

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO E BIBLIOTECONOMIA
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA
DANILO DE CASTRO REZENDE

MORNING ROUTINE
A DUPLA SIGNIFICAÇÃO NA SEQUÊNCIA DE ABERTURA DE DEXTER

Goiânia
2010

MORNING ROUTINE
A DUPLA SIGNIFICAÇÃO NA SEQUÊNCIA DE ABERTURA DE DEXTER

Monografia apresentada ao Curso de Bacharelado em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Goiás, para obtenção do título de Bacharel em Publicidade e Propaganda.

Orientador: Prof. Rafael de Almeida Tavares Borges

Goiânia
2010

DANILO DE CASTRO REZENDE

MORNING ROUTINE
A DUPLA SIGNIFICAÇÃO NA SEQUÊNCIA DE ABERTURA DE DEXTER

Monografia defendida no curso de Bacharelado em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda da Faculdade de Comunicação e Biblioteconomia da Universidade Federal de Goiás, para obtenção do grau de Bacharel, aprovada em _____ de _____ de 2010, pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

Prof. Rafael de Almeida Tavares Borges - UFG
Presidente da Banca

Prof. Rafael Franco Coelho - UFG

AGRADECIMENTO

Escrever uma monografia sempre é um trabalho complicado, ainda mais quando não temos experiência. Por isso agradeço ao meu orientador, o Prof. Rafael de Almeida Tavares Borges, pela habilidade de me conduzir através de todo o processo de elaboração deste trabalho e especialmente por sua paciência.

Agradeço também aos meus colegas de curso que tornaram essa jornada de quatro anos mais divertida. E juntos sobrevivemos a oito semestres de brioche, restaurante universitário e pamonharia.

Falar sobre sonhos é como falar de filmes, uma vez que o cinema utiliza a linguagem dos sonhos; anos podem passar em um segundo e você pode ir de um local para outro. É uma linguagem feita de imagens. E no verdadeiro cinema, cada objeto e cada luz significa alguma coisa, como em um sonho.

Federico Fellini

RESUMO

Os primeiros anos do cinema foram marcados pela grande quantidade de experimentações, mas esses primeiros produtores não sabiam bem aonde queriam chegar. Empolgados com a possibilidade de reproduzir o movimento eles caminhavam rumo ao desconhecido. Essas experimentações acabaram por configurar códigos que conduziam o espectador pela leitura do filme, construindo seu sentido.

A linguagem cinematográfica assimilou todos esses códigos em padrões de estilo. Padrões que através dos tempos passaram a ser facilmente percebidos e assimilados pelo público. Com o surgimento da televisão, ela tomou posse desses códigos para usá-los em suas produções buscando a melhor aceitação do público.

Esses códigos então passaram a ser usados para gerar novos tipos de efeitos dentro das produções audiovisuais. Este trabalho analisará esses vários recursos que o cinema utiliza na construção do sentido para compreendermos se ao serem usados em conjunto são capazes de criar uma nova camada narrativa. Para isso estudaremos um produto que acreditamos ter tal efeito, *Morning routine*, a sequência de abertura do seriado Dexter.

Palavras-chave: Linguagem cinematográfica. Narratividade. Experimentações cinematográficas. Dexter. Morning routine.

ABSTRACT

Early cinema was marked by constant experimentations, but those working with this new technology didn't know the power of that machine that they had in hands, they were testing all sort of thing heading into unknown, amazed by the possibility of reproducing movement. Those experimentations turned into codes that were able to conduct the viewer through the movie's Reading, building meanings.

Cinematographic language turned those codes in style patterns. Through the years those patterns evolved with the cinema spectators, and were easily perceived and assimilated by the public. When TV was born it took some of those codes to itself and started using then in its own productions trying to reach public acceptance.

So those codes started to be used to create new types of effects in audiovisual productions. This work, through the analysis of aesthetic styles that cinema use to construct its meaning, will test if when used together those styles can successfully create a new narrative layer. Thereunto we will analyze a product that we believe holds this multi-layer effect, Morning routine, the main title sequence of Dexter.

Keywords: Cinematographic language. Narrativity. Experiments in cinema. Dexter. Morning routine.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1. DO PRÉ-CINEMA À NARRATIVIDADE.....	12
1.1. OS APARELHOS ÓPTICOS.....	12
1.2. O CINEMA DE ATRAÇÕES.....	13
1.3. OS FILMES DE PERSEGUIÇÃO.....	16
1.4. O CINEMA DE TRANSIÇÃO	18
1.5. A INSTITUIÇÃO DA NARRATIVA CLÁSSICA	21
1.6. MORNING ROUTINE	22
2. NARRATIVA: MONTAGEM E CONSTRUÇÃO DE SENTIDO.....	24
2.1. A ESPECIFICIDADE DA MONTAGEM.....	25
2.2. FUNÇÕES DA MONTAGEM	26
2.3. MONTAGEM: DO RITMO À NARRAÇÃO	28
2.3.1. Montagem rítmica	29
2.3.2. Montagem ideológica.....	30
2.3.3. Montagem narrativa	31
3. A INSTAURAÇÃO DE UMA DUPLA CAMADA NARRATIVA.....	34
3.1. A IMAGEM COMO SÍMBOLO E AS REDES METAFÓRICAS	35
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	43
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	45

INTRODUÇÃO

"Quando a fotografia foi inventada [...] o pintor Paul Delaroche fez a célebre pronúncia de que a pintura estava morta."¹ (DANTO, 1995, p. 75). Ao fazer essa afirmação Delaroche referia-se à tentativa dos pintores de conseguir realizar uma representação exata da realidade. No processo de Joseph Nicéphore Niépce, que conseguiu a primeira imagem permanente, o tempo de exposição da placa fotossensível chegava a 8 horas, porém quando Louis Daguerre desenvolveu um suporte fotográfico que reduzia esse tempo para 15-30 minutos Delaroche, aparentemente, entendeu que o artista não precisaria mais estudar técnicas de pintura ou anatomia em busca de uma reprodução perfeita, essa nova máquina que surgia era capaz de capturar o momento e imprimir uma cópia perfeita.

Delaroche não viveu para presenciar até onde o desenvolvimento da superfície fotográfica chegou. Um aparelho que conseguia ultrapassar a pintura e a fotografia em termos de duplicação da realidade. As máquinas cinematográficas conseguiram reproduzir o que faltava às outras técnicas, o movimento. Porém o que Delaroche não percebeu é que, assim como a tela está sujeita à subjetividade do pintor, tanto a fotografia quanto a filmagem estão sujeitas ao olhar de quem manuseia a câmera. A simples escolha do que será capturado e o que ficará fora do quadro é suficiente para criar um significado para aquela obra, seja ela artística, fotográfica ou cinematográfica.

"A imagem se deixa envolver por duas acepções: a de afirmadora da presença de si mesma, presença estanque e reclusa em seu ato de se deixar ver, e a de preparadora de algo que se apreende, que se assimila, porém que não se mostra à visão." (COUTINHO, 1996, p.29).

O frenesi causado pelo cinematógrafo estava nessa possibilidade de visualizar o movimento. Em seus primeiros anos de existência, o cinema dividia o público com outras atrações visuais da época. Sem narrativas elaboradas ou personagens psicologicamente complexos o espetáculo do movimento era mais importante que contar uma história. Oferecendo a possibilidade de reprodução, sempre que necessária, os primeiros filmes, quando não reproduziam paisagens ou cenas cotidianas, eram a simples captura das outras apresentações dos teatros de variedades.

Mas rapidamente ocorreu uma especialização do processo de criação cinematográfica e uma separação entre produtores/exibidores. Filmes com narrativas mais desenvolvidas

¹ When photography was invented [...] the painter Paul Delaroche famously pronounced that painting was dead. - Tradução nossa.

começaram a surgir, assim como experimentações de variadas técnicas cinematográficas. Essas experimentações levaram ao desenvolvimento de códigos próprios da imagem em movimento. A descoberta, a partir do uso e através do tempo, de como enquadramentos, movimentação e posicionamento da câmera, angulação, tipos de montagem e vários outros elementos eram fundamentais na condução do espectador pela leitura do filme estabeleceu regras na linguagem cinematográfica.

“Convertido em linguagem graças a uma escrita própria que se encarna em cada realizador sob a forma de um estilo, o cinema tornou-se por isso mesmo um meio de comunicação, informação e propaganda” (MARTIN, 2003, p. 16). Esses códigos mostram como a imagem exibida pelo projetor não é uma mera duplicação dos significantes-significados reais.

A partir da captura de imagens reais o cinema é capaz de quebrar essa realidade em fragmentos e remontá-la de acordo com suas necessidades, ou mudá-la somente com a impressão de seu ponto de vista. Atualmente a produção cinematográfica não está presa nem mesmo à captura de imagens reais. A cada dia várias produções inserem sequências ou até mesmo criam todo o filme virtualmente, através do desenvolvimento da computação gráfica, uma das várias técnicas visuais que foram absorvidas pelas produções cinematográficas.

Com o advento da televisão a oportunidade de assistir às produções cinematográficas é levada para dentro de casa. Assim como o cinema, em seus primeiros anos, baseou-se em outras atrações visuais da época, a produção de conteúdo televisivo busca referências na atração que possui maior semelhança com o seu formato. Assim as produções televisivas fazem uso de técnicas consagradas pelo cinema e que são de fácil percepção pelo público, pois a televisão em seu contexto está constantemente disputando a atenção do espectador. “Às vezes, é precisamente porque o cinema foi pioneiro em meios de representação que a TV aberta pôde, então, apossar-se deles.”² (ELLIS, 1992, p. 224). Ela não tem uma sala que isola o espectador do mundo real, os produtos televisivos competem com todo o ambiente em volta de quem os assiste.

Buscando identificação com seus espectadores, para assim garantir sua audiência, as emissoras investem em uma gama de produtos audiovisuais. Os produtos que mais se assemelham com a função de desenvolver narrativas dos filmes são as novelas, séries, minisséries e seriados. "As séries e seriados são produtos caracteristicamente norte-

² Sometimes, it is precisely because cinema has pioneered a means of representation that broadcast TV can then take it up. – Tradução nossa.

americanos. [...] as séries norte americanas foram responsáveis pela alfabetização visual de muitos países, inclusive do Brasil.” (BALOGH, 2002, p. 157).

Sabendo dessa capacidade do cinema de imprimir significados às imagens e recriar realidades, será que um diretor seria capaz de criar uma produção que, além de um significado explícito, também ofereceria ao espectador uma segunda forma de leitura? Uma produção que tivesse camadas de significados onde a narrativa teria um duplo sentido? Ou a sequência de imagens poderia desenvolver duas narrativas simultâneas que seriam percebidas de acordo com a leitura feita pelo espectador? Sendo possível a criação de tal produto audiovisual, entre tantas técnicas quais opções estéticas adotadas pelo criador/diretor da peça, seriam capazes de potencializar essa dubiedade?

Na busca de compreensão do processo de criação de camadas significativas na imagem cinematográfica assim como duplas narrativas este trabalho fará a análise de um produto visual que cremos possuir tal efeito, a sequência de abertura do seriado estadunidense *Dexter*, chamada *Morning routine*.

