

A Geografia Criativa do Cinema

O Papel da Montagem na Construção dos Espaços Fílmicos

Creative Geography of Film

The Role of Editing in the Construction of Filmic Spaces

André Lima de Alvarengaⁱ
Universidade Federal do Rio de Janeiro
Rio de Janeiro, Brasil

Resumo: Este artigo discute a construção espacial do cinema a partir da consideração das funções e estratégias de manipulação desenvolvidas pela montagem. O foco da análise aqui desenvolvida é direcionado à conexão entre os sucessivos planos de imagem em movimento. Sob essa perspectiva é apresentada uma breve análise da montagem de uma sequência extraída do filme *Bullit*, de Peter Yates (1968).

Palavras-chave: cinema, montagem, corte espacial, geografia criativa e cenário.

Abstract: The present work approaches the construction of space in film from the perspective of manipulative functions and strategies developed for editing. The focus of this analysis is the connection between the successive takes of moving images that compose the plot. Following this approach, a brief analysis of a sequence of montage extracted from Peter Yates's *Bullit* (1968) is presented.

Keywords: cinema, editing, spatial cut, creative geography and scenario.

Introdução

Passaram-se pouco mais de 25 anos desde que, na Geografia, os primeiros artigos dedicados ao estudo do cinema foram publicados. De lá para cá, esse campo de análise vem despertando o interesse de um número crescente de geógrafos. Contudo, a primeira tendência dessa disciplina foi preocupar-se mais com uma política discursiva da representação espacial, compreendendo que, mediante os meios de comunicação, entretenimento e arte, os autores não só revelam seu posicionamento social como disseminam suas maneiras de ver o mundo. Pouco se considerou, portanto, os aspectos próprios do universo artístico da sétima arte.

Cresswell e Dixon (2002) consideram que, diferentemente da análise de uma paisagem, os filmes envolvem a observação de um mundo a partir de um olhar em movimento. Doel (2007), por outro lado, aponta que uma compreensão completa do cinema não pode prescindir de uma compreensão sobre seu modo de produção. A compreensão da

ⁱ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Geografia, andreimalva@gmail.com.

montagem é apontada como fundamental para o entendimento da maneira como cada um de nós pensa espacialmente.

Este artigo dedica-se a analisar o papel desempenhado pela montagem na construção da geografia dos filmes. Mais especificamente, objetiva analisar o efeito da colagem de planos em sucessão na construção arquitetural, paisagística e topográfica dos cenários, bem como na constituição da cartografia imaginária dos filmes. Contudo, é importante ressaltar que, como é característico das artes, o cinema não possui um modo de produção único. Há sempre movimentos de vanguarda que desenvolvem novas formas de representação e expressão e, portanto, não podemos pretender criar uma teoria geral sobre o assunto. Abordaremos nessa pesquisa apenas os filmes que adotam a *montagem invisível*, ou seja, aqueles que adotam um realismo do movimento entre os planos, procurando ocultar ao máximo o trabalho de edição.

Assim como as histórias em quadrinhos, o cinema também se constitui em uma arte sequencial. No entanto, enquanto as primeiras se baseiam na sucessão de imagens estáticas, o segundo é formado pelo encadeamento de imagens em movimento. Desde *Life of an American Fireman*, de Edwin S. Porter (1903), o cinema utiliza o recurso do corte e colagem de fragmentos de filmagem para a produção de uma narrativa espacial. Porter ousou não intercalar imagens com letreiros, como se fazia no início do cinema mudo, preferindo unir as imagens umas nas outras de forma a reconstituir a cena como um único e real evento. O fluxo das imagens em sucessão cria a sensação de contiguidade espaço-temporal. A partir da conexão entre os fragmentos de espaço-duração visualizados em cada plano, os espectadores constroem cognitivamente a ideia de unidade espacial.

Nesse sentido, já na década de 1920, com base na análise de filmes e a partir de experiências próprias, os cineastas soviéticos Pudovkin e Kuleshov teorizaram sobre a potencialidade geográfica do cinema. Eles compreenderam que o cinema cria novos espaços, puramente imagéticos, a partir da colagem de imagens de fragmentos de espaço capturados do mundo físico. Desde então, diversos outros autores abordaram o processo de construção espacial pela montagem, contudo, pouco se acrescentou às teorizações desses dois autores.

Em nossa análise dos filmes, tal como fez Costa (2008), observamos a construção da arquitetura e da topografia das cenas realizadas dentro dos planos. Contudo, não focamos nossa atenção exclusivamente no interior dos planos, mas ressaltamos aqui os efeitos oriundos de sua sucessão. Nesse sentido, a presente pesquisa se dedica a diferenciar os diversos tipos de cortes espaciais, procurando enfatizar suas principais funções na construção da espacialidade fílmica.

