

Princípios de uma Poética da Tristeza do Cinema

Nelson Zagalo, Anthony Barker, Vasco Branco
Universidade de Aveiro¹

Vamos apresentar um estudo de poética filmica, centrado nos princípios estruturantes da produção de emoção de tristeza no espectador, realizado sobre uma amostra de filmes de “cinema de entretenimento”, sobre os quais foram realizados estudos psicológicos empíricos (Gross and Levenson 1995) que comprovam a sua capacidade para o desenvolvimento da emoção específica de tristeza no espectador.

Introdução

O objectivo deste estudo está relacionado com trabalho de investigação realizado anteriormente sobre artefactos do media de Entretenimento Interactivo ou videojogos (Zagalo, Torres et al. 2005). Nesse trabalho, um estudo empírico psicológico sobre videojogos, foram encontradas alguns indícios de ausência de capacidades do media na criação da emoção de Tristeza nos jogadores. Assim, sendo procura-se com este estudo específico sobre a Poética filmica, encontrar algumas respostas e principalmente caminhos de orientação para novas pesquisas mais fundamentadas e se possível encontrar já também algumas variáveis próprias do cinema passíveis de serem traduzidas ou directamente importadas para o media dos videojogos. Este estudo encontra-se ainda enquadrado no âmbito de um projecto europeu² que visa a elaboração de uma ferramenta multimédia para a produção de histórias interactivas de amplo espectro emocional.

A pesquisa foi desenvolvida tendo em conta a metodologia proposta por (Gomes 2004) acoplando ainda as metodologias de (Thompson 1988), (Tan 1996) e (Smith 2003). Sendo que serão apresentadas os princípios encontrados para a produção de tristeza, numa ordem formalista, presentes em cada uma das sequências filmicas, que

¹ ntz@ca.ua.pt; abarker@dlc.ua.pt; vab@ca.ua.pt

² INSCAPE Integrated Project (EU RTD contract IST-2004-004150)

poderão ser enunciados como princípios estruturantes e orientadores na procura de novas vanguardas de construção filmica da emoção de tristeza.

I. A Poética e o Neoformalismo

Os estudos filmicos tem-se debatido incessantemente pela procura de um modelo de cariz universal para o desenvolvimento de uma metodologia de análise filmica (Bordwell and Carroll 1996). Estes modelos tem sido influenciados por várias correntes das ciências humanas, desde a linguística, à semiótica e psicanálise passando pelo marxismo ou feminismo sem contudo se ter conseguido até aos dias de hoje encontrar e definir uma metodologia amplamente aceite pela comunidade académica. A Poética, aparece assim como uma alternativa de estudo e análise à Semiótica e à Estética, procurando conciliar todos os aspectos num processo único de análise que leve em conta uma perspectiva geral sobre o objecto em estudo.

As questões centrais da poética, levaram à criação de três distintos domínios e tendências na área: “temáticas”, “forma de construção”, “estilísticas” (Bordwell 1989). A poética filmica tem assim as suas “semânticas”, o estudo de como o significado é produzido. As suas “sintáticas” o estudo das regras para seleccionar e combinar unidades filmicas. E possui ainda as suas “pragmáticas” o estudo das relações entre o espectador e o texto. “Significado, estrutura e processo, os três aspectos centrais de qualquer sistema de representação são também centrais na Poética” (Bordwell 1989).

Nesse sentido, (Gomes 2004), vem assim uma vez mais propor uma nova metodologia de análise filmica. No entanto, desta vez, propõem uma metodologia com um cariz mais cartesiano, que possa ser utilizada não apenas para a análise filmica, mas também para novas propostas de construção filmica numa verdadeira acepção aristotélica do termo. A poética de Gomes, assume o formalismo como um meio de trazer o método científico para o seio dos estudos filmicos, centrando a questão na diferenciação entre a forma de “composição comunicacional” - o significado; a forma de “composição estética” - a estrutura; e a forma de “composição poética” ou de “sentimento” – o processo. Sendo a criação de sentimento, o ponto estruturante do seu modelo formalista de análise. Este, é contudo um trabalho que vem ao encontro dos vários estudos apresentados na ultima década relativamente ao estudo da emoção no cinema (Tan, 1996; Grodal, 1997; Smith, 2003). Poderemos avaliar este súbito

interesse como uma consequência do trabalho desenvolvido por (Damasio 1994) em “O Erro de Descartes”. Trabalho esse que veio colocar em questão a divisibilidade entre razão e emoção e dessa forma colocar a emoção num plano de igualdade científica perante a razão.

