

# COMO VER UM FILME

---

Angelo Moscariello

MOSCARIELLO, Angelo. **Como ver um Filme**. Lisboa: Editora Presença, 1985.

---

# OS MODOS DE QUALIFICAÇÃO DO CINEMA

# 1. Quando a câmera se movimenta

---

A câmera pode se movimentar de duas maneiras:

- ***Travelling***
- **Panorâmica**

# 1.1 *Travelling*

Ocorre quando a câmera se desloca, sendo conduzida de forma a andar sobre uma linha imaginária. Pressupõe sua ida de um ponto a outro.

# 1.2 Panorâmica

É o movimento que a Câmera realiza sobre seu próprio eixo. Ela se move, mas seu eixo permanece fixo.

---

A câmera nunca se movimenta ao acaso, mas seus movimentos correspondem à escrita fílmica – intervindo sobre “como” o objeto é representado.

Torna-se possível utilizar os movimentos com fins espetaculares, procurando não as coisas que irá nos contar, mas o modo de nos contar: *travelling* – para frente e atrás, *zoom in* e *out*, panorâmica – sempre visando a significação:

---

- observar o mundo de cima para baixo;
- afastar a visão do espectador de uma cena e reconduzi-la a ela;
- informar algo que espera os personagens – e que a eles não é permitido ver;
- ligar fatos pertencentes a diferentes dimensões temporais;
- panorâmica Circular: capta diferentes estados de espírito da personagem, sem interromper a continuidade espacial;
- panorâmica Transversal: também é possível.

# Conclusão

---

Tais procedimentos de movimentação da câmera são utilizados principalmente em obras “comportamentistas”.



# 2. Tem a palavra a montagem

---

A montagem intervém na qualificação fílmica, quando utilizada com fins expressivos e não com a finalidade de ligar as sequências, numa progressão linear.

Ligar Sequências – Papel mecânico, servil.

Fim expressivo – Transforma uma “reprodução passiva” em “produção autônoma de sentido”.

Montagem = a 1ª imagem + a 2ª imagem = a 3ª imagem / na mente do espectador – invisível – abstrato.

# 2.1 Tem a palavra a montagem

---

A montagem pode se dar de duas maneiras:

- **Analogia**

- **Antítese**

## 2.2 Montagem por Analogia

Esse tipo de montagem consiste na construção de um terceiro significado, baseado na analogia entre duas imagens. Faz-se uso de duas imagens distintas, que possuem significados semelhantes.

## 2.3 Montagem por Antítese

Essa montagem é o oposto da anterior. Trata-se da junção de duas imagens opostas, para construir uma terceira imagem na mente do espectador.

# 3. Montagem invisível

Esse tipo de montagem pode também ser chamado de plano-sequência. Consiste em uma sequência sem cortes, uma continuidade espaço-temporal.

# Conclusão

---

Quase todos os exemplos de “montagens associativas” pertencem ao cinema mudo, onde a montagem era soberana e a ela pertencia a última palavra – o SIGNIFICADO.

Com o advento sonoro, ela foi redimensionada – atua em colaboração com a palavra. Com o som, a montagem deixa de ser visível para tornar-se invisível.

## 4. Disparidades espaço-temporais

Recurso também conhecido como Flash Back, trata-se de uma montagem feita com o intuito de organizar, ordenar uma sequência que ocorre em tempo e/ou espaços diferentes (montagem plurirreferencial).

# 4. Disparidades espaço-temporais

---

**Colagens de Godora:** a ação é interrompida por fragmentos como cartazes, sinais: interrompe a série narrativa, interpondo elementos visuais não-narrativos.

**Montagem alternada:** conjuga dois elementos visuais descontínuos no espaço e paralelo no tempo, pertencentes à mesma ordem narrativa. Pode produzir disparidades no espaço e tempo.

Exemplo: dois planos temporais diferentes (presente – passado – flash-back., os dois tempos aparecem no interior da narrativa).

**A disparidade temporal pode aparecer com passado, presente e futuro na narrativa. O plano futuro pode assumir a forma de fantasia; ou futuro propriamente dito: futuro subjetivo; o futuro objetivo: as cenas são antecipadas.**



# 5. Progressões e reticências

A figura a ser estudada agora é conhecida como **clímax**. O clímax nada mais é do que uma sequência, na qual há uma progressão dramática. Pode ser classificada em crescente e decrescente, dependendo do tipo de progressão. Também pode ir de um momento de maior tensão para um momento mais calmo (decrescente) e vice-versa (crescente).

# 6. A imagem que desaparece

A passagem de uma cena para outra pode se dar através do corte comum ou pela dissolução da imagem. Isso acontece quando a imagem se dissolve lentamente para dar lugar à seguinte (fendu). Essa última, pode aparecer já definida ou emergir gradualmente.

**Este processo pode ser usado também para simular a passagem do tempo, adquirindo assim um valor expressivo.**

# 7. Quando a objetiva é pouco objetiva

Por vezes, a objetiva assume o papel de transformadora do mundo e não simplesmente de ~~captadora de imagens. Os zooms (in e out), as panorâmicas e quaisquer outros recursos que se utilize têm, única e exclusivamente, a função de conduzir nossa interpretação para um determinado caminho.~~

# 7. Quando a objetiva é pouco objetiva

---

**Teleobjetiva**: não somente aproxima as coisas, como também cria sentido, “esmagando”, “condensando” o fundo = efeito de sobre impressão de elementos diferentes.

Compreensão da perspectiva;  
Desmaterialização óptica usada com sentido lírico.

**Grande Angular**: alarga a realidade, aumenta o campo visual normal, as zonas laterais do enquadramento ficam distorcidas e deformadas = efeitos que contribuem para a significação.

Conota sentido grotesco;  
Gera gigantismo.

# 8. O ponto de vista da câmera de filmar

A angulação também é uma ferramenta que conduz a interpretações e tem função vital na expressividade do filme.

---

**A câmera pode ser posta em um lugar muito alto, para passar a impressão de insignificância do objeto retratado. Do mesmo modo, quando a câmera está abaixo da linha do horizonte normalmente é para ressaltar a imensidão de algo.**

# 9. Mudança de velocidade

---

- **Câmera Acelerada**
  - **Câmera Lenta**

# 9.1 Câmera Acelerada

*A câmera acelerada é muito utilizada na atualidade, principalmente, para refletir o dia a dia agitado das cidades ou, ainda, em cenas de lutas, em que a intenção é fazer com que o espectador perca o fôlego com a cena.*

## 9.2 Câmera Lenta

*A câmera lenta, normalmente, é utilizada para ~~capturar diversos aspectos de uma mesma cena,~~ como por exemplo: a expressão de cansaço de um homem ao correr.*