impede ainda de concretizar a mudança (*Figura 27*):

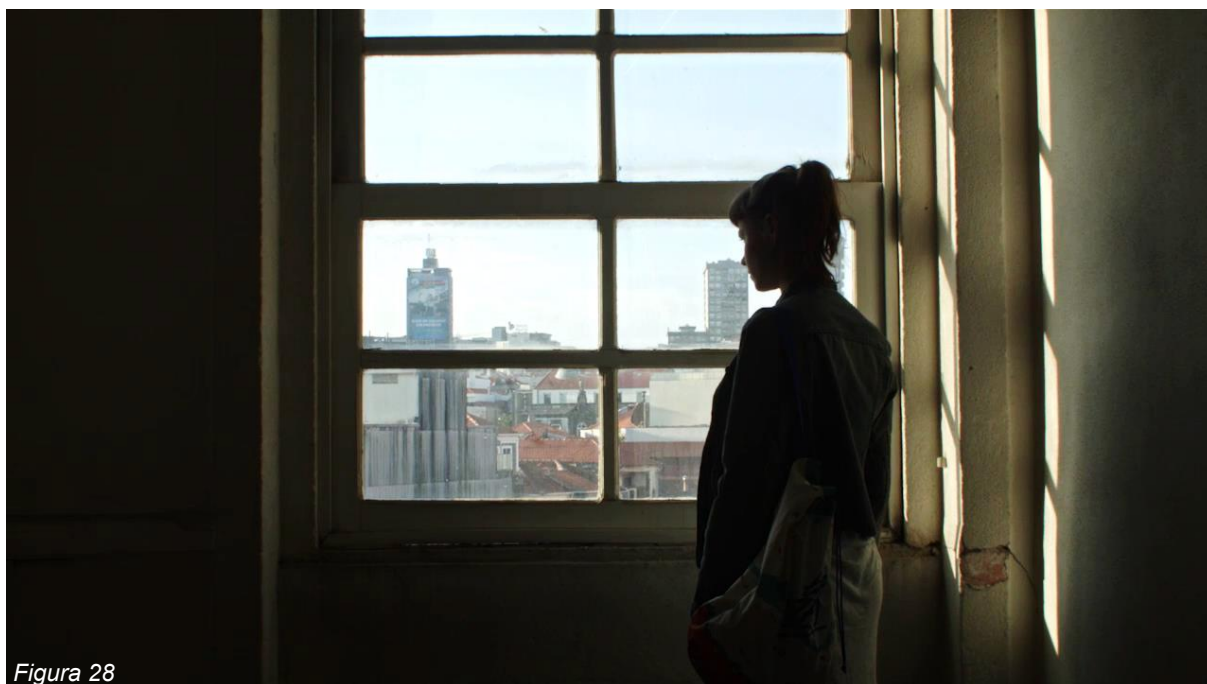


Figura 28

Tiago. Ao não conseguir abdicar do consumo, Tiago continuará a infernizar a vida da companheira, ainda que não o faça deliberadamente. Deixar Tiago ou permanecer com ele, será a grande decisão que Ana terá de tomar, e tudo acontecerá dentro dessa porta vermelha. Antes de se libertar definitivamente e abandonar o quarto, Ana olha uma última vez pela janela (Figura 28), como se estivesse a olhar através das grades de uma prisão que está prestes a abandonar, e sai rumo a uma nova existência.

Todo o imaginário recriado em *Ventre*, um imaginário cuja principal função é a *caracterização do real*, como foi visto, foi sendo construído ao longo do processo tendo como alicerce principal essa busca do realismo, inculcando simultaneamente no filme camadas de leitura que funcionam a vários níveis de complexidade.

TRABALHO DE ACTORES EM *VENTRE*

O último grande elemento pertencente à concepção da *mise-en-scène*, essencial para que todo o trabalho rumo a uma representação realista resultasse mais profícuo, alvo de um processo de criação intimamente ligado com a realização, foi o processo de encenação. O trabalho de actores em *Ventre* foi, a par com as opções de realização, o verdadeiro pilar para atingir essa sensação de autenticidade que tem sido explorada ao longo destes textos. Seria aliás desonesto construir um discurso coerente acerca da realização de *Ventre* sem abordar o tema da encenação, já que ambos os processos estiveram tão intimamente ligados. A própria planificação teve nos ensaios com os actores a sua materialização. Havendo *à priori* uma ideia geral acerca da acção e dos tempos de cada cena, foi no processo da encenação, através da conjugação dos vários factores respeitantes às idiossincrasias dos actores, das personagens, do espaço e do tempo, que as opções de realização, respeitantes à câmara, foram definidas. Por outras palavras o ensaio com os actores (e a câmara, que se foi juntando ao processo) foi o elemento que juntamente com o processo intelectual, inerente à própria realização, materializaria as opções definitivas do filme. Que é o mesmo que dizer, sem ensaios, não haveria (este) filme.