A metodologia utilizada para tal consistiu na análise de textos clássicos relativos à teoria da montagem cinematográfica e, adicionalmente, na análise de cinco filmes de autores que adotam estilos diferentes, mas que utilizam a montagem invisível: *America*, *America* (1963), de Elia Kazan, *A dama de Shangai* (1948), de Orson Welles, *Blow-Up* (1966), de Michelangelo Antonioni, *Vidas secas* (1963), de Nelson Pereira dos Santos, e *Bullit*, de Peter Yates (1968). Nessa análise, concentramos nossa atenção no significado espacial da passagem de um plano de imagem a outro, de onde pudemos destacar algumas funções e estratégias espaciais da montagem. Contudo, para o presente artigo, destacamos exclusivamente a análise da sequência de perseguição do filme *Bullit*. Essa cena realiza uma verdadeira reforma no desenho urbano de São Francisco para

valorizar a excitação e o entretenimento dos espectadores e garantiu a esse filme o Oscar de melhor montagem em 1968.

Essa análise servirá para os propósitos do presente trabalho como evidência factual de que a montagem dos planos permite construir espaços imaginários a partir da manipulação plástica das imagens captadas de espaços concretos. Pretendemos, assim, identificar o funcionamento de um dos mais importantes mecanismos responsáveis pelo desenvolvimento de uma geografia criativa nos filmes.

A Construção do Espaço no Cinema – da Filmagem à Montagem

Uma das características essenciais do cinema é sua impressão de realidade, a qual, segundo Metz (2004, p.16), desencadeia no espectador processos perceptivos e afetivos, além de um senso de “participação”, conferindo a essa representação uma espécie de credibilidade, “não total, mas mais forte do que em outras áreas”, pois atinge seus espectadores em tom de evidência. Essa impressão de realidade é forjada a partir da reprodução da visibilidade de um momento ótico, obtido a partir de um ponto de vista, em condições tais que nosso aparelho cognitivo/perceptivo confere realidade ao que vê.

A impressão de realidade que o filme nos dá não se deve de modo algum à forte presença do ator, mas sim ao frágil grau de existência destas criaturas fantasmagóricas que se movem na tela incapazes de resistir à nossa constante tentativa de investi-las de uma “realidade” que é a da ficção (noção de “diegese”), de uma realidade que provém de nós mesmos, das projeções e identificações misturadas à nossa percepção do filme. (ibidem, p.23)

De acordo com Metz, a impressão de realidade do cinema apoia-se em uma dupla ilusão: a de profundidade – de uma imagem que se reproduz em uma superfície bidimensional – e a de movimento – construída a partir da sucessão de fotogramas de imagens estáticas. O trabalho do cinema é captar imagens no espaço e reproduzir na sala de projeção um quadro, não de um instante, como na fotografia, mas de um momento ótico, um período de tempo, captado de uma dada posição, em um dado lugar – um espaço-duração (MARTIN, 2003).

Como na pintura renascentista e na fotografia, a perspectiva no cinema copia a visão do olho humano a partir de uma fonte de observação monocular. Nesse sentido, Aumont (2009a, p.150) destaca a noção de pirâmide visual, desenvolvida por Alberti, que compreendia a geometria e os limites da perspectiva da visão. Esse conceito representa o ângulo imaginário que “tem o olho por cume e o objeto olhado por base”. A pirâmide visual define, portanto, três dados fundamentais na constituição da imagem: um ponto de vista, um enquadramento e um determinado arranjo dos objetos observados. “Todo enquadramento estabelece uma relação entre um olho fictício – o do pintor, da câmara, da máquina fotográfica – e um conjunto organizado de objetos no cenário” (ibidem, p.154).

O afastamento da câmera relativamente ao objeto filmado permite a ampliação do fundo da pirâmide visual, captando-se uma área maior de espaço e diminuindo-se, portanto, a escala de observação. Podemos destacar, assim, a possibilidade de trabalhar com diferentes escalas de observação de objetos e eventos. O cinema utiliza uma classificação

que oferece nomenclaturas próprias para diferentes escalas de observação dos fenômenos. São elas: a) plano geral, que apresenta a cena dentro de um contexto espacial mais amplo; b) plano aberto, que apresenta os personagens de corpo inteiro dentro da cena; c) plano médio, que apresenta um personagem enquadrando-o do estômago para cima; d) plano americano, típico dos filmes de faroeste, que apresenta o personagem da cintura para cima (permite mostrar a arma do personagem); e) primeiro plano, fechado em um detalhe (normalmente o rosto de uma pessoa, mas pode também ser um objeto); e f) primeiríssimo plano, que apresenta um detalhe do rosto, ou objeto, em um plano muito aproximado, em que apenas parte de um rosto ou objeto é apresentada.

A concepção de *campo* também é de fundamental importância. O campo é o espaço contido no enquadramento fotográfico. Reconhecendo a imagem fotográfica como produto análogo ao obtido pela prática do olhar, o espectador adiciona ao campo um *fora de campo*, ou seja, uma continuidade espacial que extravasa os limites da tela. Em se tratando de imagens em movimento, podemos falar de dois tipos de fora de campo: o fora de campo *já visto*, ou seja, aquelas áreas do espaço que o plano contemplou em um instante do seu movimento, mas que em outro momento deixa de sê-lo, e o fora de campo, *não visto*, que em momento nenhum foi apresentado pelo plano e permanece desconhecido.

