



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

Carolina Riguetto Ferrari

A Vida é uma Ópera: a poética em Dom Casmurro

Juiz de Fora
Julho de 2010

Carolina Riguetto Ferrari

A Vida é uma Ópera: a poética em Dom Casmurro

Trabalho de Conclusão de Curso
Apresentado como requisito para obtenção de
grau de Bacharel em Comunicação Social na
Faculdade de Comunicação Social da UFJF

Orientador: Prof. Dr. José Luiz Ribeiro

Juiz de Fora
Julho de 2010

Carolina Riguetto Ferrari

A Vida é uma Ópera: a poética em Dom Casmurro

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção de grau de Bacharel em Comunicação Social na Faculdade de Comunicação Social da UFJF

Orientador: Prof. Dr. José Luiz Ribeiro

Trabalho de Conclusão de Curso / Dissertação aprovado (a)
em 08/07/2010 pela banca composta pelos seguintes membros:

Prof. Dr. José Luiz Ribeiro (UFJF) – Orientador

Prof. Dra. Márcia Cristina Vieira Falabella - Convidado

Prof. Ms. Cristiano José Rodrigues - Convidado

Conceito Obtido _____

Juiz de Fora
Julho de 2010

DEDICATÓRIA

Aos meus pais, pela dedicação e esforço que tornaram possível a realização deste grande sonho.

Aos meus irmãos, pelo carinho e amor incondicional nos momentos difíceis.

À vovó Yolanda, por lembrar de mim em todas as suas orações.

Às amigas Ana Paula, Monique, Luana e Thalita que dividiram comigo os momentos de fracasso e sucesso da vida acadêmica.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por tornar menos árdua minha jornada pelo caminho das pedras e me conceder a melhor família do mundo.

Ao querido orientador Zé Luiz, pelo conhecimento partilhado, pelo apoio e por ter acreditado em minha capacidade de tornar real e colocar no papel a idéia deste trabalho.

A Vanessa Ferrari, minha irmã querida que muitas vezes foi a inspiração que faltava para a conclusão deste trabalho.

A Monique Soares, por ser a amiga e parceira de trabalhos que sempre tem um bom conselho nos momentos difíceis.

EPÍGRAFE

Às Vezes

*Às vezes, em dias de luz perfeita e exata,
Em que as cousas têm toda a realidade que podem
ter,
Pergunto a mim próprio devagar
Por que sequer atribuo eu
Beleza às cousas.*

*Uma flor acaso tem beleza?
Tem beleza acaso um fruto?
Não: têm cor e forma
E existência apenas.
A beleza é o nome de qualquer cousa que não
existe
Que eu dou às cousas em troca do agrado que me
dão.
Não significa nada.
Então por que digo eu das cousas: são belas?*

*Sim, mesmo a mim, que vivo só de viver,
Invisíveis, vêm ter comigo as mentiras dos homens
Perante as cousas,
Perante as cousas que simplesmente existem.*

Que difícil ser próprio e não ver senão o visível!

Alberto Caeiro (Fernando Pessoa, 1925)

RESUMO

O objetivo deste trabalho é refletir como os processos de significação simbólica dos espetáculos audiovisuais podem se dar a partir do emprego de signos visuais, sonoros e cinéticos e como a narrativa e os aspectos físicos, sociais e psicológicos dos personagens são atribuídos pelo espectador através da mobilização dos sentimentos e sensações que as pistas sígnicas provocam neste segundo um código sócio-cultural comum. Como *corpus* da pesquisa é utilizada a microssérie *Capitu*, dirigida por Luiz Fernando Carvalho, que foi ao ar em 2008 pela Rede Globo. Na análise da microssérie, busca-se identificar e analisar como a composição da imagem, a trilha sonora e os movimentos expressivos são empregados no processo de transposição do livro *Dom Casmurro*, de Machado de Assis, construindo uma rede de significados sobre a obra de origem e como o diretor serve-se do simbolismo para executar uma “tradução poética” e alcançar uma resignificação da obra original optando por uma renovação estética que busca a alegoria e o anacronismo.

PALAVRAS-CHAVE: significação simbólica, signos, audiovisual

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 A NARRATIVA SÍGNICA	11
2.1 OS SIGNOS VISUAIS	12
2.1.1 Cor e Luz	13
2.1.2 Formas	19
2.1.3 Textura	23
2.1.4 Cenário	26
2.1.5 Enquadramentos e Planos	31
2.2 OS SIGNOS SONOROS	34
2.2.1 Música	36
2.2.2 Sonoplastia	45
2.2.3 Voz	50
2.3 OS SIGNOS CINÉTICOS	55
2.3.1 Movimentos da Imagem	56
2.3.2 Movimento Expressivo	65
3 A VIDA É UMA ÓPERA	72
3.1 A IMAGEM	74
3.2 O SOM	81
3.3 O MOVIMENTO	87
4 CONCLUSÃO	92
5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	95
6 ANEXO	97



O meu fim evidente era atar as duas pontas da vida, e restaurar na velhice a adolescência. Pois, senhor, não consegui recompor o que foi nem o que fui. Em tudo, se o rosto é igual, a fisionomia é diferente. Se só me faltassem os outros, vá; um homem consola-se mais ou menos das pessoas que perde; mas falta eu mesmo, e esta lacuna é tudo.

Machado de Assis

1 INTRODUÇÃO

A adaptação de uma obra literária para os meios audiovisuais tornou-se comum. Este recurso é muito empregado pela dramaturgia brasileira e basta dar uma olhada na história da produção cinematográfica e televisiva para comprovar esse fato. Desta forma, a transposição de obras literárias para a linguagem audiovisual é uma forma de recontar a tão rica literatura já produzida no Brasil em forma de novela, cinema e minissérie.

Entretanto, adaptar uma obra literária vai além da simples cópia ou repetição. A relação que se instaura entre o romance e a adaptação dá-se na transcodificação do texto em imagens, sons e movimento. Ao contrário de “pôr em lugar diferente” um texto primeiro, a transcodificação compreende a transcrição do código da língua escrita em palavras para a linguagem dos signos visuais, sonoros e cinéticos. Pois, se em um livro a descrição de uma ambiente, uma ação ou uma emoção pode tomar páginas inteiras, nos espetáculos audiovisuais, frequentemente, essa descrição pode ser transcodificada em segundos de uma cena bem dirigida e, quanto mais complexa e bem sucedida for essa tradução, melhor e mais eficazmente o diretor terá feito uso destes recursos narrativos não textuais.

No confronto entre a linguagem literária e linguagem audiovisual o que parece ser esquecido é que a adaptação é uma relação entre dois sistemas simbólicos distintos. É a alteração de um meio verbal para um que pode representar não só com palavras escritas ou faladas, mas também, com música, efeitos sonoros e imagens fotográficas em movimento.

Neste sentido, o processo de adaptação de uma obra não tem que manter-se fiel ao original, mas sim a linguagem do meio através do qual ela será expressa, uma vez que a adaptação pode ser feita usando apenas alguns elementos da obra literária. Assim, torna-se necessário transcender o discurso da fidelidade para entender o processo adaptativo a partir de

uma visão mais ampla: através do conceito de tradução. Já que por sua natureza, a adaptação é um processo de transição ou conversão de uma mídia para outra.

No processo de tradução, o tradutor ou diretor busca estabelecer a equivalência de sentidos entre estes dois códigos distintos, ao mesmo tempo em que, inevitavelmente, adiciona suas reflexões ao texto traduzido. Ao efetuar a transposição de um código para outro ocorre uma ruptura da forma primeira na qual está materializado o tema, de modo que traduzir um texto numa outra linguagem é, pois, criar outro texto. Neste caso, o tradutor empenha-se não em criar as palavras do texto, mas o conteúdo que nele se imprime como vida, e o que era interpretação surge como nova produção de sentido.

Muitas vezes, a produção de sentido assenta-se sobre uma significação simbólica. O diretor utiliza, então, o caráter sócio-cultural e simbólico do cromatismo, da cenografia, da gestualidade, da marcação dos atores, dos movimentos imagísticos, dos diálogos e da trilha sonora para construir uma rede de significados sobre a obra de origem.

Diante disso, a primeira parte deste trabalho tem como objetivo demonstrar o papel dos elementos plásticos, sonoros e expressivos nos espetáculos audiovisuais explicando como a utilização e combinação destes elementos são fundamentais para estabelecer o significado simbólico da produção e como a narrativa e os aspectos físicos, sociais e psicológicos dos personagens são atribuídos pelo espectador através da mobilização dos sentimentos e sensações que as pistas sígnicas provocam neste.

Dividido em três partes, o primeiro capítulo pretende promover uma análise histórica e cultural da utilização das cores, iluminação, formas, texturas, cenários e enquadramentos como elementos de significação visual; da música, dos efeitos sonoros e do registro vocal como elementos de significação sonora e dos movimentos imagísticos e dos atores como elementos de significação expressiva. Além disso, essa primeira parte do trabalho quer demonstrar, de maneira

genérica, a aplicação destes conceitos simbólicos em obras audiovisuais que, ao longo da história, ficaram marcadas pela utilização criativa e inteligente dos recursos sógnicos não textuais.

A ideia de compor o processo de tradução e produção de sentido de uma obra adaptada a partir do caráter simbólico dos elementos sógnicos visuais, sonoros e expressivos motivou a escolha da microssérie *Capitu*, realizada por Luiz Fernando Carvalho em 2008, como objeto de estudo deste trabalho.

A adaptação de *Dom Casmurro*, obra literária de Machado de Assis, é uma produção peculiar, pois buscou ser fiel ao texto original, tentando manter o mesmo ritmo da narrativa e preservar as principais características do livro de Machado ao mesmo tempo em que optou por uma renovação estética. Nas falas e na narração do velho Dom Casmurro, não há uma palavra que não seja de Machado. No entanto, em seu visual teatral “operístico”, imagens do século XIX misturam-se a outras do século XXI, atravessadas pelo som de rock e música eletrônica.

Em *Capitu* as imagens são alegóricas. Elas aglomeram num só momento expressivo e estético acontecimentos, seres, símbolos, ações e narrações de diversas e diferentes origens temporais e espaciais de outros tempos. E, enquanto alegorias, elas originam-se em diferentes pontos no tempo e reaparecem transfiguradas na história.

Diante dos aspectos alegóricos e anacrônicos da microssérie *Capitu*, a segunda parte do trabalho visa promover uma análise geral da construção de significações simbólicas a partir da reunião dos diversos elementos de produção de sentido. Nesta parte do trabalho pretende-se apresentar como a composição da imagem, a trilha sonora, o movimento expressivo e as escolhas realizadas por Luiz Fernando Carvalho foram fundamentais para estabelecer o diálogo entre a obra machadiana e sua “tradução poética” e como o diretor busca revelar todo o mistério psicológico dos personagens e de suas relações de amor, ódio e poder através de signos visuais, sonoros e cinéticos.



Capitu era Capitu, isto é, uma criatura mui particular, mais mulher do que eu era homem. Se ainda o não disse, aí fica. Se disse, fica também. Há conceitos que se devem inculcar na alma do leitor, à força de repetição.

Machado de Assis

2 A NARRATIVA SÍGNICA

Inumeráveis são as narrativas do mundo.
Roland Barthes

Narrar é contar um fato, uma história que ocorre em determinado tempo e lugar, envolvendo certas personagens. Por isso, tanto nas novelas televisivas quanto numa parede de pedra pode-se encontrar a narrativa, pois lá estão fatos que o narrador quis fixar no tempo.

O ato de narrar o mundo constitui, então, uma proliferação de signos e uma articulação de múltiplos significados. A narrativa pode representar fatos reais ou fictícios utilizando signos verbais e não verbais, como aponta Barthes (1971, p.18 apud SANTAELLA, 2005, p. 316-317).

[...] a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopéia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomima, na pintura, no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no *fait divers*, na conversação.

No teatro, no cinema e na televisão, a narrativa apóia-se, não somente no discurso verbal, mas também nos signos visuais, sonoros e cinéticos. Assim, a narrativa audiovisual caracteriza-se por sua natureza híbrida, pois nos espetáculos audiovisuais é através de imagens, sons e movimentos que a narrativa cênica é carregada de significados.

Destarte, no audiovisual, os signos, ao serem decifrados pela pessoa através da cena, passam a possuir significados sensoriais e emocionais, recriando, desta forma, acontecimentos imaginários ou reais, cujas consequências podem ser sentidas, percebidas e lidas através do corpo dos atores a partir dos gestos, da voz e dos movimentos, aliados aos elementos cênicos como cenografia, iluminação, sonoplastia, indumentária, maquiagem e adereços.

2.1 OS SIGNOS VISUAIS

A imagem não é um conceito; ela prescreve uma das mais importantes formas de organização da sociedade.

Pierre Francastel

Desde os tempos mais remotos da era paleolítica até a modernidade o homem mostra-se obcecado por replicar o mundo. A comunicação através de imagens começou com os pictogramas nas paredes das cavernas, perpassando pelos campos da escrita, da religião e da arte (pintura, escultura, desenho, fotografia, cinema ou televisão), e estende-se, hoje, à computação gráfica e à holografia.

Entretanto, a imagem não limita-se apenas à representação visual, ela pode ser também uma construção mental ou uma projeção virtual. Por isso, a utilização do termo signo visual torna-se mais adequado, pois signo é algo que podemos perceber com um ou vários de nossos sentidos. Ele é o substituto destinado a designar ou significar uma outra coisa, ausente, seja ela concreta ou não. Francastel (1987, p. 54) afirma,

A imagem só existe na medida em que, à volta de um signo, vem reunir-se todo um conjunto de signos elementares, adventícios e livres, que têm significado pela sua proximidade e agrupamento, e que surgem progressivamente, no nosso espírito, acompanhando a contemplação da obra.

Roland Barthes propõe, em sua metodologia de pesquisa, que a imagem é composta de signos linguísticos, icônicos (cujo significado é determinado socioculturalmente) e plásticos (cores, formas, composição interna e textura) que juntos permitem a construção de um significado global e implícito.

Para Charles Sanders Peirce, os signos visuais correspondem à categoria dos signos cujo significante se apresenta a partir de uma relação analógica qualitativa com o que representa, ou seja, retoma as qualidades formais do seu referente (formas, cores e proporções) permitindo que este seja reconhecido.

Algumas vezes, a relação signo-objeto nasce de uma conexão dinâmica, física, existencial. Nesse caso, as imagens registradas assemelham-se ao que representam, chegando, às vezes, a confundir-se com o próprio objeto. É o caso da fotografia, do cinema e da televisão.

É dessa linguagem referencial e sinestésica, porque absorve dentro de si o verbal, o sonoro e o visual, que são os espetáculos audiovisuais, que vamos tratar aqui, mais especificamente dos elementos plásticos de que compõem-se.

2.1.1 Cor e Luz

A cor é uma percepção visual provocada pela ação de um feixe de fótons sobre células especializadas da retina, que transmitem através de informação pré-processada no nervo óptico, impressões para o sistema nervoso. A cor de um material é determinada pelas médias de frequência de onda que as suas moléculas constituintes refletem. Um objeto terá determinada cor se não absorver justamente os raios correspondentes à frequência daquela cor. Assim, um objeto é vermelho se absorve, preferencialmente, as frequências fora do vermelho.

A luz, na forma como a conhecemos, é uma gama de comprimentos de onda a que o olho humano é sensível. Trata-se de uma radiação eletromagnética pulsante ou, num sentido mais geral, qualquer radiação eletromagnética que situa-se entre as radiações infravermelhas e as radiações ultravioletas. As três grandezas físicas básicas da luz são: brilho ou amplitude, cor ou

frequência e polarização ou ângulo de vibração. Sendo assim, a existência da cor implica a existência da luz, pois sem luz não há cor.

A cor é um elemento indissociável do nosso cotidiano e exerce especial importância nas Artes Visuais. Na pintura, escultura, arquitetura, moda, cerâmica, artes gráficas, fotografia, teatro, cinema e televisão, ela é geradora de emoções e sensações, ou seja, efeitos psicológicos induzidos pela cor no espectador.

Esses fenômenos são causados, em parte, por associações subconscientes com experiências anteriores e também por fatores hereditários. Determinadas cores tem efeitos psicológicos específicos, embora sujeitos a variações individuais. As ilusões cromáticas mais importantes dizem respeito à distância, temperaturas e efeitos na afetividade psíquica em geral. De um modo geral, podemos dizer que as cores escuras são opressivas e cansativas e as cores claras são frescas e acolhedoras.

Entretanto, o significado que cada cor pode assumir depende da cultura na qual ela está inserida. Na China, o vermelho é usado para expressar celebração e sorte. Nos Estados Unidos, pode representar prostituição. Na Índia, é a cor do puro e na África do Sul é a cor do luto. O azul para os Judeus é uma cor sagrada. Para os Hindus, é a cor do deus Krishna e na China, representa imortalidade. Nas culturas ocidentais o amarelo, geralmente, é relacionado à felicidade e alegria. Na China é uma cor imperial. No Japão representa coragem e, luto no Egito. O prata tem tendência em expressar sofisticação e tecnologia.

O roxo é na Europa católica é associado a luto e morte. Nos Estados Unidos e em muitas outras culturas roxo é designado como misticismo, nova era e seitas alternativas e em uma parte do Oriente Médio é tratado como prostituição. O branco tem o significado cultural paradoxal e de natureza profunda. Na maioria das culturas ocidentais o branco é um símbolo de salvação, santidade e pureza. Porém em muitas culturas orientais e algumas ocidentais, o branco

representa morte e luto. O preto também sofre um profundo paradoxo cultural, é a cor da morte e do luto. Em contraste sempre foi associado com elegância e sofisticação, principalmente em áreas cosmopolitas e prosperas no mundo. Já no Japão é a cor da honra.

As cores também podem ter conotações políticas. No Reino Unido, por exemplo, existem as seguintes associações: o partido Trabalhista é representado pelo vermelho, os Conservadores pelo azul, os Democratas liberais pelo amarelo e o Partido verde pelo verde. Se uma cor representa um partido político, então os valores e comportamentos daquele partido também podem ser reconhecidos pelo uso de determinadas cores. O vermelho é associado frequentemente com o socialismo e o comunismo. O branco está associado ao pacifismo e à bandeira de rendição. Em contraste a isso, preto é a cor usada para representar a anarquia e a classe nazista trabalhista associada à cor marrom.

Como na política, algumas cores são representativas para algumas religiões. Verde é considerada a cor sagrada do Islã. O Judaísmo é representado pela cor amarela. No Hinduísmo, muitos deuses têm pele azul e o Branco está associado à paz em muitas religiões.

Na Religião Católica, a utilização das cores nas vestes do Padre e nos paramentos do altar obedecem ao calendário litúrgico. O branco é usado na Páscoa, no Natal, nas Festas do Senhor, nas Festas de Nossa Senhora e dos Santos, exceto dos mártires, e em missas festivas. Simboliza alegria, ressurreição, vitória e pureza. O vermelho É a cor dos mártires e da sexta-feira da Paixão, do Domingo de Ramos e de Pentecostes. Lembra o fogo do Espírito Santo e também o sangue. O Verde é usado nos domingos e dias da semana do Tempo Comum. Está ligado ao crescimento, à esperança. O roxo é utilizado no Advento. Na Quaresma também usa-se, a par de uma variante, o violeta. É símbolo da penitência, da serenidade e de preparação, por lembrar a noite. Também pode ser usado nas missas dos defuntos e na celebração da penitência. O rosa pode ser usado no terceiro domingo do Advento e no quarto domingo da Quaresma. Simboliza

uma breve pausa, um certo alívio no rigor da penitência da Quaresma e na preparação do Advento. O preto representa o luto da Igreja. Usa-se na celebração dos Fiéis Defuntos. Já o dourado e o prateado são usados nas solenidades ou celebrações importantes, substituindo a cor litúrgica do dia.

A utilização da cor também assumiu diferentes funções ao longo da história. Na Antiguidade, as cores eram usadas para ornamentar o poder e servir de molde para impressionar os trabalhadores de classes menos abastadas. Na Idade Média, a cor foi um instrumento de grande importância para a principal instituição ocidental da época: a Igreja. Essa importância deriva-se do fato de que a escrita era restrita a poucas classes, muitas vezes controlada, exclusivamente, pelo clero. Logo, as cores eram empregadas em figuras ilustrativas para contar passagens bíblicas e da história do cristianismo.

No período Contemporâneo a cor manteve sua importância como fator de comunicação, sendo também utilizada como elemento complementar da tipologia. Na atualidade, a utilização da cor, no aspecto da comunicação, consta como uma ferramenta de grande importância que funciona, consciente e inconscientemente, sobre os consumidores, permeando a identidade das marcas, dos logotipos, dos produtos, dos anúncios e dos ambientes.

A iluminação serve para dar ênfase a certos aspectos do cenário, estabelecer relações entre o ator e os objetos, enfatizar as expressões do ator, limitar o espaço de representação e determinar a gama cromática percebida pelo espectador.

Entretanto ela também carrega em si uma força de significação. Iluminações diretas geram imagens com pouco contraste e bem iluminadas. O efeito gerado com esse tipo de imagem resulta em uma atmosfera alegre e com pouca sombra. As sombras até existem, mas são suprimidas pela forte iluminação. Já a iluminação difusa apresenta imagens com uma predominância de preto, com fortes sombras. Os objetos acabam aparecendo apenas com um

contorno, delimitado por brilhos nas extremidades construindo, assim, um clima de tristeza e tensão.