No quadro da Poética, Thompson (1988) vem propor para os estudos filmicos uma nova formula de análise conjugando o “cognitivismo” com o formalismo filmico, baseando o seu teor nos formalistas literários russos do inicio do século XX em conjunto com a psicologia cognitiva, e ao qual ela propõe chamar de “Neoformalismo”. Esta nova perspectiva apesar de iniciada por Thompson, foi trabalhada em conjunto com Bordwell e Steiger (1985) ao longo dos anos 80.

A este seu contributo Thompson rejeita chamar de teoria ou método e prefere assim rotular de “perspectiva”³ estética. Esta sua rejeição centra-se sobre a possibilidade que a perspectiva oferece face à teoria em poder adaptar-se à análise específica de cada filme, não procurando realizar análises centradas num quadro de análise fixo e imutável, permitindo que para diferentes filmes sejam utilizadas diferentes bases com diferentes objectivos de estudo. Temos uma perspectiva heurística no que toca à escolha das questões sobre o objecto em análise. O neoformalismo configura-se assim como:

“um conjunto de suposições sobre traços partilhados por diferentes obras de arte, sobre procedimentos que os espectadores utilizam para perceber todas as obras de arte, e sobre os modos através dos quais estas obras de arte se relacionam com a sociedade” (1988:3).

Assim, o neoformalismo tem como objectivo maior, não apenas procurar o propósito do filme em análise, mas também evidenciar “as possibilidade do cinema como uma arte” (1988:6). Do neoformalismo de Thompson, aquilo que nos interessa para o nosso estudo é a procura das suposições gerais sobre a forma como o filme é construído e acima de tudo a forma como elas “operam na sugestão de respostas na audiência” (1988:6). Ou seja, procuramos identificar através do neoformalismo os modos utilizados pelo cinema para elaborar sequências filmicas com capacidades sugestivas para produzir respostas de tristeza no espectador.

³ Perspectiva é aqui utilizada como tradução livre do termo inglês “approach”.

II. Emoções Fílmicas - Cognitivismo

O cognitivismo, aparece na teoria fílmica pela mão de (Bordwell, Thompson et al. 1985), contudo nesta altura este era apenas vista como uma forma de sustentação psicológica da perspectiva neoformalista. Servindo na análise da resposta dita racional das audiências às sugestões fílmicas. Ou seja, na procura de ligações da representação fílmica e estilísticas com a reconstrução mental e subjectiva do espectador realizada através de esquemas, modelos e generalizações sobre o mundo.

Desta forma (Carroll 1990) lança a primeira pedra para a inclusão das emoções na variável cognitiva das audiências. Um trabalho introdutório, com uma base de pendor mais filosófico e com um foco específico sobre o género fílmico do Horror. É apenas a partir da segunda metade da década de 90 que começam a aparecer os primeiros estudos de carácter geral com a pretensão de incluir a emoção como um dos parâmetros a analisar aquando se pretenda estudar obras fílmicas. Desses destacamos os três estudos fundamentais: “Emotion and the structure of narrative film: film as an emotion machine” (Tan 1996); “Moving pictures: a new theory of film genres, feelings and cognition” de (Grodal 1997); “Film structure and the emotion system” de (Smith 2003).

Tan, aparece a desbravar caminho pegando no, talvez maior, estudo sobre emoções da psicologia cognitiva existente e bastante referenciado de (Frijda 1986) para sustentar toda a sua argumentação. Nesse sentido, Tan acaba por limitar em demasia a sua perspectiva sobre a emoção, uma vez que assume as ideias de Frijda como base verdadeira e única. Tan, desenvolve toda a sua argumentação alegando que o mecanismo central de emoção da resposta do espectador é o “interesse”. O filme narrativo de entretenimento, oferece recompensas pelo interesse através de resoluções narrativas de questões que ficam em aberto ao longo do filme. Para Tan, o interesse é responsável quer pelo processamento emocional quer pelo cognitivo das informações narrativas.