Primeiramente retornaremos ao início do cinema para compreender os processos que levaram à sua criação. Conhecendo sua história poderemos acompanhar o desenvolvimento da narratividade dentro das produções audiovisuais e as técnicas cinematográficas que a suportaram. Como os filmes que se apresentavam apenas como “espetáculo das imagens em movimento” adquiriram aspecto teatral com narrativas pouco desenvolvidas até o cinema como conhecemos hoje, que é capaz de criar uma nova realidade para inserir o espectador a fim de garantir a melhor recepção de suas ideias.

Ponto que também ganhará nossa atenção. Estudaremos o desenvolvimento dessas técnicas que visam desenvolver o espaço diegético. As experimentações que levaram os diretores a elaborar códigos e regras de movimentação, angulação, enquadramento e outros recursos utilizados para a construção do sentido no cinema. Nesse momento a montagem ganhará especial atenção, para que possamos entender como esse mecanismo de união dos diversos fragmentos cinematográficos se desdobra em vários tipos diferentes dependendo de seu objetivo final.

Após compreender o desenvolvimento da criação do espaço diegético e sua relação com as técnicas plásticas do cinema, poderemos ver como ocorreu o processo de criação do sentido das imagens no cinema. Entendendo o significado dos vários códigos da linguagem cinematográfica estaremos aptos a fazer a análise de nosso objeto de estudo. Saberemos se é possível que uma produção audiovisual consiga elaborar imagens a partir de um jogo conotativo/denotativo e apresentar, simultaneamente, várias camadas narrativas.

1. DO PRÉ-CINEMA À NARRATIVIDADE

1.1. OS APARELHOS ÓPTICOS

Estudar a história do cinema vai além de analisar a evolução das práticas de projeção de imagens. O desenvolvimento do cinema caminha junto à história dos divertimentos populares, dos instrumentos óticos e das pesquisas com imagens fotográficas.

Apesar da constante associação dos irmãos Lumière à criação do cinema, não existiu um único inventor do processo. Experimentos com imagens espalhados pelo mundo foram levando gradativamente aos projetores, começando nos anos 20 do século XIX com brinquedos ópticos como o taumatrópio³ e o fenaquistoscópio⁴. O primeiro trata-se de um disco com uma imagem diferente em cada um dos lados e um fio amarrado às duas extremidades. Através da rotação do disco as imagens se sobrepõem como se fossem apenas uma. Já o segundo é um disco com uma sequência de dezesseis imagens com uma fenda para cada, posicionando o aparelho frente ao espelho e colocando o disco em rotação, ao olhar através das fendas o movimento das figuras é visto na imagem refletida. Existia também um modelo que utilizava dois discos, dispensando assim a necessidade do espelho.

Com o desenvolvimento dos mecanismos usados para a projeção e a criação de um suporte fotográfico flexível surgem as primeiras exposições: em 1893 do quinetoscópio de Thomas A. Edison, e em 1895 do cinematógrafo dos irmãos Lumière.

O quinetoscópio era uma máquina dotada de um mecanismo interno que rodava a tira de filme e o exibia através de um visor individual. Com uma moeda as pessoas poderiam assistir imagens em movimento de animais amestrados, danças, lutas e outras atrações. Os filmes para o quinetoscópio eram produzidos usando o quinetógrafo. A máquina ficava no estúdio construído por Edison, um galpão completamente pintado de preto com um teto retrátil. Lá dentro, iluminadas pela luz do sol, as atrações eram filmadas contra o fundo escuro.

Com a chegada dos cinematógrafos dos irmãos Lumière aos Estados Unidos, Edison desenvolveu um aparelho para tentar concorrer com os franceses, o vitascópio, mas enquanto esse projetor era muito pesado e utilizava energia elétrica para funcionar, o

³ Descrito pela primeira vez em *Philosophy in sport made science in earnest* do físico britânico John Ayrton Paris para explicar o fenômeno de persistência retiniana em 1827.

⁴ Descrito pela primeira vez em *Sur un nouveau genre d'illusions d'optique* do físico belga Joseph Antoine Ferdinand Plateau em 1832.

cinematógrafo era acionado por manivela e podia ser transportado facilmente, além de funcionar como câmera e projetor, fatores que ajudaram na sua popularização.

Mas onde os cineastas buscaram referências de linguagem para os primeiros filmes do cinema? Atrações visuais da época. Como as projeções de lanterna mágica, nas quais um apresentador projetava imagens coloridas em uma tela, através de um foco de luz, e pequenas engrenagens nas placas permitiam o seu movimento. Com o uso de mais de um foco de luz era possível criar fusões e efeitos de desaparecimento.

O cinema também teve origem nas práticas de representação pictórica como o panorama e o diorama. Sobre uma enorme tela era representada uma paisagem extremamente detalhada, com um jogo de luzes e o deslocamento da tela era criada uma impressão de movimento aos espectadores. Em 1896 Grimoin-Samson patenteou um panorama que usava a projeção no lugar das pinturas, a plateia subia numa plataforma circular e assistia em 360 graus a um filme feito a partir de um voo real de balão.

1.2. O CINEMA DE ATRAÇÕES

As exposições públicas ocorriam em todo tipo de lugares com shows de variedades, mas o principal local das exposições eram os *vaudevilles*, locais que surgiram a partir dos teatros de variedades. O *showman* desses espetáculos de variedades construía a forma narrativa do filme explicando as imagens ou escolhendo elementos, como a velocidade da exibição, trilha sonora (que poderia ser alterada a cada exibição) e até mesmo modificando a ordem dos quadros junto aos operadores do cinematógrafo (amplamente difundido nos *vaudevilles* graças ao esquema de marketing dos irmãos Lumière, que forneciam os projetores, suprimento de filmes e operadores para as máquinas). Esses operadores também atuavam como cinegrafistas, muitas vezes gravando os espetáculos apresentados nos *vaudevilles* para uma exibição posterior.

Com duração de alguns segundos a poucos minutos, o cinema não era a atração principal e dividia o palco com atos de dez a vinte minutos de variados tipos de atrações. Diante dos espectadores se apresentavam músicos, dançarinos, comediantes, mágicos.

“Os primeiros filmes, portanto tinham herdado essa característica de serem atrações autônomas, que se encaixavam facilmente nas mais diferentes programações. Os filmes, em sua ampla maioria feitos em uma única tomada, eram poucos integrados a uma eventual cadeia narrativa.” (COSTA, 2005, p. 43)

Assim como os outros espetáculos visuais que faziam parte do show, esse cinema de atração não tinha a pretensão de criar um espaço diegético ou apresentar personagens

psicologicamente complexos, seu objetivo era apenas se mostrar, maravilhar o espectador com uma “história que consiste em exibir personagens que agem mais do que contar suas peripécias”⁵ (GAUDREULT, 1988, p. 91). Além da falta de preocupação com a narrativa, também é possível delimitar mais algumas características do cinema de atrações, como a composição do quadro. A câmera era posicionada perpendicularmente ao palco, ou à paisagem, e toda a ação acontecia dentro de um plano geral. Os atores podiam se mover para o fundo da cena, se aproximar da câmera ou até mesmo sair do quadro e voltar enquanto a câmera permanecia estática.

Diferentemente do cinema clássico, onde a presença do espectador é ignorada e os atores não se dirigem à câmera, no cinema de atrações não só eram comuns os olhares para a câmera como também uma interação com a plateia. Os atores chamavam diretamente a atenção dos espectadores para o espetáculo, por exemplo, no filme *Les cartes vivantes* (Méliès, 1904) Georges Méliès usa trucagens, conhecidas como “paradas para substituição” permitidas através da montagem⁶, para fazer com que as cartas de seu baralho aumentem de tamanho e tomem vida. Como em um show de ilusionismo Méliès, a cada novo truque a ser exibido, convoca a atenção do público com gestos exagerados e teatrais, outra característica dos filmes desse primeiro período.

Utilizando apenas o plano geral, e sem a ajuda de *close-ups*, o público não conseguia reconhecer o rosto dos atores e o mocinho poderia facilmente ser confundido com o bandido em meio à confusão de personagens dispostos em frente à câmera. Além do que, um gesto sutil passaria despercebido facilmente, assim nesse período as produções cinematográficas mantinham um aspecto teatral. No filme *Tchin Tchao: The Chinese Conjuror* (Méliès, 1904), por exemplo, temos um palco com o cenário de uma paisagem chinesa, o ator principal entra pela direita e começa a desenvolver a ação no meio da tela. Com o uso da pausa para substituição, cria bancos, lanternas chinesas e até um cachorro que depois será transformado em uma mulher. A sequência de truques vai se desenrolando até que o ator sai de cena, novamente pela lateral do filme.

Apesar da quantidade de filmes de encenações, os mais produzidos no período do cinema de atrações eram obras com caráter documental, chamados de “atualidades”. Com cenas gravadas em ambientes externos e, por isso, consideradas autênticas, esses filmes documentavam o cotidiano da época, como o conhecido *Arrivée Du train em gare de La*

⁵ “histoire qui consiste à montrer des personnages qui agissent plutôt qu’à dire les péripéties qu’ils subissent”. – Tradução nossa.

⁶ Nesse momento do cinema a montagem ainda não é usada para fazer uma ligação narratológica entre planos, esse trabalho de corte e a colagem da película era usado para alcançar novos efeitos visuais nos filmes.

Ciotat (Auguste e Louis Lumière, 1895) que exibia a movimentação de pessoas na estação e a chegada do trem.

Os espectadores não ansiavam por uma história, afinal, podiam ver imagens do inverno em alguma terra distante e logo em seguida assistir a movimentação dos pássaros enquanto uma jovem os alimenta, tudo acompanhado pela narração hiperbólica de um *showman*. Isso levava antigos historiadores a considerar a divisão de dois gêneros nesse primeiro período do cinema: os Lumière, com seus filmes do cotidiano, desenvolvendo o cinema documentário; e Méliès, com seus temas fantásticos, o cinema ficcional. Mas no cinema de atrações não havia ainda essa distinção, pois existiam as “atualidades reconstituídas” que utilizavam filmagens de situações reais e misturavam com encenações, como no filme *Execution of Czolgosz with panorama of Auburn prison* (Edison, 1901). O filme é constituído de quatro planos, dois panoramas reais da prisão e duas cenas feitas em estúdio.

