

**UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI**

**RAFAEL NANI PIRES**

**ANÁLISE DA CINEMATOGRAFIA NOS PRIMEIROS FILMES  
DE STANLEY KUBRICK**

**SÃO PAULO  
2013**

**RAFAEL NANI PIRES**

**ANÁLISE DA CINEMATOGRAFIA NOS PRIMEIROS FILMES  
DE STANLEY KUBRICK**

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Mestrado em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Rogério Ferraraz.

**SÃO PAULO  
2013**

## FICHA CATALOGRÁFICA

**RAFAEL NANI PIRES**

**ANÁLISE DA CINEMATOGRAFIA NOS PRIMEIROS FILMES  
DE STANLEY KUBRICK**

Dissertação de Mestrado apresentado à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Mestrado em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Rogério Ferraraz.

Aprovado em ----/-----/-----

---

Prof. Dr. Rogério Ferraraz - Orientador

---

Prof. Dra. Laura Loguercio Cánepa

---

Prof. Dr. Alfredo Suppia

## RESUMO

Esta pesquisa objetiva a exploração do estudo da cinematografia: conjunto de métodos e processos utilizados para a reprodução fotográfica do movimento. Ela é a técnica e a arte de fixar e de reproduzir imagens que suscitam impressão de movimento, e que por sua vez é usada como base do cinema. A metodologia aplicada nesse estudo será, através da análise filmica e da observação sistemática, a indicação e coleta de recorrentes estratégias de criação e uso da cinematografia que contribuem para narração, além de gerarem efeitos dramáticos. Além disso, buscaremos observar essas estratégias conforme utilizadas na filmografia inicial do diretor Stanley Kubrick, a qual será analisada com o objetivo de compreender como o diretor pensava as questões da cinematografia em seus primeiros trabalhos.

Palavras-chave: Cinema. Cinematografia. Direção Cinematográfica. Direção de Câmera. Análise de filmes. Stanley Kubrick.

## **ABSTRACT**

The aim of this research is the study of the cinematography: set of methods and processes used to the photographic reproduction of motion. The technique and the art of record and playing back images with the impression of movement, which is used as base of cinema. The methodology applied in this study will be through the filmic analysis and systematic observation, indication and collecting of strategies creation and use of cinematography for contribute to narration, besides generating dramatic effects. In addition, we will seek to observe these strategies in the initial filmography of the director Stanley Kubrick, who will be analyzed in order to understand how the director thought the issues of filmmaking in his early work.

Key-words: Cinema. Cinematography. Film direction. Camera. Film analysis. Stanley Kubrick.

## LISTA DE IMAGENS

Imagem 01 - The Numbers Box Office .....	19
Imagem 02 - Imaginário coletivo .....	20
Imagem 03 - Paródia dos filmes de Kubrick .....	20
Imagem 04 - Paródia de <i>Os Simpsons</i> .....	20
Imagem 05 - Fotografia de Kubrick para a revista LOOK .....	21
Imagem 06 - Columbia University .....	22
Imagem 07 - Shoe shine boy.....	22
Imagem 08 - Palisades Amusement Park.....	22
Imagem 09 - Betsy Von Furstenberg.....	23
Imagem 10 - Chicago.....	23
Imagem 11 - Jazz Band.....	23
Imagem 12 - Dentist's Office.....	24
Imagem 13 - Circus.....	24
Imagem 14 - Johnny on the spot.....	24
Imagem 15 - Fotograma de <i>A Morte Passou Perto (1955)</i> .....	25
Imagem 16 - Fotograma de <i>Spartacus (1960)</i> .....	25
Imagem 17 - Fotograma de <i>A Glória feita de Sangue (1957)</i> .....	25
Imagem 18 - Fotograma de <i>A Morte Passou Perto (1955)</i> .....	25
Imagem 19 - Fotograma de <i>O Grande Golpe (1956)</i> .....	26
Imagem 20 - Fotograma de <i>A Glória feita de Sangue (1957)</i> .....	27
Imagem 21 - Fotograma de <i>Spartacus (1960)</i> .....	27
Imagem 22 - Fotograma de <i>Lolita (1962)</i> .....	28
Imagem 23 - Fotograma de <i>Dr. Fantástico (1964)</i> .....	28
Imagem 24 - Fotograma de <i>2001: Uma Odisséia no Espaço (1969)</i> .....	29
Imagem 25 - Fotograma de <i>2001: Uma Odisséia no Espaço (1969)</i> .....	29
Imagem 26 - Fotograma de <i>Laranja Mecânica (1971)</i> .....	30
Imagem 27 - Fotogramas de <i>Barry Lyndon (1971)</i> .....	31
Imagem 28 - Fotogramas de <i>O Iluminado (1980)</i> .....	31
Imagem 29 - Fotogramas de <i>Nascido para Matar (1987)</i> .....	32
Imagem 30 - Fotogramas de <i>De Olhos Bem Fechados (1999)</i> .....	33

Imagem 31 - Proporções de tela.....	40
Imagem 32 - Proporções de tela.....	41
Imagem 33 - Tipos de enquadramento.....	44
Imagem 34 - Fotograma de <i>O Iluminado (1980)</i> .....	46
Imagem 35 - Fotograma de <i>O Iluminado (1980)</i> .....	46
Imagem 36 - Fotograma de <i>O Iluminado (1980)</i> .....	47
Imagem 37 - Fotograma de <i>Laranja Mecânica (1971)</i> .....	48
Imagem 38 - Fotograma de <i>Nascido para Matar (1987)</i> .....	49
Imagem 39 - Fotograma de <i>Lolita (1962)</i> .....	50
Imagem 40 - Fotogramas de <i>Nascido para Matar (1987)</i> ..	52
Imagem 41 - Fotograma de <i>Laranja Mecânica (1971)</i> .....	52
Imagem 42 - Fotograma de <i>2001: Uma Odisséia no Espaço (1969)</i> .....	53
Imagem 43 - Posições de câmera.....	56
Imagem 44 - <i>Master Scene</i> .....	57
Imagem 45 - <i>Master Shot</i> .....	58
Imagem 46 - <i>Doubles</i> .....	58
Imagem 47 - <i>Singles</i> .....	59
Imagem 48 - Eixo de ação.....	60
Imagem 49 - Eixo de ação.....	61
Imagem 50 - Eixo de ação.....	62
Imagem 51 - Angulo de câmera.....	64
Imagem 52 - Contra-plongée.....	64
Imagem 53 - Bird's eye, God's eye e Worm's eye .....	65
Imagem 54 - Fotograma de <i>2001: Uma Odisséia no Espaço (1969)</i> .....	65
Imagem 55 - Fotograma de <i>Nascido para Matar (1987)</i> .....	66
Imagem 56 - Tabela de contraste e harmonia.....	67
Imagem 57 - Regra dos terços.....	68
Imagem 58 - Movimentos de cabeça.....	73
Imagem 59 - Movimentos de corpo.....	74
Imagem 60 - Fotograma de <i>O Nascimento de uma Nação (1915)</i> .....	74
Imagem 61 - Aparatos de câmera.....	75
Imagem 62 - Diferenças de lentes.....	77
Imagem 63 - Diferenças de lentes.....	78



Imagem 64 - Diferenças de lentes.....	79
Imagem 65 - Diferenças de lentes.....	81
Imagem 66 - Trabalhos de Julian Beever.....	82
Imagem 67 - Perspectiva de um ponto.....	82
Imagem 68 - Simetrias na composição.....	83
Imagem 69 - Perspectiva de dois pontos.....	83
Imagem 70 - Perspectivas de três pontos.....	84
Imagem 71 - Planos na profundidade.....	84
Imagem 72 - Deslocamento na profundidade.....	85
Imagem 73 - Planos na profundidade .....	86
Imagem 74 - Perspectiva atmosfera.....	86
Imagem 75 - Uso de moldura.....	87
Imagem 76 - <i>Overlap</i> .....	88
Imagem 77 - Profundidade de Campo.....	90
Imagem 78 - Profundidade de Campo.....	90
Imagem 79 - Profundidade de Campo.....	92
Imagem 80 - Natureza de luz.....	93
Imagem 81 - Natureza de luz.....	94
Imagem 82 - Natureza de luz.....	94
Imagem 83 - Iluminação de três pontos.....	95
Imagem 84 - Iluminação de três pontos.....	95
Imagem 85 - <i>Low Key</i> e <i>High Key</i> .....	96
Imagem 86 a 103 - Fotograma de <i>A Morte Passou Perto (1955)</i> .....	99
Imagem 104 a 117 - Fotograma de <i>A O Grande Golpe (1955)</i> .....	106
Imagem 118 a 129 - Fotograma de <i>A Glória feita de Sangue (1957)</i> .....	116

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AFI – American Film Institute (Instituto do Americano do Filme)

IMDB – Internet Movie Database (Banco de Dados na Internet sobre Filmes)

WGA – Writers Guild of America (Sindicato dos Roteiristas Americanos)

DGA – Directors Guild of America (Sindicato dos Diretores Americanos)

BAFTA – British Academy of Film and Television Arts (Academia Britânica de Cinema e Televisão)

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
1 SOBRE STANLEY KUBRICK.....	19
2 SOBRE CINEMATOGRAFIA.....	34
2.1 Enquadramento e a criação do plano.....	35
2.2 Tipos de enquadramento ou escala de planos.....	45
2.3 Posicionamento de câmera.....	54
2.4 Ângulo de câmera.....	63
2.5 Composição.....	66
2.6 Movimento de câmera.....	69
2.7 A perspectiva.....	75
2.8 A profundidade de campo.....	89
2.9 Iluminação.....	93
3 ANÁLISE DA CINEMATOGRAFIA NOS PRIMEIROS FILMES DE KUBRICK.....	97
CONCLUSÃO.....	121
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	124

## INTRODUÇÃO

---

O assunto do qual trata esta dissertação é o trabalho da cinematografia no cinema narrativo ficcional, desde seu planejamento até sua aplicação prática. E nessa trajetória nos debruçaremos sobre alguns filmes do diretor americano Stanley Kubrick para investigar como ele, em seu caso particular, fez uso desse trabalho.

Cinematografia é uma das bases do cinema, tão fundamental que sem a qual o cinema não existiria. E seu estudo sem dúvida é primordial para entendermos essa forma de arte e comunicação. Percorreremos o macro, suas estratégias e possibilidades gerais, para no micro, sobre alguns filmes, refletirmos sobre como um diretor específico fez uso de suas possibilidades.

Stanley Kubrick foi um dos diretores que mais explorou as possibilidades da cinematografia, por isso de sua escolha. Kubrick foi um dos cineastas mais importantes da história do cinema americano por vários outros aspectos também. O crítico Antonio Moniz Vianna, no livro de críticas organizado por Ruy Castro intitulado *Um filme por Dia: Crítica de Choque*, em sua crítica do filme *Glória Feita de Sangue* (1957), o jovem diretor como “um dos mais talentosos da nova geração” (1957, p. 178). Em uma outra crítica seguinte, agora sobre *2001: Uma Odisséia no Espaço* (1968), diz que o cineasta atingira com esse filme um novo plano de expressão, de técnica prodigiosa e rica em reflexões filosóficas e metafísicas (1968, p.385). O conhecido crítico americano Roger Ebert, por sua vez, em seu livro *A Magia do Cinema* (2002), no qual escolhe os 100 melhores filmes de todos os tempos, diz na análise de *2001: Uma Odisséia no Espaço* (1968) que Kubrick é um “gênio tão sublimemente seguro que não inclui uma só tomada gratuita para manter nossa atenção” (2002, p.25), referindo-se a seu dinamismo de reduzir tudo ao essencial. Já o crítico Amir Labaki em seu livro *2001: uma odisséia no Espaço* (2000), diz que Kubrick possuía a reputação de ser um dos cineastas mais iconoclastas e independentes do cinema americano. Em seu outro livro *Folha conta 100 anos de Cinema*, no qual organizou e escreveu parte das críticas, Labaki menciona Kubrick como “um autor de inúmeros momentos que se fixam perenemente a memória dos espectadores, peças com lugar obrigatório dentro do museu imaginário de todo cinéfilo” (1995, p.170). Para os autores Michael Newton e Roger Sabin do livro *The Movie Book* (1999) Kubrick é “uma das coisas mais próximas de gênio depois de

Orson Welles” (1999, p.243). Já para Lauro António, em seu livro *Temas de Cinema: Griffith, Welles e Kubrick* (2010), ele fora o diretor que marcou de forma impar a segunda metade do século XX, ao lado dos movimentos de cinema novos iniciados pela Nouvelle Vague. Para Bill Krohn, autor do livro *Masters of Cinema: Stanley Kubrick*, os filmes de Kubrick “mandavam ondas de choque para o mundo todo” (2010, p.5). Já para Paul Duncan, em seu livro *Stanley Kubrick: a filmografia completa* (2011), Kubrick presenteava os espectadores com filmes que possuíam todos os requisitos de marketing e efeitos especiais, mas também com grande atenção ao subtexto e à forma. Para Duncan, ainda que o cinema fosse uma forma de entretenimento de massas, ele poderia ser, como em Kubrick, uma grande forma de arte. Ou ainda: “um mestre de enquadrar imagens”, para Garrett Chaffin-Quiray no livro *501 Movie Directors* (2007, p.315).

E seu prestígio não fica somente nos livros sobre cinema e críticas sobre seus filmes. Kubrick é também um dos diretores que mais tem filmes na lista dos 100 melhores do AFI (American Film Institute - em votação realizada entre realizadores e pesquisadores associados ao instituto), com *2001: Uma Odisséia no Espaço* (1968), *Laranja Mecânica* (1971) e *Spartacus* (1960). Já no site IMDB (Internet Movie Database - empresa privada com comunidade formada por pesquisadores, realizadores e cinéfilos) existem 7 de seus filmes na lista dos 250 melhores votados de todos os tempos: *Dr. Fantástico* (1964), *O Iluminado* (1980), *Glória Feita de Sangue* (1957), *Laranja Mecânica* (1971), *2001: Uma Odisséia no Espaço* (1968), *O Grande Golpe* (1956) e *Barry Lyndon* (1975).

Ainda de acordo com o site IMDB, seus filmes receberam mais de 47 nomeações em festivais e ganharam 37 prêmios, entre eles *Oscars*, *WGA* (*Writers Guild of America* - do sindicato dos roteiristas americanos), *DGA* (*Directors Guild of America* - do sindicato dos diretores americanos), *BAFTA* (*British Academy of Film and Television Arts* - da academia britânica de cinema e televisão), e nos importantes festivais internacionais de Locarno (Suíça) e Veneza (Itália).

Seu nome e seus filmes também constam em várias listas de revistas, críticos e cinéfilos sobre os melhores e mais influentes diretores e filmes de cinema de todos os tempos, como os da revista norte-americana *Movie Maker* (<http://www.moviemaker.com>) e nos livros, *501 Movie Directors: greatest filmmakers* coordenado por Steven Jay Schneider (2007), nos livros *Lo Mejor del Cine de los 70*

(2002) e *Lo Mejor del Cine de los 80* (2002) da coleção de Jurgen Muller da editora Taschen e na também famosa coleção da editora DK, *Cinema Year by Year: The complete illustrated history of Film* (2006).

Em sua filmografia, alguns pontos chamam a atenção. Primeiramente, a relação de seus filmes com obras literárias. Com exceção de *Medo e Desejo* (1953), *A Morte Passou Perto* (1955) e *2001: Uma Odisséia no Espaço* (1968), todos os seus outros 10 filmes: *O Grande Golpe* (1956), *Glória Feita de Sangue* (1957), *Spartacus* (1960), *Lolita* (1962), *Dr. Fantástico* (1964), *Laranja Mecânica* (1971), *Barry Lyndon* (1975), *O Iluminado* (1980), *Nascido para Matar* (1987) e *De Olhos Bem Fechados* (1999), tiveram seus roteiros adaptados de obras literárias. Até mesmo *A.I. - Inteligencia Artificial* (2001), o qual fora dirigido por Steven Spielberg a partir de um projeto desenvolvido por Kubrick antes de sua morte, fora baseado em um conto de Brian Aldiss chamado *Supertoys Last All Summer Long*. E em quase tudo que se escreve sobre Kubrick, como no livro *Stanley Kubrick: a filmografia completa* (2011), de Paul Duncan, essa relação com a literatura está presente. Essa relação realça um conhecimento mais amplo de Kubrick sobre as artes e uma forma de visão, por acreditar que o cinema seria campo frutífero para essas adaptações. Revela coragem e inteligência também, por Kubrick trabalhar com tão grandes expectativas e, ao mesmo tempo, por saber que adaptações atraem ao cinema os leitores dos originais, sempre exigentes.

Outro ponto no qual sua filmografia chama atenção é de como ele foi capaz de transitar por vários gêneros cinematográficos. Desde sátira política com o filme *Dr. Fantástico* (1964) até o terror com *O Iluminado* (1980). Fizera até três curtas documentários no início de sua carreira<sup>1</sup>. Essas transições possibilitam destacar que Kubrick detinha o controle das estratégias dos gêneros, e assim, podia brincar com elementos comuns de uns e outros, a sua maneira. Em *A Morte Passou Perto* (1955), por exemplo, usa em grande escala estratégias de filmes de perseguição. Já em *O Grande Golpe* (1956), uma mistura de filmes de assalto e com alguns elementos do cinema noir (como o policial corrupto, a figura da mulher *femme fatale*, a fotografia contrastada e a base de contra-luz, além da figura policial do narrador descrevendo os fatos como um depoimento ou relatório policial). *Glória*

---

<sup>1</sup> *Flying Padre* (1951), *Day of the Fight* (1951) e *The Seafarers* (1953), três curtas documentários de formação, com baixíssimo orçamento.