Como vimos atrás com Bazin, em relação a uma certa tendência realista, o uso de actores conhecidos pode fazer com que o público construa *à priori* uma visão pré-concebida sobre as personagens. Em *Ventre*, uma das primeiras opções tomadas em relação à eleição do elenco foi precisamente essa: a rejeição de um "star concept" em virtude da utilização de actores locais e desconhecidos. Deveriam ser profissionais e disponíveis para aceitar o projecto, com todas as suas vicissitudes. Apenas as personagens com menor importância deveriam ser amadores (o caso da enfermeira, ou do cliente de Ana, por exemplo). Desse entrosamento entre a profissionalidade de uns e o amadorismo de outros, deveria emergir um certo grau de naturalismo, como refere Bazin.

Os objectivos principais dos ensaios com os actores, seria a experimentação de abordagens de representação, e a criação de uma relação sólida entre os dois protagonistas (principalmente) assim como com o próprio realizador. Durante o mês que antecedeu a rodagem, decorreram 2 ensaios por semana onde foram trabalhadas todas as cenas que envolviam diálogos ou interacções importantes (não foi ensaiada a cena 9, por exemplo, no metro). Mas de uma forma geral todas as cenas foram trabalhadas ou, pelo menos, discutidas em pormenor. A maioria dos ensaios contou com a presença dos 2 actores principais que dariam corpo às personagens de Ana e Tiago (Sílvia Santos e Pedro Roquette). Devido ao

carácter do trabalho em questão, esta foi uma das condições esclarecida à partida no *casting* – deveria haver um espírito de grande compromisso, visto tratar-se de um trabalho que apesar de se tratar de uma curta-metragem, se haveria de prolongar por mais de 6 semanas.

Esta tomada de posição em relação à importância dos ensaios teve origem na natureza da estilística da imagem, que se pretendia realista, assim como na duração prevista dos planos (longos). Os ensaios proporcionariam a plataforma ideal para explorar opções, os limites e os caminhos a serem seguidos na rodagem. Judith Weston, autora da obra acerca da direcção de actores intitulada "Directing Actors, Creating Memorable Performances for Cinema and Television" escreve o seguinte, acerca do propósito dos ensaios:

*"The purpose of rehearsal is not to "nail it" but to get ideas about what will work in front of the camera. In rehearsal we are looking for information, not performance. The goal of rehearsal is not perfection. The only way the rehearsal can be productive is if it is understood and treated as a process."*⁴⁰

Depreendemos das palavras de Weston que a verdadeira importância do ensaio reside no seu poder de experimentação. Não se trata apenas de "treinar" as linhas que estão estabelecidas *à priori* no guião, mas sim de encontrar uma estrutura física e emocional que responda de uma forma satisfatória aos desafios do filme. Em *Ventre*, a este, agregou-se o processo de planificação. Não só o trabalho de actores deveria permitir uma certa liberdade para a experimentação de várias abordagens para os actores, mas igualmente a câmara fez parte desse processo de experimentação. A introdução da câmara no procedimento, foi extremamente útil ao processo de criação, já que permitiria ter um *feedback* imediato da *mise-en-scène* (a movimentação dos actores, a escala do plano, a composição, etc) e foi igualmente neste ponto que a importância de *manipular o tempo* (neste caso a compressão, como vimos anteriormente), em algumas das cenas, se tornou clara.

Acima de tudo o ensaio com os actores, permitiria trabalhar a sua performance rumo a algo que deveria encaixar no filme como um conjunto de situações *verídicas*. Procurava-se um certo naturalismo nas suas acções, e foi necessária a criação de laços principalmente entre os protagonistas. Além disso, haveriam de ser trabalhados igualmente hábitos especificamente associados à toxicoddependência, como a preparação da heroína, a colocação do garrote, o efeito físico da droga, ou a toma da metadona, por exemplo.

