



Tecnologia e Estilo no Cinema Brasileiro entre 1960 e 1970¹

Vicente Gosciola²

Universidade Anhembi Morumbi / PUC-SP

Resumo

O presente artigo visa apresentar uma investigação sobre o estilo e a tecnologia cinematográfica do cinema brasileiro das décadas de 1960 e 1970. Para tanto, entra em consonância com a teoria do pesquisador britânico Barry Salt que vê na elaboração da composição da imagem e na edição os mais claros indícios da qualidade de uma obra cinematográfica. Ele criou em 1985, o conceito Average Shot Length, ASL, a Média da Duração de Plano, MDP. A MDP é calculada pela divisão da duração do filme sobre o seu número de planos, para se obter o dado da duração média dos planos de um filme. Como verificamos, esse tipo de análise estatística vai além da medição burocrática do tempo de um filme e está ciente de que a duração final de cada plano não foi o ponto de partida para a realização de um filme.

Palavras-chave

Cinema brasileiro; tecnologia cinematográfica; novas tecnologias; narrativa audiovisual; estilo cinematográfico.

A evolução do cinema e a relação com outros meios: o pioneirismo

O cinema progride, desde seus primórdios até hoje, como uma entidade cultural, em estilo e tecnologia, e como uma indústria, que depende de seus resultados de mercado. Nos países com maior produção, o cinema, ainda que uma forma de expressão universal, soube equilibrar seus investimentos em inovação de linguagem e a manter seu público. Tal busca fica clara ao se observar as evoluções de estilo e tecnologia no cinema e nos seus concorrentes em entretenimento popular.

Vale atentar para o fato de que componentes como película cinematográfica (especialmente a partir de 1907), laboratório, iluminação (especialmente a partir da década de 1930), câmeras, suportes e movimentos de câmeras e objetivas têm sua transformação contínua a cada período e só serão citados se houver uma renovação muito inovadora. Para a divisão da tecnologia e do estilo cinematográfico em períodos

¹ Trabalho apresentado no VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação – NP Comunicação Audiovisual

² Docente e pesquisador da Universidade Anhembi Morumbi e da PUC-SP. Autor do livro *Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa*, São Paulo, Ed, Senac, 2003. Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Mestre em Ciências da Comunicação pela ECA-USP e graduado em Música.



utilizamos a metodologia de Barry Salt (1992), de quem também tomamos muitos dados, sobre a evolução do cinema, conforme descritos a seguir.

No período de 1895-1900, não somente para os espectadores como também para os pioneiros do cinema, tudo era novidade e, na maioria das vezes, improvisado. Os componentes básicos do processo eram: câmeras, tripés, objetivas, projetores, enquadramento, sala de projeção, efeitos, copiagem, realismo e ficção e continuidade. Os registros muito deviam à fotografia, isto é, as pessoas posavam para as câmeras e somente isso já era o suficiente para atrair a curiosidade dos novos espectadores.

Mas, até aqui, o cinema não fazia concorrência com o teatro. O rádio dava seus primeiros passos com Roberto Landell de Moura, no Brasil, que criou o rádio para transmitir a palavra à distância, com ou sem fios, em 1890.

Entre 1900 e 1906 surgem novidades como a estrutura de estúdio nos EUA, como se conhece hoje, a iluminação aplicada com rigor, a colorização de filmes, os fabricantes de câmera, os movimentos de câmera, a trucagem óptica, a regularização da velocidade da câmera para 16 f/s, a animação quadro a quadro, a divisa de uma cena em vários planos, o rigor no corte entre planos próximos e nas transições, a divisão do plano em telas (split screen), cross-cutting e montagem paralela, os intertítulos e a atuação. Nesse momento o cinema já não era tão novidade e buscava melhorar as suas produções para atender ao seu público que já não se maravilhava com a inovação, mas queria mais filmes.

