

MONTAGEM E RELAÇÃO ESPAÇO-TEMPO: UMA ANÁLISE NO FILME “2 COELHOS”.

FABRICIO, Evandro Klos 1

RESUMO: O presente trabalho procura identificar e analisar o uso de técnicas de montagem oriundas do início do cinema aplicada com novas tecnologias de pós-produção, presentes no filme *2 Coelhos* (2012), de Afonso Poyart, que incorporara essas inovações e estabelece um diálogo entre as relações de continuidade, espaço e tempo, presentes na obra. Sob a luz dos conceitos teóricos de André Bazin, Arlindo Machado, Erick Felinto, Ismael Xavier, Jacques Aumont e Noel Burch, é proposta uma contextualização entre as tecnologias no pré-cinema, com a pós-cinema digital, seguido da análise de uma pequena parte do filme, onde será feita uma identificação dos efeitos de montagem e som usados, os enquadramentos, a relação de transição de planos no que diz respeito ao espaço e o tempo.

PALAVAS-CHAVE: cinema, montagem, novas tecnologias.

INTRODUÇÃO

O presente artigo procura identificar e posteriormente analisar, em uma produção contemporânea nacional recente, o uso de técnicas de montagem oriundas do início do cinema, aplicadas em um filme que faz uso de novas tecnologias digitais na sua finalização na pós-produção.

A obra escolhida é o filme “2 coelhos” (2012), de Afonso Poyart, onde encontram-se uma série de recursos de pré-produção e pós-produção que envolvem efeitos digitais de edição na sua construção. A “*amarração*” da trama trabalha com vários elementos tradicionais na montagem clássica, encontrados em obras do início do cinema, com possibilidades não mensuráveis, na utilização de tecnologias digitais na sua montagem em ilhas digitais. Por tratar-se de um filme com uma quantidade grande de efeitos técnicos possíveis de analisar, foi selecionado um trecho para ser usado como *corpus* e nele localizar a aplicação dessas teorias na sua construção.

Como metodologia dessa análise, sob a luz de teóricos como Arlindo Machado, Ismael Xavier, André Bazin, Noel Burch e Jacques Aumont, primeiramente será feita uma contextualização entre as tecnologias no pré-cinema, com a pós-cinema digital e a inserção desses elementos dentro da narrativa. Na sequência a análise de uma pequena parte do filme,

onde será feito uma identificação dos efeitos de montagem e som usados, os enquadramentos, a relação de transição de planos no que diz respeito ao espaço e o tempo.

Ao final do trabalho, a partir dos resultados da análise e reflexões obtidas, são expostas as considerações sobre o uso de técnicas de montagem tradicionais em o uso de novas tecnologias na finalização do material.

1. 2 COELHOS, NOVAS TECNOLOGIAS E IMAGENS HÍBRIDAS.

Nesse tópico a pretensão é fazer um breve resumo sobre a trajetória da imagem do início do cinema, antes registrada sobre a película fílmica, indo para imagem eletrônica, oriunda do surgimento da TV que podemos denominar imagens eletrônicas, chegando às imagens digitais utilizadas na contemporaneidade. A opção pela construção desse cenário se faz necessário para situar, de forma mais técnica, a evolução dessa imagem por esses períodos, chegando assim as análises posteriores do trecho do filme “2 coelhos”(2012), de Afonso Poyart, por ser um produto oriundo das novas tecnologias mediáticas e por se apossar desses meios na construção de sua obra.

De início pode-se dizer que o nascimento do cinema advém primeiramente da invenção da fotografia, por partilharem o mesmo processo fotoquímico. E que o surgimento dessa só foi possível através de descobertas desconexas durante períodos distintos na história. Essa “imagem técnica”, na definição de Arlindo Machado, que advém dessas descobertas desde antes do *Renascimento*, seria “toda representação plástica enunciada por ou através de

algum tipo de dispositivo técnico” (MACHADO, 1997, p.222). Seguindo esse raciocínio não somente as imagens fotográficas entram nesse critério, mas também todas as imagens que de alguma forma se apropriaram de alguma técnica, como exemplo a perspectiva renascentista, para sua construção e aproximação da realidade.

