

As relações entre “náufrago” e “lost”: As similaridades na linguagem de cinema e televisão

Conexiones de “cast away” y “lost” La similitud de lenguaje entre cine y televisión

The relations between “cast way” and “lost”: The similarities between film and television languages

Leticia Salem Herrmann Lima

Brasileira, professora de Comunicação e Mestranda em Comunicação e Linguagens da UTP. Pesquisadora das novas mídias orientada pela Dra. Adriana Amaral. Artigo escrito para a disciplina “Interfaces Comunicacionais: Cinema e Televisão” ministrada pelo Dr. Renato Pucci.

leticia_herrmann@hotmail.com

Resumo

Percebe-se atualmente que as linguagens cinematográficas e televisivas estão tornando-se cada vez mais parecidas e as grandes produções que eram características do cinema, já tomam conta de alguns programas televisivos. Com o advento da TV digital esta unificação pode ficar ainda mais próxima devido à melhora na qualidade nas exibições das produções televisivas. O objetivo deste estudo é fazer um comparativo entre as linguagens representadas pelo filme “Náufrago” e pelo seriado “Lost”, seus pontos convergentes no que se refere à composição de roteiro, montagem e ângulos de filmagens. Como reporte teórico desta análise, utilizou-se como linha norteadora as idéias dos pesquisadores e autores Jacques Aumont, Krintin Thompson e David Bordwell, que estudam as linguagens fílmicas e televisivas e suas evoluções no decorrer das décadas.

Palavras chave: cinema, televisão, linguagem, comunicação

Resumen

Cada día el lenguaje de las películas para tele se parecen más al del cine. Las grandes producciones que antes caracterizaban solo las películas del cine, hoy están presentes en unas producciones para la televisión. Es posible que después del advenio de la TV Digital estés dos, antes distintos lenguajes, vengán a unificarse definitivamente, con el desarrollo de la producción de los contenidos de televisión. El objetivo de este estudio fue comparar las hablas visuales y las similaridades de sus lenguajes presentados en la película de Cine “Cast Away” y los de la serie para tv “Lost”. Fueran recortados puntos convergentes bajo cada guión, montaje y ángulos de captaciones de imagen. Este análisis se fundamenta en una base teórica soportada por las publicaciones de los autores y investigadores Jacques Aumont, Krintin Thompson e David Bordwell. Ellos estudian los lenguajes fílmicos y televisivos, y sus evoluciones durante las últimas décadas.

Palabras clave: cine, televisión, lenguaje, comunicación

Abstract

It is noticeable that film and television languages are becoming increasingly similar and that major productions that once were typical of films, now can be seen in some television programs. With the advent of digital TV the similarities will be even greater due to improvements in quality in television productions. The objective of this study is to compare the movie “Cast Away” and TV series “Lost”, how they look alike regarding their script, montage, and camera angles. The basis of this theoretical analysis are the ideas of such authors as Jacques Aumont, Krintin Thompson and David Bordwell, who study the television and film languages and their evolution over the decades.

Keywords: cinema, television, language, communication

1. Introdução

Este artigo analisa comparativamente os enquadramentos, planos e cenas apresentados nas linguagens cinematográficas e televisivas mostrando possíveis similaridades em sua concepção. As obras selecionadas para o estudo foram: o filme “*Naufrago*” (*Cast Away*, 2000), dirigido por Robert Zemeckis e o seriado “*Lost*” criado por Jeffrey Lieber, J. J. Abrams e Damon Lindelof (2004).

Como recorte optou-se pela seleção das cenas que mostram os personagens principais reconhecendo o ambiente pós-acidente, ambos em ilhas paradisíacas. Em *Naufrago*, encontramos a cena entre 31:19 e 37:27 minutos encenada por Tom Hanks no papel de Chuck Noland, o entregador da FedEx e em *Lost*, a cena localiza-se no primeiro episódio entre 00:01 a 08:27 minutos encenada por Matthew Fox no papel do médico Jack Shepard.

O primeiro passo desta análise foi decupar a seqüência de cenas escolhendo *frames* que mostram as principais passagens da narrativa. Pós-seleção elaborou-se uma tabela comparativa das seqüências e os respectivos recursos de filmagem utilizados nas cenas. Como segundo passo desenvolveu-se nova tabela comparativa com cenas similares entre as duas obras, quanto ao enquadramento e elementos de cena. Sabe-se que o tema remete a outras análises quanto ao roteiro, linguagens, edições e demais itens. Para este estudo, optou-se apenas na detecção de possíveis referências entre imagens, elementos de cena e enquadramentos.