*Feita de Sangue* (1957) e *Nascido para Matar* (1987) são seus filmes de guerra. *Lolita* (1962) um romance as avessas, no qual um homem bem mais velho se apaixona e é seduzido por uma menina. Filmes diversos que se enquadrariam em gêneros diversos. *Spartacus* (1960) e *Barry Lyndon* (1975) são seus filmes de época. Os de ficção científica com *2001: Uma Odisséia no Espaço* (1968) e, em certa medida, com *Laranja Mecânica* (1971), além do projeto de *A.I.* que posteriormente fora filmado e finalizado por Steven Spielberg. *O Iluminado* (1980) sendo um filme de terror mas de luzes acesas, e o drama de *De Olhos Bem Fechados* (1999).

Por fim, dotado de uma filmografia extensa também em termos de tempo, foi um realizador que começou a produzir em 1953 com *Medo e Desejo* (1953) e só parou em 1999 dias após de finalizar a montagem de *De Olhos Bem Fechados* (1999), somando então 44 anos dedicados ao cinema. E é com base nessa temporalidade que nossa pesquisa encontra um de seus recortes. Ficaremos sobre um primeiro momento de sua filmografia, um momento de experimentação e formação, no qual estão incluídos os filmes *A Morte Passou Perto* (1955), *O Grande Golpe* (1956) e *Glória Feita de Sangue* (1957). Um momento mais independente, que antecederesse toda sua notoriedade, sucesso, sem grandes financiamentos, atores e efeitos especiais.

E uma das coisas que mais chama atenção nessa trajetória de Kubrick, que gerou filmes fantásticos, planos e imagens emblemáticas, é sem dúvida o brilhante trabalho que exerceu na prática da cinematografia em seus filmes. Um trabalho de preciosismo e detalhismos com suas imagens, que em certa medida lhe difere de todos outros grandes cineastas. Um cuidado e uma eficácia com a estética que marcou o imaginário de seus espectadores. Por isso, a sua escolha.

A cinematografia será então o ponto chave dessa pesquisa. Área de interesse atual do pesquisador, e também uma das que mais chama atenção na análise dos trabalhos de Kubrick. Talvez por sua formação anterior em fotografia, mas com certeza por sua ciência clara da importância da mesma.

Em relação ao recorte metodológico, vamos recorrer ao autor David Bordwell e a pesquisa de nível-médio descrita em seu texto *Estudos de cinema hoje e as vicissitudes da grande teoria*, integrante do livro *Teoria Contemporânea do Cinema: Pós-estruturalismo e filosofia analítica Vol.01*, organizado por Fernão Pessoa Ramos

(2005). Em seu texto, Bordwell define a pesquisa de nível-médio como “aquela que propõe questões tanto empíricas quanto teóricas. Ou seja, contrariando ao que pensam muitos dos expositores da grande teoria, ser empírico não elimina a possibilidade de ser teórico.” ... “As áreas mais representativas da pesquisa nível-médio são os estudos empíricos de diretores, de gêneros cinematográficos e de cinemas nacionais” (p.64). Já em relação à cinematografia, gostaria de usar como norte os conceitos também desenvolvidos por David Bordwell, mas agora com Kristin Thompson, sobre cinematografia e mise-en-scène, os quais são delineados de forma simples e clara em capítulos de seu livro *Film Art: an introduction* (2004), e os quais por vezes recorrerei como ponto de partida. Somente uma ressalva: em seu outro livro intitulado *Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema* (2008), Bordwell também apresenta a questão da mise-en-scène. Nesse, em seu prefácio da versão brasileira, Fernão Pessoa Ramos levanta um questionamento sobre o recorte feito por Bordwell não adicionando à sua idéia de mise-en-scène o movimento de câmera. Expandiremos adiante esses conceitos, porém vale ressaltar de antemão que, ao contrário de Bordwell, adicionaremos sim o movimento de câmera à idéia de mise-en-scène.

Para a escolha dos elementos e estratégias cinematográficas a serem analisados nos filmes e não de muitos outros possíveis, levaremos em conta suas maiores recorrências para a criação de imagens em cinema, e também sua presença maciça em livros de cinematografia, como os seguintes: *The Visual Story: creating the visual structure of Film, TV and Digital Media*, de Bruce Block (2008); *Cinematography*, de Kris Malkiewicz (2005); *Cinematography: theory and Practice*, de Blain Brown (2002); *Setting up your Shots: every camera moves every filmmaker should know*, de Jeremy Vineyard (2000); *Lendo as Imagens do Cinema*, de Laurent Jullier e Michael Marie (2009); *Compreender o Cinema e as Imagens*, do organizador René Gardies (2007); *O Olhar do Cineasta*, de Gustavo Mercado (2011); *Os Cinco Cs da Cinematografia*, de Joseph V. Mascelli (2010); *A Estética do Filme*, de Jacques Aumont e outros (2009); *Gramática do Cinema*, de Marie-France Briselance e Jean-Claude Morin (2010); *A Linguagem Cinematográfica*, de Marcel Martin (2003); e o já citado *Film Art: an introduction*, de David Bordwell e Kristin Thompson (2004). Seriam eles: o enquadramento e a criação do planos, o



posicionamento de câmera, o ângulo de câmera, a composição, o movimento de câmera, a construção da perspectiva, a profundidade de campo e a iluminação.

Tento em vista então esses dois pontos de partida descritos anteriormente - os primeiros filmes de Kubrick e a cinematografia, o objetivo dessa dissertação é elucidar como o diretor trabalhou a cinematografia em seus primeiros filmes. Primeiramente, no capítulo inicial, vamos olhar para Kubrick em termos biográfico mas principalmente em uma perspectiva cinematográfica (em termos da cinematografia), sobre seus trabalhos fotográficos que antecedem o cinema, sobre seus filmes subseqüentes e com os fotógrafos com quem trabalhou. Em seguida, no segundo capítulo, faremos um levantamento de um grande número de técnicas e efeitos fotográficos, os mais comuns e recorrentes de acordo com os autores do recorte bibliográfico já citado anteriormente, que possibilitam a criação de um vocabulário propício à identificação e análise desses elementos. Adiante, no terceiro capítulo, a análise da cinematografia dos primeiros três filmes de Kubrick, levando em conta as estratégias estudadas no capítulo dois, especificamente quais eram usadas, para quais propósitos, em quais momentos e com quais efeitos.

## 1. SOBRE STANLEY KUBRICK

Realizador do período de 1953 ao ano de 1999, Stanley Kubrick é um dos diretores de destaque da história do cinema por possuir uma filmografia que mistura grandes sucessos de público (veja gráfico abaixo) e crítica, com seus filmes recebendo mais de 47 nomeações em festivais e ganhado 37 prêmios, entre eles *Oscars*, *WGA* (*Writers Guild of America* - do sindicato dos roteiristas americanos), *DGA* (*Directors Guild of America* - do sindicato dos diretores americanos), *BAFTA* (*British Academy of Film and Television Arts* - da academia britânica de cinema e televisão), e os importantes festivais de Locarno (Suíça) e Veneza (Itália).

Filmes que transitam entre vários gêneros cinematográficos como drama, comédia, terror, ficção científica, noir/thriller, guerra e romance, e dos quais 10 são adaptações da literatura a tela. Além disso, ele é dono de um trabalho estético rigoroso e muito pessoal, imagens e sons impactantes que residem até hoje no imaginário coletivo. Como nos exemplos a seguir:

Stanley Kubrick - Box Office History - The Numbers

www.the-numbers.com/person/80270401-Stanley-Kubrick

**THE NUMBERS**  
BOX OFFICE DATA, MOVIE STARS, IDLE SPECULATION

Learn About Our Research and Data Services

Thursday, February 21, 2013

**Stanley Kubrick**

**Overall Performance**

	Movies	Domestic Box Office	International Box Office	Worldwide Box Office
As an Actor (Unclassified)	1	\$45,015,999	\$0	\$45,015,999
In Technical Roles Director	10	\$295,428,306	\$72,566,345	\$368,994,651

**Acting Credits**

Release Date	Title	Role	Opening Weekend	Domestic Box Office	Worldwide Box Office	Production Budget
6/26/1987	<a href="#">Full Metal Jacket</a>	Murphy	\$2,217,307	\$45,015,999	\$45,015,999	
<b>Movies: 1</b>	<b>Totals:</b>			<b>\$45,015,999</b>	<b>\$45,015,999</b>	
	<b>Averages:</b>		<b>\$2,217,307</b>	<b>\$45,015,999</b>	<b>\$45,015,999</b>	<b>\$0</b>

**Production/Technical Credits**

Release Date	Title	Role	Opening Weekend	Domestic Box Office	Worldwide Box Office	Production Budget
10/23/2012	<a href="#">Fear and Desire</a>	Director		\$0	\$0	
7/16/1999	<a href="#">Eyes Wide Shut</a>	Director	\$21,706,163	\$55,691,208	\$86,257,553	\$65,000,000
6/26/1987	<a href="#">Full Metal Jacket</a>	Director	\$2,217,307	\$45,015,999	\$45,015,999	
5/23/1980	<a href="#">The Shining</a>	Director	\$622,337	\$44,017,374	\$44,017,374	\$19,000,000
1/1/1975	<a href="#">Barry Lyndon</a>	Director		\$20,000,000	\$20,000,000	\$11,000,000
12/17/1971	<a href="#">A Clockwork Orange</a>	Director		\$26,589,355	\$26,589,355	
4/2/1968	<a href="#">2001: A Space Odyssey</a>	Director		\$56,700,000	\$68,700,000	\$10,500,000
1/29/1964	<a href="#">Dr. Strangelove</a>	Director	\$9,164,370	\$9,164,370	\$9,164,370	\$1,800,000
1/1/1962	<a href="#">Lolita (1962)</a>	Director		\$9,250,000	\$9,250,000	\$2,000,000
10/7/1960	<a href="#">Spartacus</a>	Director		\$30,000,000	\$60,000,000	\$12,000,000

© 1997-2012 Nash Information Services, LLC. All rights reserved.  
For comments or corrections, please email us at [corrections@the-numbers.com](mailto:corrections@the-numbers.com)

Privacy Policy - About Us - Glossary

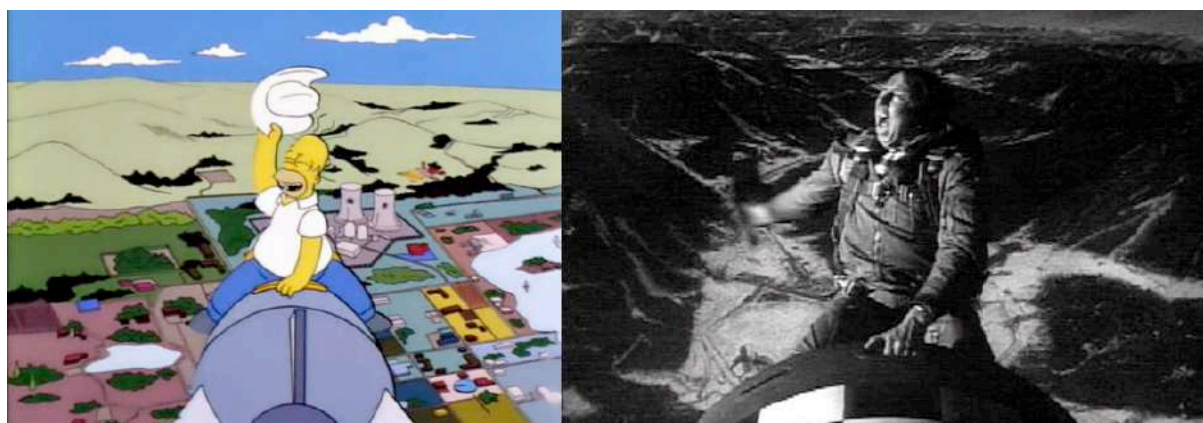
Imagem 01: as bilheterias lucrativas dos filmes de Kubrick no site [www.the-numbers.com](http://www.the-numbers.com).



Sequência de Imagens 02: exemplos de imagens dos filmes de Kubrick que povoam o imaginário coletivo, como as paródias do personagem Alex de *Laranja Mecânica* (1971). Primeiro, o episódio da série animada de TV *Os Simpsons*. Em seguida, o cantor Eminem na capa da revista *Spin*. Capa também da revista cômica *Mad*. Referência em ensaios fotográficos, camisetas, e também na série animada de TV *A Família da Pesada*.



Sequência de Imagens 03: Paródia dos filmes *2001: Uma Odisséia no Espaço* (1968) pelas animações *Futurama*, *Os Simpsons* e *South Park*. As paródia de *O Iluminado* (1980) com a personagem Maggie de *Os Simpsons* e a palavra *red rum*, e a paródia de *Nascido para Matar* (1987) na animação *A Família da Pesada* e na animação *South Park* com a cena do personagem de Jack Nicholson morto na neve.



Sequência de Imagens 04: o episódio da série animada de TV *Os Simpsons* fazendo paródia a cena final do filme *Dr. Fantástico* (1964).

De acordo com a bibliografia do historiador Paul Duncan em seu livro *Stanley Kubrick: A filmografia completa* (2011), Kubrick nasceu em Nova Iorque em 26 de Julho de 1928, e foi envidado pelo pai ainda na infância, em busca de uma melhor



formação acadêmica, para morar com um tio na Califórnia. Em 1941, retorna ao Bronx, e aos treze anos já mostrava interesse pela fotografia. Ganhara a sua primeira máquina fotográfica nessa idade e seus estudos na área iriam projetá-lo, aos dezessete anos, a repórter fotográfico da revista LOOK, logo após publicarem uma foto sua que “entusiasmou a América” - de acordo com Lauro Antônio em seu livro *Temas de Cinema: Griffith, Welles e Kubrick* (2011, p.165) - na qual um velho jornalista emocionado vê o jornal no qual se anuncia a morte de Roosevelt.

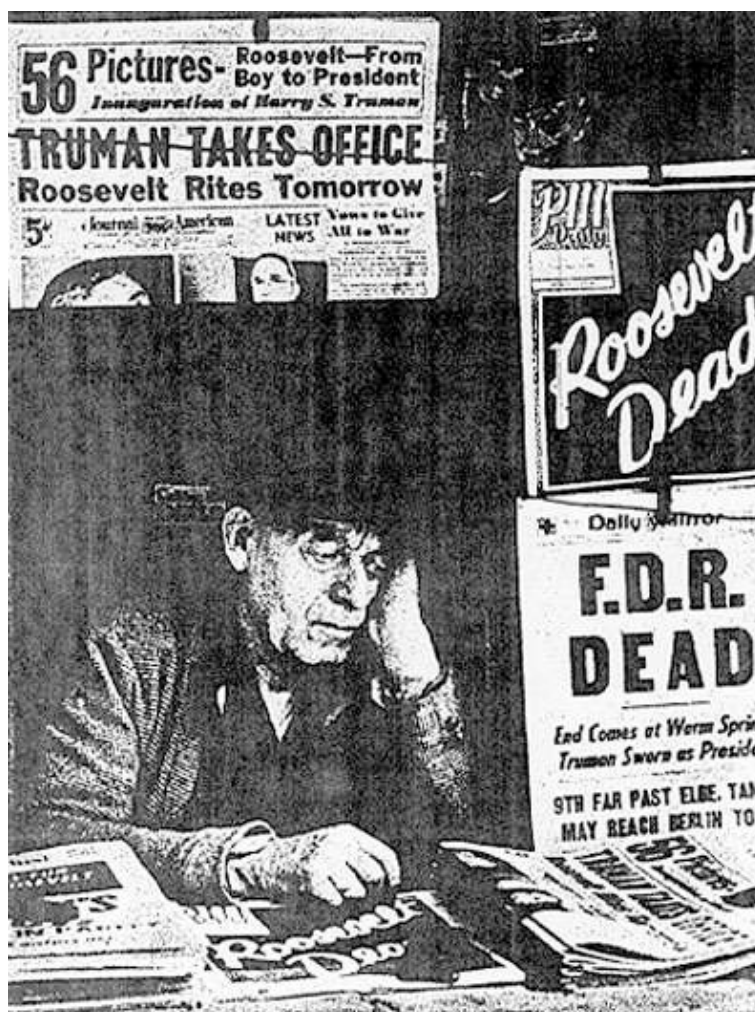


Imagem 05: o jornalista triste perante a manchete de jornal anunciando a morte de Roosevelt - foto que garantiu a Kubrick seu primeiro emprego como fotógrafo na revista LOOK.

Essa formação anterior em fotografia é ponto importante pois está presente em todos os seus trabalhos futuros através de um olhar característico de fotógrafo, com regras e estratégias de composição e forma.

Vejamos isso em alguns de seus primeiros trabalhos fotográficos:



Columbia University - 1948  
(Woman carrying a large stack of books down stairs)



Shoe shine boy - 1947 (Mickey climbing a fence)



Palisades Amusement Park - 1946  
(Girl watching a roller coaster)



Imagens 06



Imagens 07



Imagens 08

Trabalhos fotográficos de Kubrick: uso das linhas e formas na composição.

Com o seu uso das linhas fica fácil percebermos a ciência de Kubrick sobre como direcionar o olhar do espectador. Nos exemplos 06, 07 e 08, as linhas geram tensões não somente nas formas, mas também em seu conteúdo narrativo implícito. Na primeira imagem 06, as linhas ressaltam a sensação de altura e aumentam o receio da queda. Além disso, destacam as quinas, destacando assim mais ainda a sensação de que uma queda ali seria brutal. Na imagem 07, as linhas ampliam a sensação de altura, tornando a peripécia do menino bem mais audaciosa. Já na imagem 08 temos a sinuosidade da montanha russa com suas grandes subidas e decidas. Ao mesmo tempo uma menina que, mesmo gigante no quadro, aparenta, principalmente por sua postura corporal e seu olhar para cima, estar amedrontada perante tamanha estrutura de emaranhados.



Betsy Von Furstenberg - 1950  
(Reading a script in a windowsill)



Chicago - 1949



Jazz Band - 1950



Imagens 09



Imagens 10  
Trabalhos fotográficos de Kubrick.