Nas atuais imagens, do universo digital, que similar ao processo analógico são capturadas através da luz que é refletida sobre os objetos, atualmente são registradas sobre um dispositivo que transforma essas informações em dados binários (bytes), que posteriormente processadas em um computador, mostram uma ambiguidade com o processo anterior. Segundo Arlindo, “as atuais imagens fotográficas são a tal ponto manipuladas por processadores computadorizados que a própria credibilidade (ingênua, é verdade) no poder de revelação da fotografia entra hoje num processo de degradingolamento irreversível” (idem, 1997, p.233).

Mas, e o cinema? Ele surge muito próximo ao desenvolvimento da fotografia por ter nela a base técnica necessária para sua criação, mas “não abrange apenas pesquisa científicas ou investimentos na área industrial” (idem, 1997, p.14), deve também a contribuição de pessoas que “eram, em sua maioria, curiosos, *bricoleurs*, ilusionistas profissionais e oportunistas em busca de um bom negócio.” (idem, 1997, p.15). Através desses dois caminhos essa arte começa a sua evolução técnica e estética, até se tornar uma das formas mais populares de entretenimento.

Hoje o cinema absorveu o uso das tecnologias digitais e também seus novos recursos de produção. Isso não aconteceu de forma casual, afinal por varias razões no decorrer de sua história “ele sempre esteve entevado por certo pudor, um receio de intervir sobre a imagem, como se a manipulação do quadro cinematográfico representasse alguma espécie de sacrilégio” (ibid, 1997, p.246). O cinema foi, e dependendo da teoria, é visto como uma representação da realidade, do naturalismo e principalmente para alguns movimentos como o neorealismo¹ “respeitar, sem interferências, a revelação obtida pela câmera” (BAZIN, 1981 apud MACHADO, 1997, p.246). Com as novas ferramentas digitais, essa noção de “real” é diluída mais para o papel da representação.

¹ “O Neorealismo foi uma resposta às limitações da indústria italiana de filmes durante e logo depois da segunda guerra mundial. Seus filmes recorriam a argumentos episódicos e a um estilo semidocumental, com o uso de locações e de atores amadores ao lado de profissionais, para retratar o duro cotidiano de uma Itália em reconstrução” (BERGAN, 2010, p. 86).

De forma sintetizada essa passagem do cinema película, para o cinema digital, não aconteceu da noite para o dia. Mesmo porque se levando em consideração esses fatos existe uma lacuna nessa evolução, onde a imagem digital ainda não estava concretizada tecnicamente para ser absorvida como novo meio tecnológico pelo cinema. Surge outra forma de registro nesse intervalo, feito com a captura das imagens em um suporte magnético e posteriormente reproduzidas em televisores, que podem ser denominadas de imagens eletrônicas. Oriundas das primeiras transmissões de TV e vistas pelos puristas do cinema como uma forma inferior de produção, foi com o aparecimento dela que as possibilidades técnicas de pós-produção criaram seguidores e adeptos dessa nova linguagem audiovisual. Como afirma Machado:

Diferente da imagem fotoquímica, a imagem eletrônica é muito mais maleável, plástica, aberta à manipulação do artista, resultando portanto mais suscetível às transformações...Pode-se nela intervir infinitamente, alterando suas formas, modificando seus valores cromáticos, desintegrando suas figuras (ibid, 1997, p.230).

No cenário atual, o diálogo entre esses meios gerou vários avanços no campo técnico, mesmo existindo um tom apocalíptico em alguns segmentos de estudos teóricos sobre o uso das imagens digitais na produção cinematográfica. Usando desses artifícios digitais na sua concepção, no filme de Afonso Poyart podemos ver em sua *diegese*² o encontro desses novos meios na sua pós-produção, onde as cenas podem ser manipuladas, transformadas, promovendo a inserção de elementos de linguagens diferentes em um mesmo produto.

O aparecimento de imagens híbridas em produções no cinema e também em outros veículos, aparece justamente pelas possibilidades tecnológicas que são viáveis atualmente. As inserções de linguagens em representações imagéticas diferentes sobre um mesmo suporte, só são possíveis graças ao surgimento desses meios digitais. O filme de Afonso Poyart, utiliza-se desses meios, na sua concepção, como um elemento construtivo dentro da narrativa proposta pelo diretor.