Na arte pictórica, os movimentos artísticos utilizaram amplamente a luz e a cor como forma de expressão. O Renascimento ainda não trabalhava sombra e luz, mas claros e escuros. A luz aparece como elemento central com a função de chamar a atenção para o centro de interesse. No Barroco, o destaque era a cor e não o formato do desenho, e o efeito de luz e sombra era o recurso para dar vida e realidade à obra. A pintura romântica utilizou fortes contrastes cromáticos e não harmônicos, assim como intensos efeitos de claro-escuro. A luz foi, frequentemente, focalizada para o assunto que queria-se evidenciar, e serviu também, por vezes, de elemento unificador dos vários componentes do quadro. Os Impressionistas também buscavam atingir a realidade através das cores e da luz a partir do uso de técnicas de pintura que valorizassem a ação da luz natural, a decomposição das cores e os efeitos de sombras coloridas e luminosas.

No teatro, a evolução do sistema de iluminação representou significativas mudanças. No teatro grego e romano, a iluminação era exclusivamente natural. Na Idade Média, os dramas litúrgicos desenvolviam-se nas igrejas e a iluminação era favorecida pelos vitrais. A partir do século XVI o teatro passou a ser representado também dentro de espaços fechados. Os teatros possuíam amplas janelas para entrada de iluminação solar, que eram abertas nas apresentações vespertinas. Nas apresentações noturnas muitas velas garantiam precariamente a visibilidade.

Durante os séculos XVII e XVIII, candelabros enormes foram utilizados e iluminavam tanto o palco como a platéia. Nessa época os encenadores ainda não conheciam a iluminação como linguagem e as pessoas que frequentavam os teatros, muitas vezes, iam para serem observadas e não para observar. No teatro Elisabetano toda iluminação era solar, porém para designar-se a noite, os atores entravam munidos de tochas e velas acesas. A partir de 1807, nas ruas de Londres o gás começa a ser utilizado. Nos teatros, a iluminação a gás começou a ser

empregada, de forma generalizada, a partir de 1850. Em 1879, Thomas Edison fabrica a primeira lâmpada de incandescência permitindo a generalização do uso da eletricidade nos teatros. Até o final do século XIX a luz elétrica já havia se tornado comum nos grandes teatros. Isso provocou mudanças no conceito de cenografia e figurino. O cenário pictórico foi substituído pelo cenário construído com objetos reais, portas, móveis e paredes, tornando-se uma realidade tridimensional e, assim, alterando o aspecto visual do espetáculo.

No cinema, a iluminação foi determinante nos movimentos de vanguarda. Na Vanguarda francesa a luminosidade e a plasticidade da pintura impressionista inspirou os cineastas a compor uma forma estética com um tratamento poético. O cinema expressionista, por meio de cenários tortuosos e violentos contrastes de luz e sombra, foi capaz de revelar ao mundo uma concepção sombria da realidade.

Contudo, a iluminação para televisão é diferente da iluminação em teatro, fotografia e cinema. No teatro, nossos olhos são a referência, eles é que captam as imagens, e com isso conseguimos ver profundidade e enormes nuances de luz, mas a televisão tem somente duas dimensões. A percepção da profundidade terá de ser criada através de técnicas próprias de iluminação. Provavelmente, o mais importante aspecto da iluminação em televisão, em programas que não sejam em linha de show, é que a iluminação deve parecer o mais natural possível. O telespectador deve ter uma sensação muito especial de que não há iluminação alguma, exceto a luz natural usada na cena, como se fosse uma situação da vida real, ao invés de uma cena de televisão.

Na imagem televisiva, a conjugação entre luz e cor é de fundamental importância. A luz que incide na câmera é dividida em 3 cores primárias aditivas e tratadas separadamente como sinais: vermelho, verde e azul. Assim, para que possa-se obter uma melhor composição cromática da imagem, a iluminação é determinante.

Destarte, as matrizes tonais, cores dos fundos, das roupas, do cenário e da maquiagem, e as gamas luminosas, iluminação difusa ou violenta e orientada, são essenciais para a produção de sentido. São esses elementos que determinam a áurea emocional do produto audiovisual.

2.1.2 Formas

Dentro da filosofia da linguagem, "forma", junto com a noção de "conteúdo", compõem a totalidade da noção de signo, ou seja, a "forma é a configuração visível do conteúdo"(ARNHEIM, 1997, p.89). Em sentido amplo, forma pode ser definida como a parte de qualquer fenômeno que tem a função de motivar um sentido na mente de um intérprete. Essa motivação de sentido é via de regra de natureza empírica, o que faz com que a noção de forma esteja muitas vezes associada à materialidade dos fenômenos perceptíveis, sobretudo no campo da visualidade.

Não admira, portanto, que em termos convencionais, a noção de forma seja ora compreendida como a configuração física dos seres e das coisas, ora como a aparência física de um ser ou de uma coisa. Nesses termos, a forma de uma mesa, por exemplo, consistiria no conjunto de disposições físicas - cores, dimensões, texturas, tonalidades - capazes de afetar os sentidos da visão e do tato. O próprio formato da mesa, tampo horizontal sobre quatro estruturas verticais que tocam o chão, seria parte da forma da mesa.

Assim como acontece com as cores, a interpretação das formas é culturalmente determinada. De modo geral, cada forma carrega em si um significado. Linhas retas são mais racionais, estão ligadas ao pensar. Linhas curvas ou orgânicas são mais emocionais, ligadas ao fluir. O quadrado representa força, segurança, racionalidade, imobilidade e poder. O retângulo

deitado indica solidez, estabilidade e fortaleza. Sabendo disso, fica fácil perceber porque a maioria dos bancos e instituições financeiras tem por base o quadrado ou retângulo deitado.

O retângulo em pé indica crescimento e sustentação sendo muito apropriado para logomarcas de construtoras. O círculo é constituído por uma curva contínua sem fim. Representa estabilidade evolutiva, globalização, universalidade, e também tem a característica de centralização, uma vez que cria um limite que funciona como foco. Por isso, os meios de comunicação sempre usam círculos ou figuras circulares e empresas que querem atingir uma grande massa tornando-se populares também fazem uso deste recurso. O triângulo voltado para baixo passa a idéia de mobilidade. Já o triângulo voltado para cima representa ascensão, sucesso, dinamismo e estabilidade. E o losango inclinado representa velocidade e rapidez.

Mas “para ver as formas organizadas em uma mensagem visual e compreender a interpretação a que induzem, é preciso esforçar-se para esquecer o que representam e contemplá-las por si mesmas” (JOLY, 2005, p.99). Dessa forma pode-se fugir das associações estereotipadas provocadas pela procura de compreensão imediata e simples.

Nas artes plásticas as formas sempre foram marcantes. Toda a representatividade formal buscava retratar a realidade fielmente. No início do século XX a utilização das formas como elemento de representação tomou uma nova direção. O Cubismo, com suas formas geométricas representadas, na maioria das vezes, por cubos e cilindros, rompeu com os padrões estéticos que primavam pela perfeição na busca da imagem realista da natureza. A imagem única e fiel à natureza, tão apreciada pelos europeus desde o Renascimento, deu lugar a este novo modo de expressão onde um único objeto pode ser visto por diferentes ângulos ao mesmo tempo.

A Arte Abstrata foi ainda além. Nela toda expressão dá-se através de formas, cores, texturas e ritmo inteiramente livres de qualquer influência de objetos da realidade. Ela não tenta representar a imagem de nada. Ela tende a suprimir toda a relação entre a realidade e o quadro,

entre as linhas e os planos, as cores e a significação que esses elementos podem sugerir ao espírito. No Abstracionismo, as formas e as cores são organizadas de tal maneira que a composição resultante é apenas a expressão de uma concepção geométrica.

Na arquitetura, os significados simbólicos são ainda mais marcantes. As construções góticas possuem formas geometrizadas e retas. O homem medieval acreditava que Deus vê as coisas muito de cima e vê tudo como se fossem formas geométricas. Desse modo, há uma predominância muito grande dessas formas. O grande chamariz desse tipo de arquitetura são as catedrais. Enormes, imponentes e rebuscadas, possuem uma construção que era feita para a entrada da maior quantidade possível de luz ambiente, mostrando a grandeza de Deus e de sua pureza dentro da escuridão. As torres eram sempre altas e pontiagudas, na tentativa de alcançar Deus. Havia nisso uma sensação muito grande de verticalidade, onde a pessoa sempre tinha a impressão de que tudo convergia para o alto e, portanto, para os céus.

Do início do século XVII até cerca de 1750, floresceu na Europa um estilo arquitetônico mais complexo, denominado barroco. Na verdade, duas tendências coexistiram nesse período. Uma delas foi o classicismo, adotado, sobretudo na França, com ênfase no tratamento monumental das grandes massas geométricas e na utilização das ordens clássicas. A outra foi o próprio barroco, que pretendia criar uma sensação de dinamismo e de distorção espacial e empregava as ordens clássicas, combinando-as de maneira audaciosa. No fundo, os dois estilos tinham um objetivo comum: mostrar a magnificência das grandes cortes absolutistas.

O Modernismo manifestou a rejeição dos estilos clássicos, principalmente pelo que acreditavam ser a sua devoção ao ornamento. Seu maior objetivo era a criação de espaços e objetos abstratos, geométricos e mínimos. Outra característica importante eram as ideias de industrialização, economia e a recém-descoberta noção do design. Acreditava-se que o arquiteto era um profissional responsável pela correta e socialmente justa construção do ambiente habitado

pelo homem, carregando um fardo pesado. Duas máximas tornaram-se as grandes representantes do modernismo: “menos é mais” e “a forma segue a função”. Os edifícios deveriam ser econômicos, limpos, úteis.

Na televisão, as formas estão em todo lugar. Nos logotipos, nas legendas e créditos, nos cenários e objetos cênicos, nos figurinos e nos atores. Massas e traços dispõem-se segundo uma ordem e uma lógica para construir, na mente do espectador, significados de leveza ou peso, de suavidade ou obscuridade, de moleza ou rigidez, ditando a atmosfera pensada pelo diretor e definindo a composição da cena.

A composição, portanto (como o enquadramento), além de ser um artifício através do qual se dá alguma informação é, mais ainda, um instrumental expressivo. Não apenas mostra coisas, mas sim coisas carregadas de intenções, significados. (PEREIRA, 1981, p. 37).

Podemos definir os elementos formais de composição da imagem televisiva como: massas e linhas. A massa é o elemento visual que ocupa áreas completas na tela. Pode ser um personagem, um objeto de cena, um quadro, um armário, um cenário, enfim, um elemento que visualmente chama a atenção por ocupar um volume, um peso na imagem. Nem sempre a massa aparece sozinha em uma cena. Em um cenário de telejornal, por exemplo, a massa é o apresentador, a bancada e a logomarca do jornal. Já as linhas são visíveis em uma cena, proporcionadas pelo arranjo das massas, agrupamento de pessoas, áreas de transição entre um objeto de cena e outro. Elas determinam a convergência da visão para o centro de interesse ou divergem para fora do centro de interesse e podem definir a atmosfera da cena conforme seus agrupamentos, aumentando ou diminuindo a atenção ao centro de interesse.

A disposição de linhas horizontais em uma cena, como a linha do horizonte em uma praia, por exemplo, traz ao espectador a sensação do repouso, descanso, paz. Já o uso de linhas verticais desperta, na memória emocional do telespectador, a sensação de elegância, formalidade.

A combinação de linhas verticais e horizontais lembra as grades de uma cela, janelas de prédios, malhas de rede. Ao utilizar este tipo de linhas o telespectador terá sua memória emocional ligada a uma atmosfera rude, inflexível e imóvel. Esta combinação de linhas proporciona ao receptor sensações herméticas.

As linhas curvas sugerem alegria, delicadeza, tranquilidade, ternura. Geralmente são relacionadas ao contorno das faces. A predominância de linhas curvas radiais, convergindo a um determinado centro de interesse levam os olhos a fixarem-se no detalhe ao mesmo tempo em que o foco leva o receptor a relacionar o ponto observado como uma unidade de glória. As linhas convergentes, curvas ou retas, forçam o olho do receptor a visualizar o ponto de convergência no primeiro momento da observação. Já o arranjo de linhas divergentes enriquece as cenas de suspense, pois proporcionam a ambiguidade, ou seja, fazem com que o receptor tenha de optar para onde olhar e distancia a atenção do centro de interesse.

Assim, a disposição dos elementos que compõe uma imagem permite o balanceamento e equilíbrio dos espaços da tela de tal forma a levar o receptor a olhar para onde o autor quer que ele olhe. Uma cena desarranjada chegará ao telespectador de maneira confusa. Ele não saberá explicar o porquê, mas terá um desvio de sua concentração ao conteúdo, por uma cena que "não convence".

2.1.3 Textura

A textura é o aspecto de uma superfície, ou seja, a "pele" de uma forma, que permite identificá-la e distingui-la de outras formas. Martine Joly (2005, p.102) caracterizou a textura como o signo plástico que confere um caráter tátil à mensagem visual.

A percepção visual que se considera fria, porque supõe um distanciamento do espectador, é “aquecida”, seria possível dizer tornada mais sensual, pela textura da representação que já solicita uma percepção tátil. Solicitando a partir de sensações visuais outros tipos de sensações (táteis, auditivas, olfativas), uma mensagem visual pode ativar o fenômeno das correspondências sinestésicas.

Contudo, a maior parte de nossa experiência com a textura é ótica, não tátil. A textura não só é falseada de modo bastante convincente nos objetos plásticos, nos materiais impressos e nas peles falsas, mas também, em grande parte das coisas pintadas, fotografadas ou filmadas que vemos. Elas apresentam-se com a aparência convincente de uma textura que ali não se encontra. Quando tocamos a fotografia de um veludo sedoso, por exemplo, não tem-se a experiência tátil convincente que prometem as pistas visuais. O significado baseia-se naquilo que é visto.

A textura tem aspectos únicos que são essenciais em determinadas situações de desenho, não devendo ser ignorada. A textura refere-se às características da superfície de um formato. Cada formato tem uma superfície, e toda superfície tem determinadas características, as quais podem ser descritas como suave ou áspera, lisa ou decorada, fosca ou polida, macia ou dura. Ainda que, em geral, considere-se uma superfície uniformemente pintada como não tendo textura alguma, na verdade a uniformidade da pintura é um tipo de textura, além da textura material sobre o qual o formato é criado.

De modo geral, a textura pode transmitir sensações e sentimentos. Uma superfície lisa pode sugerir tranquilidade, suavidade ou frieza. Superfícies ásperas tendem a significar raiva ou calor. Superfícies macias passam a noção de conforto e aconchego. Já as superfícies enrugadas conotam tristeza ou umidade.

Na linguagem visual, a textura pode ser trabalhada de diversas maneiras. Pode-se desenhar texturas usando pontos, linhas retas, curvas, sinuosas ou quebradas. Em algumas obras de arte, a textura é o aspecto que mais destaca-se, pois serve para organizar o espaço, separando zonas com diferentes texturas, e para sugerir sensações de suavidade e aspereza. Quanto mais

texturada for uma forma, maior é o seu poder de atração visual. Nesse caso a textura é essencialmente visual, pois é percebida pelo olhar, embora possa também evocar sensações táteis.

Na pintura, a textura pode basear-se na tinta e na técnica da sua aplicação ou por materiais adicionais como borracha, metal, madeira, tecidos, couro, terra, areia, etc. Pode, também, estar ligada à marca do gesto que a produziu, sendo, muitas vezes, o aspecto que predomina na obra. A qualidade dos traços e das pinceladas são uma marca registrada do gesto. As telas de Van Gogh são exemplo dessa textura gestual. Assim,

[...] a marca qualitativa do gesto torna-se indicadora do tipo de modo de produção de que a imagem advém, a saber, se a imagem foi produzida com ferramenta e instrumentos de produção artesanais, através de meios mecânicos, eletrônicos ou informáticos. (SANTAELLA, 2005, p.218).

Saber a fonte geradora do objeto e de sua textura ajuda a compreender a sensação tátil e visual da obra que ativa os fenômenos de significação sinestésicos.

Na fotografia, a textura pode ser considerada um fator de importância em virtude de criar uma sensação de tato, em termos visuais, conferindo uma qualidade palpável à forma plana. Ela não só permite determinar a aparência de um objeto, como dá uma ideia da sensação que teria-se em contato com ele. É possível, através da luz, acentuar ou eliminar texturas, a ponto de tornar irreconhecíveis objetos do cotidiano.

Na cenografia teatral, a experiência tátil não é uma interferência muito incentivada, devido ao distanciamento criado entre o público e espaço cênico, mesmo quando sua participação é requerida, fazendo com que a textura seja fortemente explorada como representação pictórica de materiais, volumes e sobreposições falsos através da técnica do ilusionismo, cujo efeito requer uma participação fundamental da luz. É muito comum, também, o uso de texturas reais em superfícies de fundo ou a exploração de materiais verdadeiros como o tecido, a madeira ou trabalhos tridimensionais com relevo, cujo volume só poderá ser plenamente demonstrado com o

auxílio da iluminação. Em ambos os casos, o significado passa a ser completamente baseado no que é visto, na experiência visual da textura, em detrimento do tato, e que passa a assumir valores expressivos e simbólicos fundamentais para a contextualização da cena.

Na imagem televisiva a aparência de textura dá-se tanto por suas propriedades naturais, óticas e táteis, quanto por sua representação através apenas de suas qualidades óticas, realçadas, ainda mais, pelos recursos de cor e iluminação. Essa aparência de textura pode ser identificada nos cenários ou nos objetos cênicos, promovendo a diferenciação de objetos de madeira ou metal, de folhas de árvores ou pedras. Pode ser encontrada também nos figurinos e maquiagem, pois os tecidos e as cores utilizadas na caracterização do ator são elementos fundamentais para produção de significado e para a construção do caráter, físico e psicológico, do personagem.

2.1.4 Cenário

“O cenário é o signo que denota um ambiente e/ou uma época, ou que informa um espaço” (PIGNATARI, 1984 apud CARDOSO, 2006, p.19). É um dos elementos de composição da cenografia, que é a representação plástica que delimita o espaço de encenação. O cenário, em conjunto com os outros elementos cenográficos, compõe o espaço cênico.

Materializado em formas, cores, volumes, texturas etc; corporificado através de tecidos, madeiras, espumas, ferros, tintas, luzes, projeções etc; instalado no espaço cênico de modo que possa delimitar as áreas de atuação da encenação, o cenário é, assim, elemento de configuração do espaço em que se dá a ação. Elemento de configuração do espaço em que se move o ator. E, indo além disso, o cenário insere as personagens no espaço e tempo do texto. (CARDOSO, 2006, p.21).

O cenário, quando associado aos outros signos cenográficos, signos verbais e signos sonoros, participa da encenação como produtor de significado. Ele funciona como elemento de significação, porque sua questão principal é comunicar alguma coisa específica, mesmo que ela

esteja contida nas falas do texto, ou seja, alguma coisa que todos os outros elementos da cena buscam comunicar. Além disso, o cenário interfere nos textos de diferentes programas e dialoga com o contexto e com os outros elementos em cena.

Utilizado desde a Grécia Antiga, o cenário passou por diversas transformações ao longo da História. No século V a.C, o ambiente da cena era representado com pinturas nas tendas que serviam para a troca de roupas dos atores. Na Idade Média, o interior das Igrejas e, posteriormente, os pórticos dos templos, eram os cenários para a representação dos dramas religiosos. Neste contexto surge como forma de representação o cenário simultâneo, no qual toda uma cidade poderia ser sugerida por apenas um de seus elementos.

Com o surgimento da dramaturgia clássica os valores greco-romanos são retomados, assim, um só cenário, sem mutações ou mudanças, servia para todos os quadros e cenas de uma peça. A maioria das inovações na cenografia de espaço fechado ocorridas no Renascimento proveio do teatro italiano, que, em seu palco clássico recriado, aumentou o fundo de cena com o emprego das técnicas de perspectiva descobertas pelos pintores. A cenografia renascentista foi dominada pela pintura. De início, eram retratadas cenas externas bidimensionais, pintadas no fundo do palco, que depois evoluíram para a tridimensionalidade, com reguladores (telões) pintados postos nas laterais do palco.

No fim do século XIX o Teatro Romântico traz uma nova concepção cenográfica em busca do realismo máximo. O Romantismo preocupava-se com a autenticidade dos cenários. O tipo mais comum de cenário compunha-se de partes móveis que formavam arcos naturais distribuídos pelo palco, pelos quais via-se um panorama ao fundo. Até mesmo cavalos vivos subiam ao palco. E as inovações tecnológicas, como o sistema de iluminação a gás, por exemplo, modificaram toda a aparelhagem que cercava o espetáculo.

O surgimento da luz elétrica modificou todo o contexto da elaboração cenográfica. A incorporação da eletricidade confirmou o lugar da cenografia na área arquitetônica, já que os cenários pictóricos foram substituídos pelos cenários construídos.

A cenografia foi um dos elementos da representação teatral que o cinema acabou por incorporar. A transição da cenografia, do espaço teatral para o cinematográfico, não apresenta-se tão clara devido à natureza metamórfica desta forma de expressão. No cinema produzido na virada do século XX, vemos, em um dado momento, a utilização do cenário como cópia do teatro, e em outros, como uma nova forma de representação do espaço cênico. No entanto, podemos perceber que, em pouco tempo, houve uma adaptação da cenografia ao cinema, uma evolução até adquirir totalmente as características do novo meio e distanciar-se, conceitualmente e tecnicamente, do seu espaço de origem.

Entretanto, o cinema, por sua vez, deu possibilidades à cenografia que o teatro não permitia. As paisagens reais puderam configurar-se como cenários. No espaço cinematográfico a principal característica da câmera é ser capaz de dar uma reprodução fotográfica de locais autênticos e porções verdadeiras da natureza. Assim, o cinema foi capaz de proporcionar ao espectador a impressão de realidade. A evolução do cinema acabou dando origem ao que pode-se chamar hoje de cenografia cinematográfica.