Imagens 11

Nos exemplos 09, 10 e 11, é o uso do contraste que se faz presente. Através do controle da intensidade de luz e sombra, é o contraste nesses exemplos o elemento que direciona o olhar do espectador. Kubrick sabia que áreas de maior luminosidade atraem o olhar. Além disso, o contraste ajuda a esconder informações da imagem criando uma forma de suspense na cena. Soma-se a isso ainda a iluminação de contra luz, que com o autocontraste cria boas silhuetas de fácil e rápida leitura. Não seria estranho se encontrássemos esses *frames* como imagens retiradas diretamente dos filmes de Kubrick.





Denstist's Office - 1946  
(Man in the waiting room at a dentist's office)



Circus - 1948  
(Trapeze Artist)



Johnny on the spot - 1946  
(Johnny Grants wire-recorded adventures in NYCity)



Imagens 12



Imagens 13



Imagens 14

Trabalhos fotográficos de Kubrick.

Nos exemplos 12, 13 e 14, destaca-se o controle da composição. Desde seus primeiros trabalhos já podemos notar em Kubrick um grande cuidado com o controle da composição, com quadros bem armados, onde a disposição dos elementos internos despertam e retêm nosso interesse pela imagem, seja em sua ordenação ou em suas relações de tamanho e significado.

Um segundo ponto que sempre vem a tona ao se falar da biografia de Kubrick era sua paixão pelo jogo de xadrez. Para Bill Krohn, autor do livro *Masters of Cinema: Stanley Kubrick* (2010), o xadrez é uma representação abstrata da guerra, principal tema nos filmes de Kubrick. A segunda grande guerra, que está em *Medo e Desejo* (1953) - no qual também faz alusão a guerra da coréia, a qual estava em andamento quando o filme foi feito; a primeira grande guerra em *Glória Feita de Sangue* (1957), a guerra fria em *Dr. Fantástico* (1964), a guerra do Vietnam em *Nascido para Matar* (1987), a revolta dos escravos na Roma antiga em *Spartacus* (1960) e a guerra dos sete anos em *Barry Lyndon* (1975).



Imagem 15



Imagem 16

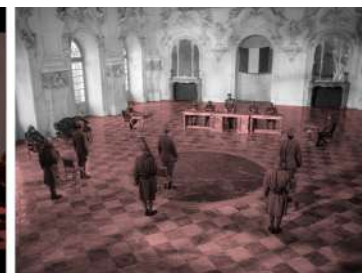


Imagem 17

As metáforas do jogo de xadrez com os jogos de poder.

Em destaque vermelho a recorrência do uso do piso xadrez, fazendo analogia aos jogos de poder nos quais os personagens estão inseridos - talvez a representação da paixão de Kubrick pelo jogo, imagens 15, 16 e 17 dos filmes *A Morte Passou Perto* (1955), *Spartacus* (1960) e *Glória Feita de Sangue* (1957) consecutivamente. Além disso, seus desenhos de contraste e suas linhas ajudam a embelezar e fortalecer a presença da perspectiva.

Todo esse olhar de fotógrafo foi rapidamente transportado para fotografia dinâmica do cinema, como podemos constatar em seu primeiro longa *A Morte Passou Perto* (*Killer's Kiss*) de 1955, o qual dirigiu e também fotografou. De acordo com o historiador Bill Krohn, o filme fora bem recebido principalmente por sua cinematografia e “pelo balé performático da câmera” (KROHN, 2010, p.11). Já para Paul Duncan, em seu livro *Stanley Kubrick: a filmografia completa*, Kubrick “desenvolveu a sua própria técnica de realização, a qual advinha das suas experiências como fotógrafo” (2011, p.30). De acordo com Duncan, Kubrick passava grande tempo da produção iluminando o cenário e buscando encontrar os ângulos de câmera que queria.



Imagem 18 - Cena final de *A Morte Passou Perto* (1955). Direção, Cinematografia e Edição por Stanley Kubrick.



Em seguida veio *O Grande Golpe* (1956), uma boa combinação de thriller, filmes de assalto e filme noir. O historiador Lauro António em seu livro *Temas de Cinema: Griffith, Welles e Kubrick* (2010) descreve esse filme como um enorme salto qualitativo na obra de Kubrick. “Trata-se de um thriller, ou um filme negro, de que a série B americana, entre as décadas de 30 e 50 está repleta de bons exemplos. Mas Kubrick irá imprimir-lhe uma respiração nova, sobretudo através de uma montagem complexa, na qual as ações se desenvolvem em simultâneo, criando um suspense bem desenvolvido e sustentado” (2011, p. 173). Retirado do livro *Clean Break* de Lionel White, o filme é uma grande corrida contra o relógio, com indas e vindas, ações paralelas e vários personagens.



Imagem 19 - O Grande Golpe (1956). Metáfora visual dos personagens na mira de tiro.

Mais adiante, esse poder de criação e manipulação da imagem somou-se a força narrativa do romance *Paths of Glory* de Humphrey Cobb a ao financiamento de um grande distribuidor, a United Artists. Resultado: *Glória Feita de Sangue* (1957). Despontava um clássico do cinema antiguerra e um dos cineastas de destaque do século XX.



Imagem 20 - O Coronel Dax nas trincheira tendo de executar uma ordem suicida no clássico antiguerra *Glória Feita de Sangue* (1957).

Em seguida vieram os filmes *Spartacus* (1960), *Lolita* (1962) e *Dr. Strangelove* (1964). Filmes que podemos facilmente ver a preocupação de Kubrick com a sofisticação dos elementos de cinematografia. Em *Spartacus*, de acordo com o historiador Paul Duncan em *Stanley Kubrick: a filmografia completa* (2011), Kubrick fora obrigado a trabalhar com uma equipe já formada pelo Ator/Produtor Kirk Douglas, da qual a produção já estava em andamento e ele entrara para substituir um outro diretor retirado do projeto. O filme contava com a fotografia de Russel Metty, um dos maiores diretores de fotografia de todos os tempos, e que, de acordo com o IMDB, conta com mais de 160 trabalhos realizados. Foi responsável pela fotografia de filmes como *A levada da Breca* (1938), *A Marca da Maldade* (1958) e *O Príncipe de Bagdá* (1953), ganhador de 3 Oscars e mais três indicações a melhor fotografia, e que já vinha fotografando filmes desde de 1934.



Imagem 21 - Duelo entre Spartacus e Draba em *Spartacus* (1960).

Já em *Lolita* (1962) e *Dr. Fantástico* (1964), Kubrick retorna ao filme preto e branco. No primeiro, ao lado do fotógrafo Oswald Morris, lembrado por *Os canhões de Navarone* (1961), *Um violinista no telhado* (1971), *Moby Dick* (1956) e *O Céu por Testemunha* (1957), ganhador de 9 Oscars e mais 6 nomeações. Em *Dr. Fantástico* (1964), contou com a fotografia de Gilbert Taylor, que também fotografou *Os Reis do lé-lé-lé* (1964), *Frenesi* (1972), *A Profecia* (1976) e *Guerra nas Estrelas* (1977). Gilbert Taylor é ganhador de 2 BAFTA. “Kubrick fez o que provavelmente é a melhor sátira política do século XX, um filme que puxou o tapete sob a Guerra Fria ao alegar que se uma “máquina de intimidação nuclear” destrói toda a vida na terra, é difícil dizer exatamente o que ela intimidou” (2002, p. 184) - escreveu o crítico Roger Ebert em texto disposto em *A Magia do Cinema* (2002).



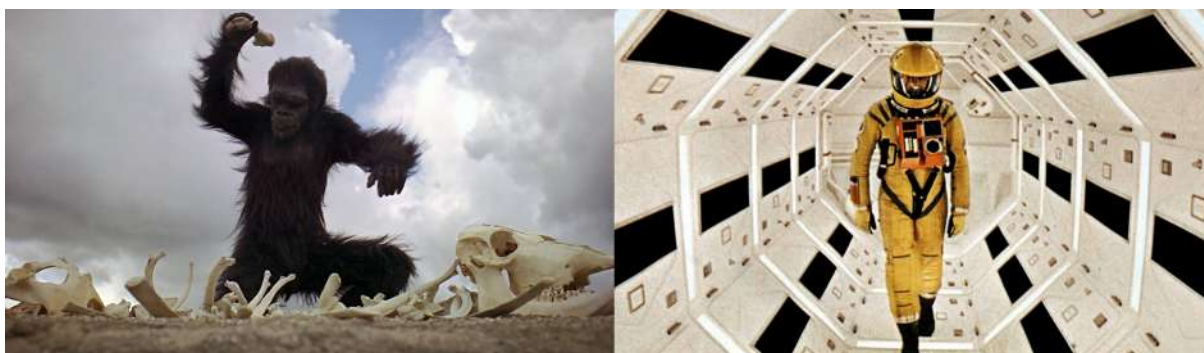
Imagens 22 e 23 - A memorável cena de introdução da personagem Lolita em *Lolita* (1962) e do Dr. Fantástico em *Dr. Fantástico* (1964).

Em 1968 estreia *2001: Uma Odisséia no Espaço* (1968) – um marco da ficção científica, do cinema e assumidamente uma referencia de muito cineastas que vieram a seguir (como os próprios diretores Steven Spielberg e George Lucas afirmam em depoimentos nos extras da versão do filme em DVD). Uma perfeição aos olhos da crítica, como afirma Antonio Moniz Vianna em *Um filme por Dia: Crítica de Choque* (2004): “não há registro de obra tão marcante em toda a cinetrajetória da ficção científica” (2004, p.385). Ou ainda: “é uma sucessão interminável de cenas perfeitas” por Alexandre Maron em *300 filmes para se ver antes de morrer* (2010, p. 8); para Amir Labaki em *2001: uma odisséia no Espaço* (2001), “o filme foi transformado em culto, uma das obras mais influentes do cinema pós-guerra” (2001, p.9). É certo que seu lançamento foi polêmico, mas com o tempo isso mudou rapidamente. “Influente mas ainda único, friamente desinteressado, obsessivo,

pretensioso, polêmico, enfeitiçador, eternamente fascinante ... a obra desafia as convenções do gênero e é diferente de todas as películas feitas antes dela. Visualmente, 2001 é, sem sombra de dúvida, esmagador” (2003, p.495) - dissertou Angela Errigo em *1001 filmes para ver antes de Morrer*, coordenado por Steven Jay Schneider (2003).

De acordo com Bill Krohn, autor de *Masters of Cinema: Stanley Kubrick* (2010), o sucesso de 2001 pôs Hollywood em um novo caminho: o do cinema de efeitos especiais, e sobre Kubrick, “depois de um período que cada imagem sua designava ele o sucessor de Welles (Orson Welles), nada que Kubrick fez depois de 2001 lembrava Welles. Kubrick começava a fazer filmes como nenhum filme feito antes, incluindo seus próprios filmes” (2010, p.48).

É fácil identificar na visão futurista de Kubrick elementos de cinematografia como o uso das formas, simetria e principalmente como as cores dão conta de projetar o espectador para dentro de um filme que mistura história, ciência e ficção. Seu fotógrafo foi Geoffrey Unsworth, ganhador de 2 Oscars e 5 BAFTA, e diretor de *Simba* (1955), *Othello* (1965), *Cabaret* (1972) e *Superman* (1978) e *Superman II* (1980).



Imagens 24 e 25 - Os grandes avanços da humanidade em *2001: Uma Odisséia no Espaço* (1968).

Seu filme seguinte, *Laranja Mecânica* (1971) explora a distorção da imagem através da cinematografia para contar uma história apocalíptica sobre o indivíduo e a sociedade. A força da imagem gera uma tormenta, a tensão e a oscilação que faz do filme uma espécie de montanha russa. Começou aqui uma parceria com John Alcott que lhe renderiam mais dois filmes: *Barry Lyndon* (1975) e *O Iluminado* (1980). “Poucas vezes se há visto - e isso deve-se reconhecer abertamente com todo distanciamento - uma película de tão soberba e brilhante técnica” (2006, p.62) -



afirma Jurgen Muller em seu livro *Lo Mejor del Cine de los 70* (2006). Já Amir Labaki, em *Folha conta 100 anos de Cinema* (1995) diz sobre Kubrick que basta reparar a “imperturbável organicidade” dos elementos ultra-estilizados do filme (o décor asséptico, tipos cartunescos, cenas coreografadas, etc) para que se perceba “o raríssimo domínio completo que Kubrick tem sobre seu ofício” (1995, p.170).



Imagem 26 - Abertura de com Alex e seus comparsas se preparando para mais uma ataque de “ultraviolência”.

*Barry Lyndon* (1975) tem sua trama fotografada com base nos quadros de Thomas Gainsborough e William Hogarth<sup>2</sup>. Seu diálogo escancarado com a pintura facilita a apropriação do Barroco como forma de representar a aristocracia europeia. Sua fotografia de interiores surpreende até hoje em termos de beleza e controle. O poder de seus enquadramentos parecem congelar o tempo e transformar o filme em uma galeria de artes. Para o historiador Jurgen Muller de *Lo Mejor del Cine de los 70* (2006), o filme, entre outros elogios, é um épico de visual imponente que inclusive faz frente a *2001: Uma Odisséia no Espaço* (1968). “Um filme histórico como jamais existiu outro” (2006, p.204).

<sup>2</sup> Thomas Gainsborough foi um dos pintores ingleses mais renomados do Arcadismo, destacando-se por seus retratos da nobreza e da emergente burguesia entre 1759 e 1772. William Hogarth também é Inglês, contemporâneo a Gainsborough. Seu destaque foi menor, com pinturas e ilustrações de retratos realistas.



Sequência de imagens 27 - Os quadros de Thomas Gainsborough e William Hogarth usados por Kubrick como referências de cinematografia, e comparados acima com as imagens finais do filme *Barry Lyndon* (1975).

*O Iluminado* (1980) por sua vez, direciona todos os elementos de cinematografia para um outra finalidade: a construção do medo. Ângulos de câmera, movimentos, cores e as técnicas de iluminação constroem uma atmosfera assustadora que transita entre a loucura mental e espíritos. Linhas e formas nos levam aos corredores de um labirinto sem fim, no qual o branco da neve e da luz ofuscam todas as saídas. Jurgen Muller ressalta em seu livro *Lo Mejor del Cine de los 80* (2005), a minuciosidade que caracterizava Kubrick, fazendo a atriz Shelly Duvall repetir seus planos por diversas vezes. Ele completa ainda dizendo que o filme é “uma perfeita sintonia de terror composta pelo maestro de todos os gêneros, Stanley Kubrick” (2005, p.72).



Sequência de imagens 28 - As imagens marcantes criadas por Kubrick em *O Iluminado* (1980).

O seu próximo filme *Nascido para Matar* (1987) conta a história de soldados americanos e o processo de desumanização causada pela guerra do Vietnã. Quem assina a fotografia é Douglas Milsome, que fotografou também *Robin Hood: O*

*Príncipe dos Ladrões* (1991), *Breakdown - Implacável Perseguição* (1997) e *Highlander: A Batalha Final* (2000).

Para Steven Jay Schneider de *1001 filmes para ver antes de Morrer*, a adaptação de Kubrick para o cinema da novela *The Short-Timers* de Gustavo Hasford é “impiedosa, cômica, horrível e tocante em medidas iguais, retratando áreas da guerra raramente vistas no cinema” (2003, p.750). Para Lauro António de *Temas de Cinema: Griffith, Welles e Kubrick*, no filme de Kubrick a guerra continua a ser uma monstruosidade que aniquila o humano, e a mente humana continua a ser um dos territórios de eleição de Kubrick, um “labirinto que demonstra bem os caminhos impostos por um poder despótico. Afinal, esta é a razão essencial de todo o percurso filmográfico de um dos autores mais representativos de seu tempo” (2010, p.197).



Sequência de imagens 29 - Os jovens desumanizados e transformados em máquina de matar em *Nascido para Matar* (1987).

Seu último filme, a adaptação do romance de Arthur Schinitzler *Traumnovelle De Olhos Bem Fechados* (1999), conta a história de um casal entre o amor e o ciúme, “uma metáfora sobre a obsessão pelo sexo”, de acordo com Lauro António em *Temas de Cinema: Griffith, Welles e Kubrick* (2010), “que se abateu sobre a humanidade nesse final de milênio” (2010, p.198).

O fotografo de seu último filme é Larry Smith, que trabalhou com Kubrick anteriormente em *Barry Lyndon* (1975) e *O Iluminado* (1980) como cameraman e gaffer (chefe dos iluminadores). “A notável fotografia do filme e o seu ritmo lento fazem lembrar o trabalho de Michelangelo Antonioni, com as suas figuras cuidadosamente compostas nas paisagens, os seus movimentos de câmera deslizantes, e os seus amantes psicologicamente atormentados. É de notar também a utilização de cores primárias por Kubrick, cada uma das quais tem um simbolismo

(2011, p.184) - afirmou Paul Duncan em *Stanley Kubrick: a filmografia completa* (2011). Duncan relata ainda que Kubrick pensara que *De Olhos Bem Fechados* (1999) fora seu melhor trabalho.



Sequência de imagens 30 - Exemplo do uso das cores e imagens impactantes para a criação da tensão de *De Olhos Bem Fechados* (1999).

No dia 7 de Março de 1999, aos 70 anos, Kubrick morreu de um ataque de coração enquanto dormia. Sem dúvida ele fora um dos maiores diretores de seu tempo, exímio contador de histórias com grande olhar fotográfico, e com extensa e tensa filmografia, viva e questionadora.



## 2 SOBRE CINEMATOGRAFIA

O termo cinematografia vem do grego, do qual significado quer dizer “escrita do movimento”. Em sua essência, cinematografia é filmar. Mas em sua maioria, não somente sobre o ato de fotografar o movimento, e sim o de imprimir idéias, emoções, subtextos, tom e outras formas não verbais. Um meio de comunicação através do controle da luz e do registro do movimento, que propicia criar fortes mecanismos visuais capazes de informar, questionar, criar identificação e contar histórias.