Vale ressaltar que em ambas as histórias os protagonistas acabam numa ilha desconhecida sem a possibilidade imediata de sair do local. A seqüência da história narra fatos similares, o que facilita na percepção da diferença entre as formas encontradas pelos diretores de mostrar o mesmo tema na televisão e no cinema.

2. A Linguagem Fílmica

A linguagem fílmica possui como uma das características, a possibilidade de se mostrar muitos e detalhados elementos em cena, devido ao tamanho da tela de projeção da imagem. O espectador

consegue identificar detalhes, mesmo que não estejam sendo mostrado em primeiro plano. A possibilidade de recursos de imagem e som permite ao espectador entrar nas telas e participar virtualmente dos acontecimentos. Em algumas situações, como no caso dos cinemas em 3D, é possível penetrar no contexto ou sentir emoções através de simuladores de movimento. Os filmes além de conteúdos e mensagens podem mostrar ao público imagens artísticas fazendo parte do repertório cultural dos indivíduos.

A estética abrange a reflexão sobre os fenômenos artísticos. A estética do cinema, é portanto, o estudo do cinema como arte, o estudo dos filmes como mensagens artísticas. Ela subentende uma concepção do “belo” e, portanto, do gosto e do prazer do espectador, assim como do teórico. (AUMONT 1995: 15)

O próprio ambiente das salas de cinema torna-se uma experiência estética no que diz respeito ao ritual das projeções. É um passeio cultural, onde a imaginação é instigada através das salas escuras, cadeiras reclináveis, a pipoca, enfim, o espectador sai do mundo real com a possibilidade de projeção no universo fílmico ao qual está assistindo.

A linguagem cinematográfica possui uma concepção mais elaborada comparando aos recursos da televisão, permitindo cortes mais lentos e detalhamento da história, personagens, localizações, figurinos, enfim, itens que caracterizam as cenas. Permite ao espectador descrever com maior precisão o ambiente em que a história e os personagens habitam.

2.1 Planos e Enquadramentos

A filmagem cinematográfica adotou planos e enquadramentos que auxiliam os espectadores no processo de entendimento das mensagens. Estes procedimentos pertencem a decupagem clássica que vem sendo utilizada pelos cineastas em diversos gêneros fílmicos.

Segundo Martin (2005: 44) o enquadramento é representado pela “composição do conteúdo da imagem”, é algo que mostra ao espectador os elementos de uma cena. Esta, por sua vez, é representada por uma unidade de tempo que desenrola parte de um filme dá indícios de fatos aos espectadores *i n t e r p r e t a r e m* acontecimentos e a montagem destas cenas compõe a que conhecemos por sequência fílmica. Já um plano é “determinado pela distância entre a câmera e o assunto e pela distância focal da objetiva utilizada” (MARTIN 2005: 46) podendo ser aberto ou fechado dependendo da intenção da filmagem.

David Bordwell (2006:126) comenta que desde 1910 são utilizados planos abertos nos cinemas hollywoodianos. Tais planos permitem o detalhamento das informações com maior precisão ao espectador. Geralmente o diretor optava por iniciar com planos mais abertos e na sequência das tomadas fazer planos mais fechados que fossem selecionando gradativamente o foco das cenas até chegar a um plano médio ou um *close-up*, caso necessário.

Comparando filmes recentes com os de décadas passadas, perceberemos que em alguns ocorre diferença no fluxo das histórias e até no tempo dos cortes entre cenas. Isso também ocasiona mudança nas formas de enquadramento determinados pelo diretor. Segundo Bordwell a maneira com que se filma pode mudar o sentido da narrativa atribuindo a visualização do cenário ao enquadramento da câmera e não à réplica do ambiente físico. O autor reforça ainda, que através da forma que se opta em filmar, podem-se aumentar objetos e pessoas, deixá-los em primeiro ou segundo plano, mostrar expressões relevantes, etc.

As formas clássicas dos enquadramentos e cenas utilizadas pelo cinema podem ser apresentadas pelos recursos de filmagem gerando planos diferenciados aos espectadores através do ponto de vista do diretor. Os enquadramentos mais utilizados no cinema são: plano médio ou conjunto, um recorte mostrando o personagem do joelho para cima; plano americano, mostra o personagem da cintura para cima e permite que o espectador veja seu rosto; e o *close-up*, que aproxima o personagem mostrando sua expressão ou até um detalhe das mãos, com plano detalhe. Como movimento de câmera um dos mais usuais é o *travelling*, que permite mostrar o ambiente inteiro através de um plano aberto.