A televisão, assim como o cinema, acabou por incorporar elementos dos meios já estabelecidos. Em seu início fez uso de cenários teatrais, até a invenção do vídeo-tape, onde aproximou-se da linguagem cinematográfica. No entanto, novamente como o cinema, a TV vêm adquirindo, nos últimos anos, características próprias, distanciando-se também, conceitualmente e tecnicamente de seus antecessores.

Na gênese das produções de televisão no Brasil, tendo os cenários naturais como herança do cinema, a princípio eram utilizadas tapadeiras pintadas de cinza, branco, marrom ou

bege. Ocasional, raramente o cenário tinha cor. Diferentemente do teatro, as escalas das cidades cenográficas da TV eram reais, e cada montagem cenotécnica era um desafio, devido à inexperiência e limitações técnicas.

A evolução no processo de construção dos cenários e a criação do vídeo-tape proporcionaram, a partir da telenovela, o maior realismo já visto na televisão. Apesar da precariedade da cenografia no início da história das novelas brasileiras, os cenários adaptados em locações foram o grande sucesso das décadas de 60 e 70, adquirindo um ritmo mais próximo ao cinema. O advento da televisão a cores criou novas oportunidades para cenógrafos e figurinistas e o uso de cores nos cenários passou a ser uma preocupação constante.

Pode-se determinar as diferentes configurações estruturais do espaço televisivo em função da: tipologia do cenário, onde teremos um espaço central que pode ser único, como em certos programas de entrevistas, ou dividido em módulos, como nas telenovelas onde diferentes ambientes constituem o espaço de ação, ou externos que conectam-se ao central como no caso de telejornais, onde a equipe de comentaristas apresenta-se em diferentes espaços que entram em conexão com o espaço dos apresentadores, ou, ainda, externos de natureza diferente do central, como nas conexões entre estúdio e locações reais; modalidade de conexão entre estes módulos espaciais como a inserção de um espaço em outro ou a justaposição de espaços; sua dinâmica onde a transformação do cenário pode acontecer diante da platéia e das câmeras. Já a definição do estilo do cenário deve-se: a disposição dos elementos arquitetônicos e cenográficos, fundo neutro, desenho, fotografia, logotipo, mobiliário; a escolha das cores, tons quentes e frios, harmonia e contraste, predominância de cores; a aplicação das luzes, disposição, direção, valores cromáticos, e as características das superfícies, materiais utilizados, relação com fontes luminosas, texturas. O estilo e a estrutura do cenário também sofrem influência da própria natureza da imagem do vídeo, ou seja, do modo como a imagem eletrônica manifesta-se.

Com isso, a imagem do vídeo trata-se de uma imagem inadequada para anotar informações abundantes, uma imagem que não aceita detalhamentos minuciosos. O vídeo é uma tela de dimensões pequenas, entendendo-se por tal uma tela em que se pode colocar pouca quantidade de informação, já que há sempre o perigo de que uma imagem demasiado abundante dissolva-se na chuva de linhas de varredura.

Os primeiros cenários utilizados na televisão, de uma forma geral, resumiam-se a composição de poucos elementos cênicos como: cortinas, cicloramas, fundo infinito, tapadeiras e outras unidades modulares. Porém, hoje pode-se encontrar grandes variações tecnológicas como projeções e inserções de imagens virtuais.

No cenário virtual é possível incluir objetos virtuais na cena e, com um ensaio prévio, criar a ilusão de que o ator está interagindo com eles. Ele pode circular em volta do objeto e ter sua sombra e reflexo projetados nele como se fosse um objeto real. E, os movimentos de câmera (pan, zoom e travelling) que não eram possíveis de conseguir-se no *chroma-key*, fazem, agora, um cenário virtual parecer real.

Como pode-se observar, o vídeo é um sistema híbrido. Ele opera com códigos significantes distintos, parte importados do cinema, parte importados do teatro. As técnicas e materiais utilizados na construção dos cenários foram adquiridos no teatro, pois os cenários reconstituídos em estúdio ficaram próximos ao da estilização teatral. Já o uso de cenários naturais veio do cinema, das condições proporcionadas pela edição.

Assim, o conceito de cenografia, que durante toda história da cenografia ocidental sofreu alterações devido à evolução tecnológica e adaptação a novos espaços, apresenta-se ainda mais confuso. A existência de diferentes conceitos cenográficos deve-se ao procedimento da cenografia de entrar em um espaço, reconhecê-lo em suas particularidades e adaptar-se a suas necessidades até adquirir uma linguagem própria deste sistema. Esta adequação por sua vez, leva

a mudança em seu processo de desenvolvimento, escolha de materiais e técnicas de produção. O teatro tem uma linguagem própria, o que leva a utilização de técnicas e materiais próprios para sua linguagem, na mesma situação encontra-se a televisão e os outros campos de atuação cenográfica.

As fases de transição que fizeram com que a cenografia passasse de arte pictórica a arte plástica, a incorporação da luz elétrica como elemento comunicacional, o uso de paisagens naturais na fotografia em movimento do cinema, assim como, a fragmentação da imagem irradiada da televisão, levaram profissionais e teóricos a discutir o papel do cenário no espetáculo, a sua relação com o espaço, com o ator e com o público.

Hoje, a inexistência do espaço físico parece afastar a cenografia do seu parentesco mais próximo, as artes plásticas e, talvez as semelhanças entre as cenografias desenvolvidas para os diferentes espaços teatrais, cinema, televisão, ou computador, limitem-se apenas ao fato de todas serem um código.

2.1.5 Enquadramentos e Planos

O enquadramento refere-se ao ângulo de tomada ou à posição da câmera durante a captura de uma imagem. Determinar o enquadramento significa pensar qual área vai aparecer na cena e qual o ponto de vista mais indicado para que a ação seja registrada. “Enquadramento é, pois, uma porção selecionada de espaço imagístico ou imaginal” (PEREIRA, 1981, p.30).

Já o plano diz respeito à proporção que os personagens, objetos ou pessoas, são enquadrados. Para Pereira (1981, p.30), o plano “é um modo convencional de se enquadrar a figura humana”. Por isso o conceito de enquadramento está intimamente ligado ao conceito de

planos e, os tipos de planos e enquadramentos escolhidos podem influenciar os espectadores e/ou ressaltar emoções do vídeo.

O enquadramento, bem como os planos, pode reforçar sentimentos e intenções da cena. Por exemplo, a câmera em *plongée* (voltada para baixo) pode ser usada para enfatizar a inferioridade de um personagem enquanto a câmera em *contra-plongée* (voltada para cima) pode mostrar o contrário, a superioridade do personagem ou sua grandeza.

Um dos filmes mais notórios a utilizar esta técnica foi *Cidadão Kane* (1941), dirigido por Orson Welles. Neste filme, o diretor utiliza a técnica de posicionar a câmera acima e abaixo de alguns personagens para mostrar as diferenças psicológicas entre eles. Isso pode ser notado na cena em que Kane discute com sua mulher Suzan. A inferioridade da figura feminina fica evidente quando a câmera focaliza o protagonista em um *contra-plongée*. Dessa forma, aumenta-se simbolicamente a imagem, culminando com uma projeção de sua sombra que cobre por completo Suzan.

Os planos gerais e de conjunto servem para contextualizar o local onde ocorrerá à ação, assim como para mostrar quais personagens participam desta cena. Podem transmitir também a sensação de distanciamento ou insignificância. Esse tipo de plano foi muito utilizado na abertura e encerramento dos filmes de *western*. Seu objetivo era destacar a paisagem como uma presença física que, por vezes, sobrepunha-se aos próprios atores no papel de personagem principal.

Os planos médios e os primeiros planos, muito utilizados na televisão, têm caráter psicológico, pois percebe-se o estado emocional dos atores e a direção dos olhares, havendo pequena quantidade de detalhes no quadro. O plano médio é característico do telejornalismo, pois enquadra o jornalista à distância ideal para transmitir a ideia de familiaridade e credibilidade ao

espectador. Já os primeiros planos são largamente utilizados nas telenovelas, já que permitem ao espectador perceber as reações físicas dos atores.

Os primeiríssimos planos, close-ups e planos de detalhe servem para chamar a atenção para um personagem, para uma expressão, um objeto, como uma mala que foi esquecida no aeroporto, ou para a ação de uma parte específica do corpo, como as mãos de um personagem escrevendo uma carta. Também serve para aumentar a carga dramática de uma cena como, por exemplo, enquadrar os pés de um assassino caminhando pela casa, sem revelar sua identidade ou o enquadramento dos dedos de um personagem nervoso, tamborilando sobre a mesa.

Quando vemos perante nós um rosto um rosto humano, só e engrandecido, não pensamos em nenhum espaço, em nenhum ambiente (...). Perante aquele rosto não nos encontramos mais no espaço. Nova dimensão surge perante nós. Que os olhos estejam em cima, aboca embaixo, as rugas à esquerda (...) não significa nada; não tem mais significado espacial. Vemos sentimentos e pensamentos, qualquer coisa que não está no espaço. (BALAZS, s/ data apud PEREIRA, 1981, p.36).

Um exemplo de aumento da carga dramática a partir da utilização de close-ups é a cena do assassinato de Marion em *Psicose* (1960), filme de Alfred Hitchcock. Nessa cena o ato é como que partido por uma dezena de close-ups fragmentários que sucedem-se em um ritmo frenético (a faca que aproxima-se do ventre, a mão que golpeia, o grito da boca aberta...) transmitindo para o espectador a tensão, efeito natural de uma ação violenta.

A utilização de planos de detalhe é característica do filme *Um Cão Andaluz* (1929), de Luís Buñuel, em cenas como a que o olho de uma mulher é dilacerado por uma navalha ou em que de uma mão, com um buraco no meio, saem formigas.

Assim, planos e enquadramentos, ao concentrar a atenção do espectador num espaço bem delimitado e definido da cena, contribuem para diminuir o tempo necessário para a percepção das coisas, fazendo com que o tempo de reconhecimento desta seja notavelmente abreviado.

2.2 OS SIGNOS SONOROS

A música deve servir ao filme. Ela deve auxiliar a narrativa, seus personagens, seu ritmo, suas texturas, sua linguagem, seus requisitos dramáticos.

Tony Berchmans

O som faz parte do dia-a-dia de todas as pessoas desde a mais tenra idade. Cada segundo da existência humana é marcado por alguma espécie de sonoridade ou mesmo por sua ausência, pois o silêncio também produz significados. Já na vida intrauterina o feto tem sua primeira experiência com os sons do organismo da mãe e do ambiente externo e, ao longo da vida, o ser humano passa a classificar e reconhecer os sons em sua memória, atribuindo-os a seres e coisa, criando, assim, um código sonoro. Esse código reúne elementos sonoros que são imbuídos de sentidos e despertam variadas sensações que variam de acordo com o universo cultural do receptor.

O som dos sinos da Igreja Católica, indicando festa ou luto; a aceleração de um carro; o canto dos passarinhos abrindo um novo dia; uma trovoadas mostrando o mau tempo; o barulho da chuva caindo; uma explosão que alarma; o tiro de um revólver que traz medo e insegurança e uma série de outros ruídos criados a partir de ações e reações. Um arquivo sonoro fica armazenado na mente de cada um e ao ouvir alguma manifestação do som, o cérebro humano associa imediatamente a marca sonora com sua possível causa.

Com o som pode-se ilustrar tempo e espaço, ou recriar ambos. Pode definir-se a área envolvente da ação e até o que está para além do cenário visível. O som da aproximação e partida de veículos pode estabelecer a geografia de um espaço cênico através da direção, da proveniência do som ou do trajeto que desenvolve no espaço acústico. O som de uma fonte de água a correr

pode infundir vida num cenário, ou podem representar-se diferentes materiais através do som da chuva a bater em diferentes superfícies como telhados ou janelas.

O som, muitas vezes, possui função narrativa, acentuando a profundidade e o significado dos espetáculos audiovisuais, usando a música para a definição de diferentes estratos sociais dos personagens, ou utilizando sons para fazer alusão à memória de um momento, de uma ação ou até de um local.

Os elementos sonoros que povoam os meios de comunicação trazem significados diversos e nunca são utilizados de forma impensada. As músicas, ruídos, falas e o próprio silêncio traduzem histórias e mensagens de forma sintetizada, de modo que atinja o maior número possível de pessoas. Para que isso aconteça de forma realmente eficaz as pistas sonoras devem ser identificadas imediatamente pelo espectador.

Aproximando o universo sonoro da classificação peirciana existem pistas indiciais que permitem a identificação de onde provém determinado som como buzinas, trovão, telefone, tiros, ruído de trem e outros sons de identificação direta que englobam esse primeiro estágio do raciocínio. Geralmente essa categoria sonora utiliza-se de sons mecânicos.

Já as pistas icônicas dizem respeito à ligação que o espectador fará a partir de determinado som. Sugerem uma situação. Pássaros cantando podem indicar uma floresta, sirenes podem indicar um acidente ou perseguição. Nesse caso, os sons podem ser captados do ambiente natural ou obtidos através da voz e de aparelhos.

Por último, estão as pistas sonoras simbólicas que não possuem nenhum compromisso com a realidade. Os signos indiciais podem tornar-se simbólicos, ou seja, os sons vão entrar em cena dentro de um contexto e esse contexto será o indicador da significação sonora. Uma risada poderá demonstrar algo engraçado, um descontrole emocional ou uma atitude maquiavélica.

Sendo assim, os sons desempenham uma infinidade de funções nos espetáculos audiovisuais. De modo geral, músicas, efeitos sonoros e voz têm papel fundamental para estabelecer a comunicação entre o espetáculo e o espectador.

2.2.1 Música

A música sempre foi uma constante na vida do homem e por isso mesmo ela é tão antiga quanto a humanidade. A música primitiva possuía funções religiosa e mágica. Nesse período, o homem acreditava que as manifestações sonoras eram instrumentos mágicos que permitiam a apropriação dos elementos da natureza.

É muito provável que a música tenha sido tão *naturalista* quanto a pintura e que, com uma determinada manifestação sonora, imitando, por exemplo, o relinchar de um cavalo selvagem, o homem julgasse apossar-se não apenas do relinchar, mas também do próprio cavalo. Estas práticas de magia representavam provavelmente, se não as únicas, pelo menos as mais importantes manifestações musicais do estado selvagem. (SCHURMANN, 1989, p.20).

No período bárbaro, as práticas musicais desempenham um papel fundamental nos ritos de convocação de espíritos. Além disso, servia como meio de assegurar as condições necessárias para a preservação das estruturas sociais.

As práticas musicais, portanto, muitas vezes associadas a outras manifestações, eram os ingredientes de determinados rituais que se configuravam num modo de comunicação específico, através do qual se estabelecia contato com seres sobrenaturais, com o objetivo de conjurá-los para atuarem favoravelmente à sociedade humana. (SCHURMANN, 1989, p.27).

Foi na barbárie também que a melodia cantada assumiu uma importante função para a manutenção dos valores éticos indispensáveis para a estrutura social, principalmente através da prática de contar histórias. Foi nessa fase que surgiram os poetas-músicos ambulantes, que louvavam os atos heróicos através de suas declamações musicais.

Porém, com a passagem da barbárie para civilização, a partir de fenômenos como a revolução urbana, o desenvolvimento da indústria artesanal e o surgimento de classes sociais e do Estado, a música assumiu uma nova função. Nesse momento a música passou a servir de entretenimento para uma classe favorecida em termos de riqueza e poder. Também nessa fase, assim como na barbárie, a música assumiu a função de formar e consolidar a estrutura de classes. Surge assim a cisão entre a cultura dominante e a cultura popular.

À cultura dominante, além de entretenimento da classe dominante, é atribuída a unção autoritária de dominação cultural, enquanto a cultura popular constitui um instrumento das classes populares, com que estas procuram dar respostas às suas próprias necessidades culturais. (SCHURMANN, 1989, p.36).

Nessa perspectiva, em que a dominação cultural e a perpetuação da estrutura social de classes norteiam a civilização europeia, o canto monódico surgiu como uma resposta adequada a essas necessidades.

Com o surgimento do feudalismo e uma conseqüente descentralização do poder político, a Igreja esforçou-se para assumir o domínio da cultura, utilizando o canto monódico como sua principal ferramenta de propaganda. Assim, passa a vigorar a oposição entre cultura eclesiástica e profana e o uso da estrutura monódica reforça-se ainda mais como instrumento de dominação, já que sua melodia característica imprimia percepções de impessoalidade e dependência de uma instância superior.

Após um milênio de dominação monódica, tornaram-se cada vez mais frequentes as manifestações polifônicas.

O canto monódico, onde um texto verbal era recitado em observância a uma estrutura melódica, deixaria de ser a única prática musical considerada como válida e o ato de cantar começaria a ser disputado pelo canto polifônico, onde são várias as melodias que simultaneamente servem de suporte ao texto. (SCHURMANN, 1989, p.64).

O canto polifônico configurou-se como o resultado dos esforços desenvolvidos pelas classes populares em resposta à opressão à que eram sujeitos pelo sistema feudal. As

manifestações polifônicas surgiram, portanto, como “formas ainda incipientes de movimentos sociais” (SCHURMANN, 1989, p.69).

Com o desenvolvimento da estrutura polifônica, a música deixou de atuar como mero instrumento auxiliar de promoção da linguagem verbal. A partir disso a estrutura verbal tornou-se acessório para a promoção da música.

A reestruturação da sociedade em aglomerações urbanas baseadas no comércio e em atividades industriais artesanais favoreceu o surgimento de uma nova classe economicamente privilegiada: a burguesia. O poder econômico da burguesia fomentou a criação do conceito de *arte*, uma “forma eminentemente individual, e destinada diretamente ao entretenimento e prestígio” (SCHURMANN, 1989, p.94) dessa nova classe. Assim, a música deixou de funcionar como uma forma de comunicação cotidiana para converter-se em obra de arte e ser exposta como espetáculo.

O ideal da produção musical burguesa era uma arte que pudesse atingir amplas camadas da população urbana. Entretanto, as camadas mais populares não tinham acesso a essa produção musical, apesar disso, ainda sim nutriam uma admiração pela cultura burguesa. Desta forma, as manifestações polifônicas acabaram atendendo aos interesses da nova classe dominante e voltou a assumir como função a dominação cultural.

Na primeira metade do século XVIII, estabeleceu-se o processo que conduziu o surgimento do sistema tonal. Músicos e intelectuais da época constituíram uma espécie de vanguarda aristocrática com pretensões de retorno a monodia européia. Essa evolução conduziu a uma reabilitação das estruturas polifônicas, sob a forma de polifonia tonal.

É no âmbito tonal que a música assume, a partir de um conceito de contradição, um caráter dinâmico que a impregna de referências simbólicas. Nessa era, as contradições e conflitos da estrutura musical refletem as relações conflitantes vivenciadas pelo homem na sociedade.

No fim do século XIX, o sistema tonal consolidou as manifestações musicais como uma mercadoria que servia de “*alimento ideológico* indispensável à burguesia” (SCHURMANN, 1989, p.173). Músicos, compositores ou intérpretes, passaram a ser considerados gênios, cuja função era fornecer à burguesia consumidora obras sempre novas e convincentes.

Contudo, essa época áurea da produção musical, por volta do ano de 1900, deparou-se com uma crise. O sistema tonal passou a ser questionado e nesse cenário surgiu uma multiplicidade de estilos que os músicos passaram a imprimir em sua produção. Essa crise do sistema tonal irrompeu como um posicionamento de crítica ao sistema capitalista e à ideologia burguesa.

No início do século XX surge o sistema dodecafônico. Esse fenômeno realizava no espaço musical os conceitos de liberdade e igualdade que, na realidade política e social dessa época, não passavam de mera utopia. Entretanto, o grande público não encontrou nessa manifestação musical o “alimento ideológico necessário para a sua realização espiritual” (SCHURMANN, 1989, p.176), assim, esta ficou restrita ao consumo de uma elite que considerava-se envolvida com os ideais democráticos.

Posteriormente, a evolução das manifestações musicais das classes populares, favoreceu o deslocamento da função da música na sociedade. A função de dominação cultural passa a ser complementada pela função de exploração cultural inaugurada pelo advento dos *mass media*. As empresas industriais e comerciais encontram no âmbito musical um rendoso mercado de demandas culturais. A música transformou-se num produto a ser comercializado.

Todavia, o poder da música não está restrito às funções sociais ao longo da História. Ela também desempenha um papel fundamental na significação simbólica dos espetáculos audiovisuais. A música cria o clima, enriquece, pontua e sugere informações adicionais às ações dramáticas do espetáculo.

A música, nem que seja apenas a inflexional, será, sempre, a condutora do clima dramático. Com sua sucessão de harmonias, sons concretos, acordes soltos, ela fornece informações que economizam palavras, tal qual uma trombeta que anuncia o rei, ou o balançar de uma folha de flandres, denunciando a tempestade que se debaterá o Rei Lear. (RIBEIRO, s.d. p.7).

Determinadas associações dos elementos morfológicos e sintáticos da música instrumental e dos efeitos sonoros, ou ruídos, às cenas dos espetáculos audiovisuais, podem criar um espectro amplo de interpretantes na mente do espectador, que poderão ser traduzidos como sensação ou emoção; sugestão ou impressão de movimento, de imagem, de cor, de tempo e de espaço.

Talvez a única definição suficientemente justa para a função da música no cinema é de, de uma maneira ou de outra, ela existe para “tocar” as pessoas. “Tocar” pode ser emocionar, arrancar lágrimas, causar tensão, desconforto, incomodar, narrar um acontecimento, uma morte, uma perseguição, uma piada, um diálogo, um alívio, uma festa descrever um movimento, criar um clima, acelerar uma situação, acalmá-la, enfim, de um jeito ou de outro, a boa composição não existe em vão. Ela está lá por algum motivo, e ainda que não a ouçamos, podemos senti-la. (BERCHMANS, 2006, p. 20).