Para Blain Brown de *Cinematography: theory and Practice* (2002), cinematografia é um conjunto de métodos e técnicas que são usadas para adicionar camadas de significados e subtextos no conteúdo filmado. E suas ferramentas são ambas usadas pelos diretores quanto pelos diretores de fotografia. David Bordwell e Kristin Thompson descrevem a cinematografia em *Film Art: an introduction* (2010) como mais uma importante área de controle e escolha, por parte do realizador, no processo de produção. Nela, através de uma série de controles que veremos mais adiante, pode-se manipular o material filmado para buscar o extrato que se deseja.

Existem várias técnicas já estabelecidas e a disposição dos realizadores. Enumerar uma lista desses elementos seria trabalho infundável. Quais então de antemão merecem destaque? Difícil dizer, mas podemos dizer sim que já estão disponíveis, ao realizador ou ao crítico, um conjunto de “ferramentas mínimas” que é usado e compreendido como grande apoio para quem transita por essas áreas, como estudantes de direção de cinema e fotografia. Para Blain Brown de *Cinematography: theory and Practice*, todas as regras básicas de cinematografia existem por uma boa razão: elas são o resultado de mais de 100 anos de prática e experimentação. “Você pode quebrar as regras: absolutamente! Grande diretores fazem isso o tempo todo. Uma vez que você entende porque elas existem, violá-las se torna uma poderosa ferramenta” (2002, p.X-XI). Joseph V. Mascelli também lembra a todo momento em seu livro *Os Cinco Cs da Cinematografia* (2010) que essas definições não pretendem ser absolutas:

“A maior parte dos preceitos foi desenvolvida de forma gradual ao longo dos anos. ... É importante, entretanto, que o cineasta aprenda primeiro as regras antes de transgredí-las. Conheçam as maneiras de filmar, aprendam modelos aceitáveis, entendam como o público se envolve na história de um filme - e que os espectadores foram condicionados a aceitar durante anos de ida ao cinema. Experimente; seja ousado; filme de forma ortodoxa. Mas, primeiro, aprenda, não o faça apenas de forma “nova” - que muito provavelmente era nova há trinta anos! - por falta de conhecimento ou de técnicas adequadas” (2010, p.14).

Já Gustavo Mercado em seu livro *O Olhar do Cineasta* (2011) propõe que as regras de composição cinematográfica não são imutáveis: “as chamadas “regras” são notavelmente flexíveis e podem ser subvertidas quando apropriado, criando cenas que têm um impacto original e ressoam de uma maneira surpreendente ou até mesmo contraditória” (2011, p.XIV). Por fim David Bordwell e Kristin Thompson em *Film Art: an introduction* (2010) vão dizer que cada elemento individual tem quase sempre várias funções, e mesmo determinando seus usos mais comuns, sempre tem que se levar em conta o contexto em que está inserido.

Vejamos então a seguir esses elementos que mais se fazem recorrentes e em seus contextos mais comuns.

## **2.1 Enquadramento e a criação do plano**

---

Para entendermos como um filme chega às telas é importante entendermos alguns pormenores da própria construção cinematográfica. Questões-chave de produção que possibilitam ao diretor se expressar através da cinematografia. Aparatos, convenções, estratégias e termos técnicos que nos permitem entender e ressaltar como uma idéia alcança seu significante imagético na tela, e que por sua vez alcança a mente e a memória dos espectadores. Um dos pontos fundamentais para essa análise é sem dúvida a compreensão dos conceitos de enquadramento. Uma das ferramentas elementares do trabalho do diretor nas etapas de pré-produção e produção, o enquadramento é um dos pontos de partida da construção

imagética, e que, por sua vez, pode ser também um dos pontos de partida para a sua análise. Ele é um grande filtro do mundo para o extrato da ficção, uma manipulação possível, uma moldagem que o diretor faz do mundo a frente da câmera para dentro da câmera. Uma das questões primordiais da direção cinematográfica, enquadramento é um dos primeiros e um dos mais importante passos dados pelo diretor, pois é nele que se apoiará a organização dos elementos visuais seguintes.

Em uma primeira instância, quando falamos de enquadramento estamos falando de um conjunto de terminologias técnicas que dão conta de agilizar o processo de comunicação entre os membros das equipes de cinema, isto é, nomes que tentam dar conta de traduzir em palavras parte da imagem que o diretor tem em sua cabeça e que precisa dirigir sua equipe para produzi-la. Esse é o sentido mais básico e funcional de enquadramento, porém o que menos nos interessa nesse momento.<sup>3</sup>

Em uma segunda instância, podemos entender enquadramento como o nome dado ao recorte feito pela câmera, isto é, o que da área de ação será mostrada em cada plano. Idéia herdeira da pintura, essa relação entre enquadramento e moldura é bem antiga. Em um sentido mais amplo e mais interessante, principalmente para a análise fílmica, a idéia de recorte possibilita compreendermos bem mais o porque das opções de enquadramento mudarem tanto o caminho percorrido pelo filme. Blain Brown em *Cinematography: theory and Practice* (2002) afirma que enquadrar é o primeiro ato da composição, servindo tanto para isolar alguma parte da cena quanto para marcar o ponto de vista do espectador. Para David Bordwell e Kristin Thompson em *Film Art: an introduction*, “enquadramento é uma das mais poderosas técnicas cinematográficas ... crucial desde os primeiros realizadores da história” (2010, p.178). Para Marcel Martin em *A Linguagem Cinematográfica*, trata-se “da composição de conteúdo da imagem, isto é, da maneira como o diretor decupa e eventualmente organiza o fragmento de realidade apresentado a objetiva” (2003, p.35). Para ele, a escolha do material filmado é o estágio elementar do trabalho do criador em cinema, sendo em um segundo momento, o da organização do conteúdo dentro do enquadramento.

---

<sup>3</sup> A longo da história, a teoria crítica se apropriou da terminologia do enquadramento como ferramenta de análise, mas não podemos esquecer que sua origem básica e seu uso mais fundamental está no *set* de filmagem.

Por mais que a princípio essa escolha pareça corriqueira e despreziosa, a escolha do enquadramento é básica e de fundamental importância. Ela remete ao que o diretor quer mostrar da cena no momento (consequentemente também o que quer esconder). De toda uma realidade de infinitas possibilidades de filmagem, o que o diretor achou importante recortar, destacar, realçar para criar sentidos ou contar uma história. É a primeira e fundamental intermediação. O mundo possível das imagens está lá, seja em locações, cenários ou até mesmo em cenários virtuais. O diretor seleciona e combina essas possibilidades para os seus fins. Muitas vezes o mesmo mundo é usado várias vezes com novos recortes e sentidos que nem percebemos, como é o caso dos reaproveitamentos de cidades cenográficas, o reuso de locações, figurinos e até mesmo atores. Em *Compreender o Cinema e as Imagens* do organizador René Gardies (2007), o enquadramento é descrito como “o ato, bem como o resultado desse ato, que delimita e constrói um espaço visual para o transformar em espaço de representação”, remetendo assim, de acordo com o autor, a um “conjunto indissolúvel formado pelo quadro e por aquilo que nele aparece e se organiza”. E continua: “enquadrar é, antes de tudo, excluir e instruir. A primeira e decisiva linha entre o que é retido e o que é afastado pelo próprio ato de enquadrar” (2007, p.20). Dessa forma, o enquadramento pode remeter então ao o que, onde e como o diretor vai posicionar o espectador perante a ação, isto é, se vamos ver a cena de um atropelamento completa, em partes, e se irá acontecer do outro lado da rua ou bem na nossa frente. Isso pode mudar todo sentido, impacto e identificação do espectador com a ação.

Em uma terceira instância, enquadramento é proporção, a relação do elemento principal do quadro com o seu meio. Proporção do elemento principal do quadro com o cenário, com figurinos, adereços, objetos de cena, do elemento principal do quadro com o próprio quadro e com a ação (sendo que, muitas vezes mas nem sempre, o elemento principal do quadro são os personagens). Assim, enquadramento é as relações de tamanho, e não um medida qualquer. Enquadramento não é metragem. Um plano geral não é construído por ter 16m x 9m. Enquadramento é sim proporção, o quanto um objeto vai aparecer em termos de tamanho e como essa relação de tamanho se correlaciona com os outros elementos e seus tamanhos, criando destaques ou não. Batendo nessa mesma tecla, o diretor de cinema Alfred Hitchcock disse em entrevista ao também diretor de

cinema François Truffaut no livro *Hitchcock Truffaut* (2004) que o tamanho de um objeto no plano deve ser diretamente ligado a sua importância na trama. Sobre isso, Gustavo Mercado vai dizer em *O Olhar do Cineasta* (2011) que esse princípio pode ser aplicado independentemente de haver apenas um ou mais elementos no quadro, e pode ser usado para criar tensão ou suspense. Com o enquadramento, o diretor pode então dar mais ou menos pixel<sup>4</sup> para um elemento, e com isso mais ou menos destaque para o mesmo. Podemos ter um plano detalhe de um fio de cabelo como também de um planeta. Essa relação se dá no grau de importância dos elementos dentro dos planos e de suas relações com os planos anteriores e subsequentes. Esse tamanho do personagem vai dizer se ele é um gigante, um anão ou até mesmo se isso tem ou não importância. A relação de proporção atira o espectador para criação de um mundo de proporções em sua mente; quando essas proporções são seguidas, ele entende uma normalidade e uma ideia de continuidade, muito boas para a ilusão e imersão do cinema. Porém quando essas relações são quebradas, tem-se uma crise, na qual o espectador tem que reconstruir o caos, e com isso ele é tocado. Diretores fazem isso o tempo todo para criarem mudanças ou contraste na narrativa. Um personagem que sempre fora inferior e que agora se revolta ao poder, querendo sair de uma situação de desvantagem ou inferioridade, tem sua imagem e construção de tamanho redesenhados para essa sua nova situação, na qual sua nova forma representa seu novo status.

Outro ponto importante é a questão da interação do personagem com o seu meio. O enquadramento pode determinar o equilíbrio de importância entre o personagem e seu mundo. Sua reação de proporção na tela pode determinar o quanto devemos prestar atenção às coisas que o circundam e o atingem ou nos convidar a mergulhar em si, em seu mundo interior e pensamentos. Planos mais abertos tendem a prestigiar mais a ação; o personagem interagindo com o cenário, com objetos de cena e com outros personagens. Planos mais fechados, por sua vez, tendem a nos convidar ao pensamento dos personagens, pontos mais subjetivos que valorizam as expressões faciais como o “canto de boca” da risada do vilão, o “rabo de olho” da informação mal interpretada, o “olhar traiçoeiro”, informações

---

<sup>4</sup> Usando um raciocínio mais simples e com vocabulário do cinema digital, que é tão comum nos dias de hoje. O pixel é a unidade mínima de informação digital na tela. Quanto maior a quantidade de pixels, maior a quantidade de informação de imagem.

gráficas que dão conta de expressar em imagem o que os personagens estão sentindo ou pensando.

Além disso, o tamanho de um objeto no plano deve levar em conta também seu tempo de leitura visual. Mas mais que isso, o tamanho de um objeto na tela pode ser estabelecido por sua relação de envolvimento com o espectador. Se esse objeto deve ser compreendido, revelado ou íntimo ao intelecto do espectador, esse tende a aparecer grande na tela e por mais tempo. Se ele não deve ser ressaltado, não tiver ligação com a construção dramática da cena, ou mesmo não merecer muitas atenções e nem despertar prazer estético, ele tende a se encontrar distante da vista do espectador.

Sabemos bem, porém, que as relações de tamanho no cinema estão diretamente ligadas ao trabalho da fotografia, e por isso também tendem a variar de acordo com o trabalho fotográfico. Isso quer dizer que, mesmo um objeto que realmente é maior em tamanho real, pode aparecer comprimido, menor do que realmente é devido a sua distância da câmera e relação perante a perspectiva das lentes. Joseph V. Mascelli explica esse fenômeno em *Os Cinco Cs da Cinematografia* (2010) no qual “o tamanho da imagem no filme é determinado pela distância entre a câmera e o objeto, além da distância focal da lente usada para filmar o plano. Quanto mais próximo da câmera, maior a imagem. Quanto mais comprida a lente, maior imagem” (2010, p.31-32) - (veremos mais sobre lentes mais a frente). O inverso também é verdadeiro: quanto mais distante a câmera ou quanto mais curta a lente, menor a imagem. Com isso são comuns os truques fotográficos nos quais personagens encolhem ou aumentam de tamanho dependendo de seus momentos psicológicos na trama. E essa relação desperta uma característica importante do enquadramento, que é a sua relação com o controle da perspectiva e da profundidade de campo. Essa relação estabelece o tamanho dos personagens retratados e o tamanho do meio no qual serão retratados. Então quando falamos que enquadramento é proporção, não podemos perder de vista também que o controle da perspectiva é uma variável direta junto ao enquadramento, na qual trabalhando juntas geram essa proporção, e a qual voltaremos mais adiante.

Não é difícil entendermos quais são as opções mais comuns de enquadramento e também quais são suas aplicações práticas mais recorrentes. Na

verdade, o surgimento de cada uma delas remete muito a sua ligação direta, e muitas vezes óbvia, da necessidade de se mostrar algo com a menor quantidade de ruído possível. David Borwell em seu livro *Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema* (2008) descreve longamente sobre essa importância do direcionamento da atenção por parte do diretor. Em um determinado momento, ele diz:

“um contador de histórias em qualquer meio procura chamar nossa atenção para certos detalhes e deixarem outros caírem no esquecimento ou desaparecerem... Em fotografia ou cinema, o quadro exclui muito mais do que inclui, e, dentro do quadro, a composição, a cor, e todas as técnicas de cada linguagem concorrem para ressaltar as qualidades mais pertinentes à trama” (2008, p.63).

Lembremos ainda que, diante de todas as relações possíveis de enquadramento, reside ainda uma outra opção fundamental que antecede essa construção, que é a questão da janela ou proporção de tela. Quando falamos de enquadramento, a primeira coisa que vem a cabeça é a idéia de moldura herdada da pintura. Esse sentido não está completamente errado. Como um pintor perante a tela em branco, o cineasta também fica atrás da câmera pensando em como compor a imagem para a sua moldura, que no caso é a tela de cinema. Só que de antemão já temos uma questão: que tamanho de tela usar? Para essa pergunta a resposta determina a janela ou proporção de tela. Sendo enquadramento proporção, a primeira escolha de proporções feita pelo diretor é a proporção da própria tela. O diretor pode optar por proporções distintas que por sua vez geram resultados distintos. Essa escolha remete a proporção de tamanho entre a largura e a altura do quadro, dessa forma, a relação do comprimento lateral e da altura do quadro. As janelas mais comumente usadas são:

Cinema	TV
1:1,66 - (Padrão Europeu) 1:1,85 - (Flat - Padrão Americano) 1:2,2 - (IMax) 1:2,35 ou 2,39:1 - (Anamorficos ou Escopo)	1:1,33 - (Padrão do Cinema até 1950 e padrão da TV analógica) 1:1,78 - (Padrão 16x9 HDTV)

Imagem 31 - Tabela com padrões de proporção de tela mais estabelecidos, tanto para a tela de cinema como para a transmissão de TV.



Sequência de imagens 32 - Acima, os formatos mais comuns com exemplos de suas proporções. O 1:1,66 até o 1:2,35, indo do menos retangular para o mais retangular. Temos com esse aumento, um aumento significativo da quantidade de informação lateral do quadro.

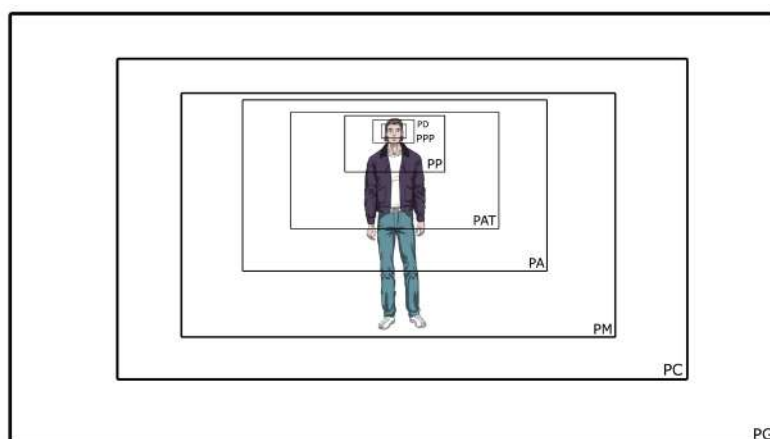
Para David Bordwell e Kristin Thompson em *Film Art: an introduction* (2010), os formatos wides (com maiores larguras como o 1:2,2 e o 1:2,35) sempre desafiaram diretores ambiciosos a completarem a tela com composições mais sofisticadas. Para eles, esse formato permite múltiplos pontos de interesse no quadro, por isso demanda também maior atenção e cuidado no posicionamento e performance dos elementos. Já Kris Malkiewicz em *Cinematography* (2005) nos lembra que essa escolha também mexerá com a relação interna de tempo do quadro, com a duração de um personagem sair de um lado do quadro para outro.

Cada um dessas janelas possibilita relações diferentes entre o espectador e as formas representadas na tela. Em linhas gerais, as telas que tendem a ser mais retangulares se assemelham mais com o ângulo de visão humana. Assim, por melhor esconderem essa intermediação técnica, podem aumentar a sensação de ilusão do cinema. Todavia, na prática, são consideradas mais difíceis de serem trabalhadas pela dificuldade maior na marcação de cena, na fotografia e até mesmo por necessitarem de maiores recuos no *set* de filmagem e respiros na construção dos cenários.