⁴⁰ WESTON, Judith, *Directing Actors* (Los Angeles, Michael Wiese Productions, 1996), pág. 246

O trabalho com a actriz principal foi naturalmente mais intenso, já que o foco narrativo incidiria sobre si, foi necessário transmitir-lhe o máximo de informação possível referente à personagem. A informação recolhida nas entrevistas e na investigação (no processo de escrita do guião), deveria ser passada de uma forma gradual para que a actriz fosse assimilando aos poucos a personagem e a fosse integrando com as suas próprias motivações e métodos enquanto actriz. Assumpta Serna, actriz de cinema autora de um livro acerca do trabalho do actor de cinema, escreve o seguinte.

“Normalmente, um argumento não contém informação suficiente para definir o personagem. Há coisas que não estão escritas e que só o realizador conhece. Ele é que deveria saber o que quer contar e como o quer contar. Nós temos de aceitar o facto de sermos uma peça a mais no seu quebra-cabeças.”⁴¹

Pegando na afirmação de Serna, deduz-se que um dos factores fundamentais no trabalho de actores é a transmissão o mais concreta possível da ideia que o realizador tenha acerca do personagem, para que o actor assimile e possa trabalhar sobre uma base sólida. Este é um passo fundamental para que ambos (realizador e actor) estejam em sintonia. A transmissão da ideia do personagem, porém, não deverá ser algo estático, muito pelo contrário, o actor deverá usar os seus recursos técnicos e artísticos para lhe inculcar uma verdadeira alma. No caso de *Ventre*, houve uma preocupação muito real em trabalhar a actriz principal de forma a que a personagem que emergisse no ecrã fosse *o mais real possível*. Além dos ensaios, onde eram discutidos aspectos e características dos diferentes personagens seria importante que, nomeadamente a actriz, tivesse contacto directo com a temática a ser representada (gravidez na toxicodependência). Essa busca pelo perfil psicológico de uma pessoa nesta condição deveria estar baseada em algo real. Fruto da investigação e das entrevistas⁴² tinham surgido já linhas de orientação a serem tomadas. Porém havia questões ligadas ao foro íntimo que seria impossível obter por parte de terceiros – deveria existir a possibilidade de falar com alguém que estivesse muito próximo da experiência que Ana iria viver no filme. E efectivamente foi conseguida uma entrevista (extensíssima) que permitiu ao realizador e à actriz principal falarem abertamente com uma mulher, ex-toxicodependente e ex-prostituta, que engravidou e recorreu posteriormente ao

⁴¹ SERNA, Assumpta, *O Trabalho do Actor de Cinema* (Avanca, Edições Cine-Clube de Avanca, 1999), pág. 61

⁴² Estas entrevistas foram conduzidas ao longo do processo de escrita do guião, e serviram para fundamentar escolhas narrativas e recriar o ambiente e hábitos próprios de toxicodependentes. Nomeadamente foram conduzidas entrevistas com pessoas ligadas à assistência de toxicodependentes: psicólogos, médicos, enfermeiros e assistentes sociais.

tratamento de substituição por metadona. Este foi o grande ponto de viragem na procura da personagem para a actriz. A partir desse momento, a personagem tornou-se de certa forma real, devido ao contacto em primeira pessoa com alguém muito próximo da realidade que se estava a procurar recriar. De certa forma estabeleceu-se uma espécie de espelho onde a actriz se poderia rever enquanto personagem. Estava agora apta para (re)criar um imaginário selectivo com génese nas experiências de uma pessoa que passou efectivamente por situações semelhantes às representadas no filme. Pode-se afirmar que Ana ganhou uma dimensão humana que seria impossível caso não tivesse existido esse contacto.