Uma cena, por exemplo, em que configure-se uma situação de expectativas ou conflitos aparentemente complicados e difíceis entre as personagens, associada a uma música de pulsação rítmica acentuada e marcada, como se fosse o ponteiro de um relógio que marcasse os segundos sonoramente, sempre mantendo o mesmo tempo, com ou sem variações de altura, sons graves e sons agudos, pode induzir o espectador a experimentar, acentuadamente, sensações ou reações emocionais de tensão, agitação, ansiedade ou suspense. Essa mesma cena vinculada a uma música com uma melodia que interrompe-se antes de resolver-se no sentido tonal e torna a repetir-se, novamente sem resolver-se, algumas vezes pode também contribuir para uma experiência sensorial do espectador de suspense ou expectativa aflitiva.

Da mesma forma, a vinculação de uma cena conflituosa entre acordos e desacordos verbais e/ou comportamentais a uma música em que alterna-se uma melodia ou um ritmo ora com intensidade mais suave, ora com intensidade mais forte pode representar mais um exemplo em

que pode-se proporcionar, ao espectador, a alternância de sensações entre ondas de menos tensão e ondas de mais tensão, respectivamente.

Já uma cena de um encontro amoroso de natureza proibida, sonorizada por uma música de timbres suaves de piano e flauta, com uma melodia predominantemente tranquila, com um andamento moderado, alternado com alguns momentos mais entusiasmados, com uma dinâmica fraca e alturas suavemente agudas, leva o espectador a uma conclusão levemente inflamada, porém confortante. Durante esta cena, mesmo que o espectador, a princípio, fique apreensivo pelo fato de que alguém possa surpreender o casal em questão, é muito provável que ele, sugestionado pela música, acabe entregando-se emocionalmente ao clima de romance, poesia e prazer do encontro, desligando-se da sua apreensão. Ao final da cena, se o casal realmente for surpreendido por uma outra personagem, o espectador pode vir a experimentar um susto, talvez mais acentuadamente, por ter sido levado pela música a abandonar, momentaneamente, o seu estado de alerta. Por outro lado, se, ao término da música, o casal ainda continuar por mais alguns instantes em seus últimos momentos de carícias amorosas, sob o signo do silêncio, o espectador pode vir a restaurar seu estado de expectativa, de apreensão, mesmo que nada de surpreendente aconteça. Observa-se, assim, que uma combinação de cena e música e cena e silêncio pode ter um poder de sugestão emocional significativo e impactante.

A música, além de contribuir significativamente com a cena no que refere-se às reações emocionais, também pode ser um elemento instigador de movimento. Ela tanto pode contribuir para tornar o movimento cênico mais expressivo, quanto pode instigar o espectador a querer movimentar-se, seja no sentido físico ou no atitudinal.

Há outras situações cênicas em que a obra musical pode ser percebida em padrões de cor. O espectador, por exemplo, tenderia a perceber uma cor sinistra, equivalente a uma coloração cinza ou claro-escuro, diante de uma cena em que uma personagem aguarda um

encontro com o demônio, ao som de uma música cuja orquestração seja, essencialmente, de sons graves de trombones e tubas. Neste caso, as tensões tímbricas podem exercer um poder de sugestão de cor muito forte sobre a sensibilidade auditiva do espectador. Além disso, o ritmo e a melodia da música tocada por esses instrumentos podem, também, reforçar as reações emocionais e o clima de suspense e tensão da cena.

Nos espetáculos audiovisuais, associações entre música e cena costumam ser eficazes no dimensionamento espacial, principalmente a partir das texturas tímbricas e das intensidades, peculiaridades intrínsecas do signo musical. Geralmente, músicas executadas com o mínimo de instrumentos, por exemplo, por um piano, por um sax ou por um piano e uma flauta, e de intensidade suave podem ser utilizadas com a intenção de sugerir situações e espaços mais intimistas ou, talvez, espaços amplos de natureza desértica. Contrariamente, músicas de espessa textura tímbrica, uma grande densidade de orquestração, e de dinâmicas mais enérgicas, bombásticas ou pomposas, podem ser eleitas para sugerir sensações de espaços públicos, maiores, de festejos coletivos e comemorações oficiais.

É de grande importância salientar que, dentre várias características responsáveis pelos diversos reflexos emocionais e psicológicos, o jogo de tensões musicais parece ser o aspecto que mais sobressai-se nas relações da música sem letra com a cena. Assim, pode-se verificar o grande potencial comunicativo das associações entre as tensões dos signos sonoros não-verbais, a música e os efeitos sonoros, e as dos outros signos do espetáculo audiovisual, a fala, o movimento, o gesto, a expressão facial e corporal, a luz, o figurino e o cenário, no planejamento adequado e competente das várias reações emocionais e psicológicas do espectador, no processo da comunicação audiovisual. Nesse jogo associativo, pode-se criar tensões que somam-se, complementam-se, contrapõem-se simultaneamente, conflituam-se, reforçam-se, esfacelam-se e assim sucessiva e infinitamente.

Além de transmitir reflexos emocionais e psicológicos de uma cena, a música pode determinar ou associar-se à personalidade de um personagem ou ao tema da cena. Richard Wagner, em suas óperas, utilizou a técnica do *leitmotiv*, que consiste no uso de um ou mais temas que repetem-se sempre que encena-se uma passagem da ópera relacionada a uma personagem ou a um assunto. Atualmente, o uso do *leitmotiv* não restringe-se à ópera. Também é utilizado largamente no cinema e em telenovelas. Essa técnica foi utilizada pelo compositor John Williams nos filmes *Tubarão* (1975) e *Guerra nas Estrelas* (1977). No primeiro, o compositor serviu-se de um “tema de apenas duas notas para sugerir a presença do assassino dos mares” (BERCHMANS, 2006, p.52). Em *Tubarão*, Williams mostra quão efetiva pode ser uma trilha, paradoxalmente até mesmo pela ausência de música. Na sequência da praia lotada de turistas, todos os truques que Spielberg utiliza para anunciar o tubarão, como os movimentos de câmera, estão presentes, menos a música. Realmente a cena termina em um alarme falso, com duas crianças brincando com uma barbatana falsa. Mas algum tempo depois ouvimos o tema sinistro, e agora sabemos que a ameaça é real graças ao reaparecimento da música. Na trilogia original de *Guerra nas Estrelas*, o compositor achou o veículo ideal para seus talentos Wagnerianos, já que ela é uma espécie de ópera moderna. Como Wagner, Williams criou motes para todas as situações e personagens principais, tornando-os indissociáveis dos filmes.

A música também pode determinar o gênero do espetáculo audiovisual. É comum a atribuição de determinados estilos sonoros a espetáculos de ação, de aventura, de suspense, de amor ou de *western*. Um exemplo clássico é a trilha do filme *Indiana Jones: Os Caçadores da Arca Perdida* (1981). O tema do personagem principal, heróico e de espírito aventureiro, é baseado numa fanfarra de trompetes. Esse estilo tornou-se então uma referência para as trilhas sonoras de aventura. Os filmes de espionagem, gênero cinematográfico popular desde a década de 60, também são bem conhecidos por seu estilo musical. De fato, a música que exibiam tornou-

se quase inseparável deles próprios, em especial no caso do agente secreto *James Bond*. A música de John Barry definiu o tom musical do gênero, cujos princípios têm sido seguidos desde então. Já o uso de canções românticas é um estilo próprio de espetáculos cujo enredo gira em torno de um casal. No filme *Dirty Dancing* (1987), por exemplo, o tema musical (*I've Had) The Time of My Life* de Bill Medley e Jennifer Warnes embalou o par romântico Baby (Jennifer Grey) e Johnny (Patrick Swayze).

Na televisão, a música é utilizada tanto nas cenas de telenovelas e minisséries, como na vinheta de abertura de programas. Nas aberturas, a música desempenha uma função comercial, pois é ela que identifica o produto que vai ser exibido. O espectador reconhece imediatamente o programa que vai ser veiculado devido à sua memória auditiva do tema de abertura. Assim, as vinhetas do *Video Show*, do *Jornal Nacional* e do *Globo Repórter*, por exemplo, tornaram-se, ao longo do tempo, a identidade sonora desses produtos.

Já nas cenas de telenovelas e minisséries, a música tem a função de transmitir o estado do personagem, seus sentimentos, alguma característica inerente a ele. A música serve como apoio a função de contar a história. Ao longo de sua história, a telenovela brasileira revelou muitas trilhas de sucesso. Uma delas, que teve repercussão nacional, foi *Love by Grace* da novela *Laços de Família* de Manoel Carlos. A música, que foi tema de Camila (personagem de Carolina Dieckmann) portadora de leucemia, embalou a cena mais emocionante da novela. Na cena a personagem decide raspar a cabeça antes que todos os seus cabelos caíam. Toda a emoção da sequência foi transmitida pela música e pela atuação da atriz.

Em suma, no teatro, no cinema e na televisão, a música gerencia emoções, fornece pistas, costura elipses temporais, entre outras funções demandadas pela narrativa audiovisual. Quando um espetáculo audiovisual traz a música também em sua história, as possibilidades de articulação são expandidas. A música torna-se, ao mesmo tempo, sujeito e meio.

2.2.2 Sonoplastia

Devido à tamanha diversidade sonora existente no mundo e a partir da necessidade de correlação entre atitude e som, os espetáculos audiovisuais lançaram mão da sonoplastia, que nada mais é que uma reconstituição artificial de ruídos sejam eles naturais ou não. Mas, a sonoplastia deve ser distinta, ainda que nem sempre isso seja tarefa fácil, da palavra em sua materialidade vocal, da música, dos resmungos e, sobretudo, do ruído gerado pela cena. Ela trata, especificamente, do conjunto dos acontecimentos sonoros que entram na composição musical.

A função da sonoplastia, ao contrário do diálogo, é a de embeber o espectador na ação e levá-lo a acreditar que é parte da ação do espetáculo audiovisual. O mesmo é dizer, pontuar o aspecto visual. A correta utilização dos efeitos sonoros pode adicionar drama, comédia, ou, simplesmente, reforçar o que já está presente. Ela tem como objetivos principais a simulação da realidade, a criação da ilusão e o estabelecimento do ambiente. A primeira regra da sonoplastia estipula exatamente isto: ver uma ação, ouvir um som. Cada vez que visualizamos uma ação no espetáculo esperamos um som complementar.

Podemos, então, reconhecer este campo de conhecimento como o estudo, pesquisa e criação de sequências de sons diferentemente arranjados (harmonizados, ou não), visando transmitir informações, produzindo sentidos dentro de estruturas narrativas espetaculares. (RIBEIRO, s.d. p.7).

Por isso, não poderia fazer-se teatro, cinema, rádio ou televisão sem os recursos da sonoplastia. Afinal um dos motivos que fascinam o público é a proximidade do mundo criado por esses veículos com a realidade. Do Teatro Grego até meados do século XX a sonoplastia consistia, basicamente, na imitação de sons naturais como trovões, chuva e vento. Esses signos sonoros eram produzidos de modo artificial por meio de objetos manipulados fora de cena durante o espetáculo. Com as evoluções técnicas e com o surgimento invenções que

“possibilitaram a *captação* e a *fixação* dos sons em registros mecânicos e mais tarde magnéticos, os signos sonoros do espetáculo” (LEAL, 2006, p.2) passaram a ser representados através de registros que reproduziam os sons complementares do espetáculo.

A sonoplastia foi um artifício bastante utilizado também no rádio. Com a ausência do recurso visual, o som cumpria, muitas vezes, o papel cenográfico. Para caracterizar as cenas, os sonoplastas da época utilizavam-se essencialmente da experimentação de signos sonoros. Nesses casos, caixa de fósforos transformava-se em máquina de costurar, a descarga do banheiro dava a impressão de um submarino com vazamento no fundo do mar e um comprimido efervescente representava um ataque de formigas. Não importava o objeto utilizado, o essencial era que o som produzido assemelhasse-se ao máximo com aquilo que queria-se demonstrar, criando um sentido simbólico para as sonoridades produzidas. Os efeitos não só ofereciam mais concentração aos atores de rádio como também mais realidade às histórias. Seria impossível imaginar uma novela e outros programas de rádio sem os recursos da sonoplastia.

O mesmo acontece com as peças teatrais. Se a sonoplastia falhar, se o ator anunciar uma ação e ela não possuir o seu correspondente sonoro, toda a estrutura psicológica do espectador para aquele momento desaba.

O próprio cinema mudo não suportava ser mudo e encontrava nas orquestras uma saída para as imagens sem som. A sonoplastia, nesse caso, era realizada enquanto o filme era exibido e no início não possuía relação com a cena. Somente com o crescimento desse meio e sua popularização é que desenvolveu-se o som acoplado imagem representativa. Hoje, com equipamentos modernos que gravam e editam imagem e som separadamente e a possibilidade de limpar os ruídos de uma cena externa, a sonoplastia tornou-se tão importante quanto o figurino e o cenário. Não pode-se fazer um terremoto ou desabar um prédio para obter os ruídos relacionados e é aí que entra o trabalho do sonoplasta, o profissional do som.

Técnicas de sonoplastia também são utilizadas em filmes de curta e longa metragem e novelas, pois nem todos os sons que compõem uma cena são captados e editados separadamente. As vozes secundárias, por exemplo, são gravadas posteriormente. Em geral, os figurantes fingem que estão falando para não atrapalhar o desempenho da fala principal, que também pode ser regravada, de acordo com a determinação do diretor. Os barulhos de carro na rua também são eliminados de uma cena externa e acrescentados depois.

Mas, sem dúvida, um dos produtos audiovisuais que mais fazem uso da sonoplastia é o desenho animado. Como nem mesmo os atores são reais todos os sons tem que ser criados e adaptados para cada cena. A voz dos dubladores deve “encaixar-se” no personagem. Os passos, os ruídos, até a respiração, tudo é produzido em estúdios que trabalham especialmente para criação de efeitos sonoros.

Nos espetáculos audiovisuais, os efeitos sonoros podem assumir variadas funções. Em sua função ambiental ou descritiva, o efeito sonoro imita os dados da imagem. Surge uma imagem do mar, ouve-se o som das ondas e de eventuais gaivotas. Na função narrativa, o efeito sonoro desempenha um papel na narrativa, como, por exemplo, ouve-se o som de uma porta que se abre e vê-se o personagem virar o rosto no sentido da suposta fonte sonora (a porta), nesse caso tem-se um som diegético. Ou então o som, por si só, é portador de narrativa como o motor de automóvel a alta rotação, o chiar de pneus, o estilhaçar de vidros, descrevendo deste modo uma sucessão de acontecimentos enquanto a imagem nos apresenta um outro plano. Já na função expressiva o efeito sonoro, não imita os dados da imagem, pretende sublinhar aspectos afetivos. Pode instituir-se também como metáfora dos sons do real. Os efeitos sonoros dos desenhos animados são o expoente do uso dos efeitos sonoros como metáfora. Em sua função ornamental o efeito sonoro não é portador de significado específico e surge somente como efeito subsidiário

para sublinhar esteticamente um conjunto sonoro. Essa função encontra-se em muitos dos efeitos sonoros da publicidade.

Na base da sonoplastia podemos distinguir dois tipos de efeitos sonoros. Os sons naturais ou que vêm da natureza, os sons ilusórios, produzidos para representar, e todo um conjunto de sons passíveis de veicularem significados expressivos e que não remetem necessariamente para a realidade acústica natural. Nos sons naturais integram-se, como o nome indica, os sons da natureza, desde o som de elementos naturais como o vento, a chuva e as ondas do mar, como os sons da cidade ou da maquinaria de uma fábrica, por exemplo.

Com os sucessivos avanços tecnológicos, da fita magnética aos sintetizadores, um novo conjunto de sons "não naturais" foi adicionado à categoria de efeitos sonoros. Estão neste caso os sons sintetizados empregues, por exemplo, para caracterizar o espaço sideral, as armas de raios, o ruído das naves espaciais em *Guerra nas Estrelas*, por exemplo, e os sons gerados por computador, através de manipulações sonoras de sons pré-existentes (samples) ou gerados a partir da combinação ou subtração de formas de onda empregues na fabricação de efeitos sonoros em cinema e em publicidade.

Assim, a sonoplastia tem alto poder de sugestão, que é acentuado à medida que exploram-se os seus elementos. O uso do silêncio, por exemplo, quando contextualizado dentro de uma estrutura sintática tem a possibilidade de adquirir significados que, por sua vez, podem realçar a importância da continuidade sonora, ou podem atuar como um signo, ou seja, representar um mistério, uma dúvida, a morte, a expectativa, o descaso, a desinformação.

A inclusão de efeitos sonoros em uma obra tem como tendência o objetivo de provocar a associação do espectador com o objeto sonoramente representado. Os sons e ruídos fornecem informações, pistas, atuam como índices do objeto representado a fim de que o espectador reconheça e estabeleça associações, que pelo caráter referencial assumido pelo som ou

ruído dá-se por contiguidade. Ao empregar sons e ruídos que componham o ambiente, a paisagem, o cenário acústico, o produtor tem como meta utilizá-los de tal forma que possibilitem ao espectador identificar objetos e imaginá-los associados.

O som tem sido, sempre, um elemento que se destaca, colore, enriquece, pontua ou distancia a cena dramática. Som e silêncio criam um diálogo rico que, usando de tonalidades, timbres e intensidades, passa a reger um código próprio de comunicação. As pistas sonoras são sinais que, assumindo a função-signo contribuem para agilizar o processo de comunicabilidade do espetáculo. À medida que o teatro busca o real, maior se torna a necessidade de utilização destes códigos, para que a história não sofra a interrupção da verbalidade. (RIBEIRO, s.d., p.9).

A sonoplastia também utiliza o som diegético que referencia o espaço físico com a maior fidelidade possível. Este efeito sonoro afirma a imagem visual como verossímil e representa o seu objeto da maneira mais completa e realista. São os sons do corpo, tal como os passos dos personagens; os sons naturais, tais como os sons da água ou dos animais; ou os sons da sociedade, tais como as paisagens sonoras da cidade, os sons mecânicos das máquinas e de equipamentos industriais. O som diegético, é o efeito sonoro mais usado por causa da sua capacidade de descrição do espaço da cena e, também pela sua flexibilidade em relação ao campo de visão da câmera, pois pode ser percebido em todo o ambiente da ação ou pode apresentar-se por conveniência fora do campo de visão.

Nos audiovisuais, todo o trabalho sonoro visa espacializar os elementos sonoros, oferecendo-lhes correspondentes na imagem visual, o que garante uma combinação redundante e simplista. Esta concepção de trilha sonora respeita a linearização da narrativa e de seu impacto dramático para a obtenção dos efeitos realistas e da mobilização emocional do espectador.

Nesse sentido, a sonoplastia estabelece-se como produtor de significado ao conferir realidade à imagem ou a aumentar-lhe o realismo, através das suas variadas funções, pontuando e ambientando cenas, sugerindo sensações e climas, gerando informações adicionais ao espetáculo e desencadeando lembranças no espectador sem que seja necessária a comunicação verbal.

2.2.3 Voz

A voz é o som produzido pela vibração das pregas vocais, também conhecidas como cordas vocais, na laringe, pelo ar vindo dos pulmões. A voz é uma característica humana intimamente relacionada com a necessidade do homem de agrupar-se e comunicar-se. Ela é produto da evolução humana, um trabalho em conjunto do sistema nervoso, respiratório, digestivo, de músculos, ligamentos e ossos, harmoniosamente atuando para que possa-se obter uma emissão eficiente. Está associada à fala, na realização da comunicação verbal, e pode variar quanto à intensidade, altura, inflexão, ressonância, articulação e muitas outras características.

A voz conta com três traços vocais, o timbre, o tom e ritmo, que permitem trabalhar os enunciados de duas formas diferentes que caracterizam estilos de comunicação oral. A expressividade da fala fornece indicações suplementares e a escolha das entoações modifica eventualmente o sentido do enunciado. Traços estes que estão para além das características individuais e que têm como pressuposto que a voz participa na significação da mensagem.

Podemos destacar na palavra falada alguns tipos de signos que veiculam significações: o timbre da voz, a cadência da fala, a intensidade, a respiração do falante, o sotaque e a própria língua do discurso. Os timbres das vozes transmitem sentimentos distintos. Assim, uma voz masculina grave e pausada normalmente é associada a maior sobriedade que uma voz infantil, devido a todas as possibilidades de interpretação relacionadas aos conceitos de criança, adulto, homem e mulher, variáveis de acordo com os papéis que representam em uma sociedade.

A voz, com a sua infinita capacidade, também possibilita a criação de arquétipos físicos e psicológicos que evocam no ouvinte uma série de imagens preconcebidas, elaboradas pela cultura popular ocidental. Essa imagem mental suscitada pela voz está associada a uma série de perfis masculinos e femininos, físicos e psicológicos, positivos ou negativos. Assim pode-se

afirmar que uma voz masculina grave cria uma imagem positiva, quase de galã de cinema, um homem bonito que interpreta o papel de herói. Por outro lado, tem-se a voz masculina aguda, pouco tolerada e que não representa tão pouco uma imagem social positiva, evocando uma figura infantil ou afeminada.

Outro exemplo será o fato de ao gênero feminino ser permitida uma voz mais aguda. Os tons mais altos são admitidos e tolerados socialmente, pois correspondem à sua própria natureza. As vozes femininas graves são associadas a perfis psicológicos e físicos negativos, uma mulher com voz de tipo grave é, normalmente, feia ou má no espetáculo audiovisual.

Para o ator a voz é instrumento de trabalho, a expressão e a liberação da sua emoção, a sua comunicação com o público, em perfeita sintonia com a sua expressão corporal. Quanto mais verdade o binômio voz-corpo passar, mais a platéia vivenciará sentimentos variados. A voz é a manifestação sonora do corpo do ator, mesmo que ele não esteja representado visualmente.

