

Tempus Fugit: uma proposta interdisciplinar da construção e percepção do tempo na narrativa fílmica

Tempus Fugit: an interdisciplinary proposal for time construction and perception in filmic narratives

César Augusto BELARDI¹

Resumo

O objeto deste artigo é o tempo em sua construção e percepção sociocultural com base em critérios físicos e biológicos que integram questões semânticas e representativas em diversas circunstâncias de convergência. Definidas pelos efeitos do próprio tempo sobre a humanidade, as formas e artifícios de manipulá-lo para a construção de obras narrativas são apresentadas como duas condições distintas, o tempo real e o tempo imaginário. A união das duas estabelece o processo de interação e imersão do observador na experiência da obra fílmica diante das novas estéticas originadas pela tecnologia mais recente empregada na produção dessas narrativas. Para desenvolver as constituições desse tema parte-se do resgate e atualização dos conceitos que o envolvem e ampliam o pensamento e o entendimento das relações interdisciplinares presentes na produção do filme.

Palavras Chave: Tempo. Construção. Percepção. Narrativa. Filme.

Abstract

The object of this article is the construction and socio-cultural perception of time based on physical and biological criteria that integrate semantic and representative questions in diverse circumstances of convergence.

Defined by the effects of time itself on humanity, two distinct conditions of time, real and imaginary, are presented as forms and devices used to manipulate it for the construction of narrative works. The union of the two states the process of interaction and immersion of the viewer in the experience of film before the new aesthetic originated with the latest technology used in the production of these narratives.

To develop the constitutions of this subject began with part of the rescue and update of concepts that surround and extend the thinking and understanding of interdisciplinary relationships present in the production of the film.

Keywords: Time. Construction. Perception. Narrative. Film.

¹ Mestre em Comunicação Social pela Universidade Paulista - UNIP. E-mail: cesarbelardi@terra.com.br

Introdução

Um filme pode ser considerado um universo completo, criado com o intuito de contar algo, passar uma ideia ou conceito que traga uma carga sociocultural cumprindo seu papel como entretenimento, fazendo uso de conceitos técnicos de produção e linguagem, entre eles o tempo e a forma como é articulado para que seja possível mostrar em um período limitado de 120 minutos eventos que tomariam muito mais ou muito menos do que esse parâmetro no mundo real.

O estudo da cronotopia, como proposto por Bakhtin (1993, p. 333) acumula componentes socioculturais que compartilham a História de uma sociedade, presente em sua produção literária porém, aqui esse conceito será investigado em obras fílmicas que empregam o tempo para a construção desse universo particular, tornando-o material o suficiente para que seja aceito pelo observador como algo real e crível, com a finalidade de apreensão e incorporação do conteúdo, que estabelece uma relação entre obra e observador em uma experiência de imersão, na qual um único tempo é construído, não como um componente coadjuvante da narrativa, mas como uma aura que envolve e expande todo o campo narrativo, imaginário e documental, partindo do emprego de recursos de edição e montagens até sua presença como metalinguagem, materialidade e intermedialidade, que aproximam a percepção de uma experiência fílmica à de um evento real.

É importante considerar que um filme, sendo uma narrativa, conta-nos algo e o contar crível leva à noção de existir, proporcionando a convergência de realidade e ficção. Fatores como avanços tecnológicos e novos formatos de produção são consideradas influências diretas para os filmes citados, o que permite fundamentar o recorte histórico e sociocultural no qual esta se destaca por seu conteúdo, caracterizando-a como uma ocorrência paradigmática do tempo na narrativa e da narrativa nos quais conceitos e teorias relacionados passam por releituras, atualizando-os de forma a permitir a construção de uma relação entre categorias temporais, filmes, técnicas e tecnologia, em uma classificação do tempo em seus papéis de construção e reconstrução da realidade.