A preocupação com a atuação, mais realista e menos teatral daria a direção certa para o cinema tornar-se uma forma de expressão emancipada dos shows de lanterna mágica, da história em quadrinho e do próprio teatro. Nesse momento o cinema já tomara conhecimento de si como uma forma de expressão potencialmente única e independente, especialmente pela divisão da cena em vários planos, inovação dos pioneiros cineastas norte-americanos G. A. Smith, Edwin S. Porter e Alf Collins.

O rádio evoluiu ainda mais com Marconi, Itália, transmitindo um ruído de rádio a uma distância de 7 metros. Roberto Landell de Moura, Brasil, apresentou, em São Paulo, o rádio para transmitir a voz por 8 quilômetros, entre a avenida Paulista e o



Morro de Santana. As duas formas de expressão, cinema e rádio, ainda eram iniciantes e não disputavam audiência.

O estabelecimento da indústria cinematográfica

Entre 1907 e 1913 os processos em laboratório evoluíram ainda mais - especialmente com a novidade do tingimento e da viragem-, surgiram os efeitos de iluminação, as angulações de câmera, a pintura de cena em vidro (glass matte painting), o corte de inversão de ângulo, a tomada do ponto de vista (POV, ou câmera subjetiva), o flash-back, o projeto do estúdio, a construção narrativa, os intertítulos de diálogos, o filme de longa-metragem. Estava praticamente tudo preparado, praticamente a totalidade dos elementos fundamentais do cinema estavam revelados e em uso, como que se esse período fosse a preparação para a consolidação da linguagem cinematográfica, que viria a se concretizar no período seguinte.

No período de 1914 a 1919 os novos estudos para o uso da iluminação, o enquadramento e a profundidade de campo foram marcantes, surgiu a direção de arte, a lente de efeito e de mascaramento, a anamorfose, a arte dos títulos, o corte na ação, as mesas de edição. É esse período considerado como o da consolidação da linguagem cinematográfica, especialmente pelos trabalhos Giovanni Pastrone e D. W. Griffith.

De 1920 a 1926 surgiu o processo de divisão de cores da luz pelo prisma, aproveitado pelo sistema Technicolor de cinematografia, surgem as objetivas e a seqüência de montagem clássica. Nestes dois últimos períodos as novidades são em menor número, mas nos próximos elas se multiplicariam, principalmente com o advento do som.

A rádio comercial surgiu nesse período com as primeiras transmissões em circuito aberto aos receptores e sua estruturação em rede nacional, patenteou-se o tubo do televisor. E, atenta à essa evolução do rádio, A Warner Bros iniciou os trabalhos com a Vitaphone -que já desenvolvia protótipos com o som para o cinema- para o desenvolvimento da produção industrial de equipamento para a sonorização sincronizada.



Entre 1926 e 1929 se vê o início do longo embate entre usar o filme colorido ou o preto e branco, surgiria a grua, os recursos sonoros de captação edição e de sincronização, as evoluções para os projetores e as salas de projeção, as discussões sobre a força da expressão cinematográfica na captação ou na edição, especialmente com os cineastas soviéticos Dziga Vertov, Lev Kuleshov e Sergei Eisenstein.

Nesse período foram iniciadas as transmissões experimentais de TV em sinal aberto. O cinema e o rádio passavam a ser concorrentes e a TV começava a aparecer, mas sem ocupar espaço na preferência do público.

A incorporação de outras tecnologias ao cinema

Na década de 1930 o Technicolor evoluiu para o sistema de três cores, e ganha forte concorrência dos fabricantes dos filmes coloridos, surge a projeção em background, o tamanho do quadro para película de 35 mm a 24 fps é padronizado para 1:1.33 (aspect ratio), o shock cut (criado e usado pela primeira vez por Alfred Hitchcock em *Blackmail*, 1929, mas aprimorado por ele mesmo no filme *The Thirty-Nine Step*, 1935). O cinema já era uma indústria e sua linguagem já atingia o que se chamou de “classicismo”, também disputando o público levando até 5 milhões de espectadores por semana nos EUA, ao final da década.