Uma vez que a câmera filmadora registra 24 fotogramas por segundo (no caso de uma câmera digital com sistema NTSC), apreende do movimento uma sucessão de instantes. Um rolo de filme pode conter virtualmente um momento passado (na frente da câmera) em movimento. Essa virtualidade do movimento se atualiza a cada vez que o filme é projetado. O momento luminoso capturado torna-se, então, atualizado como imagem-movimento (DELEUZE, 1985), que funda um novo espaço. Contudo a sucessão de instantes não cria movimento, é nosso aparelho perceptivo que constrói a imagem do movimento em nossas mentes.

É na manipulação dos instantes luminosos sucessivos registrados na película fílmica, na fita ou no cartão digital que se funda o trabalho da montagem: o cinema pode manipular movimentos por meio da justaposição de trechos de imagem, de modo que o segundo trecho pareça dar continuidade ao movimento do primeiro. “A montagem tende a estabelecer, entre os respectivos conteúdos de dois planos consecutivos, uma relação de contiguidade espacial puramente virtual” (MARTIN, 2003, p.198). Pode-se, portanto, filmar uma cena de diversas posições, e depois montá-la a partir da seleção dos fragmentos de filmagem. Essas diversas *tomadas* de filmagem constituem planos, que são selecionados, cortados e reorganizados, permitindo que uma *mise-en-scène* possa ser observada a partir de diferentes pontos de vista. Compõe-se, assim, um olhar verdadeiramente heterotópico. “*Primo*: fotofragmentos da natureza são gravados; *segundo*: esses fragmentos são combinados de vários modos. Temos, assim, o plano (ou quadro) e a montagem” (EISENSTEIN, 2002, p.15).

Deleuze destaca que a primeira tendência do cinema se baseia na percepção do evento a partir de encadeamentos sensório-motores. Essa tendência teria por base o *reconhecimento automático ou habitual*, definido por Bergson, que opera por prolongamento: “a percepção se prolonga em movimentos de costume, os movimentos prolongam a percepção para tirar dela efeitos úteis [...]. Basta ver o objeto para entrarem em funcionamento mecanismos motores que se constituíram e acumularam” (DELEUZE, 2007, p.59).

Podemos ver, desde Edwin Porter, a busca pela reconstituição do movimento a partir da montagem. O cineasta americano D. W. Griffith, autor de *The birth of a nation* (1915), *Intolerância* (1916) e *Lírios partidos* (1919), demonstrou que em uma cena, onde diversas

ações acontecem simultaneamente, o plano geral não era o único meio de apresentar as ações sincrônicas. A alternância entre planos gerais e planos de detalhe permitia dar mais expressividade aos acontecimentos individuais, sem, no entanto, fragmentar a cena, mantendo a ideia de que as imagens apresentadas nos diversos planos constituem um evento único situado em uma mesma localidade. Com esse ato de montagem, Griffith chama a atenção para a diversidade das ações sincrônicas, que podem ser destacadas em um mesmo evento. Essas partes diferenciadas são tomadas em relações binárias constituindo uma *montagem alternada*. Outros usos comuns da montagem alternada são as cenas de diálogos, nas quais vemos os rostos dos personagens que conversam suceder-se em primeiro plano. Também podemos citar as cenas de perseguição em que ora vemos o perseguidor, ora o perseguido. Os planos em sucessão em uma montagem alternada conduzem os processos cognitivos perceptivos de quem os assiste, de modo a construir uma impressão de continuidade, não apenas da ação apresentada, mas também do cenário em que a ação se desenvolve.

Os representantes da escola soviética dos anos 1920, principalmente Pudovkin e Kuleshov, puseram-se a experimentar e a teorizar sobre essa importante etapa do processo cinematográfico. Em uma das experiências mais famosas, os autores intercalaram planos de um garoto e uma mulher, tomados em planos diferentes: um anda da esquerda para a direita e o outro da direita para esquerda. Encontram-se, no terceiro plano, e apertam as mãos. O garoto aponta para algo fora de quadro. Em seguida, vemos a imagem de um grande edifício branco, com uma larga escadaria. Depois, os dois sobem as escadas. Os espectadores compreenderam a cena como uma ação clara e sem interrupção. Contudo, os pedaços foram tomados em locais diferentes: o jovem próximo do mercado GUM, em Moscou; a mulher perto do monumento a Gogol, em São Petersburgo; o aperto de mão perto do Teatro Bolshoi, em Moscou; o edifício branco foi extraído de um filme americano, sendo, na realidade, a Casa Branca, em Washington, e a escada que sobem é da Catedral de São Salvador. “Que surgiu como resultado? Embora a filmagem fosse feita em locais vários, o espectador percebeu a cena como um todo” (PUDOVKIN, [s. d.], p.54). A montagem podia criar um novo espaço!

Kulechov e Pudovkin compreenderam a capacidade da montagem de deformar os eventos e cenários, dando a eles um sentido completamente novo. A justaposição de dois planos produz sentidos novos, passando a exercer funções narrativas e espaciais diferentes de quando os tomamos em separado. É por isso que eles apontam o celuloide onde os fotogramas são gravados (a película) como o verdadeiro objeto de trabalho da montagem. Eles compreendem que uma vez que um evento foi gravado na película, ele deixa de ser um evento no espaço para se tornar uma representação gráfica, plástica, passível de ser manipulada. “O diretor cinematográfico [...] não adapta a realidade, mas a utiliza para a criação de uma nova realidade” (ibidem, p.55). Concluíram, portanto, que a montagem possui a capacidade de criar situações e localizações que só têm existência dentro da diegese fílmica. A montagem possibilitava a constituição de uma geografia criativa.