O caráter mutável e adaptável dessas construções demonstram uma coerência que imprime ritmos e cadências específicas a uma narrativa fazendo com que o tempo não seja mais linear ou constante. Pode-se ir e voltar nele, simultâneo, tomando o observador como ponto de referência, levando-o adiante ou antes dos fatos narrados graças às releituras aplicadas às obras selecionadas, e assim percebemos que nos encontramos em dois fusos temporais quando submersos em uma sala de projeção, sendo o primeiro o tempo de resposta biológica, inerente às funções do organismo e o segundo, um tempo imaginário captado, proveniente da narrativa à qual nos expomos, quase um "tempo de poltrona". Ambos constroem um terceiro que agrega a interação do entendimento e da percepção.

O terceiro tempo, o da assimilação, se estabelece de forma a nos fazer vivê-lo, rompendo drasticamente a quarta parede, influenciando nossas reações reflexas corporais, que passam a ser aquelas da experiência e são notáveis em nosso ritmo natural cardíaco e respiratório, absorvendo o conteúdo narrado da mesma maneira que resgatamos nossa memória em blocos, "montados" em ritmos apreensíveis segundo nossas referências culturais e sociais, incluindo nisso uma música que no mundo real não existe. Seu efeito é o de fazer-nos "levar conosco" a experiência como um recorte real e vívido na memória depois da exposição fílmica atribuindo a ela uma carga temporal similar àquela percebida no mundo exterior à tela.

Andrei Tarkovski pontua os tempos internos, históricos e cósmicos em seu "Esculpir O Tempo" (1990, p. 134) e vislumbramos essas classes apresentadas por ele da forma mais intimista para a mais geral, tempos esses capazes de sustentar leituras de obras como "A Árvore da Vida" (*The Tree of Life*, 2011), mesclando-se impressões pessoais que transitam do íntimo da infância para a caminhada evolutiva do universo. Esse pensamento leva-nos a uma obra adequada ao conceito do domínio transcultural, o que significa enquadrar filmes em classes que possam ser lidas, decodificadas e interpretadas sob um olhar globalizado da comunicação como apropriação de diversos fatores culturais que levam a uma construção carregada de contemporaneidade. Sob a compreensão dessa estética de montagem e pela aplicação das concepções de tempo de Tarkovski é possível unir em uma única experiência, o tempo real (biológico), o diegético (de poltrona) e o de assimilação (pós-exibição).

Construção do tempo

Conceitos e teorias em áreas adjacentes como a física e a biologia, nos deparamos com uma variedade significativa de suportes que fluem pela filosofia e psicologia que destacam a influência e presença do tempo em narrativas e construções fílmicas de maneira indissolúvel da composição da obra em suas formas de captação e apreensão. Ritmo, cadências e simultaneidades são conceitos explorados e aplicados à produção cultural multimidiática, estabelecendo campos de convergência do saber relevantes que trilham um curso para as teorias e como essas passam a se correlacionar, nos veios das ciências, os efeitos e reflexos socioculturais produzidos pela exposição a uma obra.

Considere-se para isso as ideias de Gumbrecht (2010) a respeito da construção da presença em suas observações não-hermenêuticas como uma proposta de resgate e revisão de conceitos fundamentais para a formulação da realidade fazendo-se entender as interrelações científicas e naturais das quais nos apropriamos em nossas produções culturais ao reportar-se a Aristóteles como uma opção na qual “uma reflexão sobre a presença considerará pertinente e inevitável qualquer tradição conceitual, a começar pela filosofia de Aristóteles, que tenha a ver com a substância e o espaço”. (GUMBRECHT, 2010, p. 39)

Alinhando-se a Heidegger que...

... substituiu o paradigma sujeito/objeto pelo novo conceito de "ser-no-mundo", que, por assim dizer, deveria devolver a autorreferência humana ao contato com as coisas do mundo... Contra o paradigma cartesiano, Heidegger reafirmava a substancialidade corpórea e as dimensões espaciais da existência humana. (GUMBRECHT, 2010, p. 70)

O ápice está no estabelecimento de uma presença física real pré-existente assim como uma construída pelo efeito de imersão em uma experiência e isso ocorre apenas graças à integração dos três campos do conhecimento.