Nos espetáculos audiovisuais a voz está presente nos diálogos entre os personagens e nos monólogos. É através da entonação, sotaque ou modo de falar que estabelece-se a caracterização dos personagens. Os diálogos normalmente são apresentados como fala, ou seja, vemos quem fala através de um som. Nestas falas diretas, encontramos o domínio do diegético, e com isso, um verdadeiro figurino sonoro para caracterizar as personagens, tal como o uso de sotaque para evidenciar um regionalismo ou da própria língua para determinar a localização geográfica, ou ainda, a presença de estrangeiros em certas narrativas.

Na ópera, os cantores e seus personagens são classificados de acordo com seus timbres vocais. Os cantores masculinos classificam-se em baixo, baixo-barítono (ou baixo-cantor), barítono, tenor e contratenor. As cantoras femininas classificam-se em contralto, mezzo-soprano e soprano.

Entre as vozes femininas, o soprano é a categoria vocal feminina aplicada à voz mais aguda. Há sopranos ligeiros, portadores de vozes mais leves, flexíveis e luminosas, apropriadas para personagens inocentes, virginais e muito jovens. Sopranos dramáticos, dotados de vozes mais espessas, são vinculadas a mulheres mais veementes e mais vívidas e as sopranos líricos, tem grande agilidade vocal e virtuosismo. Já entre o soprano e o contralto situa-se o mezzo-soprano ou meio soprano, que são portadores de uma voz mais grave e mais redonda que o soprano e mais aguda que o contralto. Em geral, interpretam personagens muito sensuais e sedutoras. Por fim, os contraltos possuem vozes ainda mais graves, quase sempre destinadas a papéis de mulheres idosas ou com poderes excepcionais.

Das vozes masculinas, o tenor é a categoria vocal que corresponde à voz mais aguda. É o herói, o mocinho da história, cuja idade gira ao redor dos 20 anos. É a voz preferida do grande público. O cantor mais célebre da história. Já o barítono é a categoria vocal mais grave que o tenor, mais aguda e aveludada que o baixo. O baixo possui um registro profundo que desce a notas muito graves. Seu papel é frequentemente poderoso, ou idoso, ou ambos ao mesmo tempo. Os papéis de pai, nobre, rei ou imperador são quase sempre consignados a eles.

Assim, no enredo da ópera é possível encontrar uma situação do tipo: o tenor ama o soprano, também amada pelo barítono, que tenta impedir que os dois se amem. O mezzo-soprano é rival do soprano. Se há, na história, um pai, ele será o baixo; se há uma feiticeira, ela será o contralto.

O som da voz e da fala humana também está presente em quase a totalidade das propagandas e comerciais, por meio de mensagens gravadas e spots. Assim a qualidade da voz é um recurso para ganhar a credibilidade dos ouvintes, aumentando a capacidade de persuasão. A voz possui ainda a possibilidade de representatividade. Ela é um veículo de fundamental

importância na condução da mensagem e na representação vocal de aspectos subjetivos na comunicação.

A história, a sociabilidade e a cultura também deixaram suas marcas de estilos de locução e uso da voz. Ao tomar como referência a era do rádio, nos anos 40 e 50, as melodiosas vozes de apresentadores de programas e seriados e de atores de radionovelas evidenciam as características do bem falar em moda àquela época: a pronúncia do sul com os ‘erres’ vibrantes e a colocação de voz no peito para obter-se maior sonoridade.

Além disso, a voz traz em si uma dimensão sócio-educacional, em que padrões de identificação com determinado grupo são incorporados por um processo de mimetismo cultural. Adotam-se padrões de emissão comum a determinados grupos, como a voz de locutor, de padre, de policial e de professora. A voz fluida, de emissão agradável, solta e relaxada, com tendência à frequência fundamental grave, é tida como uma marca de locução comercial masculina e de apresentadores de telejornal, por exemplo.

A amplificação dos aspectos expressivos da voz faz com que esta tenda a assumir uma nova expressão musical e afetiva nos diálogos, sobretudo nos diálogos das narrativas dramáticas em que as vozes dos personagens fazem-se ouvir para cada um de nós, amplificando os seus sentidos e as suas formas sonoras. A assunção de uma nova expressão musical e afetiva da voz revela-se nos aspectos melódicos da entoação e através da "cor" da palavra, compreendendo o timbre, o tom e a intensidade. São os aspectos melódicos da entoação que, quer na rádio quer na banda sonora do cinema e da TV, contribuem para expressar a dramatização da realidade e instaurar movimentos afetivos.

Do tom fundamental, da presença de harmônicos e da sua intensidade, resulta aquilo que denomina-se por cor da voz. É assim que as vozes caracterizam-se em vozes claras ou

escuras, vozes brancas, como as das crianças, vozes cheias, como as que transportam vários harmônicos simultâneos, vozes graves ou agudas e vozes fortes ou suaves.

A escolha das características da voz (ou vozes) a empregar deve ser pensada em função do seu protagonismo no discurso, em função do clima sonoro e em função do todo estético que o produtor tem em mente instaurar na obra. Em função do seu protagonismo, porque as características vocais de um ator dramático, por exemplo, poderão ser adequadas para a representação dramática num dado momento do discurso. Em função do clima sonoro, de modo a não constituir-se oposição rítmica e tonal aos demais elementos sonoros do espetáculo, o gênero de música, a sua orquestração e o seu andamento e os tipos de efeitos sonoros e sons ambiente pensados como adequados. Em função do todo estético, porque a voz tem o privilégio sobre todos os outros elementos sonoros, hierarquiza os sons à sua volta, sendo determinante do modo como percebemos os outros signos sonoros do espetáculo e nos relacionamos afetivamente com o todo do discurso.

Porque a cor da voz pode ser modulada, adquire nuances com emprego expressivo. Esse emprego expressivo é de importância nos discursos audiovisuais porquanto dele depende o papel de proximidade ou distanciamento que pretenda-se adotar para a voz. Por exemplo, uma voz de baixa intensidade, desde que rica em harmônicos, estabelece um clima de proximidade, de intimismo, ao mesmo tempo em que preenche o espaço sonoro.

Portanto, a voz, através da extensão, da tessitura vocal e do tom, tem o poder de construir arquétipos sociais, dramatizar cenas e conferir credibilidade ao locutor atribuindo significados às mensagens verbais e caracterizando a estrutura psicológica dos personagens. Aliada aos outros elementos sonoros de um espetáculo audiovisual, a voz está atrelada ao pacto que existe entre o emissor e o espectador: “ver-ouvir” uma história contada.

2.3 OS SIGNOS CINÉTICOS

As primeiras sequências de figuras desenhadas pelo homem de modo a produzir a sensação de movimento foram encontradas em cavernas pré-históricas. Posteriormente, o *Quatrocento* inventou a nossa forma de ver, tanto o espaço, quanto o movimento. Assim, o espaço visto na fotografia é o espaço inventado pela pintura. Por outro lado, a fotografia inventa, então, uma pesquisa absolutamente original para entender o movimento.

A partir desses estudos, no início do século XIX, surgiram os primeiros aparelhos de animação. Eram discos com várias imagens coladas que ao serem rodados davam a ideia de mobilidade. O que possibilitou a “criação” do movimento nas manifestações visuais foi a descoberta da persistência da visão, capacidade que o cérebro tem de reter uma imagem vista pelo olho por um instante a mais após ter deixado de ver tal imagem. Essa ilusão ótica é a base do cinema, por exemplo, que nada mais é que uma sucessão de imagens projetadas à velocidade de 24 quadros por segundo que aparentam estar movendo-se.

Nesse sentido, pintura e fotografia, anteciparam o audiovisual, que surge como uma linguagem nova na qual a imagem em movimento é a principal personagem. O cinema realizou o sonho da imagem em movimento e da reprodução da realidade, características que sempre foram fundamentais ao teatro e que possibilitaram à TV tornar-se um veículo de comunicação amplamente aceito na sociedade moderna.

Assim, o teatro, o cinema e a televisão são espetáculos do movimento, porque apresentam em suas mensagens, essencialmente, signos cinéticos que podem ser representados por linhas que sugerem o movimento e/ou pelo próprio movimento dos personagens, de câmera ou pela montagem.

2.3.1 Movimentos da Imagem

Nos espetáculos audiovisuais que são mediados pela presença da câmera, como o cinema e a televisão, pode-se encontrar três tipos de movimentos da imagem. Estes podem ser gerados dentro do enquadramento, pelo deslocamento do enquadramento e pela montagem ou edição.

O movimento dentro do enquadramento dá-se pelo princípio da persistência retiniana. Nesse caso, as imagens fotográficas estáticas captadas pelo equipamento de filmagem, projetadas a uma certa velocidade, produzem a ilusão de movimento aos olhos humanos. O movimento dentro do enquadramento pode ser obtido a partir de procedimentos técnicos como a alteração da velocidade de filmagem, a filmagem quadro a quadro, a alteração do foco, o uso do *freezing* e do *fade in* e do *fade out*.

Na alteração da velocidade de filmagem, o recurso mais utilizado é o *slow motion*, conhecido também como câmera lenta. O *slow motion* consiste num efeito de retardamento do movimento, ou seja, os movimentos e ações em quadro são vistos numa duração maior do que a normal, dando a sensação de que o próprio tempo está passando mais devagar. Para obter-se esse efeito é preciso que a câmera seja operada numa velocidade de captura maior que a normal. Por exemplo, a velocidade padrão no cinema é de 24 quadros por segundo, tanto para a filmagem quanto para a projeção. Se filmarmos uma ação a 48 quadros por segundo, ao ser exibida na tela, a uma velocidade de projeção normal, ela durará o dobro do tempo original.

O recurso do *slow motion* é muito usado em filmes de ficção para criar tensão ou ampliar momentos de clímax, para modificar o ritmo normal dos movimentos e ajustá-los à trilha sonora escolhida ou ainda, mais recentemente, para enfatizar cenas de violência. Em filmes científicos, o *slow motion*, especialmente com velocidades 10 ou 20 vezes maiores que a normal,

permite observar em detalhe fenômenos muito rápidos, como a queda de uma gota-d'água, o disparo de um revólver ou a movimentação dos músculos de um animal correndo. Já em transmissões de eventos esportivos, o recurso da câmara lenta é utilizado para rever lances muito velozes e esclarecer se a bolinha de tênis quicou dentro ou fora da quadra, se uma cortada de voleibol tocou ou não no bloqueio adversário, se um jogador de futebol estava ou não em posição de impedimento quando seu companheiro fez o passe.

A filmagem quadro a quadro é um dos processos básicos da animação. Consiste no registro cinematográfico de cada um dos desenhos ou imagens que representam a sucessão das posições daquilo que parecerá mover-se na projeção. Por exemplo, 16 ou 24 quadros para cada segundo de movimento, registrados um a um. No cinema, esse recurso foi utilizado pela primeira vez em *O Mundo Perdido* (1925). Nesse filme, o técnico de efeitos especiais Willis O'Brien, para dar vida aos animais pré-históricos, pensou em filmar quadro a quadro as sequências com estes, isso daria a sensação de movimento quando o filme fosse rodado em velocidade normal.

Outro recurso de movimento dentro do quadro é a alteração do foco. O foco é uma das ferramentas criativas mais interessantes da imagem. Ele é que define o que estará nítido ou não. Desta forma, o foco acaba sendo uma maneira efetiva de dirigir a atenção do público para detalhes importantes da cena e desviar a atenção de coisas que podem distrair ou que não devam ser percebidas. Para executar este recurso de movimento, o cinegrafista muda o ponto de foco para dirigir a atenção do espectador de uma parte da cena para outra. Um exemplo poderia ser uma cena em que primeiro vemos uma mulher, em foco, dormindo. Então o telefone toca e o foco muda para o telefone. Quando a mulher atende o telefone e começa a falar, o foco volta para ela.

O *freezing* ou congelamento é um recurso no qual o filme parece parar de rodar produzindo a “impressão de total paralisação do tempo imaginal cinematográfico” (PEREIRA, 1981, p.54). É um modo de manipulação do tempo, pois é um meio de exprimir o atemporal. O

congelamento de cenas, de gestos e expressões resulta num efeito visual cômico ou dramático e serve para chamar atenção do espectador para um detalhe importante do movimento, como gestos, olhares e objetos, ou para simular a exibição de fotografias.

Um exemplo da utilização do *freezing* é a cena da execução do comandante nazista Amon Goeth no filme *A Lista de Schindler* (1993). Após o enforcamento do comandante, a cena é congelada e assemelha-se a uma fotografia. Esse recurso acentua a carga dramática da cena ao funcionar como um registro histórico da punição ao mal.

Os efeitos de *fade in* e *fade out* também são utilizados como meios transmissores de movimento dentro do enquadramento. No *fade out* o final da sequência da cena vai desaparecendo e a tela fica negra por alguns segundos, ou frações de segundos. No *fade in* ocorre o contrário, a imagem da cena ou sequência seguinte vai surgindo da tela então negra. Esses recursos têm por função sugerir a transição de tempo de uma cena à outra ou um deslocamento espacial. Em *Janela Indiscreta* (1954), esse recurso é usado para estabelecer a passagem de tempo, principalmente, na cena em que o fotógrafo L.B. Jeffries observa, pela janela de seu apartamento, as atitudes suspeitas de seu vizinho. Nesse caso, o uso do *fade in* e *fade out* sugere, além da passagem de tempo, que o personagem adormeceu algumas vezes.

Os movimentos gerados pelo deslocamento do enquadramento são produzidos pela alteração do posicionamento da câmera ou movimento de câmera durante a cena. Os movimentos de câmera podem ter uma função apenas descritiva como, por exemplo, o acompanhamento de um personagem ou de um objeto em movimento, a criação da ilusão do movimento de um objeto estático, a descrição de um espaço ou de uma ação que tem um conteúdo material ou dramático único e unívoco.

Para manter no centro de atenção do espectador um objeto ou personagem, a câmera acompanha seus movimentos. Este recurso, muitas vezes utilizado apenas com a finalidade de “não se perder de vista” o objeto em movimento, pode transmitir ao

espectador muito mais que isto. É o caso em que a câmera aproxima-se ou afasta-se com a intenção de fazer o espectador participar mais intimamente da ação. (PEREIRA, 1981, p. 56-57).

Além disso, os movimentos de câmera podem ter uma significação própria, quando buscam evidenciar um elemento material ou psicológico que deve desempenhar um papel decisivo no desenrolar da ação, ou a definição de relações espaciais entre dois elementos da ação, entre dois personagens ou entre um personagem e um objeto; ou o realce dramático de um personagem ou de um objeto que vão desempenhar um papel importante na sequência da ação, ou a expressão subjetiva do ponto de vista de um personagem em movimento ou a expressão da tensão mental de um personagem.

Os movimentos de câmera podem ser de três tipos: *travelling*, panorâmica e *zoom*. O *travelling* é o deslocamento da câmera durante o qual permanecem constantes o ângulo entre o eixo óptico e a trajetória do deslocamento. O *travelling* vertical geralmente tem o papel de acompanhar um personagem em movimento. O *travelling* lateral normalmente tem papel apenas descritivo. O *travelling* para trás pode ter vários sentidos como o afastamento no espaço, o acompanhamento de um personagem que avança, o desligamento psicológico, a impressão de solidão, desânimo, impotência ou morte. Já o *travelling* para frente corresponde ao ponto de vista de um personagem que avança ou então à projeção do olhar para um foco de interesse. Esse movimento possui diversas funções expressivas, entre elas a introdução, pois o movimento nos insere no mundo aonde vai desenrolar-se a ação, a descrição de um espaço material, o realce de um elemento dramático importante, a passagem à interioridade ao promover a introdução da representação objetiva do sonho, da recordação ou do retorno no tempo, e exprime, objetiva e materializa a tensão mental de um personagem através de impressões, sentimentos, desejos e idéias violentas e súbitas.

Hitchcock foi o mestre do *travelling*. Em *Um Corpo Que Cai* (1958), esse movimento é utilizado quase o filme inteiro. Já em *Festim Diabólico* (1948), ele excedeu-se. O filme fala de coisas muito sérias, o tema é pesado e denso. Toda a ação passa-se dentro de um apartamento, com os personagens andando pelos aposentos e a câmara, em *travellings* quase contínuos, vai seguindo os passos dos personagens. Nesse filme, além dos *travellings*, Hitchcock usou outro recurso: o plano-sequência. No plano-sequência o plano, ou tomada, é longo e sem corte algum.

A panorâmica é o movimento de rotação da câmara em torno de seu eixo vertical ou horizontal sem o deslocamento desta. Frequentemente, justifica-se pela necessidade de seguir um personagem ou um veículo em movimento. Ela pode apresentar-se de três maneiras. Como panorâmicas puramente descritivas, que têm por finalidade a exploração de um espaço e, geralmente, desempenham um papel introdutório ou conclusivo. Como panorâmicas expressivas, que apóiam-se numa espécie de trucagem, num emprego não realista da câmara destinado a sugerir uma impressão ou uma ideia. Ou como panorâmicas dramáticas, que desempenham um papel direto na narrativa e têm por objetivo estabelecer relações espaciais, seja entre um indivíduo que olha e a cena ou o objeto visto, seja entre um ou vários indivíduos de um lado e um ou vários que observam de outro, nesse caso, o movimento traduz uma impressão de ameaça, de hostilidade, de superioridade tática da parte daquele ou daqueles para os quais a câmara dirige-se em segundo lugar.

No filme *Danças com Lobos* (1990), movimentos panorâmicos são empregados para descrever o preparo dos índios para a caça. Primeiro uma panorâmica mostra o campo de búfalos sendo observado por membro da tribo Sioux e pelo Tenente John G. Dunbar. Depois, esse mesmo movimento exhibe os índios preparando e pintando seus cavalos para a caçada.

Já o *zoom* é o movimento que obtém, com as lentes da câmara, o mesmo efeito proporcionado por um *travelling* para frente e para trás sem que ocorra alteração entre as

posições relativas das figuras presentes em uma cena. O *zoom in* traz a imagem distante para bem próximo do espectador e favorece a concentração da atenção. Já o *zoom out* leva a imagem próxima para longe do espectador. Ao retroceder, esse movimento mostra o cenário do primeiro plano de partida e favorece a revelação. Assim, possui, basicamente, as mesmas funções expressivas e dramáticas de introdução, de descrição e de realce do *travelling*.

O emprego desta técnica pode ser destacado no filme *Um Corpo Que Cai* (1958). A fim de fazer com que o espectador sentisse na pele a acrofobia característica do protagonista, o diretor Alfred Hitchcock utilizou o *zoom out*, que posteriormente foi empregado também por Stanley Kubrick em clássicos como *2001 – Uma Odisséia no Espaço* (1968) e *Laranja Mecânica* (1971). A primeira tomada de *Laranja Mecânica* mostra um par de olhos sinistros e sarcásticos com cílios postiços e um movimento de *zoom out* revela dois homens que surgem com camisas e calças brancas, botas pretas e chapéus no intuito de descrever o ambiente em que os personagens estão.

Outro recurso utilizado como movimento por deslocamento do quadro é a câmera subjetiva. O principal uso desse tipo de câmera é simular a subjetividade de um personagem, uso este que pode vir agregado a outros. Nesse momento o “olho” da câmera é fundido com o olho do personagem e, principalmente, com o olho do espectador, provocando quase sempre o efeito de empatia. Para Pereira (1981. p.59) “a câmera subjetiva em movimento é talvez o veículo mais profundo de identificação entre espectador e personagem”.

Em *O Resgate do Soldado Ryan* (1998), graças à utilização da câmera subjetiva, na cena do desembarque dos soldados americanos na praia de Omaha, o espectador é transportado para a guerra como se fosse mais um soldado no meio de todo aquele caos da batalha. A câmera tremida acompanha os soldados em seu desespero para tentar encontrar abrigo. Ela balança quando há barulhos de bombas e encontra-se com pingos de sangue em certos momentos.

A montagem ou edição, outro recurso de movimento da imagem, é um processo que consiste em selecionar, ordenar e ajustar os planos de um filme ou outro produto audiovisual a fim de alcançar o resultado desejado, seja em termos narrativos, informativos, dramáticos, visuais ou experimentais. Essa técnica está diretamente relacionada ao tempo de percepção do espectador, já que é “a montagem que estabelece o ritmo do movimento cinematográfico” (PEREIRA, 1981, p.62). A montagem produz esse efeito quando estabelece, de algum modo, uma relação proporcional entre ritmo e sucessão de planos. Isso porque um plano provoca uma atenção diferente no início e no fim. Primeiro o plano é reconhecido e situado, em seguida existe um nível de atenção máximo, em que é captado o seu significado e por fim a atenção diminui. Se o plano permanece pode provocar impaciência ou incômodo. Aí deve ser substituído por outro plano. Assim, sucessões de planos muito curtos podem traduzir uma subida de intensidade em direção a um clímax. Se em contrapartida eles forem cada vez mais longos podem contribuir para a calma e tranquilidade.

Ritmo é a sucessão proporcionada de espaços e/ou tempos.

Em cinema, o ritmo será tão mais veloz, para o espectador, quanto maior for o número de enquadramentos e menor o tempo das tomadas, sendo mais lento, quando ocorrer o contrário. (PEREIRA, 1981, p.62).

Entretanto, a construção do ritmo narrativo não está simplesmente ligada ao tempo de duração de uma cena. Mais uma vez é o realizador que vai escolher qual o compasso de andamento do filme. Um grande número de cortes não está diretamente ligado à um aceleração dos acontecimentos da narrativa, nem planos com maior duração significam que a narrativa é lenta. O ritmo do filme será ditado pela junção de diversos elementos entre os quais pode citar-se os diálogos dos personagens, os movimentos de câmera, e ainda, a trilha sonora que também auxilia na construção do ritmo desejado pelo realizador.