Uma técnica usada principalmente nos primeiros ensaios, foi a da improvisação. Há variadíssimas formas de integrar o improvisado no processo da encenação mas o que interessa aqui definir foi o usado em *Ventre*, e de que forma influenciou o resultado final. Partindo das cenas que teriam mais interacção entre o casal (cena 1, o último chuto, cena 4, extorsão do agiota, cena 8, o acordar) foi desenvolvido um trabalho de improvisação com base no que estava escrito no argumento (linhas de diálogo e acções). Os actores deveriam ocupar livremente o espaço, enquanto cruzavam o texto escrito com saídas improvisadas. Este tipo de exercício permitiu ir afinando as opções que funcionavam melhor, assim como a possibilidade de reescrever as linhas do próprio argumento conforme o *feedback* dos actores nos ensaios, dando-lhes um carácter mais fluído e natural. Nomeadamente era requerido aos actores que se concentrassem em passar a ideia escrita nas linhas do guião, sem a obrigatoriedade de as dizer conforme estavam escritas, dando o espaço necessário para a introdução de alterações espontâneas. Essa aportação dos actores teve duas funções principais: potenciar o processo de criação dos personagens, tornando-o mais complexo e profundo, já que seria originário nos testes dos seus próprios limites; e a reescrita de partes do argumento que, visivelmente, funcionavam melhor ou pior, consoante a interacção dos actores ditava. O processo de reescrita do guião foi constante, incluindo durante a própria rodagem, mas sempre direccionado para o efeito dramático pretendido pelo realizador (nunca submetido à vontade arbitrária dos actores). À medida que iam sendo encontrados os sets do filme, iam igualmente sendo adaptadas ou mesmo reestruturadas as cenas que haveriam de decorrer nesses mesmos espaços. Por exemplo, até ser encontrado o "quarto de Ana", a interacção entre os actores era naturalmente diferente, e houve a necessidade de se adaptar consoante as vicissitudes do novo espaço. Na cena 4 (agiota), não estava previsto que o início fosse na varanda (não havia varanda no guião, nem em nenhum dos espaços onde previamente se ensaiou a cena) porém durante os ensaios já no espaço onde decorreria a rodagem, ocorreu a possibilidade da cena começar aí, com Tiago aparentemente a

descomprimir depois do roubo na casa da mãe, com a cidade de fundo. Aliás esta foi uma das cenas em que o improviso durante os ensaios foi mais profícuo. Antes de avançar para a forma de como a improvisação moldou o resultado final da cena 4, seria útil recorrer a outra passagem do livro de Weston.

"Although improv is sometimes used to change or add lines of dialogue during rehearsal [...], I am more interested for this book in improv as a rehearsal technique. John Cassavetes used improv this way, and the acting in his movies always had such immediacy that people often thought that the actors were improvising as the cameras rolled. Improv as a rehearsal tool can help the actors find themselves in the roles and inhabit the world of the characters."⁴³

O trabalho desenvolvido por Cassavetes é paradigmático, devido muito ao facto dos seus filmes terem um certo ar espontâneo, algo que é trabalhado directamente sobre técnicas de improviso adoptadas do teatro. Principalmente em *Shadows* (1959) e em *Faces* (1968) o método usado consistia resumidamente em incentivar os actores a improvisarem dentro de cada cena, para atingir a sensibilidade do personagem até que o actor se sentisse pronto a regressar às linhas do guião, cimentando assim a relação entre o actor e o argumento (que, por sua vez, também se ia moldando gradualmente). Em *Ventre*, o sistema não foi tão vincado nem tão formal mas houve um conceito similar por detrás do trabalho com os actores. Em Cassavetes, a história poderia ser redefinida pelos conflitos que advinham da experimentação, fazendo a história avançar – principalmente em *Shadows* haveria lugar para a redefinição do *plot line*, conforme o exercício ia avançando. Não obstante, o que era rodado não era o improviso propriamente dito, senão o resultado desse mesmo improviso, trabalhado *à posteriori*. Em *Ventre*, o processo não foi tão livre, mas dentro de cada cena (nos ensaios), haveria lugar para explorar opções.

Voltando à análise da cena 4 e de que forma o improviso a moldou, poder-se-á dizer que praticamente toda a encenação foi depurada baseada nos ensaios desenvolvidos. A cena é especialmente tensa. No primeiro momento Ana confronta Tiago com o facto de ter estado a consumir e, aqui, toda a performance foi alvo de avanços e recuos nos ensaios: mais ou menos dramática, como seria o comportamento das personagens, estariam em pé ou sentados, teria ela um sentimento de revolta ou frustração, haveria violência ou

⁴³ WESTON, Judith, *Directing Actors* (Los Angeles, Michael Wiese Productions, 1996), pág. 263

condescendência, etc. O processo foi semelhante na segunda parte da cena quando o agiota irrompe pelo quarto: que nível de agressividade, como seria feito o contacto físico, como seria feita a escalada de violência, como reagiria o casal, com que agilidade retiraria o agiota a faca, etc. De uma forma geral todas as cenas que foram ensaiadas, tiveram este tipo de exercício e procura de interacção entre os actores, o realizador e o argumento.