No campo da física percebe-se que os fundamentos enraizados nela indicam "o quê" fazer com o tempo em uma narrativa fílmica, uma vez que sua materialidade está presente inequivocamente, imprimindo seus efeitos sobre tudo o que existe. Afirmar "o

quê" significa entender o tempo e, por meio de recursos técnicos e tecnológicos disponíveis, empregá-lo, moldá-lo e construí-lo para uma finalidade narrativa definida. "O quê" fazer com o tempo implica em acelerá-lo ou freá-lo, mostrado simultaneamente ou capitulado; o campo relacionado aos fatores biológicos e fisiológicos compreende a questão de "como" fazer o que se pretende com o tempo, colocando-nos como receptores e observadores de um evento construído ao qual seremos expostos e teremos nossos sentidos e reações estimulados; o campo dos fatores socioculturais é responsável por uma duplicidade de pergunta e resposta, pois o "porquê" está embasado nos referenciais simbólicos e significantes responsáveis por nosso papel como produtores e documentadores da própria História.

Uma das mais difundidas convergências propostas entre os dois primeiros campos está de acordo com o conhecimento da física e do tempo, da tecnologia disponível para a captura de um instante como imagem no ato fotográfico e a descoberta do processo fisiológico e neurológico da captação da imagem pelos olhos, sua reconstrução pelo cérebro e a marca dos "24 fotogramas por segundo" no cinema convencional que permite simular com refinamento a ilusão do movimento a partir das imagens estáticas. O efeito prático que uma obra fílmica exerce sobre o receptor, sendo capaz de compactar longos períodos de tempo e ações diversas em apenas alguns segundos ou minutos de duração, que estimulam nosso organismo a reagir a esse tempo construído é um estímulo que pode não ser percebido ou elaborado racionalmente mas é captado e faz com que apresentemos uma alteração fisiológica como no ritmo cardíaco ou respiratório.

Uma abordagem mais popular do terceiro campo apresenta um caráter ficcional e quase pseudocientífico do tempo a partir do momento que o mostra como um dos componentes imprescindíveis de uma obra narrativa. O clássico "A Máquina do Tempo" (*The Time Machine*, 1960) pode ser visto como um ensaio do uso do tempo como objeto principal da trama e que passa a ser controlado graças à genialidade humana; em outro caso, o filme "A Viagem" (*Cloud Atlas*, 2012) é carregado de excessos no enredo que percorre séculos de narrativa. As duas obras nos levam a seguir o tempo em sua composição narrativa como cronológico e histórico mostrando-nos passados e futuros. As duas peças nos mostram o tempo como premissa para referir-se à preservação da humanidade e de sua condição como espécie e indivíduos, ambos demonstrando que no

seu cenário sociocultural de realização fizeram uso dos recursos mais atualizados para imprimir uma aura de veracidade e credibilidade à experiência.

Os dois filmes passam frequentemente por críticas de especialistas que estão relacionadas à percepção do conjunto como reflexo diegético: para o primeiro, narrada em *flashback*, mostra-nos que tanto tempo físico se passou (cerca de 800 mil anos para o futuro) e pouco mudou das características da humanidade, notável desde a aparência até o idioma dos Eloi, porém diferente para os Morlocks; a segunda, ambientada em sete períodos de tempo diferentes (1849, 1936, 1973, 2012, 2144, 106 anos depois de um cataclismo indeterminado e um "futuro indefinido") apresentados para a apreensão simultânea das ações, onde tudo e todos convivem e agem na mesma tela de projeção em um experimento que leva o observador a entender que a condição humana e seus valores podem ser "atemporais".

Estão presentes nas duas obras os lastros que nos fazem perceber a passagem do tempo no mundo real, estimulando o observador a realizar o experimento da imersão. Quando o "Viajante do Tempo" avança para o futuro em sua máquina, a passagem do dia para a noite é mostrada inicialmente como piscadas de luz causadas pela passagem acelerado do Sol e, à medida que o ritmo da sua jornada avança, também a presença humana sofre com esse efeito pois a luz do Sol deixa de piscar e passa a ser uma constante tênue, tão rapidamente passam-se os dias e as noites. O mesmo ocorre indicando uma referência do tempo histórico da produção com uma loja vista através de uma janela no laboratório do "Viajante" na qual um manequim tem suas roupas mudadas a cada nova fase da moda feminina até os anos 1960.