“A mistura entre esses dois registros era aparentemente considerada normal pelos espectadores. Assim, é mais produtivo entender os primeiros gêneros de filmes em torno dos assuntos filmados do que como uma distinção clara entre ficção e documentário, já que todos estavam dominados pelo hibridismo midiático e por referências extratextuais, que caracterizam a estética das atrações.” (COSTA, 2006, p. 31)

Com o tempo surgem os primeiros filmes com mais de um plano. Inicialmente esses planos são vendidos separadamente e conectados uns aos outros pelo exibidor que decide sua ordem. Nas chamadas narrativas em fragmentos os planos são ligados uns aos outros pelo tema, o tipo de filme mais comum a utilizar essa técnica eram reconstituições de lutas de boxe e as *Paixões*. Os exibidores compravam os filmes que representavam separadamente cada parte da vida de Cristo e depois os uniam para criar uma história. Assim, dependendo da reação do público, a apresentação poderia acabar com a crucificação ou se estender até a ressurreição. Cada plano era um ato, que poderia ou não ser omitido. A narrativa em fragmentos tem um desenvolvimento temporal impreciso e ainda é muito dependente de elementos extra fílmicos, como o *showman* que explicava a cena aos espectadores. Uma intervenção necessária, pois muitas vezes cada filme era adquirido em diferentes produtoras e a cada plano o ator representando Cristo, por exemplo, poderia ser alterado. Mas na virada do século as produtoras já começam a ter maior poder sobre o material produzido. Tomando para si o controle dos exibidores, elas passam a descobrir e experimentar técnicas de montagem, aumentando o número de planos e a duração dos filmes.

Percebendo uma oportunidade de negócio nesse desenvolvimento do cinema, empresários da época passam a investir em salas exclusivas para a exibição de filmes, os chamados *nickelodeons*. Esses locais eram antigos galpões ou depósitos reformados e adaptados para a exibição de filmes. Apesar de serem ambientes abafados e pouco confortáveis, os *nickelodeons* eram a forma mais barata de diversão da época, por um níquel (cinco *cents*) a população de baixa renda se aglomerava para assistir a uma sessão de quinze a vinte minutos de filmes.

Rapidamente os *nickelodeons* se espalharam pelos Estados Unidos multiplicando a demanda por filmes, levando a indústria do cinema a abandonar o antigo modelo de parceria com os *vaudevilles*. Organizando-se em um formato industrial, o cinema começa a se dividir e se especializar. Surgem os distribuidores, eles compram os filmes das distribuidoras e os alugam para os exibidores. Sem ter a posse do filme, os exibidores não podem mais cortar e montar o filme de acordo com sua apresentação, isso fica sob a responsabilidade das produtoras, fazendo com que os cineastas passem a experimentar mais para criar filmes de maior duração.

Sem um código de linguagem próprio, os cineastas vão experimentando rumo ao desconhecido, misturando novos elementos ao cinema de atrações, assim nascem os filmes de perseguição. Seguindo um padrão onde o primeiro plano apresenta um problema, que leva a uma perseguição na sequência e se resolve na última cena, esse tipo de filme estava posicionado entre o novo cinema que surgia e o cinema de atrações.

2.3. OS FILMES DE PERSEGUIÇÃO

O início da perseguição podia ser causado por qualquer coisa, em *How a French Nobleman Got a Wife through the New York Herald Personal Columns* (Edison, 1904) um nobre francês é perseguido por suas pretendentes. O filme inicia com um intertítulo que apresenta ao espectador o texto que o nobre francês enviou ao jornal, “Pessoal – Jovem nobre francês, recém-chegado, deseja conhecer afortunada garota americana, assunto, casamento; estará na tumba de Grant às 10 horas desta manhã, trajando um botão de violetas.”⁷. Em sequência temos um plano americano de um homem que entra no local, pega o jornal e começa a folhear, como se estivesse procurando algo. Os gestos ainda são teatrais e exagerados, como no cinema de atrações.

⁷Personal – Young french nobleman, recently arrived, desires to meet wealthy American girl, object, matrimony; will be at Grant’s tomb at 10 this morning, wearing boutonniere of violets. – Tradução nossa.

O personagem encontra o que procurava no jornal, vira-se para o espelho posicionado atrás dele, pega um botão de violetas e coloca: o espectador reconhece agora o personagem principal da trama. O plano seguinte é geral, nosso protagonista anda para frente e para trás, se aproximando e distanciando da câmera, quando começam a surgir em cena as primeiras mulheres. Quando todas já estão no plano, elas cercam o jovem francês que foge, inicia-se a perseguição.

Cada um dos seis planos seguintes estão ligados espacialmente e visualmente. O espectador consegue elaborar uma ideia do espaço percorrido e consegue perceber uma continuidade das ações, porém as peripécias que acontecem a cada plano, como os tropeções ou a mulher gordinha que sempre fica por último, são mais importantes que o desenvolvimento da narrativa. A qual não avança, já que em cada plano a mesma ação se repete em locais diferentes: o personagem principal vem do fundo da tela, atravessa os obstáculos e é seguido pelos perseguidores. Então somente quando o último perseguidor sai de cena avançamos ao próximo plano.

A última cena conclui a narrativa, novamente um plano geral, o francês aparece em cena correndo e entra em um rio, enquanto as mulheres vão parando às margens. Até que a gordinha, que sempre ficava por último, entra no rio e vai em direção ao jovem francês que a abraça. Os dois atravessam o rio deixando as demais pretendentes desoladas na outra margem, concluindo a narrativa.

Esse padrão dos filmes de perseguição configura uma experimentação na construção da linguagem própria do cinema. Filmes com narrativas um pouco mais desenvolvidas começam a utilizar elementos das perseguições, como *Rescued by Rover* (Cecil Hepworth, 1905). O primeiro plano nos apresenta o bebê e o cachorro, na sequência a cena de uma mulher caminhando pela estrada empurrando a criança no carrinho de bebê. Sendo abordada por uma pedinte, a mulher a ignora e sai de cena, deixando o espectador com a imagem da pedinte em fúria. No próximo plano, a pedinte se aproxima pelo fundo do quadro, em meio aos arbustos, e rouba o bebê enquanto a mulher conversa com um rapaz. A cena seguinte mostra o desespero da mulher na sala de uma casa ao reportar, provavelmente para sua patroa, a falta do bebê. O cachorro que estava presente sai de cena, então se inicia uma sequência de planos que situam o espectador espacialmente, quanto ao caminho percorrido pelo cachorro, mas que travam a narrativa.

O cachorro pula pela janela da casa, atravessa uma rua, cruza uma esquina, nada através de um rio e chega a outra residência, onde encontra o bebê. Voltamos então à sequência - casa, rio, esquina, rua e janela - por onde o cachorro volta para avisar o seu dono.

Ao chegar em casa, o cachorro atrai a atenção do dono que começa a persegui-lo, novamente pelo mesmo caminho até chegar a casa da sequestradora e recuperar o bebê.

The great train robbery (Porter, 1903) tem uma história bem mais desenvolvida que as perseguições, porém não deixa de se aproveitar de alguns elementos visuais característicos desse tipo de filme. Na sequência de planos os bandidos invadem a estação, entram no trem, roubam o cofre, assaltam os passageiros e fogem. A polícia é avisada e então começa a perseguição. Apesar da perseguição não chegar a ser um entrave à continuação da narrativa, uma característica visual pode ser notada: a cena começa com o primeiro bandido e só acaba quando o último dos policiais passa pelo plano.

2.4. O CINEMA DE TRANSIÇÃO

Todas as transformações na sociedade da época e como elas se relacionavam com os filmes (que não eram apenas mais uma atração), a especialização da indústria do cinema (se dividindo em produtoras, distribuidores e exibidores) e as experimentações dos cineastas nos levam ao fim do cinema de atrações e o início de outro período: o cinema de transição.

“É necessário lembrar, no entanto, que a ideia de um quadro autônomo dificultava intervenções radicais na duração original dos planos. Conectar dois planos distintos não tinha relação necessária com intervenções no interior de cada um deles. Essa não-intervenção resultava portanto, em descontinuidade: *encavalamentos* temporais, *elipses* abruptas, inserções repetitivas de *planos aproximados* (*cut-ins*), uso de planos *subjetivos* e de planos alegóricos independentes do fluxo narrativo. Havia também o uso de *fusões* entre planos sem que isso significasse, como no cinema clássico, um intervalo temporal.” (COSTA, 2006, p. 35)

No cinema de transição há um desenvolvimento das técnicas cinematográficas: montagem, atuação, iluminação, enquadramento, diretores de cinema comandando todos esses processos, histórias com personagens psicologicamente desenvolvidos. Porém o público, ainda acostumado às atrações, não conseguia compreender perfeitamente os sentimentos dos personagens e a relação espacial e temporal entre os planos. O uso de intertítulos se torna mais comum para substituir a explicação do *showman*. Inicialmente o intertítulo é usado para descrever a ação que aconteceria a seguir, como em *Nero, or the fall of rome* (1909) ou *Onésime horloger* (1912). Em 1910 alguns intertítulos já passam a apresentar fragmentos de diálogos, sendo apresentados antes da cena das falas, e em 1913 alguns cineastas faziam o uso dos intertítulos substituindo a cena da fala dos personagens.

Em 1909 para facilitar a percepção, e o reconhecimento das expressões, a câmera começa a ser posicionada mais próxima dos atores. O plano geral que deixava um espaço acima e abaixo dos atores deixa de ser tão comum. Nos Estados Unidos a produtora Vitagraph começa a usar a “linha dos nove pés”, e logo é seguida por outras produtoras. Nesse tipo de enquadramento a ação é realizada a nove pés da câmera que é posicionada na altura dos ombros do operador, assim existe certa distância entre a cabeça dos atores e a borda superior do quadro enquanto pés e tornozelos ficam fora do plano.

Já na França, alguns filmes eram rodados com os atores a uma linha de quatro metros da câmera, que era posicionada na altura do operador. Essa diferença de altura permite uma melhor utilização da profundidade de campo, assim a ação poderia começar seu desenvolvimento no fundo e chegar até o primeiro plano. Os americanos denominaram essa técnica de *primeiro plano francês* e os franceses chamaram a linha dos nove pés de *plano americano*.

O desenvolvimento de um sistema de convenções, que tornasse as conexões entre planos compreensíveis, para que o espectador entendesse a narrativa seria completo somente em 1917. Enquanto isso, no período do cinema de transição, se desenvolvem três tipos diferentes de montagem: a alternada, a analítica, e a montagem em contiguidade.

Antes do período de transição, quando efervesciam as experimentações no cinema, os filmes representavam duas ações que ocorriam simultaneamente sem alternâncias. No filme *L'éclipse Du soleil em pleine lune* (Méliès, 1907), por exemplo, o astrônomo se aproxima demais da janela para observar o eclipse e acaba caindo. Seus assistentes tentam segurá-lo, mas não chegam a tempo e acabam observando a queda. Entram em desespero e logo em seguida vão ao socorro do mestre. Somente com o fim da cena, quando os assistentes saem do plano indo em busca do astrônomo, passamos para o próximo plano, que exhibe a queda, causando um encavalamento temporal.

Em *Life of an american fireman* (Edison, 1903) o efeito é ainda mais perceptível. Vemos a cena do incêndio toda ocorrer em um único plano: o desespero da mulher, a entrada do bombeiro, o resgate heroico e os bombeiros apagando o fogo. O plano seguinte é exatamente a mesma cena, agora vista do lado de fora da casa.

Será no cinema de transição que os cineastas começam a fazer uso da *montagem alternada*. Esse tipo de montagem é usado para apresentar duas ou mais cenas que ocorrem simultaneamente. Intercalando os planos os cineastas conseguem apresentar os diferentes espaços diegéticos sem um encavalamento temporal e, encurtando ou estendendo a duração de cada plano alternado, a cena pode obter um ritmo de acordo com a necessidade da narrativa.