Para finalizar, pode-se também afirmar que para os actores, foi importante trabalhar as cenas como um todo, já que isso os incentivava a viver cada situação representada com outra intensidade, e permitia-os de certa forma encarnar o personagem de uma forma mais profunda, naturalmente diferente caso o processo de rodagem fosse mais segmentado. Na melhor das hipóteses, essa performance potenciada pela natureza dos planos (longos) transparecerá na tela, no momento da projecção do filme.

CONCLUSÃO

Na procura de respostas rumo a uma representação realista, uma linguagem que estivesse intimamente ligada com a temática do filme, é praticamente obrigatório ter em consideração a teoria realista de Bazin, propulsora de tantos e acesos debates. A teoria de Bazin é deslumbrante por ter a capacidade de demonstrar de uma forma tão simples os artefactos que compõem essa linguagem realista – um termo que ele próprio reinventou. Não porque aquilo que Bazin escreva seja algo definitivo e absoluto, mas pelas questões que levanta e pelo exercício mental que nos obriga a efectuar. Existe no entanto algo fundamental na sua teoria e que é palpável ainda nos autores de hoje que perseguem essa estética realista: o plano sequência como alicerce da continuidade. E foi este alicerce que motivou a concepção de *Ventre*. Em *Ventre*, como foi referido ao longo do ensaio, este foi o ponto de partida, mas não o de chegada. Ou pelo menos, não sem alguns desvios pelo meio.

Algures no processo da criação de *Ventre*, foi sendo notado que a montagem deveria assumir um papel fundamental na *manipulação do tempo*, como lhe chama Martin. Deveria passar de um plano secundário onde estava prevista uma assemblagem mais ou menos pacífica dos grande blocos de tempo (os planos sequência) para passar a desempenhar o papel de controlar e manipular esse próprio tempo, recorrendo a elipses e aos *jump-cuts*. Esta conclusão foi sendo materializada ao longo do processo ainda durante os ensaios com os actores e a câmara, validando desde logo a importância fundamental desses mesmos ensaios. Não obstante, o plano tem também obviamente um protagonismo central em *Ventre* porque, recorrendo às palavras de Tarkovsky, é *dentro* do plano que a imagem do cinema deve ganhar significado. E aqui, também o conceito de tempo definido pelo próprio Tarkovsky se mostrou valiosíssimo ao ajudar a definir a duração da cena central do filme (o acto da prostituição), algo que Bazin intitulou como a amplitude real da espera. A espera angustiante perante um desfecho imprevisível acentua a consternação de quem presencia o acontecimento. E por isso foi de vital importância respeitar a duração do plano, não segmentando o acontecimento.

Foi referido ao longo do ensaio a preponderância da *mise-en-scène* no seio da criação artística de *Ventre* e de que forma foram moldadas as diferentes especialidades para que dela emergisse uma certa sensação de realismo. O trabalho de actores e o carácter da câmara, associados à decoração dos sets, à iluminação, aos figurinos, deveriam fazer despontar essa sensação, tendo em consideração certos códigos descritos no ensaio. Todos os elementos passíveis de ser controlados, foram-no com o objectivo primordial de assegurar por um lado,

a passagem de uma mensagem primária (narrativa) e, por outro, de conotar o filme com outros e diferentes níveis de profundidade de leitura. Recorrendo ao poder da significação dos diferentes elementos que compõem a imagem cinematográfica procurou-se cunhar o filme com uma certa ambiguidade, própria de um produto que pretende ter vários níveis de leitura, mais ou menos profundos. Em suma, um projecto artístico.

A câmara à mão foi o baluarte da estilística que sustentou grande parte da estética proposta para o filme e que, de uma forma simultânea deveria ser livre e disciplinada. Deveria ter um carácter orgânico, ao mesmo tempo que seria o olho do realizador, mostrando aquilo que é verdadeiramente importante na mensagem a ser passada. Um recurso adoptado de alguns exemplos neo-realistas e, mais tarde, do movimento Dogma 95. A partir da análise de Peter Wuss, foi possível igualmente identificar certos artefactos, por exemplo a procura de orientação do câmara, que se transmite a um certo nível inconsciente ao espectador no decorrer de um determinado acontecimento, dos quais deverá emergir o *efeito realidade*, proposto por Wuss.

Para terminar, falta referir o trabalho de actores e a importância da depuração da encenação a um nível que fosse próximo do natural. A introdução da improvisação no método foi fundamental para que a performance dos actores tivesse uma base genuína, posteriormente trabalhada e limada para que fosse de certa forma mais *autêntica*.