Para o campo de influência biológico é preciso atenção para as condições de influência do tempo sobre o organismo e suas respostas, o que levará ao "como" realizar uma obra que emprega recursos da neurociência e entende como o cérebro processa e controla as funções corporais relacionadas à apreensão consciente ou não a uma exposição narrativa como nas propostas de Antônio Damásio (1994) sobre memória, emoção e consciência, uma vez que as ligações existentes podem ser estabelecidas para influenciar a percepção de realidade que temos durante a experiência do filme.

Essas diversas imagens — perceptivas, evocadas a partir do passado real e evocadas a partir de planos para o futuro — são construções do cérebro. Tudo o que se pode saber ao certo é que são reais para nós

próprios e que há outros seres que constroem imagens do mesmo tipo.
(DAMÁSIO, 1994, p. 124)

O campo das questões socioculturais mostra que as relações estabelecidas com os dois anteriores percorrem as duas vias do "porquê" ao pensarmos no tempo como representações daquele que temos como absoluto, um tempo derivado das leis físicas, que foi incorporado à nossa fisiologia e que tornou-se criador e criatura nas produções fílmicas, como uma interpretação às propostas de Heidegger (2006) nas quais as expressões comunicacionais e artísticas desenvolvidas pela humanidade tornam-se a verdade e muitas vezes provocam a concretização dessa verdade, uma realidade social que caracteriza uma relação entre a espécie e sua cultura com aquilo que de fato existe na atualidade quando "chamamos de 'tempo' a atualização que interpreta a si mesma, ou seja, o que é interpretado e interpelado no 'agora'" (HEIDEGGER, 2006, p. 502).

O caráter fílmico da versão original da série televisiva "Cosmos" (*Cosmos*, 1980) de Carl Sagan, no que se refere não apenas ao conteúdo mas ao caráter narrativo e diegético, construindo todo um percurso da ciência de então, atualmente já revisitada e atualizada, utiliza recursos que fazem com que o observador transite pelo tempo em diversos ritmos e direções. É um retrato bastante pontual das preocupações políticas, sociais e ambientais dos anos de 1980 e revê-la hoje produz um efeito similar ao proposto pelo "Viajante do Tempo", porém para trás, fazendo-nos rever aquilo que foi ontem com o olhar daquilo que é hoje, ponderando sobre o que será amanhã. Algo similar ocorre com "Caminhando Com Os Dinossauros" (*Walking With Dinosaurs*, 1999) ao nos depararmos com a mais recente tecnologia de então da computação gráfica para gerar imagens e ações coerentes com as também então recentes descobertas científicas e levar-nos de volta à Pré-História. As duas séries proporcionaram aos observadores a experiência de viver o tempo fora das restrições da realidade imediata.

A convergência dos três campos influencia o mundo à nossa volta por meio de sua articulação, mudando-o e reconstruindo-o pois expandem-se para a redução do tempo percebido graças às tecnologias desenvolvidas que produzem um efeito de encolhimento da realidade, deixando tudo e todos virtualmente mais próximos e mais ágeis em suas relações. O entendimento do existir e do ser encontra terreno comum ao desenvolver a noção de termos o impulso de selecionar aquilo que vivemos e reconstruir por meio das memórias armazenadas como um ideal indistinto da realidade factual.

Essa ideia se encontra com o desenho do touro na parede da caverna apresentado por Flusser (2010, p. 154) e estabelece uma clara relação entre aquilo que é produzido e observado pela humanidade e o que adquire uma identidade própria graças à sua integração social, somando-se à realidade como uma presença, assumindo uma posição de valores e intensidades no conjunto da cultura. A combinação desses fatores é melhor demonstrada na forma de trazer para o mundo real algo que apenas a imaginação seria capaz de produzir, tornando acessível e vívida essa experiência.