Esse ritmo dos planos tornou o uso da montagem alternada muito comum em filmes de resgates de último minuto, como *The girl and her trust* (Biograph, 1910). No qual a telegrafista fica sozinha na estação logo após receber dinheiro de um carregamento. Dois assaltantes aparecem, sem conseguir obter a chave para abrir a caixa onde está o dinheiro eles decidem levá-la. A protagonista chama ajuda pelo telégrafo e quando percebe a fuga dos ladrões tenta impedi-los, acaba assim sendo raptada também. As cenas seguintes são alternadas entre: a fuga dos ladrões e os perseguidores em um trem. A duração de cada plano vai encurtando a medida que os perseguidores se aproximam dos ladrões, finalizando com a captura dos meliantes.

Assim como em *The battle* (Biograph, 1911), onde o soldado sai em busca do centro de operações para pedir mais munição para sua tropa. O cineasta precisa indicar que a batalha continua acontecendo. Por esse motivo a viagem de ida e volta do soldado é alternada a planos curtos da batalha, já que a ação do soldado agora tem mais importância.

Um segundo tipo de conexão de planos que se desenvolveu nessa época foi a *montagem analítica*. Esse tipo de montagem dividia a cena em vários enquadramentos para evidenciar uma ou outra ação. O mais comum era a conexão de planos mais abertos com planos aproximados, para exibir as expressões do personagem, evidenciando suas emoções ou com o intuito de chamar a atenção para uma determinada ação sendo executada. Em *The new York hat* (Biograph, 1912) um pai muito austero sempre nega os pedidos da filha por um chapéu, a mãe ao morrer deixa certa quantia de dinheiro com o padre, para que ele possa comprar o objeto de desejo da menina. A história se desenrola com a criação de intrigas e termina com a exibição pública da carta enviada pela mãe. Nesse filme a montagem analítica é usada no momento em que a menina está na sala junto ao seu pai. Quando ela se olha no espelho o plano é aproximado, e vemos somente a menina, visivelmente triste, experimentando um chapéu. Ela se vira e olha para fora de campo, temos o corte novamente para o plano aberto, no qual ela pede um novo chapéu para o pai, que nega e sai de cena.

A *montagem em contiguidade*, talvez a convenção que tenha se estabelecido mais rapidamente, situa o espectador no espaço diegético. Desenvolvendo uma continuidade de direção, determinando regras para a entrada e saída de cena dos atores, os cineastas perceberam que era mais fácil transmitir ao público a ideia de proximidade e sequência entre os diferentes planos. Além do que, essa evolução da indicação de espaços sequenciais causou o desenvolvimento do uso de planos de ponto de vista e plano/contraplano.

2.5. A INSTITUIÇÃO DA NARRATIVA CLÁSSICA

Ao fim do período de transição essas técnicas se mesclavam e a utilização da continuidade do olhar junto à técnica de plano/contraplano servia para manter a linearidade entre planos onde diferentes personagens interagiam. Com a codificação desses elementos cinematográficos em uma linguagem própria, o público começa a entender esses estilos na criação de uma sequência narratológica.

A partir da segunda década do século XX o cinema já era uma mídia de massa, o público já não eram os trabalhadores de baixa renda, que aproveitavam os baixos preços dos *nickelodeons*, a classe mais alta já era atraída a teatros luxuosos. Na Europa já eram produzidos filmes de múltiplos rolos, os longas-metragens, que eram importados para a exibição nos Estados Unidos. O sucesso desses filmes incitou as produtoras estadunidenses a criar seus próprios longas, e em 1915 D.W. Griffith lança *The birth of a nation* retratando a guerra civil nos Estados Unidos. O sucesso e o domínio dos códigos do cinema utilizados fizeram com que *The birth of a nation* começasse a “estabelecer o longa-metragem como norma e não mais como exceção” (COSTA, 2006, p. 50).

Nesse momento as grandes produtoras já se instalam em Hollywood e a quantidade de filmes cresce a cada ano. Com o estabelecimento dos códigos experimentados anteriormente e desenvolvidos nos primeiros longas-metragens o estilo clássico da criação da narrativa hollywoodiana é definido: o espaço diegético é cuidadosamente construído com uma unidade temporal e espacial; as ações dos personagens são bem definidas; e os limites de cada sequência do filme seguem padrões, com o uso de fusões, escurecimentos e técnicas de *raccord*.

Na narrativa clássica os eventos apresentados ao espectador são sua principal fonte de informação sobre o desenrolar da narrativa, e a câmera “estimula, através da escolha correta de seu objeto e posicionamento, a sensação no receptor de estar presente à porção mais vital da experiência” (LANE, 1953 *apud* BORDWELL, 2005, p. 288).

O cinema agora, sem a ajuda de cartilhas que explicavam os quadros ou um *showman* fazendo a narração, tinha que explicar a história ao espectador sozinho. O objetivo era a narrativa, portanto os meios para apresentá-la deveriam passar despercebidos aos olhos do espectador.

“O que caracteriza a decupagem clássica é seu caráter de sistema cuidadosamente elaborado, de repertório lentamente sedimentado na evolução histórica, de modo a resultar num aparato de procedimentos

precisamente adotados para extrair o máximo rendimento dos efeitos da montagem e ao mesmo tempo torná-la invisível.” (XAVIER, 2005, p. 32)

Cada plano tem uma ligação lógica com o plano anterior e com a ação apresentada, sendo essa a base da elaboração do significado, pois, “conforme A. Julien Greimas (Sémantique structurale), a estrutura mínima de qualquer significação se define pela presença de dois termos e da relação que os liga” (METZ, 1977, p. 30). Essa organização padronizada e o uso de recursos cinematográficos fixos criam uma expectativa predeterminada no espectador. E essa expectativa vai sendo alcançada de acordo com pistas que vão sendo apresentadas no desenrolar da narrativa. Bordwell (2005, p. 300-301) expõe que, nesse cinema o “espectador constrói a forma e o sentido de acordo com um processo de conhecimento, memória e inferência”.

2.6. *MORNING ROUTINE*

Surge a televisão, reunindo os mais variados tipos de produções audiovisuais dentro de sua programação. O telespectador é diferente do espectador do cinema. Ele não se dirigiu à sala de cinema aonde a atração principal é o filme. Ele está, muitas vezes, em seu ambiente doméstico, com várias opções de entretenimento e sujeito a desvios de atenção. Então em busca da audiência o conteúdo televisivo faz uso de linguagens que já são bem assimiladas pelo público e segmenta-se em variados formatos, tipos narrativos e estéticas. Como a narrativa clássica e o olhar da câmera que se confunde com o olhar do telespectador. Essa “partilha do olhar pode saltar para a partilha de um estado psicológico” (XAVIER, 2005, p. 35) capturando a atenção da audiência.

Um dos formatos que a televisão usa para atrair o grande público são os seriados. Tomando como modelo a exibição de filmes em partes como, *Fantômas* (1913) de Louis Feuillade os seriados televisivos possuem episódios com certa independência entre si. A história pode ter começo, meio e fim dentro do próprio episódio ou fazer uma ligação com o próximo, mas todos eles giram em torno de uma narrativa maior, que constitui a temporada.

Com a opção de TV a cabo, e a possibilidade de uma segmentação ainda maior dentro do grande grupo de telespectadores, os seriados atravessaram as fronteiras dos países e já fidelizaram uma grande quantidade de pessoas ao redor do globo. Com esse aumento da demanda as produtoras ousam e investem em experimentações.

Nesse sentido, o presente trabalho caminha para um estudo dos recursos da linguagem cinematográfica capazes de gerar novas formas narrativas. Caso do nosso objeto de pesquisa,

Morning routine, a abertura do seriado *Dexter*, que através de recursos de estilo pode ter conseguido instaurar uma dupla camada narrativa. Assim, no próximo capítulo estudaremos os recursos da linguagem cinematográfica capazes de gerar esse efeito, com enfoque na montagem.

2. NARRATIVA: MONTAGEM E CONSTRUÇÃO DE SENTIDO

A imagem é o elemento base da linguagem cinematográfica e, a ambiguidade da relação entre o objeto que fora filmado e a percepção de sua representação fílmica é uma das características fundamentais da expressão cinematográfica. Não sendo apenas uma duplicação dos significantes-significados reais, segundo esquema proposto por Eisenstein, a partir do momento em que ocorre a reprodução da imagem, o espectador é afetado de alguma maneira e pode inferir a esta uma significação ideológica, portanto.

“A imagem [...] é marcada por uma ambivalência profunda: resulta da atividade automática de um aparelho técnico capaz de reproduzir exata e objetivamente a realidade que lhe é apresentada, mas ao mesmo tempo essa atividade se orienta no sentido preciso desejado pelo realizador. A imagem assim obtida é um dado cuja existência se coloca simultaneamente em vários níveis de realidade, em virtude de um certo número de características fundamentais.” (MARTIN, 2003, p. 21)

Mas como o diretor faz com que seu ponto de vista seja percebido pelo espectador? De quais recursos da linguagem cinematográfica ele faz uso para chegar à criação da realidade que envolve o seu filme?

Visto que a câmera representa uma visão cheia de intencionalidades, a existência do objeto, “a sua modalidade de ser, deriva não de si próprio e sim desse olhar que, expressando um intuito, infiltra na coisa fotografada o grau de significação que ela deve possuir perante as demais da sequência do filme inteiro” (COUTINHO, 1996, p.52). Com a evolução da escrita do cinema e também dos espectadores, que passaram a associar certos estilos a determinados significados, os diretores foram aprendendo a produzir imagens de modo que, assim poderiam conduzir as emoções de quem assiste ao seu filme, expandindo seu espaço diegético.

Após o processo de captura das imagens, pelo olhar do diretor através da câmera, da atribuição de significados causados pelos recursos estilísticos da imagem e do som chegamos ao “fundamento mais específico da linguagem fílmica” (MARTIN, 2003, p.132), a montagem.

Com funções semânticas na produção de um sentido denotado à narrativa ela “compreende, no fundo, o que a categoria da montagem ‘narrativa’ descrevia: a montagem é um dos principais meios de produção do espaço fílmico e, de maneira geral, de toda a diegese” e também de sentidos conotados que são “bem diversos em sua natureza, ou seja, todos os casos em que a montagem relaciona dois elementos diferentes para produzir um efeito de causalidade, de paralelismo, de comparação etc.” (AUMONT, 1995, p. 68).

Neste capítulo, a nossa intenção será de analisar a montagem e outros recursos da linguagem cinematográfica que têm função criadora dentro do espaço fílmico e, podem ser responsáveis pela instauração de uma dupla camada narrativa.

3.1. A ESPECIFICIDADE DA MONTAGEM

Partimos do conceito de plano. Do ponto de vista da produção, é a sequência de imagens capturadas desde o início do funcionamento da câmera até o momento em que é desligada. Para o espectador, é o período entre duas ligações. E “da mesma maneira que cada palavra evoca uma ideia, cada plano mostra uma ideia.” (AUMONT, 1995, p. 167). Assim o espectador é conduzido pela leitura do filme: um processo de percepção que começa na analogia do espaço diegético com o espaço real, capaz de criar uma impressão de realidade.

