



Universidade da Beira Interior

O **B**EIJO: uma viagem através do fora-de-campo

Mestrado em Cinema - Realização

Relatório do Projecto Final

Joana Dionísio nº m1201

Ano lectivo 2008/09

Índice

A dinâmica do fora-de-campo	1
O fora-de-campo n' "O Beijo"	2
A desconstrução da viagem cena a cena	5
Conclusão	8
Bibliografia	9

A dinâmica do fora-de-campo

Se o campo é percebido como a unidade tridimensional da imagem filmada definida pelas linhas delimitadoras do enquadramento, o fora-de-campo é tudo o que se prolonga indefinidamente para além dessas linhas. Embora esta ideia tenha sido debatida a longo da história do cinema e dela tenham surgido várias teorias, muitas delas contraditórias, é seguro dizer que é impossível fugir à questão do fora-de-campo quando se olha para uma imagem filmada. Porque, por mais amplo que seja um enquadramento, por mais definido que seja o ponto-de-vista, a imagem simplesmente não tem capacidade para filmar a esfera infinita que é o fora de campo e que envolve todas as dimensões de um plano com o desconhecido, o imaginário, o abstracto.

A dinâmica do fora-de-campo vem, assim, da relação entre o que é visto e o que é sugerido. A teoria de Noël Burch (1969) cria uma distinção na tipologia da construção do fora-de-campo: este e sugerido através das entradas e saídas das personagens pelos lados do ecrã; pelos olhares para o fora-de-campo; um elemento da imagem que está dividido entre o campo e o fora-de-campo; os objectos que não são captados no cenário por estarem ‘escondidos’ da câmara. Bonitzer, por outro lado, defende uma teoria de fora-de-campo radicalmente anti-clássico, que considera a própria máquina de produção, o dispositivo cinematográfico, como fazendo parte da esfera do fora-de-campo.

Esta questão é mais relevante quando se trata de um plano fixo. No plano fixo o que está fora-de-campo permanece fora do olhar do espectador e não é mostrado. Excepto os casos em que o fora-de-campo seja revelado pelo encadeamento de outras imagens ou por um movimento de câmara. O movimento de câmara é, então, essencial na questão do fora-de-campo na medida em que este consegue desvendar o que está em fora-de-campo ao mesmo tempo em que remete o que estava em campo para o fora-de-campo.

O movimento de câmara, como um travelling, consegue, assim, construir um espaço cenográfico no fora-de-campo. Cria uma tensão entre os lados do quadro, entre as duas realidades que, se sucedem uma após outra. Entramos aqui também noutra questão do fora-de-campo: este não acontece apenas no domínio do espaço, mas também do tempo. Com o travelling constrói-se uma outra dimensão que é, por vezes, esquecida com o plano fixo: a criação de um tempo rítmico que consegue não só ultrapassar as barreiras do espaço físico, mas também do espaço temporal, podendo ‘saltar’ entre momentos distintos numa narrativa temporal, omitindo e revelando acontecimentos específicos. Isto acontece com a construção de elipses espacio-temporais.

O fora-de-campo n' "O Beijo"

O fora-de-campo é um conceito muito abrangente, com diferentes abordagens, teorias e utilizações em cinema. Um dos pontos mais interessantes na relação do campo com o fora-de-campo é o dispositivo. A imagem cinematográfica é tomada como real. A câmara é algo que regista o profílmico de uma maneira objectiva. É esta a ideia que todos, mesmo as pessoas ligadas ao cinema continuam a ter, porque as imagens têm o poder de nos absorver, nos levar para um mundo que, inconscientemente, tomamos como real. Por isso mesmo, quando a questão do fora-de-campo é levantada num filme de ficção, a nossa mente constrói toda a esfera que poderá estar a envolver uma personagem. Um exemplo muito simples: uma personagem está no meio de uma floresta misteriosa e ouve-se o uivar de um lobo. De imediato, a nossa mente cria o espaço fora-de-campo envolvente á personagem na ânsia de, tal como o ela, encontrar a proveniência do som. Este é uma das utilizações mais frequentes e mais eficazes do fora-de-campo e é algo tão comum que normalmente os espectadores não se apercebem da utilização do mesmo.