Outros elementos também fazem parte da linguagem e representação cinematográfica, profundidade e perspectiva, por exemplo, que são facilitadas pelo tamanho da tela. Aumont (1995: 30-31) relata que a o “movimento auxilia na percepção da profundidade nas cenas e que dão a impressão de realidade” e acrescenta que a representação de objetos na superfície plana alinhados adequadamente (perspectiva) contribui para a noção de espaço e localização dos elementos de cena. Os tipos de cortes, juntamente com seus tempos, podem ser curtos ou demorados dependendo da intenção do diretor na edição. O posicionamento da câmera pode estar em trilhos, em gruas, tripés ou na mão, que segundo Bordwell este último exemplo é um recurso utilizado principalmente em filmes de terror.

Alguns ângulos permitem noção da profundidade

Os recursos da montagem e filmagem, contam a história, uma vez que este trecho selecionado quase não possui fala e o personagem aparece sozinho em cena. Importante observar que a sequência é valorizada pela trilha sonora, que possui sons do mar ecoando na ilha representando a amplitude do lugar e a solidão do personagem, complementando a imagem.

das cenas e tamanho de seus elementos ao exemplo do movimento com câmera panorâmica que visualiza extensões territoriais ou ambientais. As montagens são de extrema representatividade nas cenas, são responsáveis pela orientação visual do espectador, neste caso, apresenta câmeras objetivas, que podem estar em frente, ao lado, abaixo ou acima do objeto filmado e as subjetivas, que representam o olhar do personagem. O recurso da subjetiva é bastante usado em cenas de suspense, em que o olhar do vilão é representado por ela, sem a necessidade de se ver o personagem.

Embora existam inúmeros recursos visuais e enquadramentos de câmera, Bordwell (2006: 130) conta que há partir dos anos 30, com maior enfoque aos 60, os diretores começaram a utilizar planos mais fechados com o intuito de focar nos detalhes e agilizar a leitura de suas tomadas e um dos recursos mais utilizados vem sendo os planos americano e médio. Segundo o autor estes planos “valorizam o diálogo entre os personagens” deixando suas atitudes com maior clareza ao espectador para uma posterior filmagem em *close-up*. (BORDWELL 2006: 133). “Boca, testa e olhos tornam-se as principais fontes de informação e emoção, e atores devem escalar suas performances através da intimidade com tais *frames* (BORDWELL 2006: 134). Estes elementos fazem com que o espectador tenha a real percepção e inteligibilidade do filme, que a linguagem utilizada dependa da analogia perceptiva (os códigos de nomação icônica que dão nome aos objetos) e das figuras significantes cinematográficas (que são os códigos específicos do cinema).

O cinema com certeza não é uma língua, ao contrário do que muitos teóricos do cinema mudo disseram ou deram a entender (...), mas é possível considerá-lo como uma linguagem, na medida em que organiza elementos significativos dentro de arranjos organizados, diferentes daqueles que nossos idiomas praticam e tampouco copiam os conjuntos perceptivos que a realidade nos oferece (...). A manipulação fílmica transforma em discurso o que poderia ser apenas o decalque visual da realidade. (METZ apud AUMONT 1995: 184)

As cenas apresentadas a seguir retratam uma das principais passagens de *Náufrago*, apresentarão

exemplos de filmagem cinematográfica com seus planos, enquadramentos e perspectivas, utilizando a decupagem clássica para tal análise. Embora o filme apresentasse outras imagens, o processo de seleção foi realizado com a finalidade de localizar as correlacionadas com os enquadramentos das tomadas principais, mais impactantes, e que iniciavam fatos. Os recursos da montagem e filmagem, contam a história, uma vez que este trecho selecionado quase não possui fala e o personagem aparece sozinho em cena. Importante observar que a sequência é valorizada pela trilha sonora, que possui sons do mar ecoando na ilha representando a amplitude do lugar e a solidão do personagem, complementando a imagem.