Através de estudos empíricos com sujeitos, Tan desenvolve curvas de interesse, que apontam claramente a existência de picos de interesse no espectador e que desta forma fundamentam o binómio criação/alívio de tensão narrativa ao longo de todo o filme por forma à manutenção desse mesmo interesse. As estruturas que Tan identifica para a criação desse interesse, são as estruturas de acção ou enredo, que se sustentam nas temáticas do filme e as estruturas dos personagens que incluem a empatia e a

simpatia. Estas estruturas levam o espectador a produzir hipóteses sobre aquilo que se irá passar a seguir, procurando de forma muito interessada (dependendo das capacidades emocionais de cada filme) pelas resoluções narrativas que venham confirmar as suas hipóteses ou não. Tan desenvolve um sistema *funcionalista* assente sobretudo nas orientações comportamentais dos personagens (motivações e objectivos) colocando assim de lado a hipótese de existência de outras possíveis sugestões emocionais no filme para além do enredo e das personagens, o que lhe limita o espectro de análise.

Apenas um ano depois, surge (Grodal 1997) com mais um estudo bastante aprofundado sobre as estruturas filmicas de produção de emoção. Grodal apresenta-nos um sistema com base num modelo de “Fluxo”⁴, o qual se desenvolve no sentido dos processos mais simples para os mais complexos. Assim, a criação de obstáculos à manutenção do fluxo, despoleta conflitos emocionais no próprio espectador que o obrigam a desviar a sua experiência emocional. Utilizando o conceito, caro aos estudos filmicos, da “Identificação”, o seu sistema permite-lhe advogar que a criação de obstáculos às motivações dos personagens cria por si também obstáculos ao correcto fluxo de emoções do espectador. Desta forma Grodal envereda por uma tentativa de rotulação dos vários possíveis obstáculos e das várias possíveis experiências emocionais que decorrem do fluxo narrativa. Podemos mesmo dizer que Grodal procura a criação de uma linguagem filmica emocional à semelhança da sintagmática de Metz.

Grodal como acérrimo defensor da neuropsicologia, acaba por descurar em demasia as fundações das convenções filmicas e o pensamento associativo. Os seus rótulos assentam numa determinação fisiológica, procurando respostas inatas e biológicas para todas as funções emocionais, por forma a colocar de lado toda e qualquer possibilidade de rede cultural, intertextualidade ou influencias sociais por meio da aprendizagem.

Assim em 2003, Smith apresenta o mais recente estudo sobre a emoção e o cinema. Ao contrário de Grodal, Smith faz entrar em cena toda a argumentação intertextual e de redes associativas de ideias. Grande parte da sua argumentação assenta na existência de “microscripts” de género que facilmente permitem suggestionar o espectador para determinados estados emocionais e que se fundamentam essencialmente na aprendizagem filmica realizada pelo espectador.

⁴ Da tradução inglesa original, “Flow”

A maior lacuna do trabalho de Smith, está patente na ausência de estudos empíricos quantitativos ou qualitativos que suportem os seus argumentos. Contudo, Smith sistematiza todo o seu pensamento com base nos textos fílmicos, e através do neoformalismo estabelece análises comparativas e históricas por forma a dar sustentação aos seus argumentos. Dessa forma apresenta a sua metodologia do “humor-estímulo”⁵, como capaz de ir além da simples análise das temáticas do enredo e das motivações e comportamentos dos personagens, focando também toda a estilística subjacente a cada experiência emocional.

Assim, Smith considera as obras fílmicas como composições de estímulos de emoção, que se projectam em estímulos tais como:

“expressão facial, movimento de figuras, diálogos, expressão vocal e tom, guarda-roupa, som, musica, iluminação, mise-en-scene, cenários, montagem, câmara (angulos, distancia, movimentos), profundidade de campo, história e qualidade dos personagens e situações narrativas” (2003:42).