Ao ditar o ritmo do movimento do audiovisual, a montagem ou edição pode assumir variadas funções. A montagem pode descrever. Nesse caso, ela assume a finalidade de mostrar como são as coisas, de criar uma ambientação dramática para o audiovisual e levar o espectador à análise psicológica de personagens, épocas e situações. Na cena inicial do filme *Falcão Negro em Perigo* (2001) a montagem descritiva é empregada. A sequência dos planos mostra, sucessivamente, seres esqueléticos e famintos e corpos de pessoas mortas pelo chão, fazendo com que o espectador reconheça os consequentes efeitos da guerra civil na Somália.

A montagem pode também assumir uma função narrativa. Nesse tipo de montagem, a ordem de sucessão é primordial e os planos são encadeados a partir de uma relação de causalidade ou de temporalidade proporcionando ao espectador a percepção de continuidade da representação. Dentro da função narrativa, a montagem pode ser linear, quando a sucessão dos planos dá-se segundo uma ordem lógica e cronológica, ou não linear, quando a ordem cronológica não é respeitada e existem um ou vários regressos ao passado (*flash-back*) ou a introdução de um futuro no presente (*flash-forward*). A montagem narrativa pode ser, ainda, alternada ou em paralelo, quando baseia-se na apresentação de duas ou mais ações separadas, mostradas em alternância, que serão percebidas como uma só ação em simultâneo, a qual reúne os vários elementos das duas ações, havendo ou não um objetivo de comparação entre elas.

Como exemplos de montagem narrativa não linear vale citar *O Fantasma da Ópera* (2004) e *Amnésia* (2000). No primeiro, a montagem estrutura-se a partir do *flash-back*. No segundo a montagem desmonta os elos do raciocínio linear e impede que estabeleçam-se vínculos fáceis entre a contiguidade temporal e a explicação causal. Na marcha ré do tempo, o filme é uma dramática perseguição às causas das ações do seu protagonista que sofre de amnésia. Entre a memória de um passado perdido e a perseguição de um destino que, sendo realizado ou não, será sempre esquecido, o protagonista está preso em um tempo eternamente atual.

Já a montagem paralela é amplamente utilizada em filmes de ação como *Ponto de Vista* (2008). Nesse filme, esse tipo de montagem é empregado, por exemplo, na cena em que o agente do serviço secreto, Thomas Barnes, persegue, de carro, os terroristas envolvidos no atentado contra o presidente dos Estados Unidos.

A montagem pode assumir, ainda, um caráter expressivo. Proposta pelo cineasta russo Sergei Eisenstein, a metodologia da montagem de atrações propõe novas formas de pensar e incitar através imagens. A montagem deixa de ser a simples ligação de planos numa narrativa e transformar-se num ritmo cinematográfico de tipo novo no qual o espectador é levado a uma poderosa confrontação entre imagens e sons com tempos fortes e simbólicos.

A idéia eisensteiniana de uma montagem que expõe o raciocínio ou o método de pensar, está estreitamente ligada às suas convicções quanto à montagem, entendida num sentido mais amplo, como paradigma – como operário por excelência – do processo de pensamento em geral. (XAVIER, 1977, p.113).

Um exemplo disso pode ser tirado de uma sequência de *O Encouraçado Potemkin* (1925), onde são filmadas, separadamente, três diferentes estátuas de leão, que colocadas em sequência dão a impressão aparente de que o leão de pedra levanta-se. Esta sequência coloca-se frente ao espectador, aliada ao enredo do filme, como um símbolo unívoco da revolta operária.

Eisenstein concebeu, uma espécie de montagem em que o movimento é percebido num sentido mais lato, abrangendo todos os efeitos dos frames da montagem. Como, por exemplo, na montagem da sequência do nevoeiro em *O Encouraçado Potemkin* onde os planos são montados com base na qualidade de luz, num jogo entre a névoa e a luminosidade.

Em suma, a montagem é criadora do movimento, pois dá animação e a aparência da vida como função primeira. Ela estabelece o ritmo do audiovisual a partir da sucessão dos planos, conforme suas relações de duração, de tamanho e conteúdo, caracterizando-se, portanto como uma técnica capaz de produzir significados, sentimentos e intenções.

2.3.2 Movimento Expressivo

O complexo organismo humano relaciona-se com o mundo de várias formas, sendo uma delas o movimento. Quando o corpo se move, os sentidos captam informações, possibilitando a resignificação destas ações.

Pela mediação do signo o movimento humano assume significado nas relações sociais. Este significado pode expressar-se nas artes como forma de veiculação de ideias presentes na cultura. Por exemplo, o gesto de levantar o braço e acenar com a mão pode estar no lugar de um cumprimento ou de um adeus; ele é signo dessas duas coisas.

Os movimentos do corpo são determinados socialmente. Eles indicam como comportar-se, como aproximar-se e cumprimentar outra pessoa, como olhar, como tocar, qual deve ser a postura do tronco em determinada situação, e assim por diante. Assim, o valor comunicativo do movimento está determinado, em grande parte pelo atributo de tornar precisa a expressão e, portanto, compreensível para as pessoas. Não apenas os movimentos amplos que, de certa forma, assemelham-se às ações do trabalho, mas também os matizes mais delicados das ações musculares reduzidas, como as do rosto e mãos, tornam-se em suma expressivos e, por conseguinte, comunicativos.

Nos espetáculos audiovisuais, os signos cinéticos são colocados “em cena” através das expressões faciais, pelos gestos e pelo deslocamento do ator. Nas apresentações audiovisuais, gestos e expressões faciais têm tão grande importância, que muitas vezes falam no lugar de palavras, pois o movimento corporal tem ressonâncias na memória e nos sentimentos. Deste modo, o movimento expressivo do ator envia ao espectador um código mimético que veicula uma significação e reflete uma realidade.

A expressão facial é o sistema de signos cinéticos mais relacionado com a expressão verbal. Nessa modalidade há uma grande quantidade de signos mímicos impostos pela articulação. Neste plano é difícil precisar o limite entre a mímica espontânea e a mímica voluntária, entre os signos naturais e os artificiais. Alguns signos musculares do rosto adquirem valores expressivos tão grandes que substituem muitas palavras. Não pode-se esquecer também dos signos mímicos ligados às formas de comunicação não-linguística e que representam emoções agradáveis e desagradáveis e sensações musculares. Mesmo as diversas maneiras de olhar, por exemplo, apresentam-se ao ator como opções para a composição da cena e para a expressão de sentimentos.

No campo da expressão facial, inclui-se a maquiagem como elemento complementar, pois ela é responsável por valorizar o rosto do ator e contribuir com a mímica. A maquiagem forma signos que têm um caráter mais duradouro, podendo criar signos relativos à raça, idade, estado de saúde, temperamento, podendo, assim, construir um conjunto que forma uma personagem-tipo. Como sistema de signos, a maquiagem está em interdependência direta com a mímica do rosto, pois uma reforça e completa a outra. Stanislavski (1994, p. 53) atribui à caracterização o poder transformador do ator. “Assim, a caracterização é a máscara que esconde o indivíduo-ator. Protegido por ela, pode despir a alma até o último, o mais íntimo detalhe”.

A expressão facial origina-se de três modalidades específicas, já que o rosto do ator pode estar nu, maquiado ou mascarado. Com o rosto nu, a referência ao "natural" é implícita, já que os espetáculos audiovisuais propõem-se a imitar uma realidade em que os rostos estão geralmente nus. Tecnicamente, esta nudez admite e, por vezes, requer todas as formas de artificios, como por exemplo, perucas, barbas e bigodes que imitam o real. Em outras palavras, o aplique nunca denunciará sua identidade de artifício. Da mesma maneira, a maquiagem poderá "vestir" o rosto do ator desde que este recurso justifique-se por uma exigência técnica ou

histórica. Frequentemente a maquiagem permite contrabalançar a crueza das luzes. Trata-se então de uma maquiagem invisível para o espectador que, por este meio, dissimula sua natureza de artifício. Ela evita apenas que o ator pareça pálido sob a luz dos refletores. Quanto à exigência histórica, ela motiva a reproduzir no espetáculo uma prática historicamente comprovada. Assim, em *As Bodas de Fígaro*, o Conde Almaviva poderá exibir ruge nas bochechas, conforme o hábito aristocrático do século XVIII. Enfim, a máscara distingue-se da maquiagem pelo fato de anular, com uma superfície rígida, a mobilidade expressiva do rosto. A máscara acentua e esquematiza os traços do rosto. Na dramaturgia grega ela assumia uma tripla função: a amplificação visual, permitindo ao espectador mais distante uma apreensão satisfatória do personagem, a amplificação sonora, na medida em que ela podia servir de alto-falante e a amplificação estética, quando contribuía para o efeito de estranhamento plástico e vocal eventualmente exigido pela representação de figuras divinas ou legendárias.

No teatro do século XX, a expressão facial ganhou uma importância crescente. O ator representa cada vez mais com seu rosto. Isso porque, além dos progressos da iluminação permitirem uma percepção cada vez mais apurada, pelo público, do que passa-se em cena e da mímica dos atores, o espaço teatral transformou-se e diversificou-se. Graças ao aparecimento de pequenas salas de teatro, onde a distância entre o palco e o espectador viu-se sensivelmente diminuída, o ator tende a concentrar sua expressividade sobre o que, na sua profissão, não requer espaço: a voz e o rosto.

No cinema e na televisão, as expressões faciais do ator constituem-se como o maior elemento de significação, pois a imagem é construída, muitas vezes, por primeiros planos e close-ups. Ao limitar o espaço do gesto, o efeito de amplificação inerente à imagem pode denunciar o artifício, a fabricação, a canastrice ou revelar, também, as virtudes da sinceridade e da sutileza a partir do olhar e das manifestações faciais do ator.

Destarte, o rosto do ator é um dos suportes essenciais da representação psicológica. É a alteração dos traços do rosto que manifesta afetos, reações, sentimentos. Neste sentido, ele é o complemento necessário da voz, do gesto e do corpo. Ele determina ou intensifica o que estes elementos indicam de maneira mais ou menos esquemática. O rosto pode, ainda, dizer algo diferente da entonação e do gesto. A frieza da mímica e a dureza do olhar poderão desmentir um falso arrebatamento de paixão e o contrário, traduzir, eloquentemente, uma paixão que a diferença estudada da voz procurará dissimular.

O gesto constitui o meio mais rico e flexível de expressar os pensamentos, ou seja, o sistema de signos mais desenvolvido. Nos espetáculos audiovisuais, o gesto é o movimento do ator, que transmite significados ou mensagens. As categorias dos signos gestuais são variadas e englobam os que acompanham as palavras, podendo até substituí-las, os que suprimem um elemento do cenário ou um acessório e os que significam um sentimento ou emoção.

Neste contexto, pode-se definir entre o gesto e a palavra as três formas de relação: acompanhamento, complementação ou substituição. O gestual de acompanhamento é da ordem da redundância. Ele reforça, prolonga, amplifica a mensagem enunciada pela voz através de discursos e inflexões. O gestual complementar constitui um prolongamento significativo do discurso. Ele introduz sentido onde a palavra, por impotência, deixa uma lacuna. Já o gestual substitutivo intervém onde, por diversas razões, a palavra torna-se impossível.

Por isso, o ator deve garantir uma adequação entre o gesto e a palavra que não é apenas psicológica, mas também estética. Nada é mais prejudicial à própria credibilidade de uma interpretação do que as discordâncias involuntárias entre um e outro. Um gestual banal arruinará a beleza de uma declamação inteligente. Inversamente, o gesto excessivamente expressivo ridicularizará o naturalismo de uma interpretação.

[...] representando, nenhum gesto deve ser feito apenas em função do próprio gesto. Seus movimentos devem ter sempre um propósito e estar sempre relacionado com o conteúdo do seu papel. A ação significativa e produtiva exclui automaticamente a afetação, as poses e outros resultados assim perigosos. (STANISLAVSKI, 1994, p.68).

Por meio do gesto, imita-se ou repete-se, respectivamente, formas e situações figurativas fortemente codificadas ou cristalizadas, muitas vezes, postuladas por regras preestabelecidas. Neste campo, a gestualidade mimética e a gestualidade lúdica posicionam-se como transposições do significante de uma figura preexistente seja o próprio homem, mas também o animal, a planta ou outra mais, para o corpo humano. A gestualidade mimética baseia-se, portanto, ostensivamente, na imitação.

Esse gestual mimético pode ser observado na encenação de Charles Chaplin. Nela, o ator, parodiando gestualmente a maneira como as classes das minorias comportavam-se, mostra o rosto do capitalismo americano e contesta o sistema político-social vigente. Como anti-herói, Carlitos pauta seu gestual pela ociosidade e pela improdutividade, avesso a uma sociedade fundada no poder capitalista e, sublinhando, de modo incisivo, que a gestualidade de ser e estar no mundo também é uma maneira de viver a vida. No desvio preguiçoso e paródico do personagem, em meio a uma época de grandes invenções, satiriza-se a perda gradual do indivíduo no coletivo.

O gesto pode ser, ainda, um instrumento, não apenas de expressão, mas de sugestão e até mesmo de materialização. É o caso da Ópera de Pequim, pois neste teatro, a linguagem do gesto não serve apenas para traduzir as emoções ou figurar as ações. Ela materializa o espaço ambiente, os objetos necessários, e até a iluminação.

No cinema, certas escolas de vanguarda dedicaram grande atenção à estilização do gesto. Podemos lembrar, a título de exemplo, o hieratismo do gestual em *A paixão de Joana D'Arc* (1927) ou, ao contrário, a exacerbação característica do filme expressionista.

A especificidade da imagem cinematográfica e televisiva determina uma gestualidade variada e complexa. As possibilidades de edição e trucagem do cinema e da TV oferecem ao corpo um espaço de representação ilimitado. Além disso, a imagem cinematográfica fragmenta o real e dirige o olhar. Ao fazê-lo, ela é capaz de aumentar a menor parte do corpo, multiplicando assim as suas potencialidades expressivas. Nesse meios, o olhar do espectador não está livre nem flutuante. Ele é regido pelas escolhas que o diretor operou na edição. Desde então, a gestualidade do ator é condicionada por estas escolhas. Enquanto o close concentra a atenção do espectador no movimento dos cílios da heroína, ele ignora o que ela faz sua mão ou seu pé, por exemplo.

O terceiro sistema de signos cinéticos compreende os deslocamentos do ator e suas posições dentro do espaço cênico. Trata-se, sobretudo dos sucessivos lugares ocupados por ele em relação aos demais atores, aos acessórios, aos elementos do cenário e aos espectadores, das diferentes formas de deslocar-se, por passo lento ou precipitado, vacilante ou majestoso, deslocamento a pé ou de automóvel; das entradas e saídas e dos movimentos coletivos que tanto criam a unidade do texto como organizam e relacionam as sequências no espaço cênico.

De fato, o ator só tem sentido em relação aos seus parceiros na cena. É preciso, portanto, notar como ele situa-se diante deles, se o seu jogo é individualizado, pessoal ou típico do jogo do grupo e como ele inscreve-se na configuração do conjunto cênico.

Também na dança, o corpo torna-se um veículo de representação de algo. Acompanhando a evolução da civilização ocidental, percebe-se que a dança sempre esteve ligada a vida em sociedade, como forma de expressão de diversas culturas. Como arte, ela é condicionada ao tempo e espaço que habita, porém, ao mesmo tempo supera este condicionamento na medida em que envolve a criação, incita a ação reflexiva e torna-se necessária ao homem que a constrói e a aprecia, como possibilidade de conhecimento, comunicação e mudança.

Desde a origem das sociedades, é através da dança e do canto que o homem afirma-se como membro de uma comunidade. A dança opera uma metamorfose, transformando os ritmos da natureza e os ritmos biológicos em ritmos voluntários. Desta forma, é utilizada como linguagem corporal, para simbolizar alegrias, tristezas, vida e morte, para celebrar o amor, a guerra e a paz, principalmente como forma de expressão dos sentimentos, emoções, desejos e interesses de uma sociedade através das relações estabelecidas entre o dançarino, seu corpo e a sociedade.

O balé, como exemplo dessa função simbólica da dança, deve conter ideias dramáticas e desenvolver uma ação através de passos e coreografias, pois o movimento é o meio de expressão de sentimentos e pensamentos. Por isso, no balé tudo deve representar. Cada gesto, cada atitude, cada movimento de braço deve ter uma expressão e um significado diferente. Por exemplo, para transmitir a ideia de pedir, o bailarino junta as mãos em um gesto que implora. Para representar o amor, as mãos da bailarina são colocadas sobre o coração. Para simbolizar o medo, as mãos são usadas para repelir, afastar o mal. Numa atitude de negação, a mão faz o gesto de afastar, e a cabeça vira para o outro lado. Para exprimir a ideia de ouvir, as duas mãos são usadas para indicar os ouvidos da bailarina. Já para simbolizar o casamento, a bailarina mostra com o dedo indicador o dedo do anel de casamento.

Enfim, o movimento expressivo proporciona ao ator estabelecer relações concretas e poéticas de sua presença cênica corporal, a partir das ideias da encenação ou outros estímulos, sendo estas manipuladas ou não pelo diretor, com os objetos de cena, luz, figurino e com os demais atores em cena e com o espectador fora dela. Um meio eficaz, quando bem estruturado e contextualizado, com o qual o ator consegue atravessar toda a distância que há entre a sua ideia, passando pela sua imagem, intenção e energia para comunicá-la ao público.



A vida é uma ópera e uma grande ópera.

O destino não é só dramaturgo, é também o seu próprio contra-regra, isto é, designa a entrada dos personagens em cena, dá-lhes as cartas e outros objetos, e executa dentro os sinais correspondentes ao diálogo, uma trovoadas, um carro, um tiro.

Machado de Assis

3 A VIDA É UMA ÓPERA

“A vida é uma ópera”, dizia-me um velho tenor italiano que aqui viveu e morreu...

Machado de Assis

Capitu (2008), de Luiz Fernando Carvalho, não é meramente uma microssérie. Trata-se de uma releitura do clássico de Machado de Assis, *Dom Casmurro*, um texto que é um dos marcos da literatura brasileira e destaque entre as obras de língua portuguesa. Faz parte das discussões acadêmicas, da vida escolar e do imaginário dos leitores em geral. Inegavelmente a produção não dialoga somente com os espectadores, mas também com as concepções que estes têm da própria obra machadiana. Trata-se de um diálogo que ultrapassa simbolicamente a própria televisão.

Este trabalho audiovisual diferencia-se dos padrões televisivos brasileiros. Destoa das linhas convencionais em sua estética, na produção, nas técnicas, nos custos e, além de outras questões, nos seus reflexos junto aos expectadores.

Através de uma estética teatral, em um espaço também próximo a uma sala de espetáculos, é que foi contada a história por Bento Santiago. Neste contexto cênico, Carvalho acaba fugindo, como ocorreu nas jornadas de *Hoje é dia de Maria* e *A Pedra do Reino*, da aparência real do cotidiano e acabou trabalhando fortemente com as simbologias e a imaginação.

Capitu desprende-se de alguns padrões da obra original e promove novos diálogos com o público, atuando fortemente com a estética e a sonorização do passado mescladas ao presente. O diretor brinca com o espectador ao misturar tendências, mas mantém o texto, de acordo com a linguagem de Machado, de modo que renova a obra original, dentro de uma nova

proposta e cria algo novo: é claramente *Dom Casmurro* que está na televisão, mas visto por outras lentes.

Nos textos de Machado de Assis, não encontramos apenas uma mera reprodução dos costumes da época. Se por um lado sua leitura nos traz as contradições do mundo social do século XIX, por outro, é evidente que sua literatura vai muito além dessas questões.

Assim, o diretor vai utilizar esta ideia de contradição para evidenciá-la em toda a estrutura da produção, seja na iluminação, na sonoridade, na cenografia, nas cores ou no contraste do antigo e do novo. Mesmo que o resultado do trabalho não seja um século XIX fiel, mas sim uma inspiração, estes choques de estilos e gêneros adotados, estas liberdades artísticas, afloram no espectador do presente um simbolismo peculiar, aguçam uma sensibilidade que uma reprodução verossimilhante à realidade do Brasil da segunda metade de 1800 provavelmente não conseguiria.

A beleza da transposição deste texto literário a uma estrutura audiovisual, consiste justamente no fato de Luiz Fernando Carvalho não acreditar em adaptações de textos. O diretor acredita que as adaptações sempre são, de certa forma, um achatamento da obra, um assassinato ao texto original. Neste sentido, o autor trabalha com a definição de aproximação. Capitu não é apenas de uma tentativa de transposição de um suporte para outro, e sim de um diálogo com a obra original.

Neste “palco”, os elementos em cena são claramente teatrais, com suas máscaras cênicas a confundir o espectador, aflorando o questionamento se as palavras do narrador são fiéis descrições do acontecido ou pura paranóia de um homem corroído por seus conflitos internos. Mas, mesmo na dúvida, a Capitu presente na tela é mesma da imagem da memória de Bento Santiago, menina e mulher sedutora e dissimulada. A produção segue tendências do livro, pois não pretende responder ao questionamento que vence o século: ela realmente traiu seu marido?

3.1 A IMAGEM

*A realidade é boa. O realismo é
que não presta para nada.*

Machado de Assis

“Uma imagem vale mais que mil palavras”. A máxima pode até ser considerada um grande clichê, entretanto, em *Capitu* o velho ditado torna-se mais válido do que nunca. Na microssérie de Luiz Fernando Carvalho, nenhuma imagem é gratuita, cada fragmento tem a árdua missão de dialogar e construir uma ressignificação da obra de Machado de Assis. Cada cena possui o detalhamento de uma pintura, às vezes barroca, às vezes expressionista, que segura a visão do espectador para as várias cores e sombras, figurinos e cenários.