² “Para Souriau, os “fatos diegéticos” são aqueles relativos à história representada na tela, relativos à apresentação em projeção diante dos espectadores”(AMOUNT, 2001, p.77).

Atualmente, na realização de alguns filmes, a imagem é capturada pelo suporte material fílmico, e depois transmutada para formato digital, liberando esse material para processos de edição mais sofisticados em ilhas digitais, segundo Guimarães:

A maioria dos filmes de hoje é originalmente capturada em película, e, na etapa de pós-produção, transposto para tecnologia de alta definição, ou seja, para uma ilha de edição-não-linear. Essa passagem do fotoquímico ao digital, além de agilizar e facilitar o processo, possibilita inúmeras modificações de imagens captadas por câmeras cinematográficas, como a criação de imagens inexistentes, a manipulação e saturação das cores originais, assim como a alteração dos sons captados e a adição de outros, etc (GUIMARÃES, 2005, p.13).

Essas inovações têm suas raízes nas experimentações de vídeo arte na década de 60. Para os artistas da época, ter a perspectiva de trabalhar sobre as imagens capturadas através de câmeras de vídeo e posteriormente manipular sua cor e forma, representava um horizonte enorme de possibilidades estéticas. Com o passar do tempo, com a hegemonia da imagem digital e com desenvolvimento de programas de edição para pós-produção, os grandes estúdios usam dessas novas tecnologias na produção de filmes, que atualmente, segundo Felinto, “empregadas eminentemente para a produção de efeitos especiais, as tecnologias digitais operam em Hollywood como coadjuvantes essenciais na *presentificação* das "realidades" apresentadas nos *blockbusters*” (FELINTO, 2006, p.416). Com essa afirmação fica evidente que as novas tecnologias estão a serviço das produções atuais em vários campos e que grande parte dos filmes comerciais não seriam possíveis sem o uso desses meios, que pode ser para recriar cidades ou paisagens que não existem mais, como em *Gladiator* (Ridley Scott, 2000), com o coliseu em Roma recriado digitalmente ou gerar personagens que pertencem ao universo da literatura fantástica ou mitológica, como em *Senhor dos Anéis* (Peter Jackson, 2001), onde *orcs* e *trolls* criados digitalmente em 3D, atuam com atores reais.

Nessa perspectiva de produção e utilização de efeitos especiais, o filme de Poyart, apesar de um orçamento pequeno em vista dos grandes valores aplicados pela indústria americana, faz uso dessas tecnologias digitais em vários momentos no decorrer da narrativa. Pode-se observar além da inserção de elementos do universo dos games e desenhos em

quadrinho, ainda temos cenas híbridas com a mistura de atores reais mais cenários digitais e também personagens reais atuando com personagens digitais. Segundo Guimarães:

Pode-se afirmar, portanto, que diálogo da linguagem cinematográfica com as novas mídias apresenta-se como deflagrador de experiências de decomposição e recomposição das imagens, na tentativa de descobrir novas formas expressivas que exploram um tempo dos deslocamentos em todas as direções (GUIMARÃES, 2005, p.23).

Pode-se dizer, que em base no que foi visto nessa evolução pela qual o cinema passa, que o diretor encontra o equilíbrio e a sintonia no uso dessas linguagens digitais apresentadas no filme “2 Coelhos”. E que a junção dessas novas tecnologias cria novas maneiras de representação e interpretação na produção cinematográfica atualmente.

3. ANÁLISE

Como visto na seção anterior, as novas tecnologias audiovisuais, com o advento da utilização de imagens digitais, marcam um novo momento na história do cinema em sua evolução técnica.

O filme de Afonso Poyart demonstra em vários momentos de sua produção, principalmente na sua pós-produção, o dialogo constante com essas ferramentas de edição não linear, atualmente baseada em softwares poderosos com uma gama enorme de possibilidades técnicas. Analisando por esse ponto de vista a produção, com um orçamento divulgado de 3,5 milhões de reais, sendo que 80% bancado pela produtora do diretor teve quase metade dos recursos voltados para sua montagem e aplicação de efeitos visuais.