O cinema soviético dos anos 1920 adotou uma montagem dialética, desenvolvendo uma narrativa a partir da oposição entre os planos de imagem em movimento. No entanto, Reiz e Millar explicam que, com o desenvolvimento da captação sonora e a possibilidade de filmar diálogos, a montagem perdeu sua liberdade original, tornando-se subordinada à representação centrada no realismo da imagem.

Cortes bruscos e perceptíveis tendem a desviar a atenção do espectador para a técnica e, portanto, a destruir a sua ilusão de estar assistindo a uma ação contínua. De fato, uma das principais preocupações do montador moderno é a construção de uma continuidade fluente. (REIZ e MILLAR, 1978. p.40)

É no sentido dessa fluidez que Bazin (1967) compreende a montagem invisível. Ele considera esta a maior herança do cinema americano do pré-guerra. A sucessão de planos deveria ser tão precisa e bem feita a ponto de o espectador não perceber o corte. Bazin defende um tipo de realismo no cinema que expresse uma verdade de acontecimentos no espaço.

É o cinema da montagem invisível, defendido por Bazin, que vamos analisar aqui. Devemos conhecer, portanto, algumas regras de montagem, voltadas para a construção da montagem invisível, prestando especial atenção à maneira como o espaço fílmico é construído.

A Semiótica da Montagem Espacial

A semiótica, desenvolvida por Charles Sanders Peirce, constitui-se em uma classificação lógica capaz de dar conta da maneira como nosso aparelho cognitivo decodifica as informações que recebemos por meio de signos. Peirce desenvolveu uma tríade sógnica, cujos elementos cumprem funções lógicas diferentes: um signo se refere a um objeto, por meio de um interpretante. O signo peirceano não tem um sentido fechado, podendo levar a diversas interpretações. Isso é fundamental para compreender o mecanismo da montagem: os planos são signos compostos de outros signos, suas imagens trazem ambiguidades que a montagem tende a eliminar. Um plano contextualiza o outro e, assim, limita as possibilidades de interpretação.

Peirce (2005) compreende a existência de três tipos de signos: ícones, índices e símbolos. Os ícones são imagens, ou seja, representam o objeto por meio de uma relação analógica. Os índices são signos que não apresentam um objeto diretamente, mas direcionam a atenção para outros signos. Os símbolos são construções complexas que completam uma interpretação, como conceitos. Essas três categorias constituem construções lógicas fundamentais para a análise espacial dos cortes.

Podemos classificar, no cinema da montagem invisível, quatro funções principais de cortes espaciais: cortes que indicam a localização de uma cena; cortes que indicam ações contínuas fluindo naturalmente entre os planos; cortes que sintetizam o deslocamento, sem deixar de dar continuidade a uma ação; e cortes que indicam uma ruptura espaço temporal, passando de uma cena à outra, distante no espaço e/ou no tempo.

Os cortes de localização normalmente são aqueles que abrem uma sequência fílmica. São formados por planos que apresentam uma localidade, seja a partir da exibição de uma fachada, seja pela apresentação de planos que sintetizam a vida cotidiana local, ou mesmo por imagens tomadas do alto de um prédio ou de um helicóptero. Desses planos, corta-se para uma cena de diálogo e/ou ação, que pode ocorrer nos espaços públicos ou em cenários interiores. A passagem desses planos para a cena localiza a ação que será apresentada. Se de uma vista aérea de uma cidade sobressaem marcos da paisagem, permitindo identificá-la, cortamos para a fachada de uma casa, indicamos que essa casa está situada nessa cidade. Se de uma fachada de um prédio passamos para uma sala de jantar, indicamos que essa sala está localizada em um dos apartamentos desse prédio.

Os planos de localização operam por meio de ícones e símbolos. Os elementos icônicos permitem a apresentação dos aspectos visuais que compõem a geografia diegética. Eles permitem a compreensão de aspectos gerais referentes às localizações apresentadas por meio da associação com imagens análogas. A partir da associação icônica, por exemplo, um cenário já apresentado no início de um filme pode ser apresentado novamente, dispensando planos de localização. Reconhecemos o cenário e o associamos com a localização que registramos anteriormente. Contudo, algumas imagens trazem elementos simbólicos. Podemos destacar as formas simbólicas que compõem a paisagem de uma cidade. Estas têm a importante função de relacionar o universo ficcional às geografias conhecidas pelo espectador. Esse tipo de recurso constitui uma estratégia fundamental da expressão fílmica e tem a função de dar mais realismo à cena apresentada. Paralelamente, esse método permite ao filme incorporar, intertextualmente, certos valores associados a esses espaços para a construção de seu próprio cenário. Outros elementos simbólicos são, por exemplo, aqueles que indicam o caráter socioeconômico de um bairro, trazendo uma indicação do perfil da localização, bem como dos personagens a ela associados. Podemos citar como exemplo uma cena em que, de um plano geral de uma paisagem de caatinga, corta-se para o plano de um mandacaru; depois, para o plano de uma ossada de boi, e daí para uma família de retirantes que imigra. Os três primeiros planos não só localizam a cena em uma geografia ficcional, como os elementos simbólicos comunicam o perfil dos personagens que conhecemos no último plano. A paisagem tem, nesse caso, a função de indicar o *ethos* dos personagens apresentados, conforme nos apontam Barbosa e Corrêa (2001).