2.2 Sequência de imagens selecionadas: Filme “Náufrago”

(ver Frames 1 al 18)

A sequência mostra o momento em que Chuck Noland acorda após o acidente e como percebe o acontecido e sua localização geográfica. O primeiro *frame* apresenta Chuck no bote e na sequência a câmera abre mostrando sua localização; a praia. Pensativo, o personagem pega seu rádio, tenta contato para o resgate, porém sem sucesso pelo aparelho estar danificado. Busca referências, olha para o local do acidente (oceano) caminhando a procura de abrigo. Neste momento, cruza com uma caixa de encomendas da FedEx que vem junto com a maré. A caixa é apresentada em primeiro plano mostrando aos espectadores sua importância no decorrer da obra. Chuck chega a um lugar que poderia ser um abrigo, mostra o espaço restrito da ilha em sua volta e com um olhar distante, encerra a cena.

<p>Frame: 1</p>  <p>Primeiro plano em Plongé (de cima para baixo) e câmara objetiva.</p>	<p>Frame: 2</p>  <p>Plano geral, câmara frontal, objetiva e aberta.</p>	<p>Frame: 3</p>  <p>Plano conjunto, câmara lateral, objetiva e aberta.</p>
<p>Frame: 4</p>  <p>Plano conjunto, câmara lateral, objetiva e aberta.</p>	<p>Frame: 5</p>  <p>Plano conjunto, câmara lateral, objetiva e aberta.</p>	<p>Frame: 6</p>  <p>Plano geral, câmara frontal, objetiva e aberta.</p>
<p>Frame: 7</p>  <p>Plano geral, câmara frontal, Contra Plongé (de baixo para cima), objetiva e aberta.</p>	<p>Frame: 8</p>  <p>Plano conjunto, câmara frontal, Contra Plongé, objetiva e aberta.</p>	<p>Frame: 9</p>  <p>Plano geral, câmara frontal, Contra Plongé, objetiva e aberta.</p>
<p>Frame: 10</p>  <p>Primeiro plano, câmara lateral, objetiva e aberta.</p>	<p>Frame: 11</p>  <p>Plano americano, câmara lateral, objetiva e aberta.</p>	<p>Frame: 12</p>  <p>Visão do plano geral em Pan de 180, câmara subjetiva e aberta.</p>



Para esta sequência a opção do diretor foi a utilização de diversas angulações de câmera, permitindo que o espectador entendesse a história sem precisar de um narrador, a montagem feita através dos cortes e sons representam o texto narrativo e a linguagem do filme. “A montagem é o princípio que rege a organização de elementos fílmicos visuais e sonoros, ou de agrupamento de tais elementos justapondo-os, encadeando-os e/ou organizando sua duração”. (AUMONT 1995: 62) A montagem vai dando pistas aos espectadores que começam a montar o “quebra-cabeça” da história.

Desta forma, têm-se como pistas, um bote, um personagem, uma praia deserta, um *Bip* quebrado, um relógio e uma caixa utilizada para entrega de encomendas urgentes. Apresenta um contrassenso entre a necessidade da entrega rápida, do relógio (que mostra o passar das horas) e da falta de noção do tempo que se passa numa ilha deserta, em que o que menos passa é o próprio tempo (podendo seu um código aos espectadores).

“Um código é concebido em semiologia como um campo de comutações, um campo dentro dos quais variações do significante correspondem a variações do significado e aonde algumas unidade adquirem sentido em relação às outras” (AUMONT 1995: 195); uma analogia perceptiva repassada ao espectador sobre o enredo da história.

3. A Linguagem Televisiva

Ao contrário dos filmes, as produções televisivas apresentam-se de forma mais dinâmica. Possuem sequência rápida com cortes em pequeno espaço de tempo passando muitas informações simultaneamente. Devido à limitação das telas, influenciado pelo tamanho e formato dos monitores, tais produções apresentam planos cada vez mais fechados, permitindo desta forma, que o telespectador identifique com maior clareza as imagens.

Muitas vezes percebemos que filmes transmitido em televisões perdem a qualidade na visualização e suas imagens podem ser comprometidas pela forma com que são filmados, em planos mais abertos. Para resolver tal problema, uma solução seria a utilização de planos mais fechados para a visualização das filmagens, desta forma o espectador compreenderia os elementos de cena em sua totalidade. Ao analisarmos imagens

televisivas percebemos a incidência do plano americano e *close-up*, com pouca utilização do plano geral e movimento em panorâmica. Isso acontece apenas quando os personagens não estão em cena e normalmente é utilizado para mostrar o contexto do ambiente.