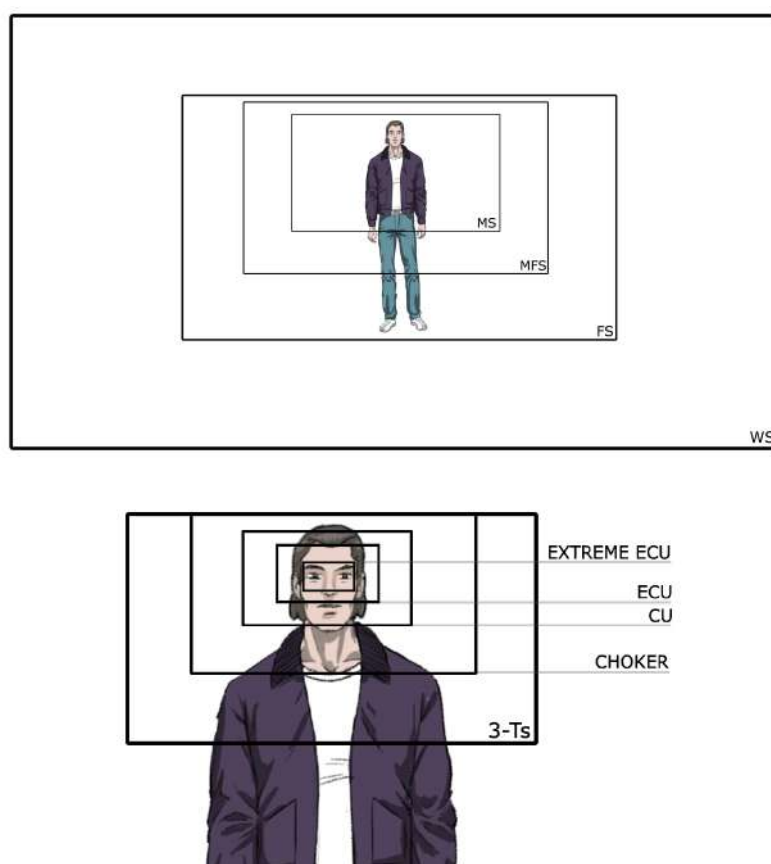
Após essa escolha ressurgem as escolhas de enquadramento. Eles são vários, muitas vezes com nomes parecidos mas com significados distintos. Talvez o que complice nessa compreensão, ou pelo menos confunda em uma primeira aproximação, seja o fato de que, como já mencionado, o surgimento dessa terminologia se deve mais ao fazer do cinema do que ao analisar cinema. Por isso, quando se busca pelas definições dessas terminologias, nos deparamos com padrões diferentes de nomenclaturas por virem de diferentes indústrias e escolas de cinema, isto é, é comum acharmos um tipo de terminologia vinda do cinema norte americano e outra vinda de um cinema europeu com base maior no cinema francês e no italiano. Assim, toda vez que ampliamos nossa pesquisa nos deparamos com termos diferentes, dois caminhos distintos, nos quais a primeira vista, não parecem nos levar na mesma direção, mas que quando analisados seus sentidos e motivos de construção, fica mais fácil traçarmos semelhanças. Por nossas raízes cinematográficas e acadêmicas estarem mais fincadas entre o cinema europeu (italiano e francês mais fortemente) e o cinema americano, é muito comum nos deparamos com uma bibliografia que em momentos usa uma terminologia, e em outro, a outra. Isso acontece exatamente por se tratarem de traduções ou formações dos autores nessas escolas distintas.

Abaixo, dois exemplos clássicos dessas diferenças para analisarmos. A primeira ilustração seria o que é mais comumente encontrado nos livros de traduções na linha européia (lembrando que em alguns casos ainda, essa terminologia é traduzida primeiro ao português de Portugal, para depois ser reproduzida no Brasil, o que dificulta ainda mais essa compreensão), como a encontrada, por exemplo, no livro *Lendo as Imagens do Cinema* (2009) dos franceses Laurent Jullier e Michael Marie.



PG - Plano Geral PC - Plano de Conjunto PM - Plano Médio	PA - Plano Americano PAT - Plano Aproximado do tronco	PP - Primeiro Plano PPP - Primeríssimo Plano PD - Plano Detalhe
--	--	---

A segunda ilustração abaixo seria o que é mais comumente encontrado nos livros de traduções na linha da escola norte americana, como a dos autores Blain Brown de *Cinematography: theory and Practice* (2002) e Jeremy Vineyard de *Setting up your Shots: every camera moves every filmmaker should know* (2000).

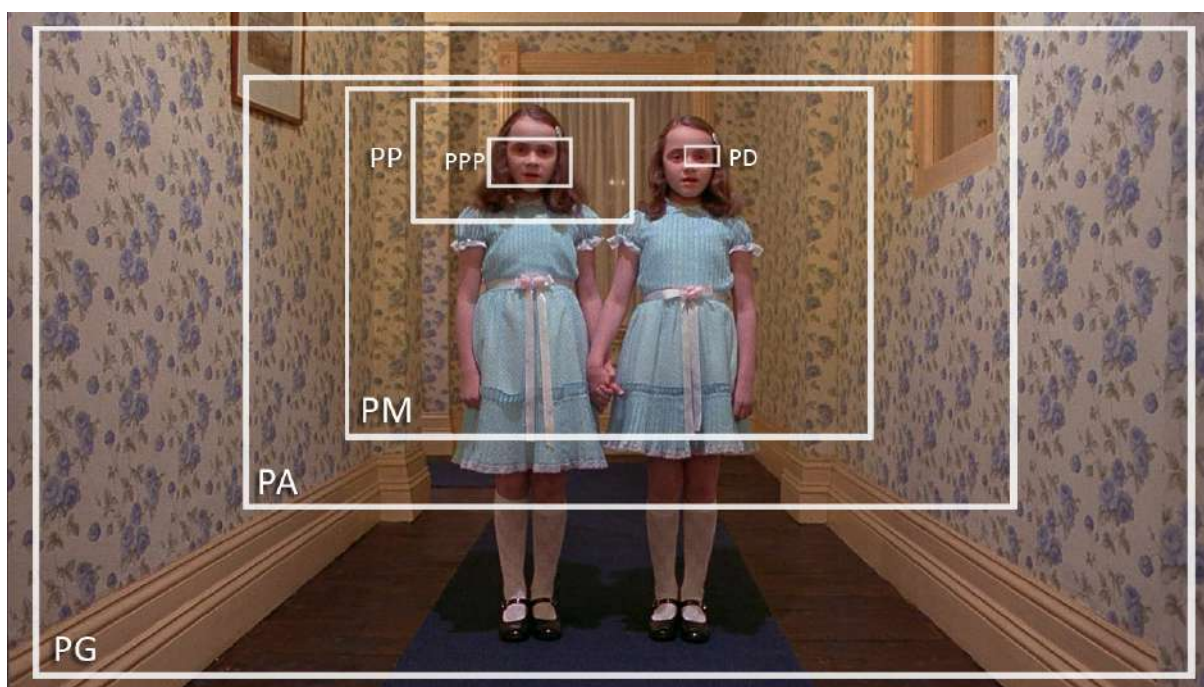


WS - Wide Shot FS - Full Shot MFS - Medium Full Shot	MS - Medium Shot 3-Ts - “Peito” Choker - “Pesçoço”	CU - Close Up ECU - Extreme Close Up Ex ECU - Extreme Extreme Close Up
--	--	--

A versão europeia é menos regrada, sem tantos detalhamentos. Ela se apóia mais nas relações dos personagens com o ambiente (uma relação mais parecida com a relação do palco teatral). Já a versão americana é mais detalhista, com mais escalonamentos. É comum encontrarmos mais termos nas bibliografias norte

americana além das resumidas aqui. Talvez isso se deva por seu forte poder industrial ou por sua cultura funcional bem lastrada em procedimentos e regras. David Bordwell também se depara com essa diferença oriunda das raízes europeias com o palco teatral, onde em seu livro *Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema* (2008) levanta as diferenças conceituais entre sua idéia de *mise-en-scène* e a idéia europeia original, que tem origem no *mettre-en-scène* que seria “montar a ação no palco” (BORDWELL, 2008, p.33). Dentre as diferenças, o que mais conflita entre as duas escolas é sem dúvida o termo plano médio, o qual na decupagem europeia remete a um plano que enquadra o personagem de corpo inteiro (como em um palco) e na norte americana (*medium shot*) corta o personagem mais ou menos na altura de sua cintura.

Para reduzirmos essas dúvidas, proponho aqui uma terceira, que seria fruto de uma junção de ambas e também por ser a terminologia mais comum e uma das mais usada pelos profissionais de produção em nosso país. Assim diminuimos esse ruído e tornamos o processo mais próximo e intuitivo a ponto de nos ajudar no momento em que nos debruçarmos sobre os filmes de Kubrick. Vejamos essa síntese:



PGeo - Plano Geográfico (não exemplificado acima) PG - Plano Geral	PA - Plano Americano PM - Plano Médio PP - Primeiro Plano	PPP - Primeiríssimo Plano PD - Plano Detalhe
---	---	---

Imagem 33: Na junção das decupagens acima, temos o plano geral assumindo a função do plano conjunto, e ainda a adição do plano geográfico como uma opção de *wide shot*, um plano mais aberto que o plano geral.

Mais importante que o domínio dessa nomenclatura e suas siglas, é sem dúvida a compreensão do efeito que um tipo de enquadramento proporciona em detrimento de outro. Compreendendo suas características e suas qualidades, é possível começarmos a especular como Kubrick pensou suas construções cinematográficas.

## 2.2 Tipos de enquadramentos ou escala de planos

---

Os enquadramentos cinematográficos já se estabeleceram ao longo da história do cinema, por tentativa e erro, quase que como pontes de significação entre o realizador e o espectador, sejam por convenções, associações, ou até por certa funcionalidade explícita. O plano geográfico por exemplo (também conhecido como grande plano geral / plano geral extremo / *wide shot* / *establishing shot*), como seu próprio nome propõe, é um enquadramento que valoriza a geografia da cena, enfatizando a dimensão de um local. Com a função de um plano de ambientação, é comum seu uso no início de uma cena para apresentar ao espectador o local onde a ação acontecerá. Possibilitando a leitura do ambiente acima das outras relações possíveis, ele funciona localizando o espectador: no espaço (onde a ação vai acontecer) e no tempo (cronológico: época, período - ou se está de dia ou noite). Por esses motivos seu uso é mais comum em início de seqüências ou cenas, pois de forma rápida e direta ele situa o espectador de onde e quando a história se passa. Gustavo Mercado em *O Olhar do Cineasta* (2011) cita exatamente a faixa do hotel Overlook no filme *O Iluminado* (1980) como um bom exemplo de plano geográfico (2011, p.76).



Imagem 34: Plano geográfico da fachada do hotel de *O Iluminado* (1980), local onde se passa a história.

Uma segunda aplicação do plano geográfico seria o de apresentar a situação do ambiente, isto é, sua condição de estado e conservação. Um plano geográfico pode mostrar de forma direta que o filme se passa em uma cidade futurista, mas ao mesmo tempo, como no início de *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, que o futuro não era bem como gostaríamos de imaginar: um futuro com metrópoles degradadas, envolta a muita poluição, escuridão, gigantes chaminés incansáveis e chuva de raios. Por valorizar a leitura do ambiente, o espectador toma contato com o contexto da história. Pelo tipo de suas construções podemos estimar não somente o período, mas também sua situação de conservação. No exemplo abaixo, a mesma fachada do hotel Overlook de *O Iluminado* (1980), só que agora em outra situação de condição, no caso a climática da neve e a condição de tensão dramática da história.

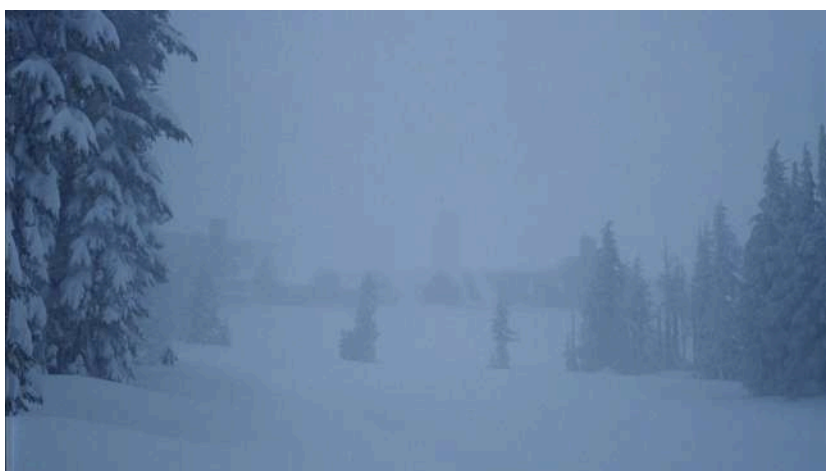


Imagem 35: O mesmo exemplo do plano geográfico da fachada do hotel em *O Iluminado* (1980), só que agora contextualizando a mudança climática temporal e psicológica fílmica.



Outra aplicação possível surge exatamente dessa valorização demasiada do espaço em detrimento da relação aos personagens. Também é comum o uso dos planos geográficos para distanciar, isolar ou até inferiorizar o personagem. Com uma grande área na tela, sobra pouco espaço aos personagens, tornando-os pequenos no quadro, quase insignificantes. Essa relação pode criar no espectador um sentimento de abandono, impotência e isolamento do personagem em relação a seu mundo e a sua história, como se metaforicamente ele estivesse perdido. No exemplo que se segue, o plano geográfico mostrando a grandiosidade do ambiente e desta forma inferiorizando e enfraquecendo os personagens.

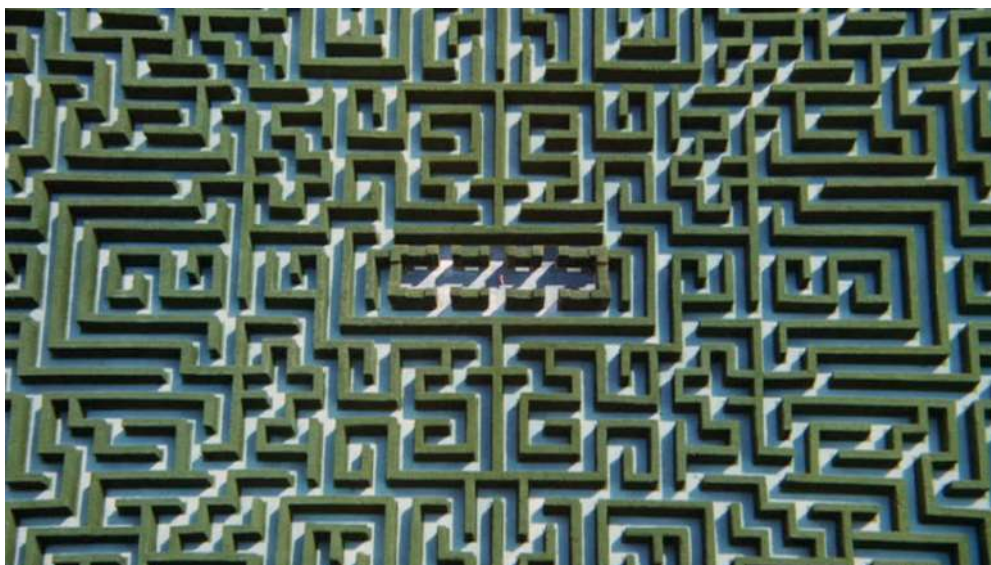


Imagem 36: O plano geográfico do labirinto de *O Iluminado* (1980), no qual o enquadramento deixa os personagens pequenos, indefesos e fragilizados.

Se fecharmos um pouco mais o quadro, o próximo enquadramento que encontramos é o plano geral (*full shot* / plano aberto). Esse é comumente usado para valorizar a relação de interação e proporção do personagem com o meio. Para David Bordwell e Kristin Thompson do *Film Art: an introduction* (2010), ele é o plano das figuras proeminentes, mas no qual o fundo ainda domina a imagem. Nele podemos notar como o personagem reage com os cenários, objetos de cena, adereços e outros personagens. E dessa interação, identificamos as dicas de proporção entre eles, e também podemos compreender suas estaturas em termos de tamanho. Além disso, o plano geral dá espaço para o personagem agir,

valorizando a expressão corporal e o marcação de cena. Eles incluem inteiramente os personagens no quadro, junto com boa parte da direção de arte que os circundam. Pela sua distância, é difícil ver os detalhes emocionais no rosto dos atores. Esse plano se concentra mais no corpo do personagem e em que ele pode nos revelar por sua ação.

Com seu campo de visão mais amplo, o plano geral pode também ser usado pelos diretores para criação de planos mais emblemáticos, de idéias complexas, metáforas, realces visuais, associadas por meio da disposição de elementos visuais mais complexos no quadro, como descreve Gustavo Mercado em seu livro *O Olhar do Cineasta* (2011), no qual nomeia esse tipo de variações como “plano emblemático” (2011, p.107). Caprichos maiores na composição, por sua própria natureza. O tamanho do plano geral também funciona bem para os planos de grupo, fornecendo espaço suficiente no quadro para indicar a força dinâmica entre os personagens.

Como o plano geral pode conter muitos detalhes e elementos visuais, ele normalmente permanece por mais tempo na tela. Essa duração extra dá ao público tempo suficiente para passear o olhar e registrar tudo o que há para ver.



Imagem 37: o plano geral destacando a movimentação e a interação dos personagens numa das cenas mais marcantes de *Laranja Mecânica* (1971).

Denominado pelos franceses, o plano americano (*medium full shot* / plano geral médio) tem sua origem nos filmes americanos de velho oeste (*western*).

Enquadramento que corta mais ou menos na altura do joelho, era o máximo que se podia chegar dos personagens com as lentes da época em termos de foco (mais próximo somente trocando-se a lente). Ele era um recorte que possibilitava trazer um pouco da emoção, mais característico do plano médio, o que possibilitava ainda mostrar o sacar de armas dos *cowboys* de seus coldres. Blain Brown de *Cinematography: theory and Practice*, o denomina como “*cowboy shot*” (2002, p.12) contraponto entre a linguagem corporal de um personagem, alguma expressão facial e um pouco da área que o circunda. Os mesmos franceses que destacaram o aparecimento e característica do plano americano, também o classificaram como um plano pobre, pois por mais que mostrasse a ação de retirar a arma e a emoção de quem atira, ele não conseguia fazer nem uma coisa nem outra bem feita. Hoje o plano americano é comumente usado para cenas de correria, briga e perseguição, como em filmes como *Duro de Matar 4.0* (2007), *Batman Begins* (2005) ou *Matrix* (1999).