Ou seja, os estímulos fílmicos podem ser estruturados por forma a despoletar emoções prototipadas e não-prototipadas, que não são mais do que nós de associação de ideias, que podem ser intertextuais, de género ou simplesmente da vida real e que formam os “microscripts” que permitem a interpretação por parte do espectador. Ou podem ser estruturados em forma de “marcadores emocionais” de cariz mais visceral ou biológico, ou seja estímulos directos de emoção que assentam em imagens ou sons da realidade reconhecidos como capazes de despoletar determinadas respostas. Tais como aranhas/medo, fezes/nojo, som intenso/surpresa. Estes marcadores são por norma, muito simples, directos e de reconhecimento quase universal. O que o cinema faz é, procurar despoletar um determinado estado de “humor” para cada sequência e para isso, estrutura os seus “estímulos” através de “microscripts” por forma a despoletar emoções prototipadas e não-prototipadas e em conjunto utiliza marcadores emocionais para manter e reforçar esses mesmos estados de emoção (ou humor) necessários a cada mensagem em cada cena.

⁵ Do original inglês, “mood-cue approach”

III. O Foco da Pesquisa: Tristeza

Tendo analisado as mais recentes correntes do estudo da emoção no cinema, necessitamos agora de perceber o que é a tristeza, qual a sua função, as suas causas e objectivos. (Russell 2000), no seu “modelo circunplexo” da fisiologia das emoções, coloca a tristeza no quadrante negativo-desactivado. Ou seja, a tristeza do ponto de vista fisiológico, caracteriza-se por uma experiência negativa e que produz uma resposta de passividade face à causa. A resposta não activa pode ser definida por lentidão, inércia, letargia, suavidade, torpor ou indiferença.

Numa perspectiva cognitivista, (Frijda 1986) define a tristeza como “correspondente a uma estrutura de significado situacional de vazio, ou seja a uma ausência explícita de algo valioso... (nomeadamente a) perda” (p.199). Esta ausência, necessita ainda de ser enquadrada numa propriedade de finalidade, ou seja a “noção de que a ausência será para sempre” (p.200). Sendo uma resposta negativa, a tristeza distingue-se de outras emoções negativas pela sua especificidade. (Barr-Zisowitz 2000) definiu a distinção perante o medo, a culpa e a raiva. Face ao medo, caracteriza-se por ser uma resposta a um evento que já aconteceu, enquanto o a resposta do medo antecipa o evento que há-de vir. Distingue-se da culpa, pelo facto do sujeito emocional não ser ou não se sentir responsável. Relativamente à raiva que se define como uma resposta face a alguém responsável pela situação, a tristeza define-se pela não existência de culpados.

Do ponto de vista da funcionalidade, a tristeza aumenta a atenção focada sobre o próprio sujeito (Sedikides 2000). Voltando-se para si próprio evita as lembranças da perda (Frijda 1986). A “impossibilidade de não-comunicar” defendida por (Watzlawick, Beavin et al. 1967), assume aqui o seu ponto máximo, demonstrando que a inércia ou a passividade comunicam, e pretendem comunicar com o outro, pretendem chamar a atenção e funcionar como um apelo a um conforto que de certa forma subtraia a perda, a ausência.

IV. Análise de Sequências

Delineado o foco emocional, vamos procurar identificar os principais elementos de estímulo emocional que o cinema de entretenimento tem utilizado, nomeadamente através de dois excertos previamente testados por (Gross and Levenson 1995) com

efeitos eficazes na criação de tristeza. Os excertos foram retirados de dois filmes – “Bambi” (1940) e “The Champ” (1979) - que ocupam uma faixa temporal de cerca de 40 anos, indo da animação ao drama.

Conhecido pela sua capacidade dramática e de expressão da emoção de tristeza, Gross e Levenson resolveram realizar testes psicológicos sobre um excerto específico de “Bambi” em que a mãe veado morre. O excerto foi apresentado a cerca de 72 pessoas escolhidas aleatoriamente, tendo apresentado um grau de acerto de 76%, ou seja de pessoas que sentiram a emoção de tristeza de forma mais intensa do que qualquer outra emoção. Ao nível da média de intensidade, “Bambi” conseguiu numa escala de 0 a 8, atingir os 5,35. O caso de “The Champ”, é similar lançado em 1979 é reconhecido como um verdadeiro “tearjerker”⁶ e dessa forma foi também testado com 52 sujeitos, tendo apresentado um grau de acerto de 94.2%, tendo a média de intensidade atingido os 5.71.