Nessa década o rádio entrou na sua era de ouro especialmente pelo abatimento do custo do aparelho receptor e pelo interesse mundial em acompanhar as notícias da II Grande Guerra. Foram iniciadas as transmissões regulares de TV de sinal aberto, broadcast. E, para preocupar a indústria cinematográfica, a BBC, Inglaterra, transmitiu ao vivo a coroação de Jorge VI, para 50 mil espectadores. E como a TV não tinha nada a perder porque recebia muitos investimentos, foi lançada uma sala de projeção de TV colorida em tela grande (John Loggia Baird, Dominion Cinema, 1930).

A década de 1940 contou com o prodigioso trabalho de Greg Toland em profundidade de campo e objetiva de wide-angle (especialmente para *Citizen Kane*, Orson Welles, 1941).



No mesmo período, a TV de sinal aberto tem uma procura massiva o que favoreceu o lançamento da TV a cabo, narrowcast. O primeiro computador digital, Mark I, iniciou seus trabalhos marcando uma era que viria a transformar todos os meios de comunicação.

Para a década de 1950 as inovações vão para as salas de projeção, especialmente os sistemas de wide-screen. Também o cinema iniciou o uso de computador para seus filmes quando, em 1958, Saul Bass projetou e John Whitney (que já produzira, em 1957, para a TV, diversos curtas de animação através de um computador analógico mecânico desenvolvido por ele mesmo) executou os títulos para o filme *Vertigo (Um corpo que cai)*, Alfred Hitchcock, 1958) com animações de espirais de Lissajous produzidas em seu próprio computador analógico mecânico (AUILER, 1998, pp. 152-156).

No mesmo período, os EUA atingiram um milhão e meio de lares com TV, a Ampex lançou o primeiro videoteipe gravador comercial, foi iniciada a transmissão regular de sinal colorido para a televisão e foi transmitido em rede de TV de sinal aberto, um programa previamente gravado em fita. Assim, a TV nunca mais seria a mesma e o cinema também não, ainda mais considerando que outra forma de expressão concorrente iniciava sua vida pelo início da comercialização do computador.

O cinema atinge o auge de sua evolução tecnológica para a película

Na década de 1960 mais novidades para as lentes e para as bitolas de filme, que se alargavam para acompanhar as salas wide-screen que continuavam evoluindo, surgem os gravadores sincronizados de áudio em fita magnética. Nesse período foi lançado o aparelho de videoteipe doméstico. Assim, por muitos meios de inserção de seus programas na vida doméstica, a indústria da TV buscava atingir um público cada vez maior.

E para tirar o espectador de casa, na década de 1970, as salas de cinema ganharam novos recursos de som, como o sensurround, o dolby system e o sistema de Time Code.



Apesar de a indústria da TV não oferecer nenhuma novidade contundente nessa década, a computação inovava com Whitney, em colaboração com a IBM Labs, realizando os primeiros curtas de animação por computação gráfica digital e pelo lançamento do primeiro computador pessoal, pela Apple.

O cinema recebe a tecnologia digital

Na década de 1980 mais novidades na projeção com o 3-D e o uso do vídeo de alta definição, HDTV, para o cinema. Nessa década vimos o cinema reforçar a busca por tecnologia para concorre como a TV, que fazia um uso maior dos recursos digitais, o que fomentava a abertura de empresas especializadas.

Algumas mais voltadas para a TV, como: a Pacific Data Images, fundada por Carl Rosendahl, tendo como seu primeiro cliente a Rede Globo; a Hanna-Barbera que começou a usar um sistema de animação computadorizado para curtas de animação em 2D. Outras mais dedicadas ao cinema, como: a Lucasfilm lançando um sistema gerador de partículas em 3D para o filme *Star Trek II: The Wrath of Khan* (*Star Trek II: A Ira de Khan*, Nicholas Meyer, 1982); a Pixar de Steve Jobs; a ILM (Industrial, Light & Magic) que criou seu departamento de CGI (Computer Graphics Imagery) e realizou efeitos especiais em CG para *The Abyss* (*O Segredo do Abismo*, James Cameron, 1989). O cinema nesse período utilizou vários personagens e cenários produzidos em CG, como: *Tron* (Steven Lisberger, 1982), *Looker* (Michael Crichton, 1983), *Young Sherlock Holmes* (*O Enigma da Pirâmide*, Barry Levinson, 1985), *The Great Mouse Detective* (Ron Clements, Burny Mattinson, David Michener, John Musker, 1986). Assemelha-se, tudo isso, a uma reação pelo lançamento do sistema de TV de alta definição, o HDTV analógico.