Apesar das tecnologias de ponta utilizada na sua pós-produção, o filme ainda assim traz vários elementos tradicionais da linguagem cinematográfica na construção de sua narrativa. Cabe, através de um fragmento dessa obra, fazer uma análise da utilização desses meios, sob a luz de teóricos do cinema, identificando e apontando o uso de formas tradicionais de montagem em um filme contemporâneo. É claro que esses recursos digitais já são aplicados de forma ostensiva no cinema mundial e para não dizer nas produções audiovisuais em geral, mas a escolha do trabalho de Afonso Poyart só vem com a intenção de aproximar o estudo dessas novas linguagens digitais para um universo mais próximo que é a produção cinematográfica feita atualmente no Brasil.

3.1 O recorte

Como salientado na introdução, foi feita a opção pela escolha de somente um trecho do filme, que seja representativo na sua totalidade de informações que se pretende analisar nesse artigo. Também pela impossibilidade de um aprofundamento maior pela dimensão reduzida que é a proposta desse texto. No mais por que a obra tem uma riqueza enorme de elementos para estudo que envolve vários enfoques no que se diz a linguagem cinematográfica.

O trecho escolhido tem a duração de aproximadamente um minuto, sendo que para análise foi feita a opção de iniciar antes da parte com o conteúdo principal e finalizar um pouco depois para completar a investigação. A escolha por essa forma de trabalho é pertinente para observar como o diretor fez para introduzir essa “mise-em scène” em meio à narrativa corrente do filme.

O filme, de forma geral, não segue uma estrutura cronológica na sua montagem, sendo o protagonista o narrador, no sentido “intradiegético”³, apresentando personagens e desvendando aos poucos a intriga. Por isso o filme passa por vários períodos dentro da história, provocando idas e vindas do passado ao presente, que em alguns momentos não ficam bem claros. O recorte analisado encontra-se em meio a essa construção “diegética” proposta pelo diretor.

O trecho selecionado tem início com o personagem Robério, e dois capangas armados, dentro de uma sala de um apartamento, perguntando quem é o Maicon, em meio a um grupo de homens sentados em um sofá. Após ele se apresentar, a cena muda para preto em branco, e o narrador em *off* conduz uma breve descrição sobre ele, que nessa continuidade aparece em um assalto rodeado de reféns. Após a conclusão dessa parte, a imagem volta para Maicon que retorna a mesma pergunta ao seu interlocutor do início, onde encerra a sequência para análise.

3.2 Plano a plano

Por se tratar de um filme, como visto anteriormente, com uma ordem não cronológica, a montagem tem em sua função, como define Bazin, “a criação de um sentido que as imagens não contêm objetivamente e que procede unicamente de suas relações” (BAZIN, 1989, p.68). Nesse recorte serão identificados então os elementos pertinentes à construção desse sentido através de uma descrição plano a plano do trecho escolhido, para uma posterior identificação e análise dos recursos de linguagem cinematográfica usados, segundo as teorias de decupagem clássica propostas por Ismael Xavier.

³ “Quando ela provém do interior da ficção (por um personagem)” (AMOUNT, 2003, p.208).

A cena colorida abre com um plano médio⁴ de uma sala, onde do lado esquerdo vemos um grupo de homens com as mãos levantadas, sentados em um sofá encostado na parede. Um detalhe desse plano é que 1/3 dele está coberto por uma vinheta preta do lado direito, que corresponde a uma parede, indicando a posição da câmera em outro ambiente, de um ponto de vista recuado próximo ao nível do chão (figura 1). Segue-se para outro plano médio com o personagem Robério ao centro, a câmera faz uma aproximação até fechar em um primeiro plano⁵ e muda novamente para um primeiro plano com o personagem Maicon. Esses três momentos são o começo do trecho escolhido, logo vem à sequência onde a imagem fica em preto e branco. O início dessa parte começa com uma contagem regressiva usada em aberturas de filmes antigos, indo para um plano médio de um banheiro, onde um homem aparece levantando do vaso sanitário e em seguida lavando as mãos. Em um plano americano⁶ ele abre a porta do banheiro e em outro ambiente agora em plano médio ele encontra Maicon e dois outros personagens armados. Outra mudança para um plano americano e novamente para um plano médio onde o personagem dirige-se a outra porta, à direita. Novo plano médio, a outra sala tem diversos personagens em pé e de joelhos no chão, com a nítida situação de reféns de um assalto. Plano americano, em que Maicon então executa o personagem do banheiro, passando para uma sequência de plano médio para plano americano do mesmo ambiente, onde então encerra esse trecho que corresponde à parte em preto e branco. Retorna então a parte colorida com um primeiro plano com Maicon mudando a cena para Robério em primeiro plano, onde finaliza a parte analisada.