Tal impressão é conseguida pela dinamicidade das imagens no cinema, e depois, potencializada pela trilha sonora. A ligação psicológica, feita pelo espectador, entre o espaço pró-fílmico e a realidade é capaz de:

“fazer esquecer, não o quadro, que sempre permanece presente, mas o fato de que, além do quadro, não há mais imagem. Por isso, geralmente, percebe-se o campo como incluído em um espaço mais vasto, do qual decerto ele seria a única parte visível, mas que nem por isso deixaria de existir em torno dele.” (AUMONT, 1995, p. 24)

Assim a montagem passa a ser um trabalho de condução da atenção do espectador, que, não percebe o plano da mesma maneira durante toda sua duração. A partir do primeiro momento, quando a intenção do plano é reconhecida, e temos o período de atenção máxima para a compreensão do seu significado dentro da evolução da narrativa, inicia-se um período de impaciência do espectador. A criação do ritmo cinematográfico (que veremos mais profundamente ainda neste capítulo) surge do corte presente entre esses dois períodos. Porém, esses procedimentos de expressão dentro da linguagem cinematográfica precisam ser decifrados e compreendidos, por isso, como foi apresentado no capítulo anterior, a assimilação do sentido se dá por um processo de conhecimento, memória e inferência do espectador e cada plano necessita de uma ligação de continuidade com seu antecessor. Veremos então alguns princípios da montagem que codificam essas ligações.

Os planos precisam de uma continuidade de conteúdo material entre si, ambos necessitam da presença de um elemento que causará uma identificação imediata. Por exemplo, uma tomada aérea nos apresenta um carro branco percorrendo, solitariamente, uma

rodovia. Em seguida, temos um plano que mostra a lateral do mesmo carro branco e conhecemos um dos personagens do filme. É preciso haver uma continuidade de conteúdo dinâmico também. O corte, quando feito entre um movimento, deve evitar encavalamentos para garantir a fluidez da ação. Se a movimentação de um plano caminha em uma direção, a inversão desse movimento no próximo plano pode levar o espectador a ter uma impressão de movimento retrógrado.

Outro elemento que surge para garantir uma ligação visual entre planos é a continuidade de conteúdo estrutural, aqui temos a chamada “regra dos 180 graus”. Quando a câmera faz a movimentação do campo ao contra-campo ela não deve ultrapassar uma linha imaginária de 180 graus ou o espectador poderá ter a impressão que os dois planos são de locais diferentes. A continuidade de medida trata da relação entre o tamanho dos planos. Ao fazer a transição de um plano muito aberto para um primeiro plano, o espectador pode perder referências espaciais e não compreender a sequência.

Essa sucessão, evocando ideias, funda-se em uma tensão mental do personagem ou do espectador e, segundo Marcel Martin (2003), a ligação entre os planos pode ser justificada em dois níveis. Considerando um plano onde nos é apresentado o personagem, o plano seguinte poderá exibir: ao nível do personagem, um plano subjetivo que mostra o que ele está vendo realmente, ou, o que se passa em sua imaginação. Ao nível do espectador, um objeto que o personagem tem indício no primeiro plano e para o qual sua atenção se volta, porém apenas quem assiste ao filme consegue ver do que se trata, ou, algo fora de seu espaço, consciência ou memória, mas que narrativamente tem uma importante ligação.

A montagem se justifica então para organizar a sequência de planos para que cada um deles prepare a chegada do próximo, criando uma movimentação de interrogações (um gesto, um olhar) que é desvendado no plano seguinte. A representação de conjunto criada para o espectador através desse processo corresponde ao movimento normal da atenção e psicologicamente oferece uma impressão de realidade. Assim “todo procedimento de expressão fílmica é válido desde que psicologicamente justificado, qualquer que seja sua inverossimilhança material” (MARTIN, 2003, p.164).

3.2. FUNÇÕES DA MONTAGEM

Sendo “o princípio que rege a organização dos elementos fílmicos visuais e sonoros, ou de agrupamentos de tais elementos, justapondo-os, encadeando-os e/ou organizando sua duração” (AUMONT, 1995, p. 62) a montagem tem várias funções criadoras dentro da

linguagem cinematográfica. Podemos falar que sua função básica é a criação do movimento, organizando a sucessão das imagens estáticas dos quadros. Assim, “a montagem é criadora do movimento em sentido lato, ou seja, da animação e da aparência da vida” (MARTIN, 2003, p. 143) recriando na tela essa impressão.

Tal justaposição dos quadros é capaz de gerar efeitos de velocidade, como o *time-lapse*. Nessa técnica a captura das imagens é feita com uma taxa de quadros por segundo inferior a da reprodução. Quando as imagens são exibidas o tempo parece correr mais rápido que o normal. Ela se assemelha ao *stop-motion*, mas nesse caso a intenção não é o efeito de velocidade e sim o de movimento. Por esse motivo a técnica é bastante utilizada no processo de animação de objetos inanimados e pode ser vista em filmes como *O estranho mundo de Jack* (1993).

Outra técnica usada na criação do movimento é a parada para substituição. Sua finalidade é criar efeitos que, por uma gama de motivos, seriam impossíveis de se realizar. Méliès fazia seu uso constantemente para alcançar os efeitos fantásticos nas suas produções. Em *The great train robbery* (Porter, 1903), depois da briga que ocorre em cima dos vagões, um ladrão arremessa o maquinista de cima do trem em movimento, nesse momento o corpo é substituído por um boneco.

Outra função da montagem é a criação de ritmo. Diferentemente do movimento que cuida da continuidade temporal ou espacial da imagem, esse ritmo:

“nasce da sucessão dos planos conforme suas relações de duração (que, para o espectador, é a impressão de duração determinada tanto pela duração real do plano quanto por seu conteúdo dramático, mais ou menos envolvente) e de tamanho (que se traduz por um choque psicológico tanto maior quanto mais próximo for o plano).” (MARTIN, 2003, p. 144)

Essa distribuição métrica e plástica faz com que montagens baseadas em planos curtos ofereçam impressão de alta velocidade já que, a constante troca de planos representa também a rápida mudança das imagens apresentadas. Imagens que, através da montagem se ligam e adquirem um significado, nos levando à terceira função criadora da montagem cinematográfica: a criação da ideia.

Indo além da impressão de movimento e a percepção de um ritmo, as imagens cinematográficas são capazes de criar ideias. Não somente pelo fato de que sua captura já está influenciada pela escolha do cineasta, mas porque a ligação entre elas é capaz de manifestar mais que isso, "a imagem sequencial, a imagem num filme completo, tem mais que um sentido, tem um significado, um objetivo definido conferido a ela pelo papel que desempenha

no 'mundo imaginário' [...] que o cinema constrói" (ANDREW, 2002, p.157). Temos como exemplo, o plano inicial do filme *Os tempos modernos* (Chaplin, 1936) que nos mostra um rebanho de ovelhas. Esse plano adquire um significado quando relacionado ao seguinte quando, a câmera posicionada exatamente da mesma maneira agora mostra uma multidão saindo da estação de metrô, já sugerindo ao espectador a crítica que o filme fará a transformação da sociedade que acontece no período da industrialização.

3.3. MONTAGEM: DO RITMO À NARRAÇÃO

Dentro da montagem temos uma divisão em dois tipos básicos, a montagem narrativa e a montagem expressiva. A montagem narrativa é “o aspecto mais simples e imediato da montagem” (MARTIN, 2003, p. 132), sua função é cuidar do encadeamento dos planos em uma sequência lógica e cronológica para que a narrativa se desenvolva.

“Por isso, a função principal da montagem (decerto a principal, pois apareceu primeiro – mas também porque a história posterior dos filmes não cessou de confirmar seu lugar preponderante) é a sua função narrativa. Dessa forma, todas as descrições clássicas da montagem consideram, mais ou menos explicitamente, essa função como a função normal da montagem; desse ponto de vista, a montagem é, portanto, o que garante o encadeamento dos elementos da ação segundo uma relação que, globalmente, é uma relação de causalidade e/ou temporalidade diegéticas: trata-se sempre, dessa perspectiva, de fazer com que o ‘drama’ seja mais bem percebido e compreendido com correção pelo espectador.” (AUMONT, 1995, p. 64)

Trabalhando com uma sucessão de planos que corresponde aos movimentos normais de atenção, a montagem narrativa acaba por se dissolver em meio à trama criando uma união de sequências que levam a ilusão de realidade, fundamental ao desenvolvimento da história. Porém “além de sua função central (narrativa), a montagem também deveria encarregar-se de produzir no filme um certo número de outros efeitos” (AUMONT, 1995, p. 65) como a montagem expressiva nos apresenta. Aqui a montagem não tem a intenção de tornar-se invisível a favor da continuidade narrativa, a colisão entre imagens e os efeitos de ruptura são intencionais e muitas vezes a percepção do corte é uma peça importante na busca de expressão da ideia do diretor ou na produção de um choque psicológico no espectador. “A montagem busca exprimir por si mesma um sentimento ou uma ideia; já não é mais um meio, mas um fim” (MARTIN, 2003, p. 132).

A montagem expressiva contém ainda mais alguns tipos de montagem, a paralela e a alternada. A montagem paralela trabalha com a aproximação simbólica das imagens, um exemplo é a já citada sequência inicial de *Os tempos modernos* (Chaplin, 1936) enquanto a

montagem alternada, como vimos no capítulo anterior, é usada para apresentar duas ou mais cenas que ocorrem simultaneamente.

Aqui os dois tipos se misturam, enquanto a alternância entre cenas é necessária para o desenrolar da narrativa, o ritmo conferido pela constante troca de cenas é responsável por causar um efeito psicológico no espectador. Por este motivo a montagem alternada é utilizada nos chamados “resgates de último minuto”, a tensão mental aumenta juntamente com a velocidade dos planos, assim quanto mais o salvador aproxima-se dos bandidos, mais rápido acontece a troca de planos até chegarmos ao clímax da narrativa com o resgate. A “montagem normal pode ser considerada caracteristicamente narrativa; já a montagem muito rápida ou muito lenta é antes de tudo expressiva, pois o ritmo da montagem desempenha então um papel diretamente psicológico” (MARTIN, 2003, p. 134).

A partir desses dois princípios básicos, Marcel Martin (2003) mostra que vários teóricos tentaram classificar os diversos tipos de montagem que seriam possíveis de se produzir. Bela Balazs as divide em: montagem ideológica, metafórica, poética, alegórica, intelectual, rítmica, formal e subjetiva. Pudovkin divide os vários tipos em: montagem de contraste, de paralelismo, de simbolismo, de sincronismo e leitmotiv. Eisenstein as classifica em: métrica, rítmica, tonal, harmônica e intelectual. Neste trabalho vamos nos ater as três categorias principais propostas por Marcel Martin.