A TV, de modo sistemático, passou a empregar a CG em várias áreas: nos anúncios comerciais de 30 segundos, nos videoclipes (como o pioneiro *Money for Nothing* da banda Dire Straits, com as animações por computador de Gavin Blair e Ian Pearson). Nessa década foi lançado o computador pessoal da IBM, que seria um sucesso mundial de venda. Foi apresentada a primeira tela de cristal líquido de alta resolução gráfica.



Na década de 1990 a ampliação dos recursos tecnológicos como método de captação de público prosseguiu e as indústrias do cinema e da TV demonstraram uma capacidade poderosa de flexibilidade e de integração entre seus interesses e negócios.

A Pixar iniciou a produção de comerciais com CG para a TV. Outros longas-metragens utilizaram cenários e personagens em CG, como: *Beauty and The Beast* (*A Bela e a Fera*, Gary Trousdale e Kirk Wise 1991), *Batman Returns* (*Batman: O Retorno*, Tim Burton, 1992), *The Lawnmower Man* (*O passageiro do futuro*, Brett Leonard, 1992), *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993), *A Bug's Life* (*Vida de Inseto*, John Lasseter e Andrew Stanton, 1998), *Antz* (*Formiguinhas*, Eric Darnell e Tim Johnson, 1998). A Digital Domain foi fundada por Scot Ross, Stan Winston e James Cameron que produziria todos os efeitos especiais em CG para diversos longas -entre eles *True Lies* e *Interview with the Vampire* de 1994, *The Island of Dr. Moreau* de 1996, *The Fifth Element* e *Kundun* de 1997, *Titanic* de 1997, *Armageddon* e *Fight Club* de 1998.

No mesmo período, foram lançados os dois primeiros longas de animação integralmente em CG: *Toy Story* (John Lasseter, EUA-Pixar, U\$30 milhões, 1995) e *Cassiopeia* (Clóvis Vieira, Brasil, U\$1,3 milhões, 1996). O efeito “bullet-time”, resultante de múltiplas câmeras de still, foi utilizado durante toda a década e teve sua “consagração” com o filme *The Matrix* (Andy Wachowski e Larry Wachowski, 1999). Na TV tivemos inovações como o primeiro matte painting digital (na série *The Young Indiana Jones*, Jim O'Brien, 1992) e a série *Reboot* (Alan Best, Nicholas Kendall, etc., 1994) onde interagem atores reais e virtuais. Em 1993 foi lançado um gravador de HDTV digital e o formato padrão (MPEG-2) do sinal de áudio e vídeo do DVD. Em 1995 surgiu a WWW. Lançamentos de projetores de alta definição para e-cinema e foram projetados os primeiros longas no formato: *La Vita è bella* (Roberto Benigni, 1997) e *Shakespeare in Love* (John Madden, 1998).

Para a década de 2000 algumas novidades se destacam no cinema, como o filme *X-Men* (Bryan Singer, 2000) que utilizou técnicas de iluminação dinâmica pela Digital Domain. Lançados os dois primeiros filmes integralmente realizados com câmeras Sony Cincalca 24 P HDCAM: *Teknolust* (*Desejos Virtuais*, Lynn Hershman-Leeson, 01/2002), *Star Wars: Episode II - Attack of the Clones* (George Lucas, 05/2002) tido



como o primeiro “filme” integralmente capturado em vídeo digital de alta definição. Foi lançado um projetor de alta definição para e-cinema para salas de grande formato, como o IMAX. Iniciados os primeiros transportes de e-cinema por cabo ou satélite eliminando do processo de distribuição a copiagem em película, com o filme *Bounce* (Don Roos, 2000).