Mas, a imagem que nós criamos mentalmente da floresta deixa de lado um elemento crucial: a equipa de rodagem. É muito provável que o fora-de-campo "real" seja uma equipa de rodagem enorme dentro de um estúdio a com dezenas de projectores a rodear o personagem em vez das belas e frondosas árvores da floresta. Isto acontece porque o dispositivo cinematográfico não é suposto parecer, fazer-se notar, evidenciar a sua presença. A presença de uma perche, por exemplo, numa cena é tido como um erro. Não é suposto (normalmente) um actor directamente olhar para a câmara para esta não ser identificada, para não evidenciar ao espectador que o que está a ver é fabricado.

O FORA-DE-CAMPO NO DISPOSITIVO CINEMATOGRAFICO

O dispositivo cinematográfico é o tema principal de “O Beijo”. O objectivo foi explorar esse lado quase desconhecido do fora-de-campo, de mostrar ao espectador uma pequena amostra de como se faz um filme e, ao mesmo tempo, “jogar” com a percepção do espectador.

O filme está construído numa estrutura em *“mise en abîme”*. Este conceito tem dois significados que estão presentes neste filme: o cinema dentro do cinema e o encadeamento de uma narrativa dentro de outra. O filme está construído de forma a que o espectador não tenha a certeza de que filme a imagem e o som provem. O espectador tem, assim, um lugar privilegiado: compete-lhe construir uma lógica, uma construção racional do que esta a ver e, ao mesmo tempo, deixar-se levar na “viagem”.

A FIGURA DO ESPECTADOR E O PONTO-DE-VISTA

O espectador é a figura principal do filme. O fora-de-campo tem, só por si, uma ligação intelectual com o espectador, na medida em que este só é importante para quem vê o filme. Existem variados ‘tipos’ de espectador, mas n’ “O Beijo” o espectador é representado de duas maneiras: o “espectador-representado”, na medida em que o espectador está figurado na imagem, na sala de cinema; e existe principalmente o espectador “interior”, que é convidado a entrar no filme, a percorrer o filme através, por exemplo n’ “O Beijo”, do travelling, que lhe proporciona um lugar especial na viagem. Ao falar de travelling e espectador é necessário falar de ponto-de-vista/localização: o espectador não pode exactamente escolher o que vê, não é onisciente. O seu olho, a sua visão do filme vem através da objectiva da câmara. O espectador não pode correr livremente pelo filme, mas é levado por uma perspectiva, a da câmara. Por isso mesmo, no final do filme, o cinema não olha apenas para si próprio como o espectador também o faz, existindo um jogo de múltiplos sentidos.

O TRAVELLING E RACCORD

O termo viagem remete para a forma o filme está a ser contado: para além da estrutura em *“mise en abîme”* o filme pretende levar o espectador através do cinema num plano sequência, que, como referido anteriormente, ajuda a desvendar o fora-de-campo e cria uma organização rítmica que, com a ajuda da constante repetição da cena do beijo, atravessa o tempo e o espaço. A necessidade do raccord quase imperceptível dá ao filme uma continuidade lógica e progressiva. Além disso, é a utilização dos raccord e do travelling que tornam o filme numa viagem contínua.

SOM

O som está concebido de forma peculiar. O filme não tem diálogos perceptíveis, é dada primazia à imagem. No entanto, este tem um papel importante - mantém o espectador consciente do dispositivo, na medida em que, se na imagens vemos os vários processos que contribuem para a realização de um filme, no som estamos sempre a ouvir ruído 'branco' que nos remete para a gravação e os sons do *charriot*, das *dollys*, dos passos do câmara-man que mantém o espectador ciente que existe ainda mais uma equipa de rodagem, que existe naquele momento exactamente o mesmo que estamos a tentar mostrar - existe uma câmara que o guia.

Existem apenas dois momentos musicais que têm um sentido duplo: um jogo entre o som diagético e não-diagético e uma pequena amostra de como o processo criativo vai mudando ao longo do tempo em que o filme é trabalhado, na mesma mediada em que se percebe a importância da escolha da musica para corresponder ao significado emocional de uma cena.