É um reconhecimento fixado, uma vivência fixada, uma valoração fixada, e é um modelo para o reconhecimento intersubjetivo futuro, para a vivência e para o comportamento em futuras caças de touro. Isso é "imagem", no sentido próprio da palavra. (FLUSSER, 2010, p. 154)

Para as gerações mais novas, já acostumadas à virtualidade do cinema em sua produção, a distinção entre o real factual e a construção digital crível torna-se um entremeio de entendimentos. Por um lado, acompanhando os exemplos mais notáveis com dinossauros, produções que remontam ao início e meados do Século XX serão imediatamente consideradas “artificiais” em sua representação, pertinente aos fatores de credibilidade e verossimilhança dos animais retratados. Como contraponto, produções mais recentes nesse mesmo gênero constroem uma percepção de realidade ideal, uma vez que aqueles animais nas telas “parecem” reais ou ao menos críveis segundo padrões de conhecimento popular.

Percepção do tempo

Ao considerar a integração entre a estrutura narrativa lúdica com fundamentação factual como referência ao real é possível estabelecer uma linha de conexão entre as construções fílmicas e seus anteparos reais da sociedade e cultura, de tal forma caracterizando o uso do tempo como uma ferramenta de "contar um conto" e assim explorar os efeitos que essas obras causam como reconstrutoras e influenciadoras da própria realidade. É construída também a aproximação entre o objeto da narrativa e seu observador levando à necessidade de considerar o conceito da mídia como construtora de uma realidade social reportando-se à referência do discurso moderno, os mecanismos empregados para sua produção e os valores que permitem evidenciar questões

relacionadas à intermedialidade e aos processos de comunicação de massa. Isso situa os valores do conteúdo de uma mensagem e os efeitos sobre o observador, desviando as premissas do conteúdo da mensagem para outros interesses adjacentes à contemporaneidade da forma e do conteúdo, o que é constituído por uma estrutura de credibilidade embasada em valores e significados fortes o bastante para imprimir uma aura de verossimilhança ao objeto da comunicação, embutindo e associando ao seu objeto os interesses do produtor da mensagem.

No discurso fílmico podemos destacar desde atores que personificam um estereótipo e tornam-se o próprio referencial da personagem, como as encarnações de James Bond no cinema, até as estruturas narrativas de enredo que discutem com recorrência temas sob formas e estéticas diferentes, adequando esse produto a um público específico já conhecido, o que nos faz notar o próprio resgate da memória, podendo ser observado esse procedimento em obras como "12 Anos de Escravidão" (*12 Years of Slave*, 2013) que rememora a condição da escravidão na América do Norte no Século XIX, exteriorizando de forma midiática ideias e conceitos internos à sociedade. Tanto o tempo social quanto o tempo histórico são fundamentais para que o conteúdo da narrativa surta efeito, permitindo ao observador a identificação e projeção daquilo internalizado para a ação proposta como um evento da realidade e não como uma construção lúdica. É dada voz, imagem e movimento coletivos àquilo que individualmente não seria facilmente expressado.

É possível acompanhar Bakhtin (1993, p. 248) em seus desenvolvimentos sobre cronotopia para estudos adjacentes que desenvolvem a transição do interno para o externo, portanto coletivo, de uma informação imediata narrativa com caráter lúdico para componentes documentais e históricos, um fator que se encontra presente em versões de uma mesma obra, rotuladas como "datadas", mas que passam a constituir a História como um capítulo ilustrado, pois imprimem os efeitos de resgate de uma realidade vívida presente na obra.