Já a TV encontra certa concorrência com as empresas de telefonia e de internet, o que prometeu muita articulação e convergência que, por sua vez, preocupa ainda mais àqueles que vivem apenas do cinema.

Verificam-se, nesse início de século XXI, grandes interesses em jogo, mas sempre atentos ao que pede o espectador: comodidade de ver um filme novo (sem as conhecidas “janelas” de exibição) em um local apropriado com a melhor qualidade de imagem e de som, com a maior tela possível. Assim, as empresas de vários ramos se organizam e colaboram entre si para atender tal demanda.

A validade da evolução da tecnologia e estilo do cinema

Diante da evolução tecnológica e de estilo detalhada acima, cabe a pergunta sobre a validade de sua participação como uma contribuição para a evolução da linguagem cinematográfica, entendida aqui como audiovisual. No estudo do investigador britânico Barry (1992) figura a idéia de que a movimentação de câmera e a divisão de uma seqüência em planos são elementos definidores da emancipação do cinema como forma autêntica de expressão, um dos indicativos da qualidade filmográfica da obra.

Para Salt (SALT, 1992), especialista em tecnologia e estilo cinematográfico, um investimento maior na movimentação de câmera e na divisão de seqüências em um maior número de planos podem denotar a consolidação do cinema, apontando para uma determinada qualidade filmográfica da obra. Foi usando parte deste modelo, a de movimentação de câmera, que constatamos que os filmes de Humberto Mauro correspondem a um padrão muito próximo dos filmes mais elaborados europeus estudados por Salt. Em estudo recente (GOSCIOLA, 2006), identificamos que seu filme



de 1933, *Ganga Bruta*, traz mais movimentação de câmera do que a média de seus contemporâneos analisados por Salt.

A tecnologia e o estilo do cinema brasileiro diante do mundo

Diante deste panorama da evolução da tecnologia e do estilo cinematográfico, vale observar o quadro brasileiro. Desde os seus momentos iniciais, no final do séc. XIX, o cinema no país esteve em sintonia com a Europa e os Estados Unidos, não quanto ao mercado certamente, mas em relação à linguagem cinematográfica. Entre as décadas de 1920 e de 1930, o país enfrentou a transição do cinema silencioso para o sonoro, assim como em todo o mundo, quando, aqui, tivemos expoentes que se dedicaram a retirar dos poucos recursos em termos de tecnologia os melhores resultados quanto ao estilo e narrativa cinematográfica como Francisco de Almeida Fleming, Luiz de Barros e o próprio Humberto Mauro. A chanchada segue por mais de duas décadas, com esforços reproduzir não somente a indústria cinematográfica, como também o estilo dos grandes centros produtores do estrangeiro e suas técnicas e tecnologias. Chegam, então, os filmes do cinema novo, entre 1955 e 1970, com estilo e tecnologia muito característicos e voltados a um projeto específico de cinema brasileiro. Nas duas próximas décadas vieram os filmes do cinema marginal e do cinema contemporâneo. Este último ainda convive com as novas tendências do cinema das décadas de 1990 e 2000.

Com o final do cinema novo, temos no cinema contemporâneo duas propostas muito distintas de produção de cinema. Há uma corrente em levar ao espectador filmes de concepção tradicional, em termos de estilo e de tecnologia, e outro de filmes mais avançados e atualizados em termos de linguagem, especialmente no que se refere a pesquisa de Salt. Há uma linhagem de filmes ditos comerciais que procuram atrair o público com mecanismos tradicionais da indústria cinematográfica, como história de apelo sentimentalista e atores de renome, especialmente da televisão. Há outro manancial de filmes que são levados a público que trabalham com narrativas mais complexas e um maior investimento em estilo e tecnologia.