⁴ “Plano médio ou conjunto: uso aqui para situações em que, principalmente em interiores (uma sala por exemplo), a câmera mostra o conjunto de elementos envolvidos na ação (figuras humanas e cenário)” (XAVIER, 2012, p.27).

⁵ “Primeiro plano (close-up): a câmera, próxima da figura humana, apresenta apenas um rosto ou outro detalhe qualquer que ocupa a quase totalidade da tela” (XAVIER, 2012, p.27).

⁶ “Plano americano: corresponde ao ponto de vista aonde as figuras humanas são mostradas até a cintura aproximadamente, em função da maior proximidade da câmera em relação a ela” (XAVIER, 2012, p.27).



(figura 1)

Nessa sequência de planos, percebemos no que diz respeito à montagem, vários elementos de linguagem cinematográfica. As cenas que transmitem a ideia de “teatro filmado” tem sua relação mantida graças ao uso desses recursos, segundo Xavier:

Não surpreende que a operação habitualmente apontada como libertadora em relação à prisão teatral seja precisamente a utilização de corte no interior de uma cena; a mudança do ponto de vista para mostrar de um ângulo ou de uma outra distância o “mesmo fato” que, supostamente, não sofreu solução de continuidade, nem se deslocou para outro espaço (XAVIER, 2012, p.29).

Toda essa “mise-en-scène” do trecho escolhido configura, de um ponto de vista técnico e teórico, o uso de recursos da linguagem cinematográfica que encontramos desde o início do cinema com o advento da montagem e que são usados ainda hoje, mesmo com a evolução tecnológica dos meios de edição, para concluir como disse André Bazin, “O sentido não está na imagem, ela é a sombra projetada pela montagem, no plano da consciência do espectador” (BAZIN, 1989, p.68).

Outro aspecto técnico que aparece é o uso de profundidade de campo⁷, que em certos momentos é mais amplo, e em outros mais curtos, fazendo relação com os recursos de montagem na representação da sequência. Segundo Bazin, “a profundidade de campo coloca o espectador numa relação com a imagem mais próxima do que a que ele mantém com a realidade” (idem, 1989, p.77).

Nas cenas, em plano médio e plano americano, podemos observar esses recursos porque nas cenas todos os elementos que compõem a sequência aparecem nítidos, devido a

⁷ “(corresponde à zona situada entre uma distância mínima (*punctum proximum*) e uma distância máxima (*punctum remotum*) da objetiva da câmera”)” (AMOUNT, 2003, p.242).

uma profundidade de campo grande. Já nos primeiros planos, percebe-se que esse recurso diminui a área de nitidez nos planos atrás dos personagens, justamente para voltar à atenção para ele. Mais um recurso técnico que encontramos em momentos diversos da história do cinema (figura 2).



(figura 2)

3.3 Espaço-tempo

Como visto anteriormente, o uso da montagem organiza e dá sentido aos planos capturados, segundo Amount “ é o princípio que rege a organização de elementos filmicos visuais e sonoros, ou de agrupamentos de tais elementos, justapondo-os, encadeando-os e/ ou organizando sua duração”. Tal recurso é formalizado posteriormente, através de uma decupagem⁸, onde é possível organizar esses planos previamente, segundo Burch:

Em francês, fala-se “*découpage*” técnica ou, mais simplesmente, de planificação. É uma palavra que recorre a vários sentidos. Na prática quotidiana da produção, uma planificação é um instrumento de trabalho. É o último estágio do argumento, aquele que comporta todas as indicações técnicas que o realizador julga necessário pôr no papel, é o que permite aos seus colaboradores seguirem o trabalho dele no plano técnico, e prepararem o deles em função do seu. (BURCH, 1992, p.11).