Imagem 38: o plano americano de *Nascidos para Matar* (1987), prestigiando um pouco da ação e emoção dos personagens, sem perder o detalhe das mãos.

Já o plano médio (*medium shot* / plano aproximado do tronco) é o enquadramento que busca reproduzir as distâncias nas relações sociais humanas (dentro da cultura ocidental). Para David Bordwell e Kristin Thompson de *Film Art: an introduction* (2010), o plano médio é o enquadramento onde o corpo e a expressão ficam mais visíveis. Mantendo mais ou menos a distância em que ficamos de pessoas que não conhecemos ou não temos intimidade, ele gera no espectador um resultado muito próximo da reprodução da perspectiva humana, e por isso, por esse poder de imersão e naturalismo, é um dos enquadramentos mais usados no cinema.



Ele não expõe muito da intimidade do personagem, mas permite que ele fale através do gestual das mãos, ombros e braços. Demonstrar a linguagem corporal de um personagem e a perspectiva mais próxima permitem também ao público ver algumas nuances faciais do comportamento e da emoção do personagem.

Planos médios também são úteis como planos de transição entre planos mais abertos, mais expositivos, para planos mais fechados, mais intimistas, permitindo aumentar gradualmente o envolvimento do público com a ação e emoção da cena. Um uso comum envolve o uso de planos médios para cobrir uma conversa entre dois personagens até que ocorre um momento chave: nesse ponto, um primeiro plano é utilizado, adicionando ênfase dramática ao momento, e no restante da conversa retornamos aos planos médios ou mais abertos.



Imagem 39: um plano médio em *Lolita* (1962), no qual vemos a ação de Humbert e o segurar da arma, porem, nele estamos no limite antes de entrarmos na intimidade dos personagens, quase a ponto de compartilharmos suas ideias e seus pensamentos.

O primeiro plano (*choker / close up*) é o enquadramento que destaca o rosto do personagem. Dessa forma ele valoriza o olhar, os olhos, a “janela da alma”, que são uns dos responsáveis por gerarem a projeção das emoções dos personagens nos espectadores. É onde temos a maior intimidade com os personagens, pois se estamos vendo o que estão sentindo, podemos imaginar o que estariam pensando. É o enquadramento de maior ligação com o personagem, e por isso também é um dos mais usados no cinema.

Em termos de conexão com o público é um dos planos mais poderosos utilizados na narrativa visual e, em grande medida, responsável por nossos casos de amor com o cinema. Quem faz muito uso dele é o star system<sup>5</sup>, como Jacqueline Nacache vai dizer em seu livro *O Cinema Clássico de Hollywood* (2005), no qual com a aproximação da câmera (e o uso de posters e fotografias promocionais) ficou mais fácil a identificação dos atores, o que possibilita uma espécie de “apaixonamento” do espectador. Quando usado em um tema humano, sua principal finalidade é deixar o público tomar contato com pequenas nuances do comportamento e da emoção do personagem, especialmente quando a expressão facial é importante. É o plano das grandes e intensas atuações, valorizando olhos, pálpebras e sobrancelhas. Mas para tanto, o plano deve ser composto de uma maneira que exclui ou oculta elementos visuais irrelevantes que potencialmente podem ser uma distração, seja através de seu recorte, ou mesmo através da iluminação ou da profundidade de campo. Seu uso deve ser cuidadosamente planejado para momentos chaves, pontos críticos como uma tomada de decisão, uma revelação ou reação. Se forem usados em excesso, seu impacto dramático é diluído.

Quem dedica um capítulo inteiro de seu livro *Os Cinco Cs da Cinematografia* (2010) a questão do *close* é Joseph V. Mascelli. Nele, onde um dos cinco Cs remete exatamente aos *closes*, Mascelli afirma que esse é um recurso exclusivo do cinema (levando em conta o tamanho da tela de cinema), por destacar tão grandiosamente na tela grande de um cinema um elemento ou ação que no mundo real pode ser de pequeníssima escala. Pare ele, “o close pode transportar o espectador para dentro da cena, eliminar tudo que não for essencial naquele momento e isolar qualquer incidente significativo da narrativa que deva ser enfatizado” (2010, p.199).

---

<sup>5</sup> Star System é o sistema de estrelas, no qual a criação da idéia de personalidade cria fãs, espectadores apaixonados que se identificam e idolatram fortemente alguns atores e atrizes a ponto de irem ver filmes, antes de mais nada, pela presença dos mesmos no elenco.



Imagem 40: o primeiro plano de *Nascidos para Matar* (1987), destacando a atuação e todas as expressões faciais do personagem: lábios, olhos, sobrancelhas, e o “dedo gigante” apontando para nossa cara.

O primeiríssimo plano (*extreme close up*) seria uma aproximação ainda maior que a do primeiro plano. Um destaque especial em um detalhe específico e de extrema importância, como uma “troca de olhares”, o “canto de boca”, o “rabo de olho”, a “risada maldosa do vilão”, o olho cheio de lágrimas, etc. Uma espécie de plano detalhe só que ainda maior no rosto humano. Como no exemplo abaixo:



Imagem 41: o primeiríssimo plano de *Laranja Mecânica* (1971), ampliando os olhos e a boca sanguinária do personagem, projetando sobre os espectadores os pensamentos e as emoções de Alex.

Já a função do plano detalhe (*extreme extreme close up*) é destacar algo que não pode passar despercebido para a compreensão da história. David Bordwell e

Kristin Thompson do *Film Art: an introduction* (2010) o caracterizam como o enquadramento que enfatiza detalhes de um gesto, ou objetos insignificantes aumentando suas proporções e os isolando dos que os cercam. Como uma lente de aumento, o plano detalhe deixa o elemento principal do quadro em proporções gigantescas na tela, gritando visualmente. Dessa forma o espectador não perde a informação necessária. Um intensificador, uma forma de isolar detalhes visuais únicos, ainda menores, do restante da cena. Enquadrar um pequeno objeto ou detalhe do personagem pode gerar instantaneamente a expectativa de que o que está sendo mostrado é, de alguma maneira, importante e significativo para a narrativa, e que acabará desempenhando um papel fundamental mais adiante na narrativa. Nesse caso, o plano detalhe pode realçar visualmente a importância de um objeto para que seu reaparecimento não pareça injustificado e artificialmente conveniente. Isso normalmente gera a expectativa de que esse detalhe terá um papel importante a desempenhar no quadro maior da história, mesmo que não esteja claro o que isso será quando a cena é apresentada pela primeira vez.

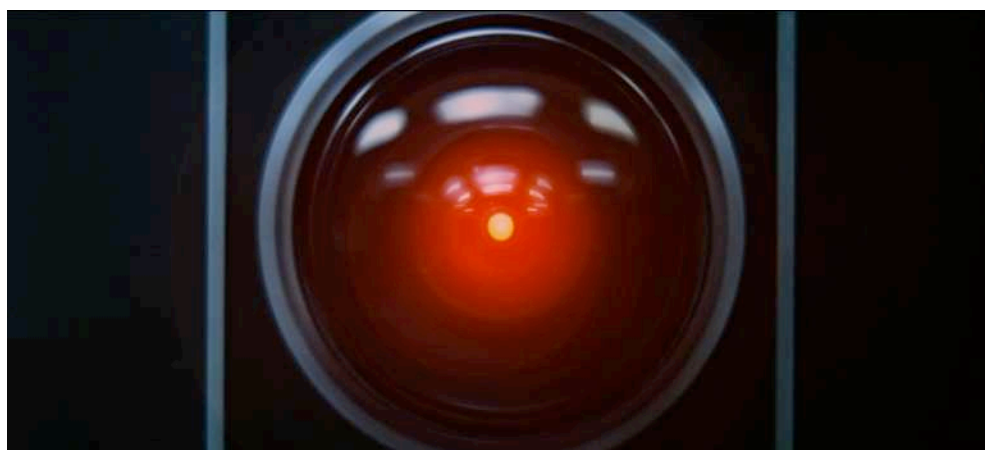


Imagem 42: plano detalhe do olho de HAL em *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968) destacando e humanizando o robô em um personagem.

Lembrando que na escolha dos enquadramentos, tão importante quando o que o diretor quer mostrar é também o que ele quer esconder, deixar de fora do quadro. Em determinados momentos do filme a câmera se aproxima e só mostra um personagem exatamente porque fora dali, no *off screen* (termo que designa o que está fora da tela), ou até mesmo atrás dele, está acontecendo algo que o diretor não quer que saibamos. Esse efeito é bem comum em filmes que buscam criar suspense

ou terror, nos quais o vilão/monstro está sempre escondido na próxima porta, e o diretor, através das escolhas de enquadramento, não prestigia o espectador com essa informação. Além disso, é comum que a escolha do melhor enquadramento se dê pela relação de, quando mais aberto o quadro - mais se prestigia a ação, o movimento e o distanciamento, quanto mais fechado o quadro - mais a emoção, o pensamento e a intimidade do personagem.

### 2.3 Posicionamento de câmera

---

Outra importante questão da cinematografia, o posicionamento de câmera é uma escolha que acarreta em várias variáveis na criação dos sentidos. Desde do primeiro cinema, como bem expõe Flávia Cesarino Costa em seu livro *O Primeiro Cinema: espetáculo, narração e domesticação* (2005), a questão de mudar a posição da câmera perante a ação já vinha a tona. Tanto é que uma das grandes rupturas do cinema em relação a se tornar uma arte mais autônoma foi a mudança do posicionamento de câmera, e por sua vez, do ponto de vista do espectador (distanciando-o ainda mais do teatro).

Nos primeiros filmes narrativos da história do cinema as referências teatrais eram muito fortes, sejam em termos de representação ou em termos de realização. Não se tinha a ideia ou a vontade de se trocar a posição das câmeras. Em Méliès, ainda de acordo com Flávia Cesarino Costa, essa referência teatral era tão forte que toda sua montagem era pensada em cenas/seqüências com começo, meio e fim, quase como atos teatrais, e suas transições muitas vezes aconteciam com os personagens saindo de cena e voltando em seguida em outros lugares, quase que no sentido de cortinas teatrais se fechando e abrindo novamente. A ideia da quarta parede também era muito presente. Jacques Aumont lembra em seu livro *O Cinema e a Encenação* (2006), como D.W. Griffith, importante diretor de cinema do começo do século XX e um dos mais influentes na história do cinema, usava um sistema extremamente rigoroso de cubo cênico, do qual nunca abdicava, onde “cada plano é um quadro (no sentido teatral do termo) que corresponde ao que seria visto pelo espectador situado frente a uma caixa cênica na qual evoluiriam os atores. O fundo

do palco e os cenários estão; bem como os bastidores, que substituem exatamente as margens laterais do quadro” (2006, p.33). Ainda de acordo com Aumont, Griffith fez uso sistemático desse método para uma impressão simples de continuidade espacial. Nesse ponto reside um dos grandes alicerces do posicionamento de câmera: além de posicionar o espectador perante a ação, e nisso todas as construções dramáticas que isso possa gerar, o posicionamento de câmera é também responsável por construir a idéia da continuidade espacial. Onde se põe a câmera determina, consciente ou inconscientemente, as relação de espaço, tamanhos e proporção, seja de forma naturalista ou psicológica.

Aumentar ou diminuir personagens, cenários, criar ou retirar a sensação de intimidade, também são efeitos que podem ser gerados pelo posicionamento de câmera. Eles podem ser criados por sua posição, e ou pela altura da câmera perante o plano do chão, e ou pelo ângulo de câmera perante a linha do horizonte.

Para Laurent Jullier e Michael Marie em *Lendo as Imagens do Cinema* (2009), o posicionamento de câmera é o ponto de observação da cena, aquele de onde parte o olhar. Eles afirmam:

“Nenhum ponto de vista é neutro. Todas as posições de câmera conduzem sua série de conotações ... o sentido próprio, o do ponto de vista óptico, e adquire também sentido figurado, o do ponto de vista moral, ideológico ou político. Na verdade, o lugar onde se encontra a testemunha de uma cena com frequência condiciona a leitura que ela fará da cena. Encontrar-se em um local significa receber as informações sob certo ângulo e não sob outro - uma seleção de informações das quais dependerá o julgamento”(2009, p.22).

Dentre os posicionamentos de câmera mais comuns, os mais tradicionais são os que buscam reproduzir a perspectiva e as relações do olho humano. Nisso buscam transmitir mais normalidade e tranqüilidade. São eles os planos laterais e frontais. Os primeiros, por mostrarem os personagens mais de lado, criam uma relação de observação, um certo distanciamento perante a ação, no qual o espectador se encontra em uma posição de conforto maior; ele pode ver a ação sem parecer que ela poderá afetá-lo de alguma forma. Sobre esse posicionamento lateral Blain Brown de *Cinematography: theory and Practice* (2002), vai dizer que o mesmo possibilita a criação de um ponto de vista mais neutro, objetivando os elementos da

tela. Já sobre no posicionamento de câmera frontal, o qual posiciona o espectador mais frontalmente perante a ação, o espectador se envolve muito mais por projetar no mesmo uma sensação de subjetividade maior.



Sequência de imagens 43: os diferentes posicionamentos de câmera perante o elemento principal do quadro, no caso o personagem. A câmera frontal tende a projetar o espectador para dentro da ação. A lateral distancia o espectador. A 3/4 seria o meio termo entre essas sensações. Já a câmera *back* (traseira), o personagem serve como de escudo ao espectador, separando-o e protegendo-o da ação.

Na câmera 3/4 ou nas variações possíveis entre a câmera frontal e a lateral, temos exatamente um degredê da emoção das mesmas, tendendo ao lado que estiver mais próximo. Por fim, na câmera traseira (câmera *back*) o espectador tem o personagem entre ele e a ação, o que o põe em certa posição de conforto e proteção, pois se algo for acontece a ele, terá a que acontecer primeiro ao personagem a sua frente.

Além dessas posições de câmeras mais básicas, vale ressaltar a existência do que Blain Brown chama de o método *master scene* em *Cinematography: theory and Practice* (2002, p.17). Estratégia desenvolvida pelo cinema hollywoodiano no começo dos anos 20, o método *master scene* consiste em posicionamentos de câmera básicos, quase que engessados, criando um padrão de filmagem de procura dar conta de cobrir a ação inteira de uma cena, garantindo a continuidade espacial e oferecendo ao editor opções de montagem para editar criativamente. Com isso os produtores do estúdio podiam garantir que o pessoal todo que saísse para as filmagens iria voltar no fim do dia com um material mínimo filmado, e com possibilidades de montagem. Era uma forma dos estúdios de a distância, garantir que um material básico necessário seria filmado. Muito usado até os dias de hoje, o método é conhecido informalmente pelos realizadores como uma espécie de “arroz feijão” da decupagem. Blain Brown reforça: “o método do *master scene* garante que

seja filmados todos os planos necessários para se editar, com garantia de não existirem erros de continuidade ou outros problemas de edição” (2002, p.18). Em situações difíceis de filmagem, ele é uma solução possível, que resolve em muitos momentos de dúvidas ou quando se precisa impor muita agilidade a equipe de produção. Na prática, o método usa de enquadramentos pré determinados e, filmando de fora para dentro do *set* e, de um lado primeiro para depois o outro, aproveitando-se do mesmo *setup* de iluminação para se ganhar tempo. Vejamos o uso do *master scene* no esquema abaixo:

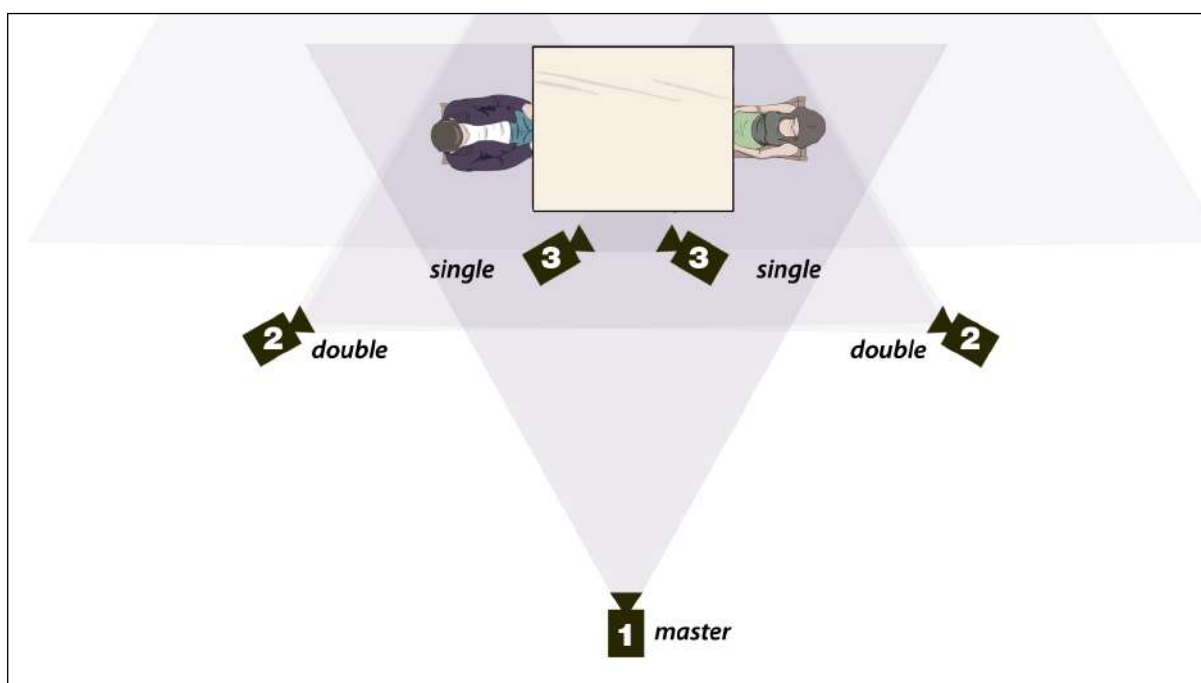


Imagem 44: Planta de câmera do método *master scene* em ação. Procedimento engessado que dispõe de vários posicionamentos de câmera para registrar a ação da cena por completo. Seria eles: uma câmera *master* que consegue visualizar a cena toda (câmera 1), as duas opções de *doubles* captando a interação dos dois personagens (câmeras 2), e as duas opções de *singles* registrando as emoções dos personagens (câmeras 3).