O conceito de Média da Duração de Plano-MDP

Ainda sob o modelo de Salt, que divide os filmes entre aqueles mais elaborados em termos de emancipação da linguagem cinematográfica, com mais movimentação de câmera e divisão de seqüências em mais planos, e os menos elaborados, e por isso mesmo “mais clássicos” ou tradicionais, vamos agora observar apenas pela “divisão de seqüências pelo número de planos”, nesse período do pós-cinema novo, certos filmes que demarcam bem a divisão entre produções mais tradicionais e mais modernas quanto à planificação de seqüências. E vamos comparar com os filmes selecionados por Salt para verificar a atualidade em estilo e tecnologia de nosso cinema. Para tal estudo o quanto, vamos usar o conceito criado por Barry Salt em 1985, o Average Shot Length (SALT, 1985, pp. 45-50), ASL, também chamado de *cutting rate* (SALT, 1992, p. 146), a Média da Duração de Plano, MDP. A MDP é calculada pela divisão da duração do filme sobre o seu número de planos.

Trata-se de uma metodologia de análise estatística de estilo ajuda na exploração crítica de elementos vitais da estruturação narrativa audiovisual de um filme. Cabe ressaltar que este tipo de análise estatística vai além da medição burocrática do tempo de um filme e que a duração final de cada plano não foi o ponto de partida para a realização de um filme. Para Salt, as MDPs identificam o autor, isto é, a produção de um cineasta está geralmente caracterizada por MDPs muito próximas (1992, pp. 144-146), como podemos observar em dois filmes subseqüentes de Aurélio Teixeira: *Os Raptores* (1969) e *Meu pé de laranja-lima* (1970). O diretor, de produção pouco expressiva no cinema, teve em suas mãos a realização de um filme de certa repercussão, mas baseado em um livro de estrondoso sucesso, o *Meu pé de laranja-lima* de José Mauro de Vasconcelos, de 1968. *Os Raptores* tem a MDP de 18 segundos e *Meu pé de laranja-lima* tem 15 segundos. Em Martin Scorsese podemos encontrar a média que qualifica suas produções como de cinema de autor de outro tipo: o que não tem constância e que acompanha a evolução da MDP do cinema em geral, como que contaminado por ela. Entre seus filmes mais conhecidos -*Mean Streets* (1973) 7,7 segundos, *Alice Doesn't Live Here Anymore* (1974) 8,0, *Taxi Driver* (1973) 7,3, *King of Comedy* (1983) 7,7, *GoodFellas* (1990) 6,7, *Gangs of New York* (2002) 6,7, *The Aviator* (2004) 3,6, *The Departed* (Os infiltrados, 2006) 2,7 segundos-, podemos verificar o quanto a sua MDP vem diminuindo.

Não muito diferente do que afirma Barry Salt, para os teóricos norte-americanos David Bordwell e Jacques Ledoux (2007) a MDP dos filmes americanos entre os anos 1930 e 1960 têm a MDP de 8 a 11 segundos. Na década de 1960 caiu para 6 a 8 segundos e na década de 1970 ficou entre 5 e 8 segundos. Nos anos 80 a média ficou entre 5 e 7 segundos. Eles estimam que as realizações típicas de Hollywood na década de 1990 tenham entre três e seis segundos. Essa evolução pode ser demonstrada pelos filmes por eles selecionados: *Ordinary People* (Robert Redford, 1980) com uma MDP de 6,1 segundos, *Ghost* (Jerry Zucker, 1990) de 5,0 e *Almost Famous* (Cameron Crowe, 2000) de 3,9 segundos. Eles reforçam que há uma notável diferença pela dimensão estética de uma MDP baixa em um filme e citam o caso dos filmes de Hong Kong que tem para os filmes *Chinese Ghost Story* (Siu-Tung Ching, 1987) e *The Killer* (John Woo, 1989) atingindo a média de 2.4 segundos e 2.2 segundos, respectivamente. Marcas sem similares nos filmes de Hollywood de até então. O filme *Dark City* (Alex Proyas, 1998), tem a menor MDP de Hollywood: 1,8 segundos. Os filmes de Takeshi Kitano, para Bob Davis (2007), explicitam bem isso: as MDPs para *Boiling Point (3-4x juugatsu, 1990)*, *A Scene at the Sea (Ano natsu, ichiban shizukana umi, 1991)* e *Sonatine (Sonatine, 1993)* são 13.5, 14.5, e 12, respectivamente.