Desta forma, interessa-nos agora perceber o que despoletou esta reacção generalizada e que de certa forma pode caracterizar o estímulo filmico como quase universal no que toca ao despoletar de tristeza. Podemos ver tanto em “Bambi” como em “The Champ”, que as estratégias para o despoletar de tristeza assentam fundamentalmente na criação de uma forte empatia e simpatia para com os personagens. Zillmann define a empatia como um “colocar-se no lugar do outro, não no sentido da identificação com esse outro, mas como uma tentativa de compreender o mais possível o estado deste outro [...] (sendo) construído pelos respondentes como um sentir com o outro ou sentir pelo outro sujeito” (1994)

Ou seja, numa primeira aproximação, o filme tenta passar a mensagem do vínculo (Bowlby 1969) que se manifesta entre pai e filho ou mãe e filho. Criando um perfil estereotipado da relação de protecção do progenitor/filho, que pode muito facilmente ser assimilado pelo espectador.

O padrão de protecção, permite a ressonância de memórias pessoais (Dolcos, LaBar et al. 2004) sobre os próprios pais, sobre momentos no passado em que situações de afecto semelhantes aconteceram consigo próprio. A posterior quebra de vínculo, ou seja morte do progenitor, funciona para uma parte da audiência como o motivo de “interesse” (Tan, 1996), tentando especificar como seria estar naquela situação, criando hipóteses mentais para as respostas do personagem filho. Respostas que depois se

⁶ Numa tradução directa temos, “Provocador de lágrimas”

confirmam ou não, mas que permitem ao espectador uma recompensa através da simulação mental (Currie 1995) dessas mesmas respostas. O processo de simulação mental, tem raízes na filosofia (Gordon 1999) mas também na neurociência com as últimas descobertas sobre os Neurónios Espelho (Gallese and Goldman 1998) que produzem uma mímica interna das acções do outro. Para a outra parte da audiência que já conheceu situação semelhante, entra a ressonância de memórias com mais força ainda, uma vez que a situação invocada representa uma das maiores perdas para qualquer ser humano e conseqüentemente uma enorme dor.

A representação da dor e tristeza do filho, após tomada de consciência da morte do progenitor, ocorre por meio de um uso intensivo de grandes planos, mais incisivos em “The Champ” do que em “Bambi” e que procuram acima de tudo o “contágio emocional” (Hatfield, Cacioppo et al. 1994). Ou seja, o facto de vermos alguém chorar pode por si só despoletar uma emoção semelhante.

Como pudemos ver até aqui, temos fundamentalmente a influência dos personagens sobre as emoções do espectador, fazendo uso da empatia, da simulação mental, do contágio emocional e das ressonâncias de memórias.

No que toca aos eventos narrativos, verificamos que ambos os filmes se socorrem da quebra de uma das mais fortes relações de vínculo que conhecemos, a do progenitor/filho. A quebra dá-se através da morte do progenitor em ambos os casos, o que nos parece ser a situação com que mais facilmente se poderá relacionar o público alvo, as crianças. Podemos mesmo evidenciar aqui, esta técnica como uma das mais utilizadas pela Disney desde então. “Finding Nemo” (2003), volvidos 60 sobre Bambi, faz uso exactamente da mesma metodologia de Bambi, produzindo aparentemente também resultados muito eficazes.

Finalmente, do ponto de vista da estrutura que integra os elementos, e coordena o fluxo narrativo, ambos os excertos apresentam uma espécie de introdução com tensão, aliviando a seguir para voltar a mergulhar o espectador no seio da emoção negativa da tristeza. Ou seja, partimos de uma poética de elementos que procura produzir ansiedade no espectador por meio da musica, dos cenários, da montagem e câmara elevando nessa direcção até à resolução ou morte do progenitor, para depois permitir um leve alívio da estrutura, entrando novamente num pico mais intenso com a recusa da morte no caso de The Champ.