Com o advento da televisão digital, é natural que a qualidade das imagens televisivas melhore suas definições. Percebemos detalhes em imagens que não eram notadas na televisão analógica. "Talvez algum dia cinema e televisão serão em grande parte indistinguível sendo convertidos num único meio de imagem-movimento". (THOMPSON 2003: 01)

As edições televisivas acompanham um ritmo diferente comparado aos filmes. Precisam ter maior número de cortes para dar agilidade às cenas, e suas montagens devem ser desenvolvidas pensando na importância da entrada dos intervalos comerciais. Nas produções mais recentes, ocorre um maior número de efeitos como os *fades* e transições de tela com algumas repetições de cenas entre um intervalo televisivo e outro.

Estaremos de volta depois do intervalo comercial. *Fade-outs* e *fade-ins* geralmente nos preparam para o final do segmento da narrativa que conduz ao intervalo e no início de uma retomada mais tarde. Sugestões musicais, ou um tiro dramático elevado na ação, ou um tiro de um local familiar são outros *lead-ins* convencionais para o intervalo e para a retomada da narrativa. (THOMPSON 2003: 16)

Kristin Thompson (2003: 03) comenta a resistência dos cineastas



com a programação televisiva e atribui este comportamento a um possível preconceito pela programação ser mais popular do que artística. Que existam diferenças entre as imagens e linguagens, não é novidade, mas não podemos deixar de observar a preocupação das equipes televisivas em proporcionar imagens melhores trabalhadas e elaboradas aos telespectadores. "Nas primeiras décadas, teóricos e críticos trabalhavam na tradicionalização das artes e relutavam para a utilização mais de perto do novo meio".

A televisão é caracterizada por movimentos dinâmicos e despertam a atenção do espectador a todo o momento. Em cada intervalo comercial, o telespectador tem a oportunidade de migrar da programação criando uma exigência enorme para que os roteiristas desenvolvam pequenos momentos de *clímax* em cada final de episódio e intervalo, diferente dos filmes que geralmente apresentam o *clímax* apenas em seu desfecho. "O controle remoto permite que o espectador mova-se facilmente entre as redes, enquanto que os sistemas de cabo e satélite fornecem muitos espectadores com uma enorme seleção alargada de canais. (...) O movimento do texto televisivo é descontínuo, interrompido e segmentado". (THOMPSON 2003: 11)

Alguns programas televisivos já começam a trabalhar seu conteúdo em relação à estética das imagens, percebe-se isso em novelas, como *A Favorita* (2009- Rede Globo) e em seriados como *Lost* (2004 – ABC TV), foco deste estudo. As imagens de *Lost* possuem similaridades estéticas às projeções cinematográficas, tanto no ritmo dos fatos, como nas cenas e montagem. Thompson (2003: 24) reforça que "as técnicas do cinema clássico que descreve podem ser encontradas na televisão também", referindo-se as técnicas clássicas de filmagem cinematográfica abordadas anteriormente nesta pesquisa.

Embora os traços da linguagem televisiva estejam presentes no seriado, é possível perceber a incidência de traços cinematográficos nesta obra. Grande parte das cenas de *Lost* apresentam planos fechados detalhando pessoas e objetos, porém, ocorre inúmeras cenas com a presença de planos abertos, americano e movimentos panorâmicos das câmeras fazendo com que o telespectador identifique todo o ambiente que circunda a cena.

3.1 Sequência de imagens selecionadas: *Seriado* “Lost”

<p>Frame: 1</p>  <p>Close-up (plano detalhe) em plongé, câmera objetiva.</p>	<p>Frame: 2</p>  <p>Plano geral, contra-plongé, com câmera objetiva.</p>	<p>Frame: 3</p>  <p>Primeiro plano em plongé com câmera objetiva.</p>
<p>Frame: 4</p>  <p>Plano geral, contra-plongé, com câmera objetiva.</p>	<p>Frame: 5</p>  <p>Primeiro plano, com câmera frontal e objetiva.</p>	<p>Frame: 6</p>  <p>Primeiro plano, com câmera frontal e objetiva.</p>
<p>Frame: 7</p>  <p>Plano conjunto, contra plongé, com câmera objetiva.</p>	<p>Frame: 8</p>  <p>Close-up (plano detalhe), com câmera frontal e objetiva.</p>	<p>Frame: 9</p>  <p>Plano conjunto, com câmera frontal e objetiva.</p>
<p>Frame: 10</p>  <p>Plano conjunto, com câmera frontal e objetiva.</p>	<p>Frame: 11</p>  <p>Plano americano, com câmera frontal e objetiva.</p>	<p>Frame: 12</p>  <p>Visão do plano geral em Pan de 180, câmera subjetiva e aberta.</p>



Embora seja percebida a presença de planos mais fechados, como o *close-up* e o plano médio, há incidência de planos utilizados com mais frequência em cinema, como o plano geral e os movimentos em panorâmica, citado anteriormente.