A introdução da edição digital nas realizações cinematográficas pode, também, trazer modificações no estilo e na narrativa audiovisual. Barry Salt observa que um ano após a introdução de Moviolas sonoras, ao final da década de 1920, por facilitarem a edição, a MDP diminuiu consideravelmente (SALT, 1992, pp. 188-189). Podemos observar que o mesmo aconteceu a partir de 1932 quando foi introduzido na película o *code numbering* (SALT, 1992, pp. 214-215), o mesmo que o *timecode* é para o vídeo de hoje. Martin Lefebvre e Marc Furstenau (2002) também entendem assim e contabilizam que, por essa razão, o filme *Gladiator* (Ridley Scott, 2000) tem 2506 planos em 155 minutos, o que gera uma MDP de 3,71 e que o filme *Fight Club* (David Fincher, 1999) tem 2550 planos em 139 minutos, resultando em uma MDP de 3,27.

Para Salt, a MDP descreve uma linha decrescente desde os Lumière, quando um plano durava todo o tempo do rolo de 60 segundos, alcançando os 7,5 segundos já em 1919 com o filme *Broken Blossoms (Lírio Partido)* de David W. Griffith (SALT, 1992, p. 146). O resumo que Salt faz da evolução da MDP é muito elucidativo: de 1912 a



1917, a MDP de certos filmes norte-americanos era de 7 segundos; de 5 segundos entre 1918 e 1929; 9 segundos com a chegada do som, até 1957; entre 1958 e 1963, para 6 segundos e assim permanecendo até 1981; 5 segundos entre 1982 e 1987. E conclui que a MDP maior é uma exceção atualmente, como no filme *The city of sadness (Beiqing chengshi*, Hsiao-hsien Hou, 1989 - Hong Kong / Taiwan), com uma MDP de 43 segundos. O diretor diz que evita a contundência da montagem fragmentada para seus planos longos para capturar a atmosfera e promover a transição suave entre planos. (NORNES e YUEH-YU, 1998). Salt (1992, p.267) também observa que quanto maior a MDP mais chance tem o filme de ser classificado como filme de arte. Assim, o *A Bout de Souffle* (Jean-Luc Godard, 1960) tem uma MDP de 15 segundos. Outro diretor tido como realizador de cinema de arte, Michelangelo Antonioni se especializou no que se chama de “plano morto”, sistematicamente usado em *L'Avventura*, 1960. No mesmo rol, cita outros realizadores como Andy Warhol e Michael Snow. São considerados por Salt, no extremo oposto a essa tendência, o curta *The Cut Ups* de Anthony Balch com a colaboração de William Burroughs, 1966. Apesar de encontrarmos teóricos que afirmem que os planos cada vez mais curtos podem levar à simplificação da composição de imagem, podemos verificar que Peter Kubelka, criador do “cinema métrico”, tem filmes como *Adebar*, 1956, constituído por planos de menos de um segundo (ADRIANO e VOROBOW, 2002, p 107-111).

Uma comparação entre produções nacionais e estrangeiras pela MDP

Para a comparação das MDPs dos filmes brasileiros, selecionamos os mais significativos para este estudo, realizados entre as décadas de 1960 e de 1970, entre as fases do cinema novo e do pós-cinema novo, em que se buscavam melhores definições para o cinema nacional quanto ao seu público e ao seu estilo e tecnologia. Os filmes brasileiros são os seguintes:

1. *O pagador de promessas*, Anselmo Duarte, 1962, MDP de 9.
2. *Deus e o diabo na terra do sol*, Glauber Rocha, 1964, MDP de 16.
3. *A velha a fiar*, Humberto Mauro, 1964, MDP de 3.
4. *O bandido da luz vermelha*, Rogério Sganzerla, 1968, MDP de 11.
5. *Os raptos*, Aurélio Teixeira, 1969, MDP de 18.



6. *Meu pé de laranja-lima*, Aurélio Teixeira, 1970, MDP de 15.
7. *O amuleto de ogum*, Nelson Pereira Dos Santos, 1974, MDP de 9.
8. *Tudo bem*, Arnaldo Jabor, 1978, MDP de 20.
9. *Eu matei Lucio Flavio*, Antonio Calmon, 1979, MDP de 11.