3.3.1. Montagem rítmica

Como foi apresentado na especificidade da montagem, a relação entre o espectador e o filme passa por um trabalho de condução da atenção através dos planos. Jogo de atenção que determina a percepção do tempo cinematográfico. O aspecto métrico da montagem rítmica trata da duração desses planos. Não fisicamente, analisando por quantos segundos cada plano se estende, mas pela impressão de velocidade que esse tipo de montagem tem a intenção de estabelecer.

A criação do ritmo surge da relação entre o movimento das imagens entre si, então aquilo “que chamamos de ritmo cinematográfico não é, portanto, a mera relação de tempo entre os planos, é a coincidência entre a duração de cada plano e os movimentos de atenção que desperta e satisfaz.” (MARTIN, 2003, p. 148). Ou seja, das conexões entre os planos e do movimento na imagem.

Assim, dentro da relação de movimento da imagem, planos curtos proporcionam ao espectador uma sensação de choque, de crescente tensão mental e aproximação do clímax da

narrativa. Tal efeito é conseguido porque sua atenção é conduzida a uma nova sequência de imagens a todo o momento, enquanto em planos mais longos o espectador cai em períodos de ociosidade, gerando uma sensação de calma, ansiedade ou até mesmo levando ao tédio. A montagem rítmica é uma das ferramentas que estão à mão do diretor para ser usada no envolvimento do espectador com a ideia.

“a partir de um certo nível de sutileza, o diretor não estabelece mais a duração dos planos em função do que tem a mostrar (materialmente), mas do que tem a sugerir (psicologicamente), isto é, em função da dominante afetiva do roteiro ou de uma parte do roteiro. A duração dos planos, que é o tempo percebido pelo espectador, está portanto condicionada, em última instância, menos pela necessidade da percepção de seu conteúdo do que pela adequação indispensável entre o ritmo a criar e a dominante psicológica que o realizador deseja tornar sensível no filme.” (MARTIN, 2003, p. 149)

Cada plano e sua relação com o próximo é capaz de gerar um efeito. O olhar da câmera “determina o valor do aparecer, gerando no objeto em causa uma profunda alteração, se ele passa a apresentar-se sob ângulo novo, podendo inclusive converter-se em algo diverso, sem entretanto mover-se de sua respectiva identidade.” (COUTINHO, 1996, p.52).

O dinamismo das imagens dentro do plano influencia a percepção de ritmo pelo espectador, desta maneira o posicionamento da câmera e o enquadramento da imagem são capazes de gerar efeitos assim como faz a velocidade dos planos. Com uma sequência de primeiros planos, por exemplo, pode ser criada uma tensão assim como nos planos curtos, mas aqui a alta velocidade é substituída pela riqueza de detalhes. “quanto mais próximo e breve o plano, tanto menos habituais serão sua composição e seu ângulo de filmagem – maior o choque psicológico que esse plano causará em nós, independentemente inclusive de seu conteúdo emocional.” (MARTIN, 2003, p. 160). De acordo com a intenção do cineasta a relação entre imagens dos planos e nos planos são capazes de “comunicar ao espectador um ponto de vista, um sentimento ou uma ideia mais ou menos precisos e gerais.” (MARTIN, 2003, p. 152).

3.3.2. Montagem ideológica

Após esse aspecto estético e de impressões psicológicas a montagem toma também um aspecto ideológico que vai além das analogias de pensamento causadas por intermédio do olhar. “Num nível superior, a montagem desempenha um papel intelectual propriamente dito, criando ou evidenciando relações entre acontecimentos, objetos ou personagens” (MARTIN, 2003, p. 152). Essas relações, Marcel Martin separa em cinco principais. A relação de tempo e

a noção de anterioridade: simultaneidade e posterioridade que situa o espectador temporalmente dentro do espaço diegético. A relação de lugar, a apresentação do ambiente e o contexto onde o personagem está inserido. Relação de causa, que explica ou lembra o espectador os fatos que levaram à sequência de imagens apresentada, e consequência, exibindo o resultado de alguma ação que teve seu desenrolar apresentado no plano anterior.

O último tipo de relação seria a montagem ideológica propriamente dita, a relação de paralelismo. Esse tipo de relação não é baseado em uma sequência de interrogação-explicação dos planos. A ligação não é explicitada diretamente e “a aproximação dos planos não se baseia numa relação material explicável direta e cientificamente: a ligação é feita na mente do espectador” (MARTIN, 2003, p. 153) podendo, inclusive, ser rejeitada dependendo da forma que o cineasta decide fazer a exposição. A relação de paralelismo na montagem ideológica pode se manifestar tanto através de analogias como através de contrastes já que “o sentido pode ser produzido pela relação de qualquer elemento com qualquer outro elemento, mesmo de natureza completamente diferente.” (AUMONT, 1995, p. 68).

3.3.3. Montagem narrativa

Tanto a montagem rítmica como a ideológica tem funções principalmente estéticas e de expressão de ideias, enquanto o objetivo da montagem narrativa é relatar o desenvolvimento de uma sequência de acontecimentos sendo até, se preciso, dissolvida dentro da narrativa e se tornando invisível ao espectador. Partindo da ordem das sucessões de planos na criação da noção de tempo, elemento que adquire três tipos de percepções diferentes no cinema (a duração do filme, a duração diegética da história e a impressão de tempo percebida pelo espectador), Marcel Martin fará a divisão da montagem narrativa em quatro grupos.

Começamos com o tipo mais simples, a montagem linear. Nessa maneira de se fazer a montagem a sucessão temporal é respeitada do começo ao fim. A câmera é movida de acordo com a necessidade da narrativa, mas a sequência de imagens é organizada de forma que a ordem lógica e cronológica seja mantida e que não haja superposição temporal de duas ou mais ações.

Enquanto a montagem invertida causa uma perturbação na ordem cronológica comum e, em função do desenvolvimento da narrativa, transporta o espectador do presente ao passado quantas vezes forem necessárias para que a ação se desenrole perfeitamente. Essa mudança de plano temporal pode durar o filme inteiro, e somente no final o espectador descobrir que tudo

estava acontecendo no passado ou ser feita constantemente durante o filme, através de *flash-backs*.

O terceiro tipo já foi citado algumas vezes neste trabalho, a montagem alternada. Fazendo uma análise quanto ao modo que este tipo de montagem trata o tempo no espaço diegético, os planos onde ocorrem as ações são justapostos de forma que ocorre um paralelismo temporal. Duas ações compartilham o mesmo espaço de tempo, ou seja, a intenção é que o espectador perceba que as ações estão ocorrendo simultaneamente. Geralmente esse paralelismo caminha para o encontro das duas ações ao final da sequência, comumente sendo o clímax da narrativa.

Na montagem paralela duas ou mesmo mais ações são intercaladas e abordadas concomitantemente. Porém, diferentemente da montagem alternada, aqui a noção de tempo é totalmente subvertida e as ações apresentadas podem não ter nenhuma conexão temporal entre si. O importante não é a ordem cronológica das imagens, mas “fazer surgir uma significação de seu confronto” (MARTIN, 2003, p. 158).

Assim, nos quatro tipos de montagem narrativa apresentadas podemos perceber que “a simultaneidade temporal das diversas ações, mesmo sendo real, tem pouca importância e que todo interesse da montagem advém da aproximação simbólica dessas ações” (MARTIN, 2003, p.159) para garantir o desenvolvimento da narrativa.

Mas, afinal, o que seria responsável, o que facilitaria e permitiria a criação de uma dupla camada narrativa? Acreditamos, no âmbito deste trabalho, que os diversos tipos de montagem, pois, como Aumont (1995, p.68) refere-se quando explicita as funções semânticas da montagem, esta é capaz de inferir sentidos conotados:

“Funções semânticas – Essa função é certamente a mais importante e universal (a que a montagem sempre garante; de fato, abrange casos extremamente numerosos e variados. De modo talvez artificial, distinguiremos:

A produção do sentido denotado – essencialmente espaço-temporal – que compreende, no fundo, o que a categoria da montagem ‘narrativa’ descrevia: a montagem é um dos principais meios de produção do espaço fílmico e, de maneira geral, de toda a diegese;

A produção de sentidos conotados, eles próprios bem diversos em sua natureza, ou seja, todos os casos em que a montagem relaciona dois elementos diferentes para produzir um efeito de causalidade, de paralelismo, de comparação etc.”

Sentidos esses que podem se tornar uma nova camada narrativa. Mas além da montagem acreditamos também que uma gama de outros recursos cinematográficos são capazes de gerar essa dupla camada narrativa, como o uso de metáforas e símbolos juntamente aos componentes plásticos do cinema.

No próximo capítulo aplicaremos dentro no nosso objeto de estudo, a sequência imagética de *Morning routine*, essas diferentes técnicas que podem ser capazes de instaurar na produção audiovisual o efeito de uma dupla camada narrativa.

3. A INSTAURAÇÃO DE UMA DUPLA CAMADA NARRATIVA

Dexter estreou na TV em 2006 nos Estados Unidos, e foi exibida pela primeira vez no Brasil em 2007. Ao longo desses quatro anos a série foi acumulando vários prêmios, entre eles alguns específicos para a sequência de abertura. Em 2007, foi nomeada no *Emmy Award* para a categoria de “Melhor design de título de abertura”, da qual foi vencedora, e “Melhor trilha sonora de título de abertura original”.

O seriado é baseado no romance policial *Darkly Dreaming Dexter*, de Jeff Lindsay e apresenta a história do personagem que dá nome ao seriado. Um homem que, após um evento traumático na infância desenvolve uma forma de psicopatia. Seu pai adotivo, um policial, ao perceber isso começa a treinar o filho para que ele canalize essa necessidade que ele tem de matar. Assim Dexter se torna um *serial-killer* de *serial-killers*, seguindo um código ele mata apenas quem ele julga merecer morrer, assassinos que conseguiram escapar da justiça.

Para evitar a quebra do código que segue, pois este o afasta de se tornar um *serial-killer* como figura no imaginário popular, que mata indiscriminadamente até ser capturado pela polícia, Dexter finge emoções e relações interpessoais conseguindo assim se passar por um cidadão comum. O personagem tem consciência de suas atitudes e sabe que o que faz é condenável e muitas vezes refere a si mesmo como um monstro, porém não consegue parar seu comportamento. Assim o seriado gira em torno da dualidade de um Dexter calmo e controlado do assassino que apenas suas vítimas conhecem. Apesar da tentativa de manter separada sua vida de cidadão comum que se casa e tem um filho de sua vida de assassino, uma realidade começa a ser afetada pela outra, levando o personagem a complexos conflitos psicológicos.

Como citamos na especificidade da montagem, existe uma analogia entre o espaço real e o diegético, criando uma impressão de realidade. E é para essa realidade, onde o herói é um assassino que o espectador é transportado. Por mais imoral que isso seja, o espectador se simpatiza com esse *serial-killer* e não deseja que Dexter seja apanhado, sendo levado ao ponto de torcer para que ele alcance, e mate, suas vítimas. *Morning routine* é a primeira impressão que temos dessa realidade.