Os cortes também podem ter a função de apresentar uma ação contínua a partir da montagem de imagens captadas de diversos pontos de vista, compondo uma heterotopia do olhar. O nome dado a esse método específico de ligação fluida entre os planos é *raccord*. Entre os tipos mais comuns de *raccord*, Aumont (2009b) destaca: a) *raccord* sobre um olhar, que aproveita o movimento dos olhos de um personagem em primeiro plano para cortar para pessoas, objetos, lugares ou paisagens, indicando que a segunda imagem compõe a própria visão do personagem que moveu os olhos; b) *raccord* de detalhe, como, por exemplo, uma pessoa se dirige a uma porta e põe a mão na maçaneta; pode-se aqui cortar para o detalhe da mão girando a maçaneta; c) *raccord* de direção: uma pessoa que se move da esquerda para direita até sair de quadro pode continuar seu movimento no próximo plano, surgindo no lado esquerdo da tela e continuando o movimento na mesma direção; e d) *raccord* de movimento: uma pessoa que realiza um movimento em um plano pode continuar o mesmo movimento no plano seguinte, visto de outro ângulo.

Podemos destacar aqui dois tipos principais de cortes de fluxo contínuo: aqueles que apresentam uma ação fixa em um mesmo cenário e aqueles que apresentam uma ação em movimento, deslocando-se em um ou mais cenários.

Em uma cena de diálogo, por exemplo, situada em um ambiente fechado, podemos observar o desenvolvimento das falas e do movimento dos personagens por meio de diversos planos, cada um de um ponto de vista diferente. Buscando definir certas regras, Karel Reisz e Gavin Millar compreendem, por exemplo, que em cada nova sequência deve-se indicar a relação topográfica entre os atores e o cenário em que se encontram, usando-se para tal um plano geral. Mas isso não é obrigatório. Compreendem, também, que quando um novo personagem surge em um ambiente, é fundamental mostrar sua

chegada e situá-lo em relação aos demais personagens da cena. De outro modo, esse novo personagem pareceria ter surgido do nada.

Os planos podem ser compostos por imagens captadas pela câmera parada ou em movimento; contudo, salvo nos planos gerais, o cenário apresenta-se de forma fragmentada. São os espectadores que, a partir da sucessão dos planos, montam o cenário, compreendendo a espacialidade da cena apresentada. Os diferentes cortes em uma mesma cena têm como funções: costurar um cenário a partir dos fragmentos; localizar os personagens, uns em relação aos outros e todos face ao cenário; indicar a posição de um objeto no cenário e em relação aos personagens; simular a continuidade do movimento.

Diversas estratégias podem ser destacadas no sentido de induzir a costura dos fragmentos de um cenário na mente dos espectadores. Muitas vezes, o fora de campo é chamado a participar de uma cena por meio dos índices presentes dentro do campo, como um dedo que aponta ou um olhar para fora do quadro. O plano seguinte será interpretado como sendo aquilo que está sendo indicado pelo dedo ou olhar. Os índices funcionam, portanto, como conectivos, capazes de unir dois planos. O jogo de olhares é um dos meios mais comuns de conexão entre dois planos e corresponde a uma das formas mais eficazes de fazer com que os espectadores costurem os diversos elementos na cena, auferindo daí suas respectivas posições.

O som constitui outro elemento importante de conexão entre os planos de imagens. Algumas vezes, os sons encontram equivalentes nas imagens e se acomodam, cognitivamente, no campo visual. Quando não encontramos na tela uma imagem análoga, os sons chamam a atenção para o fora de campo, funcionando como índices. Desse modo, o som cumpre um papel muito importante: ampliar a cena fílmica para além da imagem que se vê na tela.

Contudo, tão importantes quanto os índices nesse trabalho de costura dos planos são as continuidades icônicas e sonoras. Quando vemos três personagens utilizando certas roupas, em um ambiente com certos atributos visuais, e no plano seguinte vemos um dos personagens com o mesmo figurino situado em um cenário que repete certos elementos já apresentados, facilmente interpretamos os dois planos como situados em uma mesma localidade, dando fluência a uma mesma ação. A continuidade de falas, ruídos e som ambiente reforça a ideia de continuidade espaço-temporal entre os planos.

Também podemos observar a fluidez do movimento de personagens que se deslocam no espaço, passando, muitas vezes, de um cenário a outro. A continuidade do movimento é uma construção muito delicada no cinema e requer um respeito rígido às regras de conexão. *Raccords* de movimento, de direção ou de olhar são os mecanismos utilizados e realizados com muita precisão. Se em uma cena de ação, por exemplo, vemos um personagem correr da esquerda para a direita, não poderíamos ver, no plano seguinte, o mesmo personagem correr no sentido contrário sem que a mudança de direção tenha sido indicada no plano anterior.