Ainda seguindo o raciocínio de Noel Burch, “do ponto de vista formal, um filme é uma sucessão de *fatias de tempo* e de *fatias de espaço*” (idem, 1992, p.12). O que se pretende então é analisar como ocorre o uso desses recursos de continuidade no trecho selecionado. A cena escolhida, já desconstruída em planos anteriormente, segue a seguinte sequência, temos a

⁸ “de modo mais metafórico, a estrutura do filme como seguimento de planos e de sequências, tal como o espectador atento pode perceber” (AMOUNT, 2003, p. 71)”.

passagem de um ponto da narrativa, em cor, que segue o ritmo e continuidade formalizada pela história do filme, para outra sequência em que a imagem fica em preto e branco. Ao fim ela retorna exatamente onde se iniciou a cena em preto e branco, onde era ainda colorida.

Primeiramente temos a mudança de cor para preto e branco, com o uso de uma *elipse indefinida*, que segundo Burch:

É a elipse <ao nível do argumento>, intimamente ligada ao conteúdo da imagem e da ação mas que, através destas, continua a ser uma função temporal autêntica – (porque se o tempo do argumento não é evidentemente o do filme, os dois pode estar ligados por uma dialética rigorosa) (idem, 1992, p.15).

Quem introduz essa mudança de cenas é o narrador, que é o protagonista da história, quando ele apresenta o personagem Maicon. A cena tem início com a transição de um plano onde Maicon está sentado em um sofá, para um plano no rosto de Robério e novamente um corte para um novo plano em close no rosto de Maicon. Nessa passagem temos uma relação de continuidade temporal que “é a passagem do plano de uma personagem que fala ao plano de uma personagem que ouve” (idem, 1992, p.13), também conhecido como campo- contra-campo. Após o uso da *elipse indefinida*, onde a sequência fica em preto e branco, retornamos novamente para sequência em cor, e com o uso do mesmo recurso, campo-contra-campo, vemos um plano com Maicon, corte para um plano com Robério onde finaliza o trecho analisado.

Entre esses dois momentos existe a sequência em preto e branco, que como foi visto entra como uma *elipse indefinida* onde é possível identificar outros recursos nessas transições de planos. O plano em preto e branco inicia com uma contagem regressiva, ocorre uma mudança de plano para um personagem levantando do vaso sanitário, seguido de outro com ele lavando as mãos, outro com ele se dirigindo a porta e pegando no trinco e finalizando com ele em outra sala. Essa última mudança de plano com a mão na fechadura é definida como um salto ou elipse, “que é um hiato entre as continuidades temporais”, que existe entre os dois planos (ibid, 1992, p.13).

Esse recurso é novamente explorado no trecho analisado, quando o personagem novamente muda de sala na sequência da cena, acaba usando outro recurso de continuidade

que é o *raccord*⁹ de direção “uma personagem ou veículo que sai do enquadramento pela esquerda para entrar num novo enquadramento suposto mostrar um espaço vizinho ou <consecutivo> deverá obrigatoriamente entrar pela direita” (ibid, 1992, p.13). Nesse trecho o personagem faz as passagens pelas salas da esquerda para aparecer no próximo plano pela direita e assim consecutivamente (figura 3).



(figura 3)

Usando de bases teóricas foi possível identificar a relação tempo e espaço nas transições de planos usados pelo diretor no trecho analisado. Fica claro que mesmo que tais recursos sejam de uso dos primórdios do cinema, mesmo com o avanço das técnicas e montagem atuais, em softwares digitais, a forma de entendimento para o espectador continua a mesma.