A primeira câmera a se filmar é a do posicionamento *master*, uma espécie de plano geral que dá conta de registrar toda a ação, incluindo todos os elementos-chaves. Bem teatral, os personagens entram em quadro, agem, e depois se retiram. Com esse plano *master* se garante filmar toda a ação, e em seguida podemos ir para os outros planos para preencher a edição.



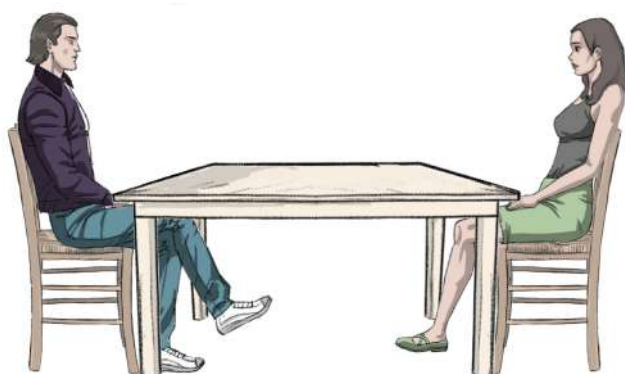
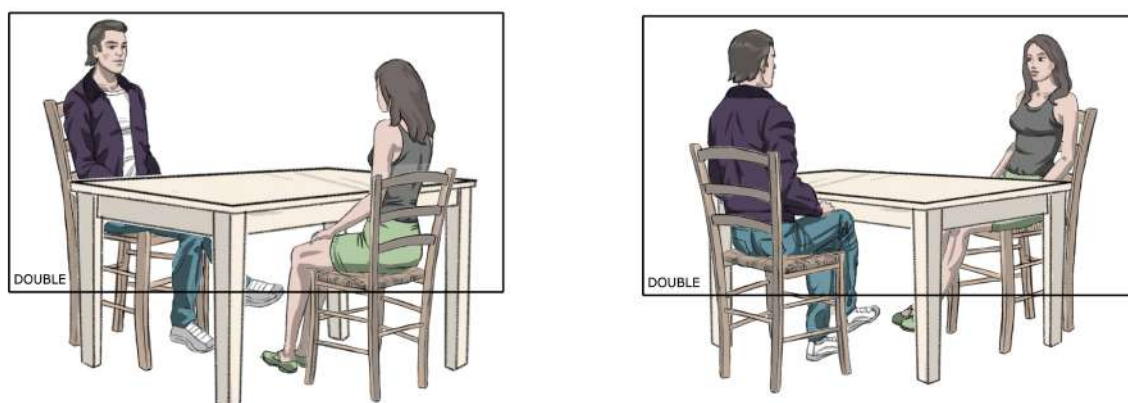


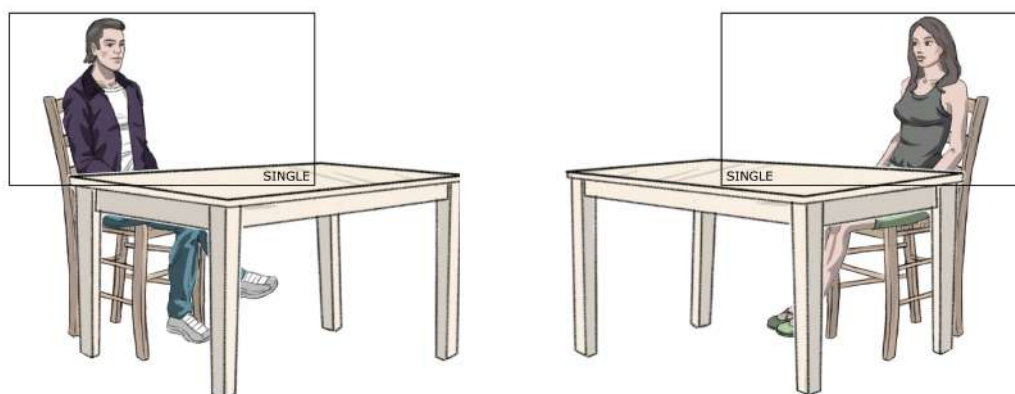
Imagem 45: exemplo de uma câmera *master* com enquadramento mais aberto e garantindo registrar por completo a ação da cena. Normalmente os personagens entram, agem e por fim saem de cena.

Em seguida vem os planos de cobertura *double* ou *two shot* (ainda com os dois personagens no quadro), como os comuns *over the shoulders* (câmera sobre o ombro) com planos mais laterais que apresentam os dois personagens em quadro, um de forma mais frontal e o outro mais de costas. Neles, se faz a ação inteira novamente, para que se possa cortar o diálogo em qualquer momento da ação.



Sequência de imagens 46: planos *doubles* (com dois personagens) cobrindo a ação e criando possibilidades de montagem para o plano *master*.

Em seguida vem os planos *singles* (com somente um dos personagens em quadro): comumente primeiros planos mais fechados nos rostos que dão conta da interpretação facial dos atores. Filma-se a ação inteira novamente.



Sequência de imagens 47: planos *singles* de cada um dos personagens, cobrindo toda a ação e criando possibilidades de montagem para o plano *master*.

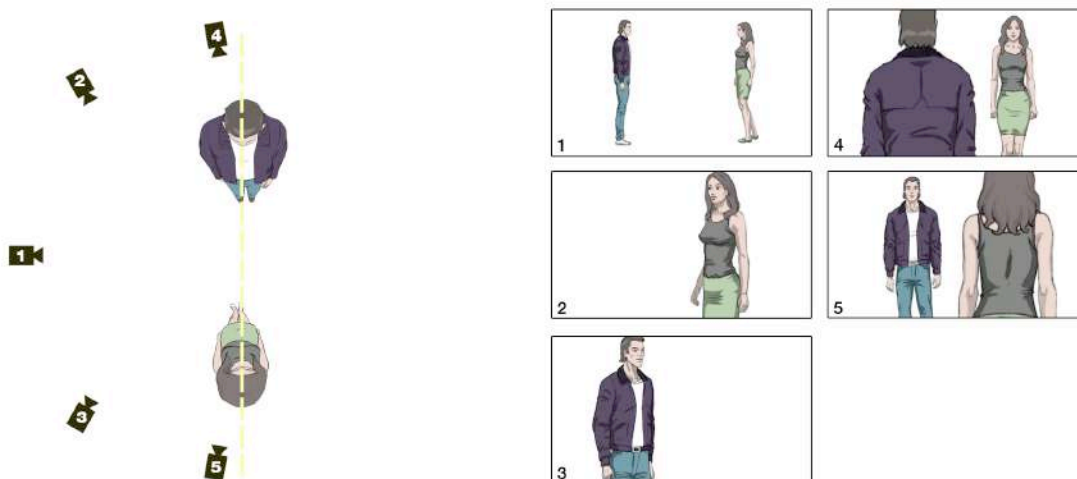
Por fim alguns planos de *inserts*: planos de detalhes de mãos, objetos de cena e outros detalhes para completar ou ajudar nos cortes. Planos neutros que possam ser usados como opções de cobertura para possíveis problemas de montagem.

Depois de toda a ação filmada nessas quatro opções, o *master scene* pressupõe que a edição deva seguir uma relação já estabelecida de: quanto menor a intensidade da cena, mais longe deve ser o posicionamento de câmera, ou, quanto maior a intensidade da cena, mais próximo o posicionamento de câmera. Isto é, de acordo com Blain Brown, em um esquema *master scene*, na maior parte das vezes a cena começa com o *master* aberto, corta para os *over the shoulder* dos *doubles*, em seguida para os *singles*, aí os personagens vão ao ponto e dizem o que realmente importa da cena. Em seguida a câmera recua mais uma vez aos *over the shoulder* dos *doubles* para enfim encerrar a cena com o *master* novamente, algo muito próximo do processo de edição que David Bordwell vai chamar de continuidade intensificada em seu livro *Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema* (BORDWELL, 2008, p.46).

*Master scene* definitivamente não era o que Kubrick procurava, e nem o que podia fazer. Não podemos perder de vista que com o *master scene*, muito mais do que uma questão estética, há uma questão intrínseca de produção. Uma automação que era o único modo dos estúdios garantirem que depois de uma diária de filmagem as equipes iriam voltar com materiais montáveis. Porém, para isso, o processo em si só era viável se a produção pudesse rodar no mínimo dentro de uma relação de filmagem x edição maior do que 5x1 (filma-se cinco vezes mais tempo de material do

que o usado na edição final), pois lembrando que todas as marcações de câmera acabavam filmam a ação inteira.

Outra questão importante do posicionamento de câmera e que não podemos esquecer é a regra do eixo de ação. Como Gustavo Mercado vai dizer em seu livro *O Olhar do Cineasta* (2011, p.11-12), a regra do eixo de ação, ou também conhecida como a regra dos 180\*, é responsável por sugerir uma idéia de continuidade espacial na cena através dos posicionamentos de câmera. Como bem sabemos, a idéia de continuidade no cinema é construída. É possível filmar uma personagem conversando em uma cena hoje aqui no Brasil, e combiná-la com uma filmada de dois anos atrás com o outro personagem no Japão, e mesmo assim o espectador achar que os personagens estão se falando. Para que esse efeito ocorra é preciso, além das estratégias de montagem, que a captação desse material seja feita, dentro em alguma medida, da regra do eixo de ação. De acordo com Gustavo Mercado, cria-se uma linha imaginária entre os personagens principais da cena e posiciona-se as câmeras somente de um lado dessa linha. Com isso cria-se a idéia de plano e contra-plano, uma relação de observador e objeto observado (na qual o personagem que olha, após o corte, subentendesse que está olhando para a próxima coisa a ser mostrada), e cria-se também a idéia de que os fundos dos quadros se encaixam perfeitamente, formando no imaginário do espectador um cenário único, maior e mais completo. Se a regra não for usada e a linha cruzada, os planos resultantes serão montados de forma a parecer que os personagens não estão se entreolhando. Vejamos o exemplo abaixo:



Imagens 48: regra do eixo de ação.

Com todas as câmeras posicionadas somente de um lado do eixo, a ação pode ser recortada entre elas sem a perda de idéia da continuidade espacial. Como podemos notar nas câmeras 1, 2, 3, 4, e 5, estando do mesmo lado do eixo tracejado amarelo criado entre os olhares dos personagens, a continuidade existe, assim podemos contar tranqüilamente entre essas câmeras no momento que desejarmos pois os personagens sempre aparecerão em seus respectivos lados do quadro parecendo cruzar olhares com o outro personagem (o rapaz sempre do lado esquerdo e a moça sempre do lado direito).

Mas se por ventura contarmos para uma câmera que está do outro lado do eixo de ação, do outro lado da linha tracejada amarela, como por exemplo a câmera 6 do exemplo a seguir, criar-se uma idéia de deslocamento ou confusão, pois como que por mágica os personagens aparecerão com as posições invertidas (o rapaz que sempre esteve do lado esquerdo do quadro aparecerá magicamente do lado direito do quadro. A moça, por sua vez, também terá sua posição invertida). Assim o espectador deslocado não saberá o que está acontecendo e porque e como os personagens trocaram de posição no ambiente.

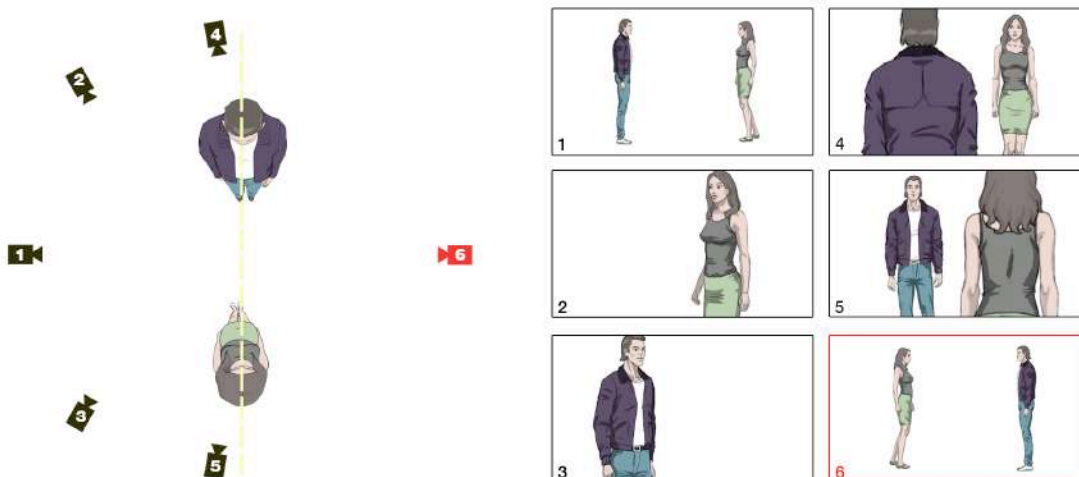


Imagem 49: a câmera 6 quebrando a regra do eixo de ação e tumultuando a continuidade espacial da cena. Como por mágica, o rapaz que sempre esteve do lado esquerdo do quadro aparece do lado direito, a moça também tem sua posição invertida.

Porem o que Gustavo Mercado não diz é como o realizador poderia então filmar sem ser aprisionado por esse esquema, pois temos em vista que, para ilusão de continuidade funcionar, tem-se que em menor ou maior escala, se

trabalhar com a idéia de quarta parede. Kubrick sabia como resolver esse problema: para transpor o eixo, fazia um movimento de câmera que, ao ser executado, automaticamente mostrava ao espectador que a câmera estava se deslocando ao outro lado do eixo. Com isso, acompanhando o movimento em tempo real, o espectador pode se reorientar e entender as mudanças espaciais propostas, como a inversão da posição dos personagens.

Outra maneira de se conseguir transpor o eixo sem quebrar seu efeito é cortando-se para uma câmera frontal de algum dos dois personagens. A câmera frontal faz com que o eixo seja deslocado para o centro do quadro, o que possibilita, a partir do próximo corte, relocá-lo em qualquer outro lugar. Assim, após um plano frontal pode-se cortar para qualquer outra câmera que a idéia de continuidade se reorganizará. Por fim, o uso de *inserts* também pode ser usado como outro modo de se zerar o eixo de ação. O *insert*, por sua própria natureza, é uma câmera frontal de algo. Portanto, cortando para um *insert*, pode-se reescrever o eixo de ação e sua idéia de continuidade.

De acordo com a regra do eixo de ação, Blain Brown acrescenta ainda que, quanto mais próxima do eixo a câmera estiver, mais poder subjetivo ela irá provocar; quanto mais distante do eixo de ação, maior poder objetivo (BROWN, 2002, p.7). Já uma câmera com posição intermediária tem um poder intermediário. Vejamos as idéias de Blain Brown no exemplo abaixo:

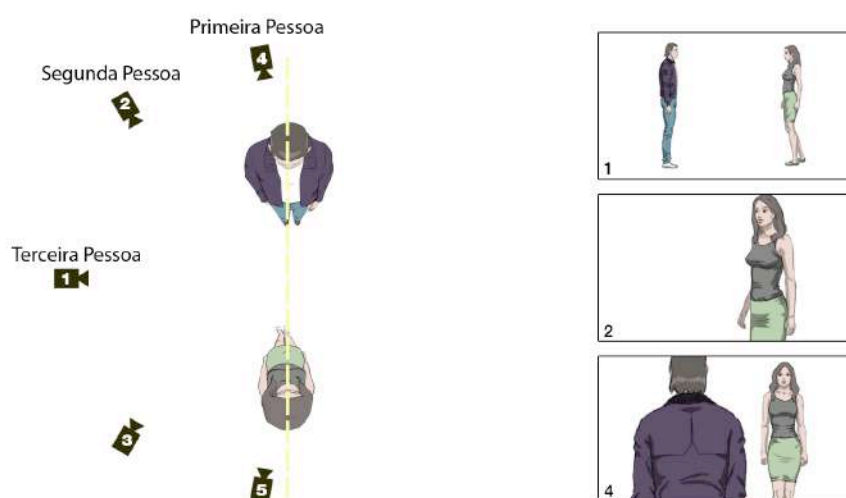


Imagem 50: câmeras mais próximas do eixo de ação (câmeras 4 e 5), maior imersão, mais subjetividade. Câmeras mais distantes do eixo de ação (câmera 1), maior distanciamento emocional, mais objetividade. Câmeras intermediárias (câmeras 2 e 3), efeito degradê dessas intenções.

## 2.4 Ângulos de câmera

---

Outras manipulações possíveis são as que trabalham sobre os ângulos da câmera. Essas já não remetem a posição propriamente dita, e sim ao ângulo da câmera em relação a linha do horizonte, aos personagens ou aos objetos principais da cena. De acordo com Gustavo Mercado em seu livro *O Olhar do Cineasta* (2011), a altura da câmera em relação a um tema pode ser usada para manipular o relacionamento entre o público e esse tema, isto é, uma ângulo alto posiciona a câmera acima do nível dos olhos e resulta em um enquadramento que faz o público parecer olhar para baixo. Isso pode provocar sensações diversas. Sobre o mesmo tema Marcel Martin em *A Linguagem Cinematográfica* (1990) adiciona: “quando não são diretamente justificados por uma situação ligada à ação, ângulos de filmagens excepcionais podem adquirir uma significação psicológica precisa” (1990, p.40).