Durante o rodaminho dos costumes da vida privada, o tempo é isento de unidade e integridade. Ele está fragmentado em pedaços independentes que envolvem os episódios isolados da vida cotidiana. (BAKHTIN, 1993, p. 248)

Por intermédio dos filmes produzidos no período, pode-se ser levado a conceber um mundo no início do Século XX que era muito mais simples, poético e em "preto & branco". Tanto a dinâmica da cultura quanto suas representações são constantes, influenciadas por novas tecnologias e critérios estéticos o que leva a uma releitura para a recontextualização histórica das produções, não no sentido técnico apenas mas naquele de retratação e documentação indireta do momento, sendo a exploração de obras fílmicas em especificidades de períodos e datas o que nos leva a reconsiderá-las no tempo como índice histórico da sua produção. É o que identifica o período no qual foi produzida, como no caso de "Boyhood: Da Infância à Juventude" (*Boyhood*, 2014) que passou por mais de uma década de captação de imagem, inevitavelmente capturando não apenas o que o diretor desejava das personagens e do enredo, mas incorporando o recorte histórico-social dessa década.

O mesmo pode ser observado nas três versões cinematográficas de "King Kong" (*King Kong*, 1933, 1976 e 2005) pois é possível assistir a primeira versão, precária e ingênua se comprada aos padrões atuais, e ainda envolver-se com a ação desde que isso seja feito dentro da bolha de tempo daquele período original do filme, o que implica em um exercício de adaptação e deslocamento de percepção que nos faz recuar até a década de 1930 e entender o contexto estético e narrativo de então; a segunda versão retrata um cenário norte-americano de 1976, no qual o símbolo do poder é uma empresa petrolífera e o centro comercial do mundo é o World Trade Center, não mais o Empire State Building de 1933, sobre o qual a fera salta fugindo não de aeroplanos frágeis mas de helicópteros fortemente armados; a mais recente trata de um resgate à premissa do original com o requinte da tecnologia mais moderna para a construção de um período da História em detalhes. Contudo, deve-se considerar que, do ponto de vista de veracidade, essa última versão pode ser a que menos convença o observador sobre o caráter bestial da fera, que apresenta reações muita mais humanizadas do que suas versões anteriores.

Enquanto os filmes de Kong nos proporcionam um exercício de arqueologia do cinema, a trilogia de "De Volta Para O Futuro" (*Back to The Future*, 1985, 1989 e 1990) nos propõe um exercício de futurologia ao construir um ano de 2015 muito mais avançado do que este nosso contemporâneo, porém ainda crível ao seu modo, proporcionando um resgate da visão de futuro idealizado no final do Século XX.

Consideremos o tempo como o fio condutor da narrativa, como nas duas versões de "A Máquina do Tempo" (1960, 2002) que fazem com que acompanhem o "Viajante do Tempo" para um futuro em relação ao qual perdemos muitas das referências para considerarmos viável ou não aquele cenário com uma amostra dos efeitos sobre a sociedade. A segunda versão expande a visão da janela para os vestidos da vitrine diante do laboratório e nos leva para além do olhar do Viajante, ao vermos a mudança dos modelos de carros, arquitetura e conquistas espaciais, sendo mais ousado pois nos apresenta alguns vislumbres de um futuro próximo.

Algumas obras manipulam o tempo por meio da edição como recurso narrativo, para proporcionar um volume maior de ação em um curto período de tempo de projeção, levando o observador a desconsiderar a veracidade da narrativa truncada, aceitando-a e participando dela como se em um ambiente real, sob ritmos e cadências que são incorporadas às suas reações. Um destaque para esse emprego é "Pulp Fiction: Tempo de Violência" (*Pulp Fiction*, 1994) cuja ordem narrativa é reelaborada com início no meio da ação, retrocede até antes desse ponto, para um momento atemporal, segue rumo ao futuro intercalado por simultaneidades de ações, até encerrar a narrativa novamente no meio da ação, a mesma apresentada no início. Assim, parece bastante confuso, e deve-se lembrar que quando de sua estréia causou muita discussão em virtude de sua ruptura de paradigmas pois o observador salta no tempo para trás e para a frente na narrativa e acomoda-se relativamente bem a essa condição, o que demonstra o efeito diegético exercido pela técnica.