3.4 Sonoridade

Na sequência em preto e branco, outro recurso técnico que cria clima na cena é a trilha sonora utilizada, segundo Xavier “com o som, a cena dialogada ganhou maior coeficiente de realidade e também ganhou em ritmo e força dramática” (XAVIER, 2012, p.35). O som que é aplicado antes dessa cena, e também logo após ela, é somente o diálogo entre os personagens. A música aparece de forma mais evidente nessa passagem do plano colorido para o plano preto e branco, segundo Xavier “nos momento de transição e nos saltos bruscos de um espaço

⁹ “tipo de montagem na qual as mudanças de planos são, tanto quanto possível, apagadas como tais, de maneira que o espectador possa concentrar toda sua atenção na continuidade da narrativa visual” (AMOUNT, 2003, p. 251).

para outro, a manipulação do som e de suas surpresas vai construir um recurso básico de preparação e envolvimento do espectador” (ibid, 2012, p.37).

A trilha usada remete às músicas instrumentais tocadas em piano nos primeiros filmes mudos. A usada no filme lembra as comédias americanas do gênero pastelão. O que reforça mais essa caracterização é o efeito digital aplicado sobre a imagem, que passa a impressão de uma projeção antiga, com vinhetas nas bordas da tela e o aspecto da película riscada. O diálogo nesse trecho, entre os personagens, rompe um pouco com a atmosfera de cinema mudo somado aos efeitos das portas abrindo e o desfecho da cena com o disparo de uma arma de fogo.

Essa pequena abordagem do uso do som nessa sequência vem à tona somente para ilustrar as possibilidades da aplicação de efeitos sonoros, na consolidação de uma proposta de linguagem utilizada no filme.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse presente trabalho, procurou-se identificar e posteriormente analisar, em uma produção contemporânea nacional, elementos na sua pós-produção oriundos das técnicas existentes desde o cinema clássico. Apesar de *2 Coelhos* estar atrelado ao uso de novas tecnologias e fazer uso de recursos digitais avançados em sua produção, é possível perceber pela análise de sua montagem, relação espaço tempo e trilha sonora, do trecho selecionado, que muitas das técnicas tradicionais fazem parte da construção de sua linguagem cinematográfica atual. Dessa forma, de maneira modesta e com um aprofundamento superficial, conseguiu-se verificar a aplicação desses meios no trecho analisado.

De outro ponto de vista, mostra um rico repertório usado pelo diretor Afonso Poyart em mesclar e fazer um diálogo entre linguagens do cinema mais tradicional com novas possibilidades, primeiramente de linguagens audiovisuais do universo da TV e publicitário, segundo com os novos meios digitais a disposição atualmente que permitem efeitos visuais e velocidade nas produções. Por outro lado, aponta para o uso repetitivo dessas linguagens, com uma nova roupagem, mas que apenas reciclam tendências já existentes, porém obscurecidas no momento, que retornam conforme os modismos do mercado. Mas seria o caso aqui de abrir mais dois assuntos para análise futura dessa produção.

Para finalizar vale ressaltar que pela amplitude da obra e suas várias vertentes analíticas, é impossível nesse espaço limitado trazer a tona todas as análises possíveis, mas sim, que representa um material para futuras e mais elaboradas pesquisas.

5. REFERÊNCIAS

- AUMONT, Jacques. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas. Ed. Papyrus, 2003.
- BAZIN, André. **A evolução da linguagem cinematográfica**, in O cinema. São Paulo. Brasiliense, 1989.
- BERGAN, Ronald. **...Ismos para entender o cinema**. São Paulo. Ed. Globo, 2010.
- BURCH, Noel. **Como se articula o espaço-tempo**, in Práxis do Cinema. São Paulo. Perspectiva, 1992, pp 23-36.
- FELINTO, Erick. **Cinema e tecnologias digitais**. In: Fernando Mascarello. (Org.). História do Cinema Mundial. 1 ed. Campinas. Papyrus, 2006. p. 413-428.
- GUIMARÃES, Denise. **O hibridismo no cinema contemporâneo**. Revista Contracampo. n. 13. Niterói: UFF. 2005. Pp. 13-24. Em 05/08/2014. Disponível em: <http://www.uff.br/contracampo/index.php/revista/article/view/449>
- MACHADO, Arlindo. **Pré-cinema & pós-cinema**. Campina. Ed. Papyrus, 1997.
- XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico – A opacidade e a transparência**. São Paulo. Ed. Paz e Terra, 2012.
- FILME**
2 Coelhos. Direção de Afonso Poyart. São Paulo. Black Maria Filmes. 2012. 1 filme (108 min): som, cor.