Dentre os mais recorrentes destacam-se o ângulo *plongée* e o *contra-plongée*. Vindos da escola francesa, essa terminologia pode ser traduzida como “mergulho” e “contra-mergulho”. Uma câmera *plongée* seria então uma câmera que mergulha, isto é, uma câmera que filma de cima para baixo. Já o oposto *contra-plongée*, uma câmera que filma de baixo para cima. No cinema americano esses ângulos recebem o nome de *up tilt* e *down tilt*. Essa relação de baixo para cima e de cima para baixo levam em conta como marco zero a altura dos olhos dos personagens no quadro. Esse tipo de posicionamento de câmera tem função de adjetivar a ação e os personagens. De acordo ainda com Marcel Martin, a câmera *plongée*, isto é, a câmera posicionada acima dos olhos do personagem porem com uma angulação virada para baixo, tem a característica de inferiorizar, submeter, esmagar, apequenar, enfraquecer, encolher ou inferiorizar o personagem. Olhando-o de cima para baixo, o espectador e os outros personagens tendem a perceber o personagem frente a câmera de forma diferenciada. Já seu oposto, a câmera *contra-plongée*, que por sua vez é posicionada abaixo da linha dos olhos dos personagens porem com angulação para cima, tem o efeito inverso, tendendo a elevar, fortalecer, aumentar, exaltar, triunfar, destacar o personagem dos demais, lhe dando uma idéia importância maior. Para exemplificar o uso do *contra-plongée* temos os exemplos clássicos do filme *Triunfo da Vontade* (1935) da cineasta alemã Leni Riefenstahl, no

qual para valorizar e engrandecer a figura de Hitler, Leni usa dos planos em *contra-plongée*.



Sequência de imagens 51: na câmera 1, o ângulo de câmera normal no nível dos olhos do personagem. Na câmera 2, um posicionamento de câmera levemente elevado com o ângulo de câmera plongée. Na câmera 3, um posicionamento de câmera levemente rebaixado com o ângulo de câmera contra-plongée.

Esses ângulos podem ser constantes, para fortalecer alguma idéia de força e importância entre os personagens, ou eles podem variar dentro das cenas, operando mudanças de força e poderes entre os personagens de acordo com suas ações, como em momentos de confronto e heroísmo.



Sequência de imagens 52: câmera contra-plongée realçando o general maluco de *Dr. Fantástico* (1964).

Outras opções de ângulo de câmera são os *bird's eye* ou *god's eye* e o *worm's eye*. Os dois primeiros, *bird's eye* ou *god's eye*, seriam um ângulo de câmera que busca simular o ponto de vista ou de um pássaro ou de Deus. Esses seriam a junção de uma câmera alta com um grande *plongée*: um ângulo de câmera bem alto ou filmando diretamente para baixo - geralmente em uma grua, guindaste ou terraço



de prédio - simulando um olhar divino. Já o *worm's eye*, seria a simulação do ponto de vista de um inseto: uma câmera baixa com ângulo *contra-plongée* filmando do nível do chão para cima. Esses efeitos, que no fundo também podem ser entendidos como um *plongée* e um *contra-plongée* em intensidade super ampliadas pela a manipulação conjunta da altura da câmera, buscam criar efeitos de tensão e estranhamente.



Sequência de imagens 53: na primeira imagem o ponto de vista muito alto, desumano, lembrando um ponto de vista de um pássaro ou divino. Na terceira, um ponto de vista muito baixo, que sugere uma realidade distorcida.



Imagem 54: exemplo de *worm's eye* em *2001: Uma Odisséia no Espaço* (1968).

Outro ângulo de câmera recorrente é o que Jeremy Vineyard em seu livro *Setting up your Shots: every camera moves every filmmaker should know* (2000, p. 17) vai chamar de *dutch tilt*. Também conhecido com *tilted horizon*, o *dutch tilt* tem a câmera entortada em seu eixo y, que como premissa quebra a relação de equilíbrio do enquadramento com a linha do horizonte. Com isso, gera-se tensão, desequilíbrio, instabilidade e desconforto no espectador. Usado comumente por Kubrick, ele representa uma desordem, um caos, uma tensão eminente que está prestes a explodir.



Sequência de imagens 55: na primeira imagem, o ângulo de câmera nivelado com a linha do horizonte. No segundo exemplo, o ângulo de câmera é entortado em *dutch tilt*, tendo como resultado dessa alteração na tela a terceira imagem: o personagem parece torto, penso, a linha do horizonte inclinada, gerando uma espécie de desconforto e tensão pelo aprisionamento do movimento.

## 2.5 Composição

---

Outras estratégias importantes de cinematografia são as estratégias de composição do quadro. Quando os diretores fecham o posicionamento de câmera e com ele o enquadramento, eles pensam em como dispor todos os elementos do quadro para obterem uma imagem que melhor expressa o resultado desejado. Com o uso de regras herdadas da pintura, do desenho, da fotografia e repaginadas pelo design, os realizadores podem usufruir de uma série de atalhos na criação dessas imagens. Essa ordenação de todos os elementos dentro do quadro é exatamente o trabalho de composição.

Bruce Block em seu livro *The Visual Story: creating the visual structure of Film, TV and Digital Media* (2008), o qual detém uma vasta pesquisa sobre o tema, ressalta que entender os elementos da estrutura visual permite ao realizador comunicar sensações e emoções com unidade e estilo. Para ele, quer o realizador queira ou não, os componentes visuais estão presentes em todo filme ou imagem que se veja. Atores, locações, adereços, figurinos e cenários são feitos de componentes visuais que dizem algo a cada momento, e é importante que eles digam o que o realizador espera deles. “Os elementos visuais podem comunicar humor, emoções, idéias, e o mais importante, criam uma estrutura visual para a

imagem” (BLOCK, 2008, p.2), nesse caso, podendo organizar formas e tempos de leitura.

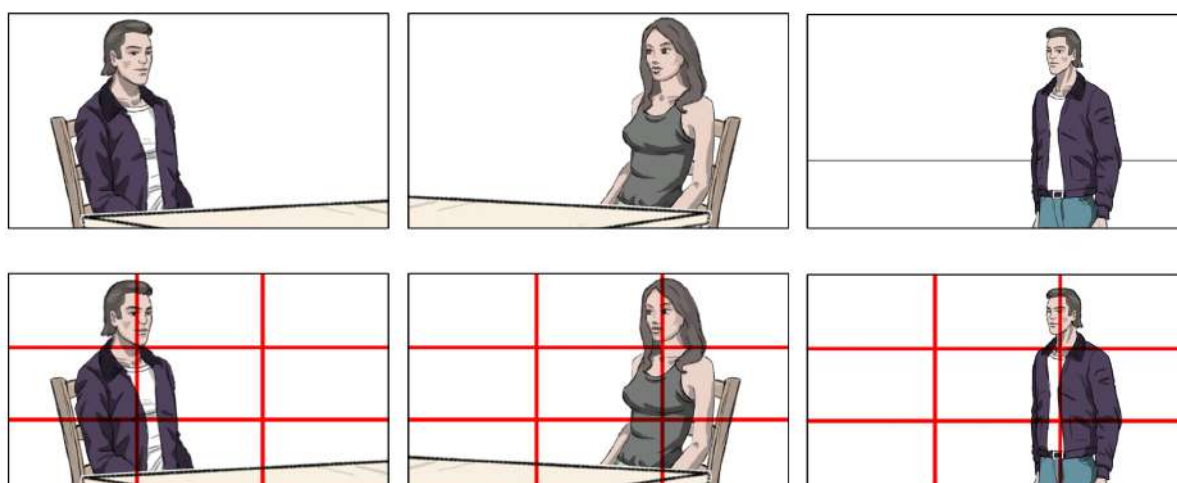
Bruce Block parte dos componentes básicos visuais que são: o espaço, a linha, a forma, o tom, a cor, o movimento e o ritmo, até conceitos mais profundos como separação tonal, difusão texturial e divisão de superfícies. Outro autor que também vastamente se debruça sobre o tema é Donis A. Donis em seu livro *Sintaxe da Linguagem Visual* (2003). Para Donis, o modo visual constitui todo um corpo de dados que, como a linguagem, podem ser usados para compreender mensagens em diversos níveis de utilidade, desde o puramente funcional até os mais elevados domínios da expressão artística. É um corpo de dados constituído por partes, um grupo de unidades determinadas por outras unidades, em conjunto, e uma função de significado das partes. Em vários momentos Donis recorre a termos como alfabetismo visual, mensagens visuais e também aos trabalhos realizados pelos pesquisadores da Gestalt. Em determinado momento Donis dispõe uma tabela com várias técnicas antagônicas para a busca de soluções visuais (2003, p.24). São elas:

<b>Contraste</b>	<b>Harmonia</b>	<b>Contraste</b>	<b>Harmonia</b>
Instabilidade	Equilíbrio	Ênfase	Neutralidade
Assimetria	Simetria	Transparência	Opacidade
Irregularidade	Regularidade	Variação	Estabilidade
Complexidade	Simplicidade	Distorção	Exatidão
Fragmentação	Unidade	Profundidade	Planura
Profusão	Economia	Justaposição	Singularidade
Exagero	Minimização	Acaso	Sequencialidade
Espontaneidade	Previsibilidade	Agudeza	Difusão
Atividade	Estase	Episodicidade	Repetição
Ousadia	Sutileza		

Em todos os seus inúmeros aspectos, o que Donis propõe é um processo longo e complexo. É interessante sabermos de sua existência, mas para o nosso estudo atual de cinematografia fiquemos em conceitos mais fundamentalmente

estabelecidos, como por exemplo, a regra dos terços e as estratégias que são mais comumente conhecidas como as técnicas do direcionamento do olhar. Vamos a elas.

A regra dos terços tem sua origem na proporção áurea grega, na qual o uso da razão de phi é usada na criação das artes para gerar harmonia de proporções. De acordo com Gustavo Mercado em *O Olhar do Cineasta* (2011), dividindo o quadro em três partes ao longo de sua largura e altura, pontos centrais são criados nas suas intercessões - esse pontos são conhecidos como pontos de conforto da imagem, fornecendo uma guia para o posicionamento de elementos composicionais que resultam em composições com certa dinâmica. Para Gustavo Mercado ainda, “quando os temas são posicionados no quadro de acordo com a regra dos terços, é comum posicionar seus olhos (os dos personagem) sobre um desses pontos. Esse posicionamento assegura que eles tenham espaço suficiente de visualização, uma convenção projetada para dar equilíbrio a composição” (2011, p.7).



Sequência de imagens 57: na imagens acima, quadros finais com certo conforto visual. Na imagens abaixo, a regra dos terços em ação, destacando os pontos de interesse e justificando a sensação de conforto das imagens acima.

As estratégias de direcionamento do olhar, por sua vez, são maneiras de concentrar a atenção do espectador em elementos específicos em momentos específicos. Quem disserta sobre o tema é David Bordwell, tanto em seu livro *Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema* (2008) como em *Film Art: an introduction* (2010) com Kristin Thompson, ambos dentro de sua questão do *mise-en-scene*. No primeiro, Bordwell afirma que:

“Um contador de história em qualquer meio procura chamar nossa atenção para certos detalhes e deixar outros caírem no esquecimento ou desaparecerem. ... Em fotografia ou cinema, o quadro exclui muito mais do que inclui, e, dentro do quadro, a composição, a cor e todas as técnicas de cada linguagem concorrem para ressaltar as qualidades mais pertinentes à trama” (2008, p.63).

No segundo livro, Bordwell diz que é desejo do diretor encontrar modos de se guiar o olhar do espectador, afirmando que “diretor dirige atenção” (2010, p.140), e junto disso, indica uma série de soluções que poder ajudar a direcionar o olhar do espectador. São elas: o controle do contraste (contraste de luz e cores podem criar recortes na imagem), o controle do movimento (elementos que se movem rapidamente chamam a atenção do espectador), uso da linhas e formas (elementos da mise-en-scene - entendi-se mise-en-scene como marcação de cena, luz, figurino, maquiagem, posicionamento e performances - áreas de maior luminância criam linhas e formas que podem apontar para elementos na tela) e o controle da luminosidade (o controle da luz pode condicionar o olhar, seja pelo o uso de áreas de maior luminosidade - que automaticamente parecem despertar nossa curiosidade, seja pelo controle das ferramentas de iluminação como o uso de contra luzes que recortam e reformulam o quadro).

## **2.6 Movimento de câmera**

---

O movimento de câmera é sim todas as vezes que se muda a câmera de posição durante a mesma tomada. Conceito simples e muitas vezes óbvio, que até parece não levantar muitas questões, mas sua ação esconde porem um conjunto complexo de decisões importantes. Primeiramente, ao escolher mover a câmera, o diretor está optando em mostrar a cena sem o uso do corte, isto é, abrindo mão das possibilidades da montagem, o que de antemão já é muita coisa. Em um segundo momento, ao mover a câmera, o diretor está relocando o espectador perante e durante o acontecimento da ação - sem contar ainda as infinitas variáveis possível de trajetória e velocidade desse movimento. Dependendo da aplicação, isso pode

gerar imersão ou distanciamento, pois demanda uma releitura constante da ação e da imagem por parte do espectador. Em muitos momentos, o movimento de câmera também tem a função de encobrir ou revelar elementos. O resultado prático desses efeitos muitas vezes é sentido na velocidade e ritmo do filme - porém em outras até, uma espécie de cansaço mental perante os acontecimentos, que podem gerar tensão, nervosismo, ansiedade, entre outros. Enfim: mover a câmera não é só “mover a câmera”.

Laurent Jullier e Michael Marie em *Lendo as Imagens do Cinema* (2009) descrevem o movimento de câmera como o melhor parâmetro para intervir na construção do ponto de vista do espectador (2009, p.33). Blain Brown de *Cinematography: theory and Practice* (2002) ressalta que os movimentos de câmera podem aumentar e muito a sensação de interação do espectador com o filme, na medida que ele tem que constantemente se reorientar no espaço da cena. “Como o movimento é desorientador nosso cérebro se engaja na missão de tentar manter-nos orientado - mantermos com o movimento e descobrir onde nós estamos e o que está acontecendo - isso o torna interativo” (2002, p.60). Vale acrescentar ainda o elemento curiosidade a essa equação. Marcel Martin em *A Linguagem Cinematográfica* (2003) realça a importância dos movimentos de câmera para expressão fílmica. Para ele, entre outras, destacam-se suas funções de: criar a ilusão de movimento em objetos estáticos, a descrição de um espaço ou de uma ação, o realce dramático de um personagem ou de um objeto que vai desempenhar um papel importante na ação, definir relações espaciais entre elementos, a expressão subjetiva do ponto de vista de um personagem, ou ainda a expressão da tensão mental de um personagem. De forma detalhista, ele cita várias obras com aplicações diferentes dessas variações, até chegar ainda a uma “função encantatória dos movimentos de câmera” (2003, p.47) - referente ao fascínio sensorial que eles exercem sobre nós. Por fim, ele conclui dizendo que os movimentos de câmera correspondem no plano sensorial (sensual) aos efeitos da montagem rápida no plano intelectual (cerebral).

David Bordwell e Kristin Thompson em *Film Art: an introduction* (2010), defendem de forma entusiasmada várias funções para os movimentos de câmera. Primeiro que os movimentos de câmera podem aumentar a quantidade de informação sobre o espaço da imagem, apresentando novas áreas e trocando a

perspectiva da cena. “Quando a câmera move muda-se o ponto de vista, objetos e figuras são usualmente reveladas, então criam um novo leque de informação para o espectador” (2010, p.200). Além disso, eles afirmam vermos o movimento de câmera como um substituto para o nosso movimento. De acordo com o movimento “sentimos que estamos se aproximando e se distanciando. Nós não somos completamente tolos, é claro. Nós nunca esquecemos que estamos vendo um filme no cinema. Mas o movimento de câmera nos fornece uma quantidade de dicas convincentes de movimento pelo espaço, e que pode impulsionar narrativamente o que estamos vendo” (2010, p.200).

O movimento de câmera também pode provocar outros fins além dos já citados. O movimento de câmera por ser um efeito cinematográfico muito grande, ele é algo que chama muito atenção para si próprio. É claro que em um sentido fascinante, envolvente, quase mágico. Porém ao executá-lo o diretor tem de ter ciência que o espectador não irá passar ileso por ele, seja consciente ou inconscientemente. Por tal motivo ele nos faz lembrar muito sua intenção - quase que um momento no qual vemos a mão do diretor em ação. Nada de mal até aqui, pelo contrário, mas se pensarmos nos moldes de um cinema que o autor busca passar-se despercebido, seu uso deve tender a ser feito de forma sutil e justificada, e não de forma gratuita e aleatória: para os grandes momentos, para as grandes ações, para a apresentação dos personagens, e não para toda e qualquer aparição. Alguns teóricos mais críticos como Blain Brown também seguem essa linha, e criticam ao dizer que após o advento do *steady cam* (aparato que ajuda a estabilizar o movimento de câmera) o cinema se tornou em algo como siga o herói o tempo todo e vamos ver o que ele faz (BROWN, 2002).

Outra questão recorrente, só que agora no campo da pesquisa é, de que forma podemos fazer um apanhado dos movimentos de câmera sabendo que existem uma variação sem fim de modos de se mover a câmera, o que cria um trabalho quase impossível se tentarmos catalogá-los. Isso é difícil até mesmo nos livros específicos sobre cinematografia, sempre cheios de uma série de termos técnicos e que muitas vezes remetem muito mais ao nome do aparato usado para gerar o movimento do que o seu efeito na tela. Nos próprios livros já citados aqui como *Setting up your Shots: every camera moves every filmmaker should know* de Jeremy Vineyard (Ed. Michael Wiese Productions) e *O Olhar do Cineasta* de



Gustavo Mercado (Ed. Elsevier), temos uma série de exemplos de movimentos de câmera propiciados por vários aparatos tecnológicos, como guias, *sliders*, *dollies* entre outros. Esses aparatos são importantes, óbvio, mas mais importantes de que seus nomes para nossa análise fílmica nesse momento, seriam os resultados que buscam criar na tela. Além do mais, seria quase impossível decorarmos todos os aparatos já inventados e que possam vir a ser - além de sempre termos eles em várias línguas e muitas vezes traduzidos ao português sem ligações com