Em *Capitu*, as imagens possuem um vigor atemporal. Já na primeira cena o espectador vê-se frente à fusão de diferentes tempos. Luiz Fernando Carvalho decide colocar Bentinho em um trem carioca ao invés de em um bonde do século XIX. Nessa cena, apenas Bento Santiago e o poeta ao seu lado estão em trajes da época, enquanto todos os outros passageiros são contemporâneos, exatamente como o espectador que assiste a tudo aquilo. Logo em seguida, quando Dom Casmurro (Michel Melamed) atribui ao poeta o título de sua obra, um belo e engraçado plano cheio de cortes aparece com o poeta do trem sendo fotografado com câmeras digitais e celulares. Isso prova o caráter anacrônico das imagens na narrativa.

As imagens de *Capitu* são carregadas, ainda, de valor simbólico e dramático. Na microssérie, Luiz Fernando Carvalho explora o simbolismo de maneira ampla, desde a composição da imagem com cores, luz e textura até a escolha do enquadramento e dos planos.

Na cena em que o garoto Bentinho (César Cardadeiro) encontra-se fascinado pela primeira vez com o desejo sexual, o caráter simbólico das cores e o drama psicológico entre a

santidade e o impulso carnal é explorado pelo diretor. A sequência mostra o delírio de Bentinho. Ao seu redor várias prostitutas dançam com suas roupas escuras variando entre preto, roxo e vermelho sugerindo a força da sedução. Bentinho está vestido de branco, em uma cama branca com grandes lençóis brancos ao redor, fazendo referência à pureza virginal do seminarista. À medida que Bentinho inicia a poda de seus desejos e o narrador começa a descrever o tratado entre a consciência e a imaginação, as prostitutas cessam a dança e vão embora. Agora, os mesmos lençóis de “pureza” cobrem as prostitutas como mantos de “santas”.

Figurino e maquiagem, assim como as cores escolhidas para cada um desses elementos cênicos, assumem a função de conferir o caráter psicológico e social dos personagens. Bentinho veste-se sempre com roupas finas, estabelecendo, assim, a posição social privilegiada que ocupa, já que pertence a uma família que tem bons rendimentos. Entretanto, o estilo e as cores variam de acordo com a idade do personagem. Na infância, o personagem usa roupas brancas ou em tons pastéis e a maquiagem é imperceptível ao espectador, cumprindo apenas uma função técnica. No seminário, o jovem Bentinho usa uma batina preta o que ajuda a transmitir a ideia do desprazer em cumprir a promessa da mãe. Na fase adulta, o personagem traz o figurino em tons de cinza e preto, as cores mais sóbrias carregam a seriedade dessa etapa da vida e da profissão de advogado. Nessa fase a maquiagem também apresenta uma função técnica e o bigode que o personagem ostenta no rosto, graças a sua inclinação para cima, transmite a ideia de virilidade e energia. Ao transformar-se em Dom Casmurro, figurino e maquiagem assumem um valor dramático e psicológico ainda mais intenso. Agora, o personagem veste-se com veludo preto, leva sobre a cabeça uma cartola e no pescoço um lenço vermelho. A roupa preta vai além da sofisticação. Ela é o reflexo da alma atormentada e sombria do homem que busca atar as duas pontas da vida e restaurar na velhice aquilo que foi na adolescência. Assim como os ingleses, que usavam lenços vermelhos no pescoço para afastar os espíritos que causavam o resfriado, o

personagem usa esse mesmo acessório na tentativa de apartar as inquietas sombras do seu passado. Na face, Dom Casmurro carrega uma maquiagem que supera a função técnica. O rosto pintado de branco com olheiras acentuadas e o bigode voltado para baixo revelam o ar cansado e sofrido do personagem. Dom Casmurro é um fantoche, um pierrô manipulado pelos cordéis do ciúme.

Os personagens de Dona Glória (Eliane Giardini), prima Justina (Rita Elmôr) e tio Cosme (Sandro Christopher) levam sempre vestes pretas representando o luto eterno. Porém, na última cena da microssérie os três viúvos são apresentados com roupas brancas numa referência à santidade e pureza atribuídas a eles por Bentinho. José Dias (Antonio Karnewale) também é representado com figurino de tons sóbrios, contudo sem a sofisticação dos outros personagens, já que este é apenas um agregado da casa. Já Escobar (Pierre Baitelli), assim como Bentinho na fase adulta, também utiliza figurinos sofisticados e em tons sérios. Entretanto, o vermelho é uma cor marcante e presente no figurino da personagem, atribuindo e acentuando em Escobar uma característica de sedutor.

Capitu (Leticia Persiles/ Maria Fernanda Cândido) é o personagem que apresenta a maior variação cromática no figurino. Na infância, em suas roupas predominam tons pastéis de rosa, azul, amarelo e o branco simbolizando suavidade e inocência. Nessa etapa a maquiagem também cumpre um papel puramente técnico, sendo praticamente invisível ao espectador. Na fase adulta, predominam tons mais vibrantes. O vermelho, o azul e o verde estão sempre presentes e, o uso de acessórios e véus dão uma marca de sensualidade à personagem. O vermelho é a cor do pecado de Capitu. Por isso, nos delírios de Bentinho, a personagem, normalmente, apresenta-se vestida com essa cor, como na cena do baile em que, nas visões de Bentinho, ela comporta-se de maneira insinuante para outros homens e debocha de Bentinho chamando-o de seminarista. Nessa fase, a maquiagem tem o papel de acentuar o aspecto sedutor

da personagem, dando destaque, principalmente, aos “olhos de ressaca”. As cores vibrantes do figurino de Capitu contrastam com os tons de bege utilizados nas roupas de sua amiga Sancha (Bellatrix). Nesse caso, a utilização dos tons pálidos encarna o estereótipo da mulher submissa do século XIX. Sancha é frágil e dependente. Ao contrário, Capitu é determinada e dona de si, sendo capaz, até mesmo, de lidar com finanças.

O cenário também carrega em si uma significação simbólica. Ele dialoga com a obra literária e faz analogia ao sistema político do século XIX. A microssérie começa apresentando um cenário degradado com paredes descascadas numa arquitetura eclética e não realista. É uma novidade que começa com a ruína assim como a república que começa assentando-se sobre o trabalho escravo. O cenário apresenta-se, por vezes, como um conjunto de colagens, de camadas como se fosse uma obra dadaísta. A textura áspera das paredes contrapõe-se à elegância e suavidade dos mobiliários e as cortinas de jornal provocam a sensação de que esta é uma história que repete-se, reconta-se, recicla-se.

A estética modernista do espaço cênico prova um diálogo intenso entre o teatro e a televisão. O espectador não é colocado diante de múltiplos ambientes, mas sim, de um único local onde tudo acontece e toda a história desenrola-se. O cenário é o espaço, é o chão. Os desenhos de giz de cera no chão simulam um jardim que serve de cenário para o romance entre Capitu e Bentinho. As projeções virtuais de paisagem sobre as paredes compensam a inexistência de paisagens reais.

A estética do cenário não é apenas modernista, mas também alegórica. O diretor à vezes opta por uma representação metonímica, onde um objeto ou local pode ser sugerido por apenas um de seus elementos. Um portal pressupõe a existência de uma casa. Um ônibus ou carro é representado pela presença de uma janela e um banco. Um cavalo de madeira substitui o cavalo real. Bentinho e Capitu, por exemplo, desfilam seu *status* de casados em um carro que possui

somente uma porta lateral sem vidros, um banco e um espelho retrovisor no lugar do para-brisa. Tio Cosme cavalga em uma estrutura metálica com uma cabeça de cavalo feita de madeira. Homens de papelão ocupam o lugar dos pretendes reais de *Capitu*. Bentinho não enfrenta concorrentes de carne e osso. O papelão seria, então, a materialização do ciúme doentio deste personagem diante de homens que existem apenas em sua imaginação.

A iluminação é o principal fator dramático em *Capitu*. Muitas vezes, a iluminação na microssérie é semelhante à teatral, com o fundo da cena e o cenário bem iluminados, enquanto canhões de luz acompanham a ação dos personagens. A luz difusa é a grande responsável pela criação de uma aura depressiva e misteriosa. Na presença de Dom Casmurro, os contrastes de luz e sombra são usados como recurso para caracterizar um personagem que sente saudade de suas memórias e busca no passado a explicação para a solidão e melancolia do presente. Já as cenas que refletem a memória da infância apresentam uma iluminação mais intensa, referindo-se ao brilho dos tempos felizes. Nas cenas externas, a iluminação assume um caráter naturalista, pois a luz da cena é a luz do ambiente.

Em outros momentos a luz tem a função de transmitir aspectos de sonho e imaginação à cena. Esse recurso é usado em algumas interferências que o narrador faz em uma sequência. Nesses casos, a luz e os contrastes de luz são tão intensos que chegam a ponto de deformar a imagem e, além disso, dão àquele episódio uma atmosfera de memória e fantasia.

Na composição da imagem, embora a obra dialogue com o teatro, predominam os planos médios, primeiros planos, close-ups e planos de detalhe, planos mais comuns na linguagem televisiva. Ao longo da microssérie, o narrador geralmente dirige-se ao espectador em close, favorecendo, assim, a apreensão de todas as suas expressões faciais, a dimensão do olhar e a textura proporcionada pela maquiagem. O close permite, também, que o narrador estabeleça uma relação de proximidade e cumplicidade com o espectador, com quem compartilha suas

memórias e sentimentos. Em alguns momentos o narrador é enquadrado em *plongée*. Esse tipo de enquadramento acentua o abatimento psicológico do personagem já evidente no figurino e na maquiagem. Em outros momentos, o narrador é apresentado em *contra-plongée*, evidenciando o domínio que este exerce sobre a história contada que, afinal de contas, retrata seu próprio ponto de vista sobre os fatos.

Durante a narrativa, os tipos de planos e enquadramentos utilizados adequam-se à intenção que deve ser transmitida pela cena. Nas cenas de romance entre os personagens principais, o diretor geralmente emprega planos médios, para estabelecer a posição de um personagem em relação ao outro na cena e a proximidade entre eles, close-ups dos rostos dos personagens e suas expressões e planos de detalhes das mãos entrelaçadas, a fim de estabelecer um clima de intimidade e paixão.

Em alguns momentos, o diretor utiliza, ainda, um quadro dentro do enquadramento como forma de delimitar o campo de visão do espectador segundo o ponto de vista do narrador. Espelhos, janelas, molduras e até uma luneta são empregados para mediar o olhar do espectador. Esse recurso corrobora a intenção que Luiz Fernando Carvalho tem de mostrar que a narrativa de Dom Casmurro é baseada, apenas, numa visão parcial da história: a sua.

É Dom Casmurro que coloca em cena tais elementos. Ele observa suas lembranças através da nebulosidade do objeto mediador. Vê os olhos de “cigana oblíqua e dissimulada” de Capitu e sua própria adolescência através do espelho. Dom Casmurro emoldura as cenas como se suas lembranças não passassem de mera invenção. Ele delimita com sua luneta o olhar de quem observa. E o espectador testemunha a felicidade do novo casal, Bentinho e Capitu, por meio da lente de uma câmera fotográfica.

O emprego do quadro delimitador dentro do enquadramento é recorrente e fica claro nas cenas da despedida de Bentinho, quando este vai para o seminário, no jantar de Escobar com

a família Santiago e na sequência em que Capitu serve de enfermeira à Dona Glória. Na primeira, uma janela serve de quadro ao rosto triste de Capitu. Na segunda, uma moldura com vidro, semelhante à um porta-retratos, transforma em fotografia a memória da alegria em receber o novo amigo. Já na terceira, Dom Casmurro utiliza uma luneta para observar a lembrança de um episódio que não presenciou, destacando, assim, a função de ponto de vista parcial desempenhada pelo objeto.

Um exemplo de composição de imagem inteligente é a cena do enterro de Escobar. No primeiro quadro da cena, Capitu, vestida de luto, entra em um túnel branco. Ao fundo, o cenário, com suas colunas imponentes e a imagem da Virgem Maria assemelha-se à uma fotografia. Nesse quadro, Capitu parece sair da fotografia e materializar-se em uma outra dimensão. Na sequência, um novo quadro surge. Nele, sob o fundo branco está o caixão de Escobar. Capitu aproxima-se e só depois surgem os outros personagens também vestidos de preto. Os closes dos personagens mostram desconsolo e a presença de imagens desfocadas causam no espectador uma sensação de vertigem, numa construção favorável à ideia da fragilidade humana diante da morte.

Como técnica de composição de imagem e atribuição de significado simbólico, o diretor serve-se, ainda, das imagens desfocadas. Esse elemento de composição fortalece as atribuições oníricas das memórias de Dom Casmurro. As imagens fora de foco são análogas às recordações, pois ele vê tudo nebuloso, envolto em sombras.

Em *Capitu*, Luiz Fernando Carvalho conseguiu narrar *Dom Casmurro* com a voz de Machado e ao mesmo tempo construir sua própria história com cor e luz, cenário e figurino, alegoria e realismo, demonstrando que a grandeza da obra de Machado reside no fato de que esta é universal e atemporal.

3.2 O SOM

Deus é o poeta. A música é de Satanás...
Machado de Assis

A música, o som e o silêncio são elementos de significação primordiais num audiovisual. Em *Capitu*, assim como a imagem, a trilha sonora foi uma importante escolha de anacronismo. Trata-se de uma escolha ampla, que relaciona-se com todo o contexto de conexões entre passado e futuro por conta das diferenças temporais entre o espectador e a obra, como também do narrador e sua história.

O diretor, Luiz Fernando Carvalho, faz uma escolha pela ressignificação que ultrapassa tempos e, por isso faz uso de uma trilha sonora contemporânea, mesclada a toques eruditos. Com canções que vão da banda de rock clássico Black Sabbath à banda de folk rock Beirut, passando por Manacá, banda independente brasileira e pela música eletrônica, a estratégia de Carvalho foi investir em uma trilha sonora regada a rock e pop com o desejo de atrair a atenção dos mais jovens para o clássico da literatura brasileira. Como consequência, têm-se, então, músicas que o espectador ouve em seu dia a dia e que estabelecem uma relação com uma história que conecta-se com o agora e não apenas com o século XIX aliadas à composição de trilhas originais para estabelecer toda a gama de climas e significações sonoras deste espetáculo audiovisual.

Logo na abertura, o diretor mescla imagens contemporâneas e antigas de trens e estações acompanhadas do metal clássico de Jimi Hendrix. O som estridente da guitarra reforça o caráter metálico e rude das estradas de ferro. Além disso, acelera o ritmo da narrativa imagística chegando a sugerir uma sensação de psicodelia no espectador.

Na microssérie, a associação entre a música e a alucinação é recorrente. A trilha sonora, muitas vezes, é um elemento que estabelece a função onírica e alucinante dos delírios de Bentinho. Sons agudos de sintetizadores e música eletrônica dão o tom dos desatinos do narrador causados pelo ciúme excessivo diante de situações que ele próprio criou.

Outras vezes, a música surge com a função de contrapor-se a uma ideia ou um conceito. Um exemplo dessa função é a cena de apresentação de Escobar. O seminarista entra em cena ao som do rock satânico de Black Sabbath e o seu *Iron Man* com um novo arranjo de piano, guitarra e bateria. A nova roupagem dada à música tem a intenção de reforçar a personalidade fugidia de Escobar, principalmente no que concerne à associação entre os acordes de piano e a fluidez e intensidade dos movimentos do personagem. Em contrapartida, a escolha do tema vem contrapor as características psicológicas da personagem à vocação religiosa deste, numa clara oposição entre o sagrado do seminário e o profano de seu caráter de conquistador.

Iron Man volta a aparecer em outras cenas da microssérie com diferentes arranjos. A música embala ainda o devaneio sexual de Bentinho com as prostitutas bailarinas, além de estar presente em diversas aparições de Escobar, quando este mostra-se tentador e faceiro em suas atitudes e planos. Pode-se dizer, então, que *Iron Man* transforma-se no *leitmotiv* da sedução carnal e espiritual.

Entretanto, em *Capitu* a música também é usada para reforçar conceitos. É o caso das cenas em que Bentinho é acometido por crises de ciúme de Capitu. A trilha instrumental é composta por violinos e sintetizador numa alternância melódica, ora com intensidade mais suave, ora com intensidade mais forte. O som agudo, entre acordes e desacordes tonais, cria uma atmosfera de tensão e obscuridade reforçando a ideia da cegueira causada pelo ciúme. Ao contrário, nas cenas em que os jovens reconciliam-se, a trilha sonora consiste em uma suave

melodia de piano. A música doce, levemente aguda dá ênfase ao clima de romance e restabelecimento de confiança entre os personagens.

O diretor foi ousado na escolha do tema dos personagens principais. *Elephant Gun*, a música da banda folk Beirut, com seu arranjo instrumental baseado na mistura dos sons de tuba, acordeom e ukelele, uma espécie de cavaquinho havaiano, é a trilha sonora do amor de Capitu e Bentinho. O tema está presente nas memórias felizes que Dom Casmurro tem do relacionamento amoroso com Capitu. *Elephant Gun* é o som que guia Dom Casmurro pela linha da vida que desde o início e ainda nas suas recordações fora traçada por Capitu. É a trilha que traduz, na mente do narrador, a força sedutora de Capitu.

Elephant Gun nasceu para incorporar-se às imagens e, talvez por isso, a composição tenha encaixado-se tão perfeitamente ao clima onírico despertado pelas memórias da felicidade, sendo capaz de pacificar o mais bélico dos sentimentos do narrador amargurado e do espectador que a escuta com atenção.

Os efeitos sonoros também são fundamentais na composição da trilha de *Capitu*. Esse recurso é empregado como artifício simbólico para reforçar ou contrapor características psicológicas dos personagens, intenções ou ideias e chega a ser emblemático em algumas cenas. Como exemplo pode-se citar a sequência em que Escobar elabora um plano para que Bentinho possa sair do seminário. Ao constatar que ordenar padre um órfão poderia livrar Bentinho da promessa da mãe e, além disso, representaria um gasto menor, o efeito sonoro de moedas caindo e de caixas registradoras em atividade serviram de fundo à fala de Escobar. Para fortalecer a ideia de ganância e interesse, à cena foi acrescentada também a música *Money* da banda Pink Floyd.

Outra utilização emblemática da sonoplastia ocorre no momento em que o diretor faz analogia ao ato sexual, entre Bentinho e Capitu, e uma ressaca de mar. O forte som das ondas quebrando na praia é associado à força arrebatadora da paixão carnal.

Os efeitos sonoros também ganham destaque nas cenas em que as personagens discutem a vocação para padre de Bentinho e as cenas que fazem referência ao seminário. Nelas são inseridos sons de sinos e/ou cantos gregorianos numa alusão e crítica ao ambiente sacro.

Há casos em que o efeito sonoro cumpre uma função técnica para atribuir um aspecto de verossimilhança à cena. Isso pode ser observado no trecho da microssérie em que Bentinho e Escobar conversam na sacada de uma casa e observam o mar. Ali não existe mar. Ele é representado por uma projeção virtual. Contudo a projeção assemelha-se ao mar e para transmitir a sensação de verdade ao espectador o som do mar é inserido na cena. Da mesma forma, o relinchar de cavalo é associado à utilização do animal de madeira para que este possa representar o cavalo real diante do espectador.

Nesse espetáculo audiovisual, cada ator dá vida aos personagens de Machado de Assis através da voz. Desta forma, em *Capitu*, a utilização da voz também é marca importante da caracterização e da criação simbólica de resignificação psicológica, física e social dos personagens. O timbre, o tom e o ritmo da voz fornecem traços das características individuais e emocionais de cada personagem nas diversas etapas da narrativa.

A expressividade vocal de Dom Casmurro é um elemento complementar à constituição visual, composta pelo figurino, maquiagem e postura corporal, fundamental para estabelecer indícios que permitem a criação do arquétipo físico e psicológico do homem velho e amargurado, pois o narrador é mais que uma voz em *off*, ele é um personagem de sua própria história, o fio condutor de toda a narrativa.

O narrador de *Capitu*, o Bentinho de Luiz Fernando Carvalho, é um Casmurro de olhar enamorado e nostálgico, que martiriza-se pelo resto da vida por causa de uma paixão fracassada. Sua voz é rouca e cansada. Muitas vezes apresenta-se num ritmo lento e em tom baixo e triste de quem confia memórias das quais envergonha-se ou não consola-se dos

tempos felizes que perdeu. Em alguns momentos pode-se notar um certo sentimentalismo em suas palavras, uma saudade ressentida alternando-se a momentos em que o narrador é seco, irônico e desencantado.

Essa identidade vocal do desiludido Dom Casmurro contrapõe-se à doçura e, por vezes, arrebatamento vocal de seu intérprete adolescente. Na adolescência, Bentinho tem uma voz aguda com traços de uma doçura submissa, chorosa e afeminada, às vezes diante dos outros personagens, outras vezes diante do seu ciúme e insegurança.

Na fase adulta, Bento Santiago, apresenta o tom apropriado para sua faixa etária. Sua voz é grave e cria uma imagem de sobriedade, contudo, mantendo, ainda o tom de doçura submissa às inseguranças da adolescência. Essa mesma fase é também um momento de transição, pois, ao longo de seu casamento com Capitu, Bentinho passa por transformações em sua personalidade. Seu ciúme cresce com o passar do tempo. Da mesma forma, sua expressão vocal acompanha a evolução psicológica do personagem até culminar no tom de voz próprio de Dom Casmurro.

Escobar não apresenta evolução vocal semelhante à de Bentinho, entretanto sua identidade vocal é determinante para o estabelecimento das características psicológicas do personagem. Tanto na fase adulta quanto na adolescência, Escobar possui voz grave, porém doce. Ele é um grande sedutor e essa é a principal função de sua voz: seduzir. Sua expressividade na fala completa seu magnetismo físico tornando-o capaz de invadir a alma dos outros personagens e, também, do espectador.