. Agradecimentos

Esta investigação foi realizada no quadro do INSCAPE Integrated Project (EU RTD contract IST-2004-004150), financiado pela Comissão Europeia sob o sexto programa quadro (FP6). Mais informação sobre o projecto disponível em, www.inscapers.com.

. Referências

- Barr-Zisowitz**, C. (2000). Sadness - Is There Such a Thing? *Handbook of Emotion*. M. H.-J. Lewis, M. New York, Guilford Press.
- Bordwell**, D. (1989). Historical Poetics of Cinema. *The Cinematic Text: Methods and Approaches*. R. B. Palmer. New York, AMS Press: 369-398.
- Bordwell**, D. and N. Carroll (1996). *Post-theory: reconstructing film studies*. Madison, University of Wisconsin Press.
- Bordwell**, D., K. Thompson, et al. (1985). *The classical Hollywood cinema: film style and mode of production to 1960*. New York, Columbia University Press.
- Bowlby**, J. (1969). *Attachment and loss (III)*. New York, Basic.
- Carroll**, N. E. (1990). *The philosophy of horror, or, Paradoxes of the heart*. New York, Routledge.
- Currie**, G. (1995). *Image and mind: film, philosophy and cognitive science*. Cambridge, Cambridge University Press.
- Damasio**, A. R. (1994). *Descartes' error: emotion, reason, and the human brain*. New York, G.P. Putnam.
- Dolcos**, F., K. LaBar, et al. (2004). "Interaction Between the Amygdala and the Medial Temporal Lobe Memory System Predicts Better Memory for Emotional Events." *Neuron*(42): 855-863.
- Frijda**, N. H. (1986). *The emotions*. Cambridge, Cambridge University Press.
- Gallese**, V. and A. Goldman (1998). "Mirror neurons and the simulation theory of mind-reading." *Trends in Cognitive Sciences* 2(12).
- Gomes**, W. (2004). "La poética del cine y la cuestión del método en el análisis filmico." *Significação – Revista Brasileira de Semiótica* 21(1): 85-106.
- Gordon**, R. (1999). *Simulation vs Theory Theory*. *The MIT encyclopedia of the cognitive sciences*. R. A. Wilson and F. C. Keil. Cambridge, Mass., MIT Press: cxxxii, 964 p.
- Grodal**, T. K. (1997). *Moving pictures: a new theory of film genres, feelings and cognition*. Oxford, Clarendon Press.
- Gross**, J. J. and R. W. Levenson (1995). "Emotion elicitation using films." *Cognition and Emotion*(9): 87-108.
- Hatfield**, E., J. T. Cacioppo, et al. (1994). *Emotional contagion*. Cambridge, Cambridge University Press.

Russell, J., Lemay, G., (2000). *Emotion Concepts. Handbook of Emotion.* M. H.-J. Lewis, M. New York, Guilford Press.

Sedikides, C., & Green, J. D. (2000). *The rocky road from affect to attentional focus. The message within: The role of subjective experience in social cognition and behavior.* H. B. J. P. Forgas. Philadelphia, PA: Psychology Press.: pp. 203-215.

Smith, G. M. (2003). *Film structure and the emotion system.* Cambridge; New York, Cambridge University Press.

Tan, E. S. (1996). *Emotion and the structure of narrative film: film as an emotion machine.* Hillsdale, NJ, L. Erlbaum Associates.

Thompson, K. (1988). *Breaking the glass armor: neoformalist film analysis.* Princeton, N.J., Princeton University Press.

Watzlawick, P., J. H. Beavin, et al. (1967). *Pragmatics of human communication: a study of interactional patterns, pathologies, and paradoxes.* New York.

Zagalo, N., A. Torres, et al. (2005). *Emotional Spectrum developed by Virtual Storytelling.* Virtual Storytelling 2005, Strasbourg, Lecture Notes in Computer Science, Springer Ed.

Bambi, (1942), David Hand, Walt Disney Pictures

The Champ, (1979), Franco Zeffirelli, MGM

Finding Nemo, (2003), Andrew Stanton, Pixar