A desconstrução da viagem cena a cena

CENA #1 - PLATEU

Na primeira cena é dado o mote do filme. Duas personagens vestidas à anos 50 olham uma para a outra romanticamente e beijam-se enquanto a câmara se afasta. A primeira diferença que se nota nesta cena é o som. Importantíssimo factor do fora-de-campo, o silêncio, o ruído branco e estalidos remetem-nos para o fora-de-campo, substituindo a esperada música romântica. Ao afastar-se, a câmara revela um objecto estranho: tal como uma perche, a presença de um projector na imagem é imediatamente reconhecido como um erro. No entanto, é este objecto que vai iniciar a descoberta de um *plateau*. O beijo apaixonado desfaz-se. A equipa movimenta-se pelo *plateau*, mas não é proferida nenhuma palavra. O silêncio impera sobre os sons dos equipamentos e das pessoas. A câmara continua a revelar o *plateau*. A realizadora que fala com os actores volta a mesa de realização. Nesta está um ecrã onde se vêem os actores a preparar-se para um novo take.

Este mesmo ecrã revela o fora de campo ao mostrar as faces dos actores enquanto no plano geral só se vislumbram os pés. A razão do silêncio é descoberta quando a realizadora diz “Acção!”. Este é mais um dos elementos do “*mise en abîme*”. É aqui que o jogo com o espectador começa: qual filme é que o espectador está a ver? O que está a ser filmado com os actores do *plateau*? O que revela o *plateau*? Ou existe mais uma dimensão e filme que se está a ver é o que está a ser filmado? Esta é uma questão que se coloca ao espectador ao longo de todo o filme.

Após a indicação da realizadora os actores re-encenam o beijo. A câmara faz um *zoom in* á imagem do ecrã, acabando num plano aproximado. Aí a imagem pára e rebobina, aparentando existir um erro de gravação.

Esta primeira cena tenta dar início à viagem no momento em que tudo acontece: a rodagem. Estabelece também o *leitmotiv*: o beijo apaixonado dos actores que serve também de *raccord* para a cena seguinte. É criado um jogo de *zoom out/zoom in/traveling*. Estes conceitos são parte da linguagem do filme. Servem para mostrar/escolher e dar relevância a uma imagem. O espectador está a ser “levado” pela câmara á descoberta. Existe a comparação do olho do espectador com a objectiva da câmara. É um jogo inter-subjectivo que dá ao espectador a sensação de que tu vê e que tudo sabe, mas, no entanto, o espectador é levado a ver e observar unicamente o que a câmara lhe mostra. Os acontecimentos são mostrados através de um ‘observador móvel, invisível’, mas o espectador é convidado a tirar as suas próprias conclusões.

CENA #2 - SALA DE MONTAGEM

A cena do beijo pára e faz *rewind* várias vezes. Parece um erro até a câmara fazer novamente *zoom out* e revelar uma sala de montagem, onde a realizadora dá instruções ao montador. Novamente não é perceptível qual é o filme que está a ser montado. Isso acontece porque “todos” eles tem uma imagem em comum: o beijo. A realizadora sai da sala com um storyboard nas mãos. Mas porque é que a realizadora terá um storyboard na sala de montagem? E de que filme será? Esta passa em frente à câmara e leva o espectador a um novo espaço e tempo.

CENA #3 - CORREDOR

A realizadora atravessa um corredor escuro. Continua com um storyboard nas mãos. A câmara segue-a de perto. Ao percorrer o corredor ouve-se o som da *dolly* atrás da realizadora. Este som revela o dispositivo. Esta cena é a única que não usa o recurso do beijo, mas no fundo do corredor está um projector que ajuda a sublinhar o facto de ainda se está a filmar. O *travelling* sugere a viagem pelo cinema em que a realizadora serve de cicerone ao espectador que segue os seus passos de perto. Ao abrir a porta ao fundo do corredor a realizadora revela ao espectador mais uma das etapas para a produção de um filme.