O deslocamento dos personagens em cenários interiores permite aos espectadores conhecer, por meio da colagem dos planos, a arquitetura ficcional do cenário. No caso dos cenários exteriores, os espectadores podem conhecer um trajeto, compreendendo a topografia ficcional, ou uma parte do desenho urbano (no caso de uma cidade). Esses trajetos podem ou não conectar dois cenários. Podem, portanto, indicar, ao longo do caminho, a mudança de perfil socioeconômico entre dois cenários. Mas, principalmente, podem compor uma cartografia mental exclusiva do espaço fílmico.

Kevin Lynch (2006) distingue cinco elementos que participam na construção de nossa imagem mental do desenho da cidade: vias, limites, bairros, pontos nodais e marcos da paisagem. O cinema decompõe a imagem da cidade em fragmentos, que apresentam esses elementos da forma urbana, para depois recompor uma nova cidade, ao seu modo, seja mimetizando a referente, seja deformando-a.

Contudo, em alguns casos, um corte pode ter a função de sintetizar um deslocamento na mesma cena. Como exemplo os autores citam o caso de um ator que vem em plano aberto buscar uma caixa de fósforos que está a dez passos: depois de dois passos, pode-se cortar para o rosto do ator, o qual fica muito pouco tempo na tela e, em seguida, mostrar o ator pegando os fósforos. Isso também pode ser feito em relação a outros deslocamentos: a passagem de um ambiente interior para outro exterior e vice-versa, como no caso de um personagem que sai de um carro, em direção à portaria de um prédio e, no plano seguinte, entra pela porta de um apartamento no último andar desse edifício; ou como no caso do transcurso de uma viagem de carro pela cidade, onde, em poucos segundos, passamos por três ou quatro quadras e atravessamos diversos bairros da cidade. Essa síntese do movimento no espaço não atrapalha o desenvolvimento da cena, pois o espectador completa esse desenvolvimento a partir de encadeamentos sensório-motores.

Kirsch, em um artigo sobre o filme *Pulp fiction*, observa que a multiplicidade de cenários existentes em um filme, sem a referência a um encadeamento contíguo, compõe uma *hipergeografia*. Esse neologismo tem origem na palavra hiperespaço, oriunda da geometria, e designa um espaço com quatro ou mais dimensões. O termo ganhou popularidade com os filmes de ficção científica, sendo utilizado para indicar a possibilidade de se deslocar por distâncias interestelares em uma fração de segundo, mas também pela difusão da rede de computadores, onde, através de *hiperlinks*, podemos nos deslocar por localizações diferentes do ciberespaço. A utilização do termo hipergeografia para o cinema indica que os cenários fílmicos, apesar de muitas vezes serem apresentados como componentes de um espaço diegético maior, como uma mesma cidade, são, na prática, completamente destacados. Com o recurso da montagem, a passagem de um cenário a outro pode ser feita em uma fração de segundo.

No caso dos cortes que representam uma ruptura no espaço e/ou no tempo, somos deslocados de um cenário a outro, ou de uma situação a outra, por meio da sucessão de dois planos, geralmente separados por um momento em que a tela fica preta, na qual o primeiro plano se desmancha, perdendo brilho até desaparecer (*fade-out*) e da qual o segundo plano se origina, ganhado brilho até se tornar opaca (*fade-in*).

Vejamos agora como o filme *Bullit* utilizou diferentes funções e estratégias de montagem, apropriando-se de fragmentos visuais de espaços urbanos para construir uma geografia completamente nova.

***Bullit*: Reformando São Francisco para Entreter a Visão**

Frank Bullit (Steve McQueen), tenente da polícia de São Francisco, é encarregado, pelo senador Walter Chalmers, de proteger Johnny Ross, irmão do nº 1 da máfia de Chicago. Ross era a peça chave que Chalmers teria chamado para testemunhar em uma investigação realizada no senado. Contudo, dois homens armados entram no quarto onde ele é abrigado e o ferem gravemente. Chalmers ameaça incriminar Bullit por negligência. No entanto,

atento aos indícios encontrados na cena do crime, este desconfia haver algo não explicado nessa história e dá início a uma investigação. Compõe-se, assim, o enredo que impulsionará a ação do filme. Doze locações formam a hipergeografia de cenários do filme. Estes são unidos por planos de deslocamento, em cortes de síntese.

A cena que destacamos para análise se refere ao momento em que Bullit, seguindo as pistas deixadas pelo sócia de Ross, percebe que está sendo perseguido. Ele despista os seguidores e inverte a situação: passa a persegui-los. Essa cena dura dez minutos. Para a realização das filmagens, que foram feitas em cinco dias, Peter Yates negociou com a prefeitura de São Francisco o fechamento de alguns trechos de ruas, em diferentes partes da cidade. A montagem da cena anteriormente descrita une, portanto, partes diferentes de São Francisco, filmadas em dias diferentes, em uma mesma ação. Compromissado com o realismo, o diretor utilizou um número expressivo de câmeras nessa cena de perseguição.