Esta sequência de cenas, da mesma forma que no filme *Náufrago*, não apresenta diálogo e narração. A história é contada através da montagem e trilha sonora da floresta, mar, gritos e explosões. Um ponto a observar é o tempo de apresentação da cena: são aproximadamente 8 minutos, pouco mais que em *Náufrago*. Geralmente, devido ao curto tempo dos seriados televisivos, uma hora incluindo comerciais, não permite tanto detalhamento e as cenas são rápidas e objetivas não possibilitando detalhes na montagem.

A cena mostra o momento em que Jack, acorda após ter caído em um acidente aéreo. Ele abre o olho, olha para cima percebendo a profundidade e região em que se

encontra, levanta-se com dificuldade entre as árvores, tenta utilizar o celular sem sucesso e corre através da mata em direção a praia passando ao lado de um tênis que se encontra pendurado em uma árvore. Este elemento aparece em primeiro plano apresentando ao telespectador uma pista do ocorrido. Após chegar à praia Jack olha para o céu, local onde ocorreu a tragédia. Tem uma visão geral da praia, apresentada ao público através de um movimento em panorâmica, ouve gritos, encontra sobreviventes, ajuda pessoas e retorna para um abrigo junto as asas do avião. Na próxima cena olha fixamente para o infinito e a sequência acaba.

Esta é uma das principais cenas da série, pois é onde tudo começa, são os primeiros minutos que apresentam detalhadamente o acidente e as emoções do personagem principal sem apresentar grandes diálogos. A televisão apropria-se do recurso da montagem televisiva criando um ambiente cinematográfico ao seriado.

4. Análise Comparativa entre Cinema e Televisão

Com o intuito de apontar as convergências entre imagens do seriado e do filme estudado, será mostrado abaixo um quadro comparativo com similaridades de angulação, contexto na história e suas representatividades nos meios que foram projetados.

NAUFRAGO	LOST
Cena 1: Consciência do acidente	
 <p data-bbox="324 657 753 743">Cinema: Apresenta o personagem em primeiro plano sem abertura de câmera com vista lateral.</p>	 <p data-bbox="786 657 1266 743">Televisão: Apresenta o personagem em primeiro plano sem abertura de câmera com vista frontal.</p>
Cena 2: Reconhecimento do local	
 <p data-bbox="324 1161 753 1247">Cinema: Plano geral com visão frontal mostrando a localização do personagem e os elementos que o circundam.</p>	 <p data-bbox="786 1161 1266 1247">Televisão: Plano geral com visão frontal superior mostrando a localização do personagem e os elementos que o circundam.</p>
Cena 3: Contato para resgate	
 <p data-bbox="324 1633 753 1824">Cinema: Mostra um plano conjunto em lateral enfatizando o olhar do personagem em relação ao objeto. Este plano é seguido por vários outros do mesmo contexto informativo. Maior tempo na ação.</p>	 <p data-bbox="786 1633 1266 1803">Televisão: Mostra em primeiro plano (close-up) a mão do personagem sem a visualização de sua expressão. Este plano é um dos únicos que passam a mensagem do celular. Plano curto com menor tempo da ação, mais direto.</p>

Cena 4: Reflexões sobre o acidente	
	
<p>Cinema: Conforme mencionado na imagem 3, continuação no mesmo contexto</p>	<p>Televisão: Conforme mencionado na imagem 3, mudança de cenário e sentido de cena.</p>
Cena 5: Olhando para o local do acidente	
	
<p>Cinema: Personagem olha para o local do acidente, o mar, em plano americano, aparecendo o local do acidente representado pela praia</p>	<p>Televisão: Personagem olha para o local do acidente, o ar, em plano detalhe, aparecendo o local do acidente representado pela turbina do avião.</p>
Cena 6: Reconhecendo a praia	
	
<p>Cinema: Reconhecimento do local em Pan, câmera circular.</p>	<p>Televisão: Reconhecimento do local em Pan, câmera circular.</p>

Cena 7: Elementos antecipadores dos fatos



Cinema: Plano conjunto com foco na caixa de entregas e personagem principal em segundo plano.