CENA #4 - ESTÚDIO DE SOM

A câmara entra num estúdio de som onde estão a ser gravados efeitos sonoros. Esses efeitos não são imediatamente perceptíveis, o que provoca outra questão: será que já se ouviu os sons que estão a ser gravados? e para que filme esses mesmos sons estarão a ser produzidos? O *traveling* revela um ecrã ao fundo da sala. Pela primeira vez ouve-se música. Mas será esta música diagética ou extra-diagética? Ao continuar até ao fundo da sala, a câmara faz um movimento no sentido inverso ao que percorreu, revelando a fonte da música: um músico a tocar. Mais uma vez se questiona a que filme esta música remete? A música termina com a câmara a sair da sala. Porta fecha-se, deixando para trás a música e outro capítulo da produção de um filme.

CENA #5 - SALA DE PRODUÇÃO

Mais uma porta se abre e revela o outro lado do cinema: o dos executivos, do dinheiro, da fama. A câmara passa ao lado da mesa, não dando importância à reunião e foca-se no póster do filme. O póster representa o final do processo criativo e leva ao mundo do do negócio do cinema, do lado mais comercial.

CENA # 6 - JARDIM

Do póster passamos para a capa de uma revista de cinema. O filme sai, já não é de ninguém para além do espectador que o consome, que o vê, que o julga. A rapariga da revista levanta-se e anda pelo jardim. A câmara não segue a rapariga, mas sim a revista, não permitindo ao espectador receber uma reacção da rapariga ao que leu na revista. Essa fica fora-de-campo. A personagem da realizadora aparece novamente, quase que imperceptível. Se por um lado estejamos a ver uma revista com o nome do filme, ouve-se a certa altura a realizadora a dar indicações aos actores. O som do *charriot* continua presente. A rapariga da revista desaparece e vê-se um casal de namorados a beijar-se. Note-se que se começou a ouvir música. Este casal é um casal moderno e serve como um contraponto ao ‘filme’ do beijo dos anos 50. Estes beijam-se desinibidos ao som da música que nos leva para outra dimensão e outro tempo. Quando o casal de afasta revela que atrás deles está o póster do filme “O Beijo”.

CENA #7 - CENA FINAL

A música continua e a imagem inicial dos actores a beijarem-se recomeça. A música é diferente da que se ouviu no estúdio, respondendo, talvez, à questão feita. Se a música no estúdio era melancólica e incutia à imagem uma ideia de beijo de despedida, a mesma imagem muda completamente de significado apenas com a música. Esta cena remete a um beijo à muito esperado e, principalmente, é conclusão de um desejo. Aparece a palavra “FIM” para sublinhar esse ponto final, essa conclusão, para levar o espectador a pensar que o filme foi concluído. Os créditos começam a passar, mas o filme ainda não acabou.

CENA #8 - SALA DE CINEMA

Esta cena sublinha o conceito de “*mise en abîme*” mais uma vez. O filme acaba, mas estamos numa sala de cinema. O espectador perguntar-se-á novamente que filme estará a visionar. Note-se num pequeno pormenor: se na revista de cinema se consideraria “O Beijo” como “ a revelação do ano”, a sala esta praticamente vazia e as pessoas saem antes de acabar os créditos. A câmara começa a revelar mais um, se não o ponto mais importante do filme: a câmara revela a novamente a equipa de rodagem. Uma câmara aparece e o cinema olha para si próprio ao entrar dentro da câmara e o espectador coloca-se na posição de espectador/personagem.

O ecrã fica a negro. Ouve-se “corta!” e a viagem acabou.

Conclusão

Como sempre acontece, os filmes são uma entidade com vida própria e acabam por nunca resultar como esperado. No entanto, a ideia principal do filme está presente: a de interpelar constantemente o espectador, inseri-lo no filme, criar um jogo de percepções e, acima de tudo, fazer um filme sobre o dispositivo cinematográfico, um filme sobre o fora-de-campo e principalmente, sobre o cinema.

Bibliografia

- Aumont, Jacques et al, *Dicionário Teórico e Crítico do Cinema*, Edições Texto & Grafia , Lisboa, 2008
- Gardies, René (org), *Compreender o Cinema e as Imagens*, Edições Texto & Grafia , Lisboa, 2008
- Aumont, Jacques, *a Imagem*, Edições Texto & Grafia, Lisboa, 2005