BIBLIOGRAFIA

- ABBOTT, John, *Improvisation in Rehearsal* (Londres, Nick Hern Books, 2009)
- ANDREW, J Dudley, *The Major Film Theories* (Nova Iorque, Oxford University Press, 1976)
- AUMONT, Jaques [et al.], eds, *Aesthetics of Film*, (Austin, U. Texas Press, 1992)
- BAZIN, Andre, *O Cinema – Ensaios*, trad. Eloisa Ribeiro (São Paulo, Ed. Brasilense, 1991)
- BIRD, Robert, *Andrei Tarkovsky, Elements of Cinema* (Londres, Reaktion Books ,2008)
- BORDWELL, David [et al.], *Film History, An Introduction* (Nova Iorque, McGraw-Hill, 2003)
- BUTLER, Andrew, *Film Studies* (Harpenden, Pocket Essencials, 2005)
- DELEUZE, Gilles, *Cinema 1, The Movement Image* (Londres, The Athlone Press, 2000)
- DELEUZE, Gilles, *Cinema 2, The Time Image* (Londres, The Athlone Press, 1986)
- GRILO, João Mário, *As Lições do Cinema, Manual de Filmologia* (Lisboa, Ed. Colibri, 2010)
- JIMENEZ, Sergio, *El Evangelio de Stanislavsky Según sus Apoeteles* (Cidade do México, Grupo Editorial Gaceta, 1990)
- KATZ, Steven, *Film Directing, Shot by Shot* (Stoneham, Michael Wise Productions, 1991)
- KRACAUER, Siegfried, *Theory of Film* (Nova Iorque, Oxford University Press, 1960)

MARNER, Terrence, *A Realização Cinematográfica* (Lisboa, Edições 70, 2010)

MARTIN, Marcel, *A Linguagem Cinematográfica*, trad. Lauro António (Lisboa, Dinalivro, 2005)

MERLIN, Bella, *The Complete Stanislavsky Toolkit* (Londres, Nick Hern Books, 2009)

METZ, Christian, *Film Language* (Chicago, The University of Chicago Press, 1991)

MONACO, James, *How to Read a Film* (Oxford, Oxford University, Press, 2000)

PARKINSON, David, *History of Film* (Londres, Thames & Hudson, 2002)

SERNA, Assumpta, *O Trabalho do Actor de Cinema* (Avanca, Edições Cine-Clube de Avanca, 1999)

TARKOVSKY, Andrey, *Sculpting in Time* (Austin, Univ. of Texas Press, 2003)

TRUFFAUT, François, *Une Certaine Tendance du Cinéma Français* (Cahiers du Cinéma, 1954)

WESTON, Judith, *Directing Actors* (Los Angeles, Michael Wiese Productions, 1996)

WUSS, Peter, *Analyzing the Reality Effect in Dogma Films* (Journal of Moving Images Studies, 2002)

FILMOGRAFIA

CASSAVETES, John, *Faces* (1968), USA, Walter Reade Organization

CASSAVETES, John, *Shadows* (1959), USA, Lion International

DE SICA, Vittorio , *Ladri di biciclette* (1948), Itália, Produzioni De Sica

DE SICA, Vittorio, *Umberto D* (1952), Itália, Rizzoli Film

FLAHERTY, Robert, *Nanook of The North* (1922), USA, França, Les Frères Reville

HITCHCOCK, Alfred, *Psycho* (1960), USA, Shamley Productions

MUNGIU, Cristian, *4 Months, 3 Weeks and 3 Days* (2007), Roménia, Mobra Films

ROSSELLINI, Robert, *Germania, Anno Zero* (1948), Itália, Tevere Film

ROSSELLINI, Robert, *Paisà* (1946), Itália, Organizzazione Film Internazionali (OFI)

VINTERBERG, Thomas, *Festen* (1998). Dinamarca, Suécia, Nimbus Film Productions

VISCONTI, Luchino, *La Terra Trema* (1948), Itália, Universal Film

VON TRIER, Lars. *Idioterne* (1998), Dinamarca, Suécia, França, Holanda, Islândia, Noruega, Espanha, Argus Film Produktie

VON TRIER, Lars. *Breaking the Waves* (1996), Espanha, Dinamarca, Suécia, França, Holanda,

WELLES, Orson, *Citizen Kane* (1941), EUA, RKO Radio Pictures, Mercury Productions