A constatação mais recente desse instrumento é notada em "Birdman ou A Inesperada Virtude da Ignorância" (*Birdman or The Unexpected Virtue of Ignorance*, 2014) que simula um plano sequência mas que escapa da retratação de um tempo real pois apresenta a passagem do tempo, acelerando-o sem cortes visíveis, fazendo o observador assumir a posição onipresente do ego, alter-ego ou do próprio tempo e transitar por aquela realidade livre das restrições de espaço impostas pela linguagem do teatro parafraseada pela obra. Essa experiência estimula a percepção como um todo mas em duas fases: na primeira, invadimos a quarta parede e nos envolvemos no paradigma teatral de percurso de espaço e visões parciais das ações que ocorrem simultaneamente naquele ambiente; na segunda, já acostumados a esse ritmo e vivendo-o com relativa naturalidade, somos levados para "aquela realidade", quando ficamos presos a uma

janela e vemos a personagem de Michael Keaton, Riggan Thomson, voar livremente deixando-nos com uma sensação de frustração confusa, seja pelo fato de termos sido trazidos de volta para a poltrona, seja por termos sido deixados para trás depois de seduzidos e convencidos a participar das ações juntamente com as demais personagens.

Não nos incomoda que passe mais tempo na narrativa do que no mundo real, envolvendo-nos em todos os tempos - físico, biológico e sociocultural - fazendo-os aceitáveis para uma obra que transita entre fantasia, ficção e realidade, oferecendo muito da ficção e fantasia como um exercício de imaginação e criatividade não relegados a algum estereótipo de universo fantástico. Nesses casos, o observador não mais "divaga" na obra buscando a plenitude de entendimento do seu conteúdo mas "navega" por ela em seu ritmo e velocidade de ação narrativa, pelos cursos determinados a seguir na intensidade da experiência narrativa.

Notamos que algumas obras, no seu efeito midiático final, cumprem uma proposta de construir um imaginário coerente e aceitável, quase tangível, para o receptor, embutindo conceitos e técnicas que podem ser discutidas em relação à sua validade e que se complementam em uma integração eficaz entre o observador e a obra, permeando e guiando-o na experiência pelo tempo e tornam-se responsáveis pela apreensão e vivência do que foi projetado, segmentando-se o tempo não mais entre as características físicas e técnicas da obra tais como recursos de edição e montagem, trilha musical e sonora ou mesmo velocidade de captação e reprodução da imagem com alta definição.

O tempo não está apenas lastreado pelos recursos e repertório do observador, capaz de perceber o período no qual foi produzida a obra, ou de notar sutilezas na composição de uma cena, mas se mostra como um transportador, um "fusor" entre os dois pólos, constituindo uma presença real trazendo-nos, participantes da narrativa, para um ambiente comum de apreensão, imersão e diegese no qual o tempo real e o da narrativa unem-se criando uma "bolha cronotópica" particular e pessoal. Nessa bolha estabelece-se a criação de um universo próprio no qual aquelas "realidades" apresentadas são críveis, factuais e verossímeis, o que faz com que a incredulidade não tenha mais espaço o que nos motiva a ignorar aquilo que parece assombroso, depois de alguns minutos acompanhando Riggan pelas salas e corredores do teatro, e vê-lo

manipular objetos sem tocá-los ou pairar no ar, adaptados agora àquela realidade, em seu tempo e espaço próprios e dos quais fazemos parte.

Considerações finais

O tempo explorado como conteúdo explícito frequentemente torna-se o objeto de uma ficção pseudo-científica que, por questões de dramaticidade, estética ou recurso de manipulação e construção de imagem que atualmente permitem a criação em tela de virtualmente qualquer coisa que se pensar convence e envolve o observador. Uma evidência desse recurso está na cena do "desvio das balas" em "Matrix" (*Matrix*, 1999) como recursos corriqueiros na indústria cinematográfica e televisiva, devido ao acesso e custo da tecnologia necessária para essa produção, o que leva a uma presença exagerada desse apelo em obras que poderiam dispensá-lo por não ser essencial para sua construção de enredo, não envolvendo mas "prendendo" a atenção do observador de maneira exaustiva à ação projetada.