Televisão: Plano conjunto com foco o tênis subtendendo o acidente aéreo e personagem principal em segundo plano.

Cena 8: Vasculhando destroços



Cinema: Plano conjunto mostrando a região do acidente e personagem principal.



Televisão: Plano conjunto mostrando a região do acidente e personagem principal.

Cena 9: Reflexões e mudanças de cena



Cinema: Plano fechado no personagem mostrando os elementos do acidente (bote e relógio) e sua expressão. Braços colocados em objeto de cena.



Televisão: Plano fechado no personagem mostrando os elementos do acidente (destroços do avião) e sua expressão. Braço colocado em objeto de cena.

5. Conclusões

Das nove seqüências de imagens selecionadas e apresentadas, oito delas coincidem as filmagens televisivas com as cinematográficas. Um dos planos utilizados, o movimento em panorâmica, inclusive geralmente não é muito utilizado em televisão e foi demonstrado na série.

Diferente de muitas filmagens televisivas, o seriado *Lost* utiliza-se de recursos com riqueza em detalhes, além da preocupação dos autores com a qualidade da história, pois precisa manter-se atrativo aos espectadores. O seriado está na sexta temporada e seus diretores conseguem padronizar cinematograficamente a obra, que geralmente precisam ser previamente definidos e programados.

Este trabalho apresentou algumas

idéias e teorias existentes sobre o rumo das linguagens cinematográficas e televisivas e as possibilidades de interfaces entre ambas. O filme e o seriado analisado mostraram indícios de uma possível tendência de unificação e convergência midiática e algumas mudanças necessárias para tais adaptações, como os recursos de corte para a entrada de comerciais, por exemplo.

Neste exemplo, percebemos semelhanças imagéticas na apresentação dos acidentes. Acompanhando os *frames* esta igualdade torna-se ainda mais visível, pois a seqüência dos fatos ocorre de maneira similar.

Se houve inspiração para o seriado no filme, é difícil afirmarmos, mas o que não podemos é desconsiderar que este recorte de *Lost* apresenta um grande número de recursos e técnicas utilizadas na elaboração dos filmes clássicos. Hoje, já existe possibilidade técnica se unificar tais linguagens devido à tecnologia de exibição. Tais equipamentos melhoram a qualidade das imagens propiciando democratização da arte através de elaborados programas televisivos e talvez seja esta a tendência criativa de novas produções de materiais áudio visuais.

Referências Bibliográficas

1. ABRAMS, LIEBER, LINDELOF, Jeffrey, J. J. Abrams e Damon. *Lost* (2004) ABC.
2. AUMONT, Jacques et al. (2002) *A Estética do Filme*. 2.ª ed. Campinas: Papirus.
3. BORDWELL, David. (1985) *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.
4. – (2006) *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Berkeley e Los Angeles, Londres: University of California Press.
5. COMPARATO, Doc. (2000) *Da criação ao Roteiro*. Editora Rocco.
6. FIELD, Syd. (1995) *Manual do Roteiro*. Editora Objetiva.
7. HOLMES, Su. (2004) *Looking at the Wider Picture on the Small Screen: Reconsidering British Television and Widescreen Cinema in the 1950s*. Quarterly Review of Film and Video. Philadelphia, vol. 21.
8. MARTIN, Marcel. (2005) *A Linguagem Cinematográfica*. Dinalivro.
9. MCKEE, Robert. (2006). *Story*, A Arte & Letras Editora.
10. PUCCI, Renato. (2009) *Intersecção Pós-Moderna de Cinema e Tv - O Caso Brasileiro*. Disponível em: <http://www.compos.org.br/pagina.php?menu=8&mmenu=ordem=2&grupo1=9D&grupo2=11&encontro=&tag=&ano=&mes=&pchave=&git=&pg=59>.
11. THOMPSON, Kristin. (2003) *Storytelling in Film and Television*. Cambridge (Massachusetts) e Londres: Harvard University Press.
12. ZEMECKIS, Robert. (2000) *Cast Away*. Fox Film Corporation.

Recepción: 25/08/2009
Aprobación: 22/12/2009