Se assistirmos à cena como espectadores leigos, despreocupados com a montagem e imersos no fluxo da narrativa, não percebemos que os atributos do cenário externo nem sempre dão continuidade uns aos outros. Mas, assistindo a cena plano a plano, e atentando para sua costura espacial, vemos que os planos foram colados uns aos outros de forma despreocupada em reconstituir a geografia de São Francisco. A montagem da cena preocupou-se exclusivamente com a perfeição da continuidade de movimento entre os cortes e com o fluxo emocional que sua audiência poderia acarretar. Assim, uma geografia nova foi constituída.

Podemos distinguir quatro tipos principais de pontos de vista que compõem a cena: planos fixos no cenário, que acompanham a movimentação dos veículos; planos subjetivos dentro dos carros, que apresentam a visão dos motoristas; planos produzidos a partir de dentro de um veículo em movimento; e planos de rosto dos motoristas. Os três primeiros apresentam, com clareza, fragmentos de um percurso, pois neles podemos ver a direção e o sentido do movimento dos automóveis. Já nos planos de rosto, não podemos distinguir o trajeto, a não ser por meio de índices, como a direção do olhar e a movimentação do volante com as mãos. Os planos de rosto são os mais ambíguos na construção do trajeto percorrido. Servem, portanto como planos de conexão (Figuras 1 e 2). Ou seja, permitem desviar a atenção do espectador e escamotear com facilidade a transferência de um cenário a outro.



Figura1 – Plano de conexão.



Figura 2 – Plano de conexão.

Contudo, duas outras estratégias de colagem entre cenários utilizadas nessa cena dispensam o apelo aos planos de conexão. A primeira consiste na passagem da visão subjetiva de perseguidor para perseguidos e vice-versa. Somos transferidos de um automóvel a outro, mantendo rigidamente a mesma direção entre ambos. A segunda estratégia consiste na passagem de uma tomada local à outra. Nesse caso espera-se o veículo observado sumir da vista, o que acontece quando dobra uma esquina ou desce uma ladeira (Figuras 3 e 4), e corta-se para outro plano do veículo entrando em quadro, respectivamente acabando de dobrar a esquina ou descendo uma ladeira. Os principais elementos de ligação foram, portanto, os *raccords* de olhar, direção e movimento.



Figura 3 – Veículo sobe ladeira e sai de quadro.



Figura 4 – Veículo continua movimento anterior.

Em um certo trecho, a observação atenta da montagem revela que certos movimentos se repetem entre diversos planos. Esse trecho é o mais famoso do filme, pois é a parte onde a perseguição explora melhor a topografia da cidade, com vistas a aumentar o nível de excitação dos espectadores. A cidade de São Francisco contém uma série de pequenos morros em sua parte nordeste, próxima a Chinatown, que são completamente urbanizados. O elemento de destaque nessa morfologia urbana é o traçado retilíneo de suas ruas e o formato de tabuleiro de xadrez de seus quarteirões. Esse modelo de urbanismo foi responsável pela criação de uma série de ladeiras que são niveladas com suas transversais a cada cruzamento, formando verdadeiras *cascatas*. Nessas ruas deve-se dirigir com muito cuidado, pois o traçado urbano faz os automóveis em alta velocidade saltarem. É esse efeito sinestésico que o filme busca explorar. Os carros em perseguição literalmente saem do chão, causando um enorme barulho na queda. Contudo, como essa é uma parte muito movimentada da cidade, o diretor conseguiu autorização para rodar a cena apenas uma vez. A solução foi encontrada no próprio momento da filmagem já se pensando na etapa da edição: foi utilizado o maior número de câmeras simultâneas de todo o filme. Cada câmera foi posicionada em pontos bem diferentes da mesma rua (onde os carros saltam). Na montagem, essas imagens foram alternadas com planos de conexão, com passagens entre câmeras subjetivas e aproveitando o trajeto que os veículos fizeram por diversas outras ruas.

Dessa forma, em quatro momentos diferentes assistimos aos carros saltando ladeira abaixo nessa rua como se se tratassem de lugares e momentos completamente distintos. Mas, prestando bastante atenção, percebemos que alguns elementos móveis do cenário, como um fusca verde (Figuras 5, 6 e 7) são recorrentes nessas imagens, e que seu posicionamento em relação aos veículos em perseguição se repete nos quatro momentos, revelando o método de manipulação. O efeito gerado foi a criação de uma nova geografia de São Francisco, apropriando os aspectos da topografia dessa cidade mais eficazes para produzir emoção a uma cena de perseguição. A sensação que se tem é que a cidade foi transformada em uma grande montanha russa, onde as cenas de perseguição se apresentam.



Figura 5 – Visão do matador.



Figura 6 – Visão de Bullit.



Figura 7 – Visão externa.

Uma vez que centramos nosso olhar no evento, a cenografia urbana de fundo deixa de chamar a atenção. Conforme já mencionamos, as formas simbólicas da paisagem urbana apresentadas nos filmes exercem a função de conectar o cenário fílmico com os cenários urbanos concretos. Para evitar chamar a atenção para o trabalho de montagem, *Bullit* não utiliza, nessa cena, imagens de marcos pontuais da paisagem de São Francisco. A ligação icônica do cenário desse filme com a metrópole americana se deve mais à topografia das ruas e ao traçado arquitetônico do casario, de onde se pode apreender uma localização geral, como um bairro ou uma região da cidade. A referência às formas simbólicas conhecidas da cidade chamaria a atenção para o trabalho de montagem, comprometendo a invisibilidade da edição. A ausência de marcos pontuais na paisagem urbana facilita, portanto, a reestruturação fílmica da morfologia da cidade, pois não cria associações constantes com a topografia de São Francisco.