A sequência, como o nome já sugere, apresenta a rotina matinal do personagem título. É constituída por 58 planos, se estendendo por volta de 1 minuto e 50 segundos. A primeira cena mostra Dexter, deitado, matando um mosquito que sugava seu sangue e esboçando um sorriso frente à marca que restou em seu braço. Em seguida ele está se barbeando e acaba por cortar o rosto, o que não nos é apresentado e o espectador vê somente uma gota de sangue que

escorre pela pele do personagem. Em sequência temos cenas do preparo do café da manhã. O corte e a retirada de um pedaço de carne do plástico que a envolvia, seu cozimento, o quebrar e a fritura de um ovo e Dexter se alimentando. Em seguida vemos o preparo do café e de um suco de laranja. Dexter pressionando uma alavanca da cafeteira, cortando uma laranja-de-sangue⁸ e pressionando-a contra o espremedor para preparar o suco. Nos planos seguintes Dexter usa o fio dental, amarra os cadarços do sapato, veste a camisa e sai de casa.

Até o momento já encontramos uma camada narrativa, que seria o sentido literal das imagens, a narrativa se encarrega apenas de mostrar o ritual matutino de Dexter. Porém um “efeito metafórico pode ser gerado da sucessão de imagens que produzem um sentido que ‘ultrapassa’ o sentido literal.” (VANOYE, 2006, p.65). Em entrevista⁹ ao site *Art of the title*¹⁰, Eric Anderson, diretor de criação que comandou o desenvolvimento do nosso objeto de estudo, fala da inspiração nas fotografias criminais. Esse tipo de fotografia não só se assemelha ao trabalho de Dexter, que é um analista forense especialista em padrões de dispersão de sangue, como possui um outro significado que foi usado na elaboração de *Morning routine*. As fotografias criminais são capazes de criar uma atmosfera onde atitudes aparentemente normais são dotadas de outros significados, um quarto é somente um quarto, até que você repara os detalhes e vê que, naquela foto aparentemente comum pode estar a solução de um crime.

3.1. A IMAGEM COMO SÍMBOLO E AS REDES METAFÓRICAS

Marcel Martin (2003) explana em seu livro que o símbolo existe quando a significação reside na imagem como tal, não em uma relação com outras imagens, inferindo uma nova camada na significação do objeto que representa. "A relação entre o símbolo e seu objeto se dá através de uma mediação, normalmente uma associação de ideias que opera de modo a fazer com que o símbolo seja interpretado como se referindo aquele objeto" (SANTAELLA; NÖTH, 2008, p.63). Ou seja, a percepção do símbolo depende, além da intenção do cineasta ao capturar a imagem, também da leitura do filme por parte do espectador.

Mas como o espectador consegue fazer esse processo de leitura das imagens e perceber os seus vários significados? Através da tríade já citada de memória, conhecimento e inferência. O espectador busca referências já conhecidas e que suportam sua percepção

⁸ Uma variação da laranja comum (*Citrus sinensis*). Este tipo possui polpa de cor avermelhada.

⁹ Disponível em: <http://www.artofthetitle.com/2010/09/27/dexter/> (Acesso em: 02/11/10)

¹⁰ Site que, desde 2007 apresenta, analisa e gera grupos de discussões especificamente para aberturas de produções audiovisuais variadas, não somente seriado de televisão.

imagética. Observemos o plano 54 e 55 de *Morning routine*. Primeiro plano do rosto do personagem, Dexter ao vestir sua camisa a pressiona contra o rosto, imprimindo nela as curvas de sua face, vamos então a um rápido primeiríssimo plano que foca olhos e boca do personagem, o movimento continua e ao vestir a camisa vemos o rosto de um Dexter boquiaberto, como que se procurasse ar para respirar. A poucos planos do final da sequência o significado explícito desta cena parece estar óbvio, um dos últimos passos da rotina matinal antes de sair de casa. Porém, como já citamos na parte destinada a montagem rítmica deste trabalho, quanto mais próximo e breve o plano, maior o choque psicológico que ele causará no espectador. Vamos nos lembrar que o espectador está inserido em uma nova realidade, aqui as ações envolvendo Dexter sempre podem ser fingidas, ele aprendeu isso para se encaixar dentro da sociedade considerada normal. Conhecendo a narrativa do seriado, e sabendo que estrangulamento e asfixia são meios que o personagem usa para deixar suas vítimas inconscientes, o choque psicológico causado pelo plano suporta a associação da ação de vestir a camisa com a asfixia.

Além da relação feita através de um processo de conhecimento da narrativa e dos personagens do seriado, temos também uma associação mais rápida causada pela estética. Analisemos as imagens a seguir.



Figura 1



Figura 2

A Figura 1 é do plano 54 de *Morning routine*, Dexter vestindo sua camisa. A Figura 2 é de uma cena do filme *Tropa de elite* (2007) onde um menino é torturado para revelar informações. Na cena de *Tropa de elite* o plano é mais aberto, pois se enquadra mais aquela narrativa, mas o que notamos aqui é a semelhança entre um personagem sendo asfixiado pelo plástico e o outro sendo “asfixiado” pela camisa. Vemos então que o processo de inferência de significado pode ocorrer através da memória de elementos visuais. A analogia de significados acaba por não estar restrita apenas à própria narrativa, o espectador vai além do seriado e busca referências também em memórias de outras produções, por exemplo. Cada um

dos planos que exibem uma ação executada em *Morning routine* podem então ser símbolos plásticos, ou seja, são “planos em que o movimento de um objeto ou um gesto – ou sua ressonância afetiva – pode evocar uma realidade de outra ordem.” (MARTIN, 2003, p. 100-101).

Dentro da estética e narrativa do próprio seriado, o que suporta a ideia de que as imagens da abertura podem ser observadas a partir de outro significado? Dexter é um assassino meticuloso, ele precisa ser para evitar ser capturado pela polícia e também para não desprezitar o código que segue. Cada detalhe do ataque é planejado, a vítima é analisada previamente para que Dexter tenha a garantia que não está capturando um inocente. Cada movimento é pensado para evitar o rastreamento pela polícia, a vítima é morta em uma sala envolta em plástico para que o sangue não caia no ambiente, o corpo é cuidadosamente desmembrado e despejado no mar.

Como essa meticulosidade e essa busca por detalhes seriam representadas visualmente? Sabemos que o componente cinematográfico plástico que oferece ao espectador maior riqueza de detalhes visuais é um enquadramento mais fechado, primeiros e primeiríssimos planos. Por isso essa técnica é usada constantemente em cada episódio e praticamente na sequência de abertura inteira. Comparemos algumas imagens então.



Figura 3

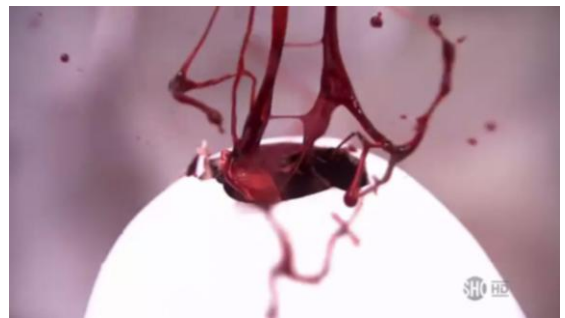


Figura 4



Figura 5



Figura 6

A Figura 3 é do plano 23 da abertura e mostra Dexter quebrando um ovo. Aqui temos semelhanças com outro plano, a Figura 4 que é de uma cena do sexto episódio da quarta temporada. Ambas as imagens foram capturadas com a mesma estética, o eixo da ação dentro do plano é vertical e o movimento é descendente. Dexter pressiona o ovo contra a frigideira para quebrá-lo e na segunda imagem, acerta um martelo contra a cabeça de um manequim para testar padrões de dispersão de sangue. Uma relação entre a rotina matinal e seu trabalho. Em um nível mais profundo, a necessidade física de se alimentar e a fixação que Dexter tem por sangue ou, a necessidade física que tem de matar. Ambas as cenas fazem uso de primeiríssimo plano, que evidenciam os detalhes. Privilegiando o espectador com imagens da ruptura violenta da casca do ovo, ou do crânio de sua vítima.

Nas Figuras 5 e 6 a comparação não é entre dois objetos diferentes ou entre ações, é uma analogia visual. O espectador tem os mesmos elementos nas duas imagens, o pescoço de alguém totalmente exposto, o plano é tão aproximado que é possível perceber a textura da pele do personagem. Mas enquanto a primeira imagem apresenta em sua sequência Dexter usando o fio dental, a segunda foi retirada do momento do último assassinato cometido na primeira temporada do seriado.

A próxima comparação nos leva de volta a montagem ideológica onde as “aproximações de planos destinadas a comunicar ao espectador um ponto de vista, um sentimento ou uma ideia mais ou menos precisos e gerais.” (MARTIN, 2003, p. 152). Dentro da mesma sequência temos o confronto de dois elementos semelhantes para gerar um significado. À primeira vista percebemos como elementos distintos o sangue que cai na pia após o corte que Dexter causa ao se barbear e o ketchup que despeja sobre o ovo. Porém existe uma comparação visual relacionando os dois elementos, sangue e ketchup, não somente pela cor, mas pela escolha de enquadramento e angulação da câmera, como podemos ver nas figuras 7 e 8.



Figura 7



Figura 8

Assim cada plano de *Morning routine* vai muito além da simples apresentação física do personagem. A sequência também o apresenta psicologicamente, mostrando o pacato Dexter integrado à sociedade como também, ao mesmo tempo, seus rituais que tenta manter em segredo. O *close-up* no pescoço lembra-nos dos estrangulamentos, o corte da carne se assemelha ao esquartejamento dos corpos, o ovo parece um crânio sendo despedaçado, o ketchup derramado seria o sangue jorrando após um golpe. A laranja é vigorosamente prensada contra o esmagador, assim como os cadarços são tensionados ao máximo, como se Dexter quisesse ter certeza de que o que está amarrando não vai escapar. A cena da camisa/asfixia, e então o sair de casa.

Além de cada plano ser um símbolo e obter vários significados de acordo com a leitura do espectador, temos em um sentido mais amplo a criação de redes de metáforas, que vão além de gerar semelhanças entre conteúdos específicos. As metáforas utilizam-se de elementos como os tipos de montagem, já analisados nesse trabalho, para fazer correlações entre elementos maiores, como uma narrativa.

“Metáforas e redes metafóricas são detectáveis por intermédio da repetição, de formas de insistência (primeiros planos, planos longos, ângulos insólitos) ou de amplificação (deformações visuais, aumentos, efeitos sonoros etc.), do grau maior ou menor de incongruência desta ou daquela imagem com relação à norma narrativo-realista (da imagem deliberadamente não-diegética à figura diegetizada, isto é, plenamente integrada no mundo representado).” (VANOYE, 2006, p.65)

Analisando esteticamente *Morning routine* podemos perceber que ela possui alguns padrões de progressão. Inicialmente, existe uma constante alternância entre primeiríssimos e primeiros planos e o eixo da ação, transcorrendo entre o horizontal e o vertical. Depois percebemos que existe um jogo cromático na tela, com contrastes entre o branco e o vermelho. A apresentação do personagem também ocorre gradualmente. Apesar do segundo plano da sequência apresentar ao espectador o rosto do personagem, este ainda está parcialmente envolto na penumbra. No plano seguinte, o rosto de Dexter é perdido em um enquadramento com pouca profundidade de campo. A câmera está posicionada atrás de seus ombros e percebemos que ele está frente a um espelho, porém o foco está na parte de trás de sua cabeça e por isso não vemos claramente seu rosto. Após isso as mãos do personagem sempre são apresentadas parcialmente, pelo fato de termos planos extremamente fechados ou em meio a sombras. Temos também uma sequência onde as mãos, mostradas claramente, são o foco dos planos. E então a três planos do final da abertura, vemos o rosto de Dexter.