Ao avançar nos pensamentos de uma potencial atualização dos conceitos e práticas apresentados para o Século XXI, deve-se dispor das condições de apropriação que as convergências tecnológicas e comunicacionais tem apresentado, partindo da reconstrução da estética da mensagem sob influência do recorte de tempo e cultura de uma sociedade e sua correlação com seus nichos socioculturais. A integridade narrativa pode ser colocada em segundo plano para que a estética da imagem prevaleça, porém não se deve atribuir um parâmetro negativo a isso uma vez que essa prática em si pode bem determinar um novo modelo de produção fílmica no qual "tudo acontece ao mesmo tempo", apenas como uma imensa experiência sensorial, capacitando o receptor a entender e apreender o que é apresentado contando com a presença e efeitos do tempo de maneiras notáveis.

Se considerarmos que, como receptáculo de um universo imaginado, um "filme" conta-nos algo, e o contar implica no existir, essa ideia pode integrar habilmente inúmeros fatores dos processos de comunicação humana e social. Ao pensarmos o contar como um parâmetro objetivo da comunicação, teremos embutido nessa simples palavra conceitos que partem do princípio da documentação e perpetuação de um fato até os modelos simbólicos mais modernos. O existir é extrapolado para aquele que é

capaz de articular seu mundo e realidade de forma a produzir os meios e mecanismos que cumpram as funções de uma comunicação, consciente de sua existência. Ao elaborar a ideia de perpetuação por meio da comunicação adentramos o campo da variável desse modelo que tem se mostrado presente desde a origem da humanidade: o tempo.

Assim, sentir o tempo passar durante uma experiência fílmica também se mostra peculiar e atrelado à passagem (como percepção) e contagem (como realidade) de um período. Obras cinematográficas extensas, com duração de horas, quase episódicas, como a mais recente versão de "O Senhor dos Anéis" (*The Lord of The Rings*, 2001-2003), contam com mais de dez horas de exibição total, em três longa metragens, abrangendo fatos ocorridos em pouco mais de um ano naquele universo. Entretanto, o conjunto da obra cinematográfica levou o triplo desse tempo para ser apresentada ao público em formato massificado e comercial.

Pensar em um filme depois de experimentá-lo passa a ser mais uma modalidade de imersão, não a derradeira modalidade. O tempo continua presente, materializado naquelas obras "montanha-russa" na forma de sua compactação e simultaneidade de ação. O recorte musical, uma imagem estática ou a simples referência a uma cena daquela obra é o suficiente para resgatar da memória todo o tempo narrativo percorrido durante a experiência, como a clássica edição de "2001: Uma Odisséia no Espaço" (*2001: A Space Odyssey*, 1968) que nos proporciona um salto instantâneo da Pré-História da humanidade até o futuro "retrô" do início do terceiro milênio.

Como ilustrou a personagem Lucy, interpretada por Scarlett Johansson, no filme homônimo (*Lucy*, 2014), como uma referência clara a Heidegger, ao apresentar o filme em *looping* de um carro passando por uma estrada. Quando o tempo desse filme é acelerado, o carro desaparece, não é mais notado, deixa de existir para nossa percepção, tão veloz é a passagem do tempo; a matéria e a presença do carro não existem mais para nossa percepção. Na essência de um filme, sua existência está relacionada ao tempo, o mesmo que nos afeta e que nos permite ir e voltar por uma galáxia infinita de eventos apenas separados tenuamente de nós por uma tela de projeção.

Referências

BAKHTIN, Mikhail. **Questões de literatura e de estética: a teoria do romance**. 8. ed. São Paulo: Editora UNESP/Hucitec, 1993.

DAMÁSIO, António R. **O erro de Descartes: emoção, razão e o cérebro humano**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac & Naify, 2010.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção e presença: o que o sentido não consegue transmitir**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2010.

HEIDEGGER, Martin. **Ser e tempo**. 8. ed. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2006.

TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o tempo**. 3. ed. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2010.