A montagem de *Bullit* cria, portanto, uma nova cidade. A São Francisco do filme não é igual à sua referente, situada na Califórnia. *Bullit* extraiu dessa cidade alguns cenários, alguns fragmentos de paisagem, bem como imagens de trechos de sua topografia urbana. Depois, manipulou plasticamente esses elementos de acordo com seus próprios interesses e produziu um espaço eficaz para o entretenimento e a emoção. Os espectadores, ao assistirem essa cena de perseguição, têm a sensação de vivê-la em seu movimento, de saltarem ladeira abaixo, junto com Steve McQueen.

Considerações Finais

O cinema manipula o espaço de diversas maneiras. Compreendendo a capacidade de manipulação e de reconstrução espacial da montagem, percebemos que o espaço, nos filmes, é construído por uma trama de imagens que se tece no tempo. No presente trabalho abordamos a forma como o cinema manipula os fragmentos de cenário apresentados para compor espaços e movimentos.

A heterotopia visual do cinema, do mesmo modo que é capaz de montar um cenário onde transcorre uma ação, pode, também, conectar cenários diferentes. A montagem permite que nos transportemos pela hipergeografia fílmica, costurando cenários em uma mesma trama. Com o desenrolar do filme, são constituídas não só a arquitetura e a topografia, mas também uma cartografia mental das cenas. A montagem dos espaços se dá no transcurso do tempo.

O cinema de ficção é uma forma de arte e de entretenimento. Não podemos cobrar dos filmes qualquer tipo de semelhança com a realidade, seja social ou espacial. Não é porque um filme situa suas ações em uma cidade conhecida, existente e palpável que seu cenário terá de ser rigidamente igual ao da cidade referida. O cinema manipula a montagem dos cenários, da paisagem e da topografia urbanos de acordo com seus próprios interesses, e, dessa forma, cria novas arquiteturas, novos traçados urbanos, novos cenários, novas geografias. A montagem é apenas uma das estratégias dessa manipulação, mas talvez a mais importante. As cidades apresentadas nos filmes não podem ser vistas exceto como simulacros de cidades reais.

A Geografia deve, portanto, atentar para as potencialidades criativas da espacialidade dos filmes, compreendendo também seus métodos e estratégias de construção espacial.

Neste trabalho destaquei os aspectos locacionais, cenográficos e os indicadores de movimento gerados pelo trabalho de corte e colagem de planos nos filmes que utilizam a montagem invisível. Contudo, tanto as funções aqui destacadas podem ser utilizadas para analisar filmes que deformam o espaço dentro de seu próprio universo diegético, quanto uma série de outras funções menos diretas – ligadas a efeitos mais dramáticos e expressivos na composição da narrativa, também oriundos da montagem espacial – compõe outros importantes campos de estudos para trabalhos futuros.

Referências Bibliográficas

AUMONT, J. *A imagem*. Campinas: Papirus, 2009a.

_____. *A estética do filme*. Campinas: Papirus, 2009b.

BARBOSA, J; CORRÊA, A. A paisagem e o trágico em o Amuleto de Ogum. CORREA, R.; ROSENDAHL, Z. *Paisagem, imaginário e espaço*. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2001, p.71-102.

BAZIN, A. *What is cinema? Volume 1*. Berkeley: University of California Press, 1967.

COSTA, M. H. Cinema e arquitetura: percepção e experiência do espaço. *In: Revista Cidades*, v.5, n.7 – Imagens da cidade. São Paulo: Expressão Popular, jan.-jun. 2008, p.63-78.

CRESWELL, T.; DIXON, D. Introduction: Engaging Film. *In: CRESSWELL, T.; DIXON, D. Engaging Film*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, 2002, p.1-10.

DELEUZE, G. *Cinema: a imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

_____. *Cinema: a imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2007.

DOEL, M. A. Afterimages. *In: Environment and Planning D: Society and Space*. v.25. [s. l.]: [s. n.], 2007, p.890-910.

EISENSTEIN, S. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

KIRSCH, S. Spetacular Violence, Hypergeography, and the Question of Alienation in Pulp Fiction. *In: CRESSWELL, T.; DIXON, D. Engaging Film*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, 2002, p.32-46.

LYNCH, K. *A imagem da cidade*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

MARTIN, M. O espaço. *In: MARTIN, M. A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 2003, p.196-212.

METZ, C. *A significação no cinema*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

Alvarenga, A. L.

PEIRCE, C. S. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

PUDOVKIN, V. *Argumento e montagem no cinema*. São Paulo: Iris, [s. d.].

REISZ, K.; MILLAR, G. *A técnica da montagem cinematográfica*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira; Embrafilme, 1978.

Recebido em 01/07/2011

Aceito em 24/09/2011