Dona Glória possui um tom de voz afetivo e maternal. Essa característica vocal reforça os ares de santidade atribuídos a ela pelo narrador. José Dias e tio Cosme apresentam vozes graves e, com o passar do tempo, também roucas para marcar o envelhecimento dos

personagens. Entretanto, o sentimentalismo e a afetação são, ainda, características marcantes da, pois o pai de Capitu carrega na voz as decepções profissionais e o cansaço da vida.

Já prima Justina tem uma identidade vocal linear. Desde o início da narrativa, ela apresenta a voz típica da velhinha ingênua que esconde por trás dessa condição as maledicências de uma personalidade invejosa. Sua voz rouca e trêmula funciona como ferramenta de seus comentários maldosos e meio de expressão dos defeitos que encontra nos outros personagens.

Para manter a ambiguidade do enredo da obra literária, Capitu carrega na voz, como nos seus olhos de cigana oblíqua e dissimulada, poderes de dissimulação e manipulação. Na adolescência e na vida adulta as variações timbrísticas da voz da personagem variam de acordo com suas necessidades de dominação.

Capitu mantém-se no controle através do seu modo de falar. Um tom vocal que beira a revolta agressiva coloca-a no comando da situação. Logo em seguida, ela faz-se a “mais mimosa das criaturas” e uma voz carinhosa e sedutora é empregada para conquistar apreço e proteção. Outras vezes seu tom de afronta e desdém é o que impele as atitudes de Bentinho. Sua identidade vocal é instigante e enigmática assim como seu personagem e essas características são as marcas centrais da personalidade forte de Capitu. Por traduzir o ponto de vista daquele que narra, Dom Casmurro, a expressividade e intencionalidade vocal de Capitu refletem o sentimento provocado por estas no narrador. Para Dom Casmurro, a voz de Capitu é o fantasma da mentira e disfarce.

Em *Capitu*, os signos sonoros são empregados para evidenciar climas, caracterizar física, social e psicologicamente os personagens e criar a ambientação espacial nas cenas. O caráter anacrônico da trilha sonora faz com que a transposição de um texto literário a uma estrutura audiovisual ultrapasse a verossimilhança, sendo capaz de despertar no espectador uma sensibilidade para que este perceba as conexões estabelecidas entre o tempo presente e o passado.

3.3 O MOVIMENTO

A câmera é uma criatura móvel, ativa, uma personagem do drama. Através dela o diretor impõe seus diversos pontos de vista ao espectador.

Autor Desconhecido

O movimento é uma das características fundamentais do que chama-se audiovisual. Em *Capitu*, bem como a composição imagística e musical, o trabalho com o movimento não poderia assumir, senão, aspectos tão inovadores quanto os já debatidos anteriormente. Elementos de dança contemporânea estão presentes desde o primeiro capítulo fazendo marcações em entradas ou saídas de atores. E, os movimentos de câmera e a montagem dos planos, cumprindo suas funções técnicas e estéticas, configuram a estrutura e ritmo da narrativa. Sua linguagem teatral, onírica e alegórica, favorece a significação simbólica a partir da expressão corporal do ator e do movimento da imagem.

Na microssérie, a história segue praticamente de modo linear, como apresentado no livro, havendo pequenas reordenações para dar ritmo ao audiovisual. O personagem Dom Casmurro, passado os acontecimentos, literalmente entra em cena e guia o espectador por suas lembranças, desde o princípio de sua “ópera” até o desfecho. Nela, Luiz Fernando Carvalho retoma a estética dos palcos, mas não o faz como teatro filmado. Os personagens são dinâmicos no espaço, que é refeito e reconstruído constantemente, com tomadas junto ao chão, ou mirando o teto, ou nos “olhos de ressaca” de *Capitu*.

De modo geral, a gestualidade cênica obedece a um ritmo próprio da microssérie. A fusão entre a linguagem televisiva e a teatral possibilita que a marcação gestual seja mais lenta e

expressiva. Assim, a encenação é o elemento principal da atribuição teatral de *Capitu*. Os gestos dos atores, suas expressões faciais e modo como deslocam-se de um espaço a outro carregam as pistas simbólicas do que é e o que pretende ser cada personagem, suas características físicas, a posição social que ocupa e os sentimentos e emoções que expressa ou tenta dissimular.

O gesto rítmico da dança é o elemento inovador dessa “ópera rock”. No terceiro episódio da microssérie, o personagem Escobar é apresentado ao espectador de forma inusitada. Logo depois de sua entrada, andando sobre a mesa dos seminaristas, completa-se a ênfase de sua ousadia com um interessante trecho de dança contemporânea. Usado para enfatizar a ideia de que Escobar era fugidio com as mãos e os pés, esse recurso também mostra o quanto que, gradativamente, o novo amigo de Bentinho invadiu a casa e a alma deste.

Aliados ao gestual exacerbado da dança e ao modo de falar, a dimensão do olhar e o constante sorriso de Escobar confirmam toda a sua capacidade de envolvimento e fascínio. Na cena de sua morte os movimentos da dança também estão presente. Eles substituem os movimento da natação e são acentuados por sua conjunção aos movimentos do tecido azul que representa o mar. Escobar, durante seu balé expressivo interage com o mar fictício que o mata.

Esse tipo de movimentação também é característica do personagem José Dias. Tal composição gestual, um andar lépido e faceiro, serve para complementar a afetação timbrística e a expressividade facial do personagem para a criação do estereótipo do agregado que sempre tenta agradar, busca atingir seus próprios interesses e almeja o *status* de uma pessoa cuja opinião é indispensável.

As gestualidades da dança inseridas na microssérie são, ainda, elementos motivadores de um espírito de sedução. *Capitu*, na adolescência, é a materialização de uma espécie de cigana bailarina. Muitas vezes, sua presença em cena ou seu deslocamento é marcado pelo movimento da dança. Essa aura de tentação e fascínio pode ser observada também na cena em que Bentinho,

durante um delírio, é visitado por várias prostitutas. A dança é o meio utilizado por elas para atrair o desejo do jovem.

Por tratar-se de um produto televisivo, cujo principal caráter distintivo é a proximidade dos planos de captura da imagem, a expressão facial é outro importante elemento de significação na microssérie. Os signos musculares do rosto e o olhar desconsolado e caído de Dom Casmurro, capturado em close, são os suportes essenciais da representação psicológica e adquirem valores expressivos que reforçam seu estado de depressivo crônico. Sua postura curvada representa a marca do tempo em seu corpo e a velhice que já lhe faz companhia. Da mesma forma, a expressividade dos “olhos de ressaca” de Capitu é uma propriedade importante de sua personalidade forte, dissimulada e manipuladora.

Algumas vezes, a representação facial do personagem, conjugada ao efeito de congelamento da cena ou *freezing*, é utilizada por Luiz Fernando Carvalho com a função de acentuar detalhes importantes dos movimentos, gestos e olhares reforçando o caráter cômico ou dramático de uma cena. Em *Capitu*, esse recurso é empregado na cena da denúncia de José Dias. A interrupção do movimento e as manifestações faciais estabelecem um clima dramático de suspense e dúvida. Já na cena de apresentação de Tio Cosme, o congelamento da cena assume um efeito cômico. O corpulento personagem está prestes a montar seu cavalo de madeira e, diante de uma possível queda, o contra-plano de Dona Glória, prima Justina e José Dias é congelado evidenciando a fisionomia caricata destes. Na expressão da primeira, nota-se o desespero, na da segunda, o ar de um comentário maldoso e na expressão do terceiro, o disfarce de um riso debochado.

Entretanto, a composição do movimento em *Capitu* não é dada apenas pelo gestualidade cênica dos atores. Nessa produção, de modo diverso do teatro, a visão do espectador é mediada pela presença da câmera. Destarte, o movimento da imagem é gerado, ainda, pelo abrir

e fechar da cortina vermelha e pela inserção dos intertítulos que funcionam como efeito de transição de um tema a outro, pela movimentação da câmera e pela montagem ou edição, pois esses elementos também marcam o ritmo da narrativa.

Em *Capitu*, a sequência linear da narrativa é mantida, pois os fatos são dispostos obedecendo à ordem de sucessão do livro. Entretanto pode-se dizer que a história é apresentada ao espectador, por Luiz Fernando Carvalho, como um *flash-back*. Somente Dom Casmurro é personagem do tempo presente. Os outros pertencem ao tempo da memória do narrador. Isso porque a conexão entre presente e futuro é uma das características dessa produção. Dom Casmurro, o narrador em primeira pessoa, interage com suas memórias e a montagem conecta imagens contemporâneas e imagens de época.

O ritmo de montagem em geral é lento, sendo complementar ao movimento expressivo dos atores e à trilha sonora. Tal opção tem como função reforçar a ambientação dramática desse espetáculo audiovisual de modo que o espectador seja capaz de compreender toda a complexidade psicológica dos personagens e das relações sociais da época retratada.

Ao promover a inserção de imagens extraídas de outras obras, o diretor opta, ainda, por utilizar a montagem como recurso de analogia. Carvalho associa a imagem, em preto e branco, de uma ressaca de mar à relação sexual sugerindo a força alucinante e arrebatadora da paixão entre Capitu e Bentinho. A projeção de imagens virtuais também serve a esse mesmo fim. No início do capítulo intitulado “no céu”, o narrador cita que até as estrelas não conhecidas acenderam-se para iluminar o romance entre os recém casados. Nessa sequência uma projeção de estrelas no teto do cenário sugere a semelhança entre a constelação e os olhos de Capitu.

Os movimentos de câmera apresentam-se não somente para descrever os ambientes e as ações, mas também para dar ênfase ao realce dramático dos personagens, à expressão subjetiva do ponto de vista e à tensão mental dos personagens. Essas funções ficam mais explícitas quando

aplicadas a Dom Casmurro. A movimentação da imagem está ligada, principalmente, as manifestações dos seus delírios causados pelo ciúme e inveja desse personagem. A personalidade de Bentinho requer um dinamismo que só pode ser gerado e representado pelo movimento.

Na cena inicial de *Capitu*, a utilização do movimento de câmera e da montagem apresenta-se de maneira interessante. A sequência começa com uma panorâmica da cidade do Rio de Janeiro do século XXI. A panorâmica é lenta, no entanto o movimento é dinâmico graças à ação acelerada dos carros. Logo em seguida, a câmera em *zoom in* aproxima-se de um trem chamando a atenção do espectador para o espaço no qual terá início a narrativa. Nos planos seguintes, *travellings* frontais descrevem o movimento do trem nos trilhos.

A genialidade dessa sequência fica a cargo da montagem. Além da alternância entre imagens contemporâneas da cidade e do trem elétrico e imagens antigas de estações e ferrovias, a duração dos planos é um ponto de destaque. A cena começa com planos longos. Com o acelerar da trilha sonora, a duração dos planos é diminuída e os cortes também são acelerados gerando no espectador a sensação de um dinamismo vertiginoso. Ao iniciar-se a fala do narrador a velocidade dos cortes é desacelerada no sentido de assemelhar-se ao ritmo da narrativa.

Outra cena como essa pode ser observada no encerramento do quarto episódio da microssérie. Com a função de estabelecer uma quebra no ritmo narrativo, o diretor utiliza uma sequência de longas panorâmicas da cidade do Rio de Janeiro. Os planos, dispostos de maneira lenta, mostram os carros, os prédios, o mar, o Cristo Redentor e a Baía de Guanabara como forma de sugerir que a vida segue normalmente lá fora.

Assim, *Capitu* dispõe de uma linguagem ao mesmo tempo sutil e complexa. Na microssérie o diretor foi capaz de transcrever com agilidade e precisão não só os acontecimentos e os comportamentos, mas também os sentimentos e as ideias através dos recursos de movimentação expressiva e de movimentação da imagem.



Já sabes que a minha alma, por mais lacerada que tenha sido, não ficou aí para um canto como uma flor lívida e solitária. Não lhe dei essa cor ou descor. Vivi o melhor que pude sem me faltarem amigas que me consolassem da primeira. Caprichos de pouca dura, é verdade. [...] Agora, por que é que nenhuma dessas caprichosas me fez esquecer a primeira amada do meu coração? Talvez porque nenhuma tinha os olhos de ressaca, nem os de cigana oblíqua e dissimulada.

Machado de Assis

4 CONCLUSÃO

Ampliar a visão diante do processo adaptativo de uma obra literária para discuti-lo a partir do conceito de tradução sógnica e entendê-lo como a construção de uma nova significação simbólica foi a motivação do presente trabalho.

A percepção de que uma obra adaptada pode ser ao mesmo tempo fiel à obra original e inovadora no quesito estético está atrelada à noção de que uma narrativa pode ser estruturada e pensada independente do texto escrito e falado. No processo de tradução os elementos visuais, sonoros e expressivos empregados são imbuídos de significado próprio e as intenções do tradutor são carregadas de simbolismo pelo espectador segundo seus valores sócio-culturais. Assim, a utilização do branco ao invés do vermelho representa mais que uma questão de gosto, ela é a materialização de uma ideia que só vai atingir o espectador se o código sógnico empregado for compartilhado por ele.

Na narrativa audiovisual, a composição da imagem, a utilização de formas e cores e cada detalhe visual e cênico carregam em si a finalidade de conferir uma áurea emocional ao produto audiovisual, atribuir a carga dramática necessária à sequência e estabelecer os aspectos relevantes à construção de ambientes, épocas e personagens. Desta forma, as escolhas realizadas pelo diretor são determinadas pelos efeitos que este quer produzir na afetividade psíquica daquele que vê.

Bem como a imagem, o som, com seu alto poder de sugestão, também funciona como elemento significador em um espetáculo audiovisual. Ao evocar a memória auditiva do espectador, a música, os efeitos sonoros e as vozes dos atores são capazes de acentuar a profundidade e o significado dos audiovisuais, além de definir os diferentes estratos sociais dos personagens.

Associada à uma narrativa audiovisual, a música vai além de sua função social e cultural. Nesse contexto ela assume papel fundamental na significação simbólica, pois é a música que cria o clima, enriquece, pontua e sugere informações adicionais às ações dramáticas de um espetáculo. Ela cria um amplo espectro de interpretantes na mente do espectador, que poderão ser traduzidos como sensação ou emoção, como sugestão ou impressão de movimento, de imagem, de cor, de tempo e de espaço e como determinadora da personalidade de um personagem ou do tema de uma cena ou do gênero de uma narrativa.

Assim também funcionam os efeitos sonoros e a voz. Esses recursos são responsáveis por embeber o espectador na ação e levá-lo a acreditar que ele é parte da ação do espetáculo audiovisual. Além disso, como a música, esses elementos sonoros podem, ainda, adicionar drama, comédia, ou, simplesmente, reforçar as idéias que já estão presentes no espetáculo. Ao mesmo tempo o emprego da expressividade vocal possibilita a criação de arquétipos físicos e psicológicos suscitando no espectador imagens mentais que associam-se a uma série de perfis masculinos e femininos físicos e psicológicos positivos ou negativos.

No rol dos elementos significantes, não se pode esquecer o movimento, já que este é o componente que diferencia o teatro, o cinema e a televisão da pintura e da fotografia. O movimento é um elemento de significação simbólica ao passo que desperta no espectador a sensação de reprodução da realidade em um espetáculo audiovisual. É diante do movimento da imagem e do ator que o espectador participa da ação da narrativa.

No audiovisual, a movimentação da câmera, a montagem e a expressão facial e corporal do ator exercem papel decisivo no desenrolar da ação, na definição das relações espaciais entre dois elementos da ação, entre os personagens e objetos, na expressão de tensões mentais, emoções e sentimentos e na determinação do ritmo narrativo, segundo o código cultural do espectador.

Em *Capitu*, a utilização dos recursos simbólicos da imagem, do som e do movimento, determina um processo de adaptação especial. O diretor buscou no poder simbólico dos signos a inspiração para pôr em prática um novo conceito. Afastando-se do achatamento da obra, ele opta pelo diálogo entre a literatura e o audiovisual através de uma tradução poética e estética. Indo além da transposição fiel do texto original e da reprodução nas imagens das características e dos elementos do texto escrito, Luiz Fernando Carvalho cria o seu próprio Dom Casmurro, que fala como Machado de Assis, mas se parece com o espectador.

Nesse sentido, Carvalho determina as relações entre os personagens, a posição social que estes ocupam, seu estado físico e psicológico, suas emoções, sentimentos e atitudes a partir de uma gama de elementos que vão além do texto narrado. Seus personagens são construídos por figurinos e maquiagem, timbre de voz e expressividade gestual. O ambiente narrativo é determinado pelo espaço cênico, pela disposição dos atores, pela iluminação e movimentação de câmera. E o ritmo e significado de sua narrativa é marcado pela trilha sonora e pela montagem.

Capitu não aproxima-se da obra original somente através do discurso, nela a composição sígnica não textual trabalha no sentido de materializar as questões propostas pelo livro. Para determinar o caráter doentio e depressivo de Dom Casmurro, o diretor transforma em pistas simbólicas as mensagens implícitas no livro. Mas ao aproximar-se da literatura, o diretor fugiu de qualquer forma realista ou naturalista de encenação. Assim, as memórias de Bentinho, quando embaladas pela música eletrônica com movimentos de câmera e montagem em ritmos frenéticos, explicitam os sentimento e impressões delirantes desse personagem.

Enfim, ao incorporar o anacronismo em sua estética adaptativa, ou melhor, em sua tradução poética, Carvalho reinventa a obra de Machado de Assis ao mesmo tempo em que consolida a ideia de que essa obra é universal e atemporal.

5 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ARNHEIM, Rudolf. *Arte e percepção visual*. São Paulo, Editora Pioneira, 1997.

ASSIS, Machado de. *Dom Casmurro*. São Paulo, Editora Globo, 1997 (Obras Completas de Machado de Assis).

AUMONT, Jacques. O filme como representação visual e sonora e A montagem. In: _____. *A Estética do Filme*. Campinas, São Paulo, Papirus Editora, 2007. p. 19-87.

BARTHES, Roland. *O Império dos Signos*. São Paulo, WMF Martins Fontes, 2007.

BERCHMANS, Tony. *A Música do Filme: tudo o que você gostaria de saber sobre a música de cinema*. São Paulo, Editora Escrituras, 2006.

CARDOSO, João Batista F. *O Cenário Televisivo: linguagens múltiplas fragmentadas*. Tese de doutorado, São Paulo: PUC, 2006. Disponível em: http://www.sapientia.pucsp.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=2296. Acesso em: 20 abr. 2010.

DORNELES, Rogério de Abreu. *Um olhar sobre as vinhetas de abertura das Telenovelas da Tv Globo*. Tese de Mestrado, Rio de Janeiro: PUC, 2006. Disponível em: <http://www.users.rdc.puc-rio.br/imago/site/semiotica/producao/dorneles-final.pdf>. Acesso em 04 mai. 2010.

ECO, Umberto. *A Estrutura Ausente: Introdução à Pesquisa Semiológica*. São Paulo, Editora Perspectiva, 1997.

EISNER, Lotte. *O Écran Demoníaco*. Lisboa: Editorial Aster, s.d. p. 11-33.

FRANCASTEL, Pierre. *Imagem, Visão e Imaginação*. Lisboa, Portugal: Edições 70 Lda, 1987. Coleção Arte e Comunicação.

LEAL, Francisco. *Sonoplastia e Desenho de Som*. 2006. Disponível em: <http://francisco-leal.com/docs/som.pdf>. Acesso em: 04 mai. 2010.

LUPORINI, Marcos Patrizzi. *O Uso de Música no Telejornalismo: análise dos quatro telejornais transmitidos em rede pela tv globo*. Tese de Mestrado, São Paulo: Unicamp, 2007. Disponível em: http://www.anppom.com.br/anais/anaiscongresso_anppom_2007/semiotica/semiot_MPLuporini.pdf. Acesso em 04 mai. 2010.

MILLS, Rob. *Qual o significado das cores?*. 2009. Disponível em: <http://www.arquiteturando.org/?p=169>. Acesso em: 12 abr. 2010.

PEREIRA, Paulo Antônio. O código cinematográfico. In: _____. *Imagens do Movimento: Introduzindo ao Cinema*. Petrópolis, Rio de Janeiro, Editora Vozes, 1981. p. 27-79.

RIBEIRO, José Luiz. *Pistas Sonora*. Artigo de investigação e reflexão sobre as pistas sonoras e sua função informativa na polifonia do espetáculo. Juiz de Fora. [s.d.].

SANTAELLA, Lúcia. *Matrizes da Linguagem e Pensamento*: sonora, visual, verbal. São Paulo, Editora Iluminuras, 2005.

SCHURMANN, Ernst F. *A Música como Linguagem*: uma abordagem histórica. São Paulo, Editora Brasilienses, 1989.

SEGER, Linda. *A Arte da Adaptação*: como transformar fatos e ficção em filme. São Paulo, Bossa Nova, 2007.

STANISLAVSKI, Constantin. *A Construção da Personagem*. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1994.

6 ANEXO

Ficha Técnica de Capitu:

Escrita por: Euclides Marinho

Texto final e direção geral: Luiz Fernando Carvalho

Cenografia e Produção de Arte: Raimundo Rodriguez

Direção de fotografia: Adrian Teijido

Produção de arte: Isabela Sá

Figurino: Beth Filipecki

Edição: Carlos Eduardo Kerr, Márcio Hashimoto Soares e Helena Chaves

Coreografia: Denise Stutz

Preparação de Elenco: Tiche Vianna

Preparação Vocal: Agnes Moço

Produção de Elenco: Nelson Fonseca

Caracterização: Marlene Moura, Deborah Levis e Rubens Libório.

Efeitos Visuais: Eduardo Halfen e Rafael Ambrósio.

Direção de arte e cenografia: Raimundo Rodriguez

Montagem: Márcio Hashimoto

Música original: Tim Rescala e Chico Neves

Sonoplastia: Aroldo Barros e Samy Lima.

Produção Musical: Tim Rescala