A média calculada das MDP desses filmes nacionais é de 12 segundos por plano, muito acima da média obtida por Salt para a mesma época, MDP de 6, especialmente para longas norte-americanos, mas semelhante ao cinema europeu e asiático, em termos de estilo e de tecnologia, como veremos a seguir.

Entre os filmes estudados por Salt e sua equipe, selecionamos os seguintes:

1. *Die 1000 Augen des Dr. Mabuse*, Fritz Lang, 1960, França / Itália / Alemanha, MDP de 10.
2. *Ivanovo detstvo*, Andrei Tarkovsky, 1962, URSS, MDP de 23.
3. *Da zui xia (Come Drink with Me)*, King Hu, 1966, Hong Kong, MDP de 5.
4. *Koroshi no rakuin (Branded to Kill)*, Seijun Suzuki, 1967, Japão, MDP de 9.
5. *Il Giardino dei Finzi-Contini*, Vittorio De Sica, 1970, Itália / Alemanha, MDP de 8.
6. *Il Conformista*, Bernardo Bertolucci, 1971, Itália / França / Alemanha, MDP de 10.
7. *Frenzy*, Alfred Hitchcock, 1972, Reino Unido, MDP de 7.
8. *Zerkalo (O espelho)*, Andrei Tarkovsky, 1975, URSS, MDP de 23.
9. *Dear Phone*, Peter Greenaway, 1977, Reino Unido, MDP de 14.

Calculada a média das MDP desses filmes, temos 12,1 segundos por plano. Mas é importante ressaltar que um filme com muitos planos onera mais a produção os custos são proporcionalmente maiores, o que significa dizer que quanto maior o número de planos de uma seqüência, menor a MDP e maior o tempo de registro e edição. O contexto dos vinte anos dos filmes estudados, era de ditadura militar que, apesar de promover o início da Embrafilme, estava mais interessada em incrementar a evolução da TV sobre o país. Desse modo, cresce o valor da produção do país, que é mais elaborada do que a tendência européia e asiática no que tange à MDP.



Referências bibliográficas

ADRIANO, Carlos e VOROBOW, Bernardo. *Peter Kubelka, a essência do cinema*. São Paulo: Babushka, 2002.

AUILER, Dan. *Vertigo, the making of a Hitchcock classic*. New York: St. Martin, 1998.

BORDWELL, David e LEDOUX, Jacques. *Technology and Technique: Hollywood, Hong Kong, and the Emergence of Contemporary Film Style*, em www.sfaa.gov.hk/doc/en/scholar/seym/11_Bordwell.doc, acesso em abril/2007.

DAVIS, Bob, “Takeshi Kitano”, *Senses of Cinema*, <http://www.sensesofcinema.com/contents/directors/03/kitano.html>, acesso em abril/2007.

E-CINEMA TIMELINE, <http://www.screendigest.com/timeline.htm>, acesso em abril/2007.

GOSCIOLA, Vicente. Novas mídias no cinema: uma trajetória de interações e interfaces, texto apresentado no *SOCINE 2006*, Ouro Preto, 2006.

LEFEBVRE, Martin e FURSTENAU, Marc. “Digital Editing and Montage: The Vanishing Celluloid and Beyond”, *Cinémas*, Vol. 13, nº 1-2, outono 2002, <http://www.erudit.org/revue/cine/2002/v13/n1/007957ar.html>, acesso em abril/2007.

NORNES, Abe Mark e YUEH-YU, Yeh. "City of sadness", *CinemaSpace*, fevereiro 1998, <http://cinemaspace.berkeley.edu/Papers/CityOfSadness/table.html>, acesso em abril/2007.

SALT, Barry. *Film Style and Technology History and Analysis*. London: Starword, 1992.

SALT, Barry. ‘Film Style and Technology: History and Analysis’, *Film Quarterly*, Vol. 38, No. 4 (Summer, 1985).