O uso constante de primeiros e primeiríssimos planos, combinados a técnica de câmera lenta, oferece ao espectador uma imensa riqueza de detalhes. Detalhes de ações como corte, esfaqueamento e estrangulamento (a força que Dexter põe nas mãos ao lidar com cordas como o fio-dental e os cadarços). Três ações muito comuns na vida obscura do personagem.

Quanto à dualidade de cores temos uma alternância entre branco e vermelho. A cor branca “por um lado [...] indicia neutralidade, pureza, vida quando associada à alimentação” (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2000, p. 97). Esses elementos representam a face que Dexter tem frente à sociedade. Enquanto a cor vermelha da emoção, do dinamismo, da sexualidade “pode ter conotações negativas, como símbolo de impureza, de violência e de pecado” (FARINA; PEREZ; BASTOS, 2000, p. 99) representando o Dexter que não consegue controlar seus impulsos e assim como a alimentação, tem nos assassinatos uma necessidade física básica.

Outro ponto de análise é como a montagem rítmica foi empregada em *Morning routine*. Quanto ao ritmo da narrativa podemos definir dois momentos, o de Dexter dentro e fora de casa. Dentro de casa percebemos Dexter de uma maneira que só suas vítimas conseguem ver. Um personagem que não precisa esconder seus desejos por não se adequar à sociedade. Aqui ele está sozinho e o espectador ocupa uma posição de *voyeur* invadindo sua intimidade. Os planos são rápidos, a ação muda a todo instante assim como seu eixo. Dexter deitado é horizontal; o barbear, vertical; corte da carne, horizontal; quebrar do ovo, vertical; corte da comida, horizontal; esmagamento da laranja, vertical; enrolar do fio dental, horizontal; amarrar dos cadarços e vestir a camisa, vertical. A maioria dos assassinatos cometidos por Dexter acontece da mesma maneira, ele prepara uma sala forrada de plástico, amarra a sua vítima, também com plástico, em uma mesa e posiciona fotos das pessoas assassinadas por sua vítima de modo que ele possa apresentar a ela o motivo de ter sido escolhida. O momento do assassinato sempre carrega uma tensão, pois esse é o momento em que Dexter é ele mesmo, se alguém além de sua vítima o ver naquele momento todo o seu mundo cuidadosamente construído desmoronará frente à revelação de que ele é um *serial-killer*.

Como vimos, esse movimento das imagens, de planos rápidos são capazes de gerar uma tensão na narrativa. Em *Morning routine* a troca constante de planos recria essa tensão do momento do assassinato enquanto o movimento de alternância de eixos representa a posição de Dexter frente suas vítimas. As ações verticais, barbear/corte, pescoço/estrangulamento, ovo/golpe na cabeça, laranja/esmagamento e cadarços/estrangulamento todos se referem a ações de Dexter para levar suas vítimas até sua

mesa. Enquanto as ações horizontais são sempre de corte, ação do personagem na execução de suas vítimas.

O ritmo na montagem também é capaz de gerar outra camada de significação na sequência de abertura. Quando estamos dentro de sua casa e próximos de Dexter e suas ações, vemos um personagem ansioso ao realizar suas necessidades básicas, sejam elas alimentícias ou de assassinatos. Nesse momento os planos são rápidos. Mas após vestir sua camisa, durante longos 5 segundos Dexter encara o espectador, como que selando um segredo entre os dois. E o próximo plano, além de ser o único com enquadramento mais aberto em toda a sequência, representando a distância que estamos do Dexter real, é um dos mais longos e se estende também por 5 segundos, mostrando agora um personagem calmo e pacífico.

Com estilo e linguagem própria, *Morning routine* consegue com sucesso fazer uso dos recursos cinematográficos e trabalhar com símbolos e redes metafóricas na criação de uma dupla camada narrativa. Apresentando a rotina matinal, e também traços físicos do personagem como idade, gênero, etnia e comportamento. Enquanto simultaneamente exhibe ao espectador traços psicológicos e sua rotina como *serial-killer*. Duplicidade narrativa que chega a ser usada como referência dentro do próprio seriado. Temos como exemplo o final da segunda temporada do seriado. São encontrados no mar diversos sacos com pedaços de corpos humanos. As vítimas de Dexter. Os 12 episódios discorrem sobre a investigação desses assassinatos e a tensão do personagem ao perceber que está próximo de ser capturado, pensando até mesmo na possibilidade de se entregar. Porém no último episódio, há uma reviravolta e Dexter consegue afastar as suspeitas dele, fazendo com que outra pessoa seja considerada culpada.

A sequência que representa o alívio do personagem ao conseguir resolver tal problema e poder retornar à sua rotina faz referência clara a *Morning routine*. Em um dos raros momentos em que a música composta especialmente para a abertura é usada dentro de um episódio, essa cena faz uso de planos semelhantes aos da abertura. Enquanto isso ouvimos Dexter em *voice-over* discorrer sobre como é bom não estar preso e poder aproveitar sua manhã.

Outro exemplo de como a duplicidade narrativa da abertura é usada como referência dentro do seriado está no primeiro episódio da quarta temporada. Quando Dexter tem sua rotina alterada pelo fato de agora estar casado, morando com a mulher e com um filho bebê, temos novamente uma sequência com planos semelhantes ao da abertura. Ao som de uma versão distorcida da música de *Morning routine* vemos o mosquito que sugava o sangue de Dexter sair voando quando ele erra o golpe, ao vestir a camisa ela tem uma mancha de vômito

do bebê, quando os cadarços são tensionados eles arrebentam e ao final temos o personagem visivelmente cansado frente ao espelho.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Postular que uma teoria do filme só pode ser intrínseca é enterrar a possibilidade de desenvolvimento de hipóteses cuja fecundidade deve ser testada pela análise; é também não levar em conta o fato de que o filme é [...] o lugar de encontro do cinema e de muitos outros elementos que nada têm de propriamente cinematográfico.” (AUMONT, 1995, p. 14)

Através da criação de um estilo bastante específico, com planos extremamente fechados, imagens que não se apresentam completamente e constantemente têm partes escondidas em meio a sombras ou perdidas em planos com pouca profundidade de campo, *Morning routine* torna-se quase um elemento a parte do seriado, um micro curta-metragem. Incitando inclusive a produção de cópias e paródias.

Utilizando as imagens como símbolo, o criador conseguiu expandir seu significado criando múltiplas camadas de significados. Porém vemos como essa percepção está sujeita à capacidade de leitura e compreensão cinematográfica do espectador, pois "essa associação de ideias é um hábito ou lei adquirida que fará com que o símbolo seja tomado como representativo de algo diferente dele." (SANTAELLA; NÖTH, 2008, p.63). Por esse motivo percorremos parte da história do cinema, para compreender como ocorreu a criação e evolução das técnicas cinematográficas e para vermos como a sociedade da época acompanhava essa mudança, sendo alfabetizada à escrita do cinema. Uma linguagem onde “são as imagens que desfilam e não as palavras” (VANOYE, 2006, p.65).

Morning routine recorreu, com sucesso, aos vários tipos de montagem em sua busca de expressão da ideia. Vemos como a montagem rítmica usa a duração dos planos não somente com a intenção de mostrar uma ação, mas também para sugerir algo, criando uma dominante psicológica. Com planos curtos e rápidos vimos como o criador da abertura de Dexter foi capaz de recriar a sensação de tensão e nervosismo, assim como a sensação de relaxamento e calma quando utilizou planos mais longos. Quando sua intenção era aproximar visualmente elementos, e aproximar assim seus significados, usou com maestria a montagem ideológica. Ao comparar e evidenciar as semelhanças entre o sangue e o ketchup ele trouxe à tona não somente a semelhança física dos elementos, mas como seus significados dentro da produção também estão relacionados. Assim como, mantendo durante toda a sequência de imagens um padrão de alternância de cores o criador evoca a dualidade do significado cromático.

Os planos extremamente fechados inserem o espectador em uma nova realidade fazendo com que ele tenha a maior percepção de detalhes. Com tamanha aproximação, quem

assiste às imagens é capaz de fazer uma análise minuciosa do objeto, inferindo a ele significados que passariam despercebidos em uma análise mais distante. O tempo chega até mesmo a ser distorcido, e em *slow-motion* detalhes do movimento são evidenciados.

Constatamos também, no capítulo anterior, a presença de redes metafóricas dentro de *Morning routine*. Redes que, a partir da memória de outras produções e de recorrências à narrativa do seriado, são capazes de relacionar as imagens que vemos a vários outros significados, além do que está explícito.

Assim *Morning routine*, a partir de uma primeira visualização, será apenas uma abertura de seriado usada para a exibição dos créditos e que apresentará traços físicos de Dexter e sua rotina matinal. Mas que sob um olhar mais atento, faz uso dos vários recursos que o cinema oferece para criar uma nova camada narrativa. E nesta camada o que vemos são traços psicológicos do personagem e sua rotina assassina.

Além de analisar um produto audiovisual em busca da compreensão de como diversos processos cinematográficos são capazes de se mesclar na criação de um novo efeito nas imagens, esse trabalho teve a intenção de mostrar que, apesar da existência de um estilo dominante dentro das produções cinematográficas, em especial as voltadas para o mercado televisivo, a linguagem do cinema continua sua evolução e ainda há espaço para experimentações na busca pela expressão de ideias através de produções audiovisuais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDREW, James Dudley. **As principais teorias do cinema: uma introdução**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. São Paulo: Papirus, 1995.

BALOGH, Anna Maria. **O discurso ficcional na TV: sedução e sonho em doses homeopáticas**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2002.

BORDWELL, David. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.) **Teoria contemporânea do cinema: documentário e narratividade ficcional**. São Paulo: Senac, 2005.

COSTA, Flávia Cesarino. O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação. Rio de Janeiro: Azougue editorial, 2005.

_____. Primeiro cinema. In: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas, SP: Papirus, 2006.

COUTINHO, Evaldo. **A imagem autônoma**. São Paulo: Perspectiva, 1996.

DANTO, Arthur Coleman. **After the end of art: contemporary art and the pale of history**. New Jersey: Princenton University Press, 1997.

ELLIS, John. **Visible fictions: cinema, television, video**. New York: Routledge, 1992.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5° ed. São Paulo: Blucher, 2000.

GAUDREAULT, André. **Du littéraire au filmique: système du récit**. Paris: Méridiens, 1988.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

METZ, Christian. **A significação no cinema**. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 2008.

VANOYE, Francis; GOLLOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 4ª ed. Campinas, SP: Papyrus, 2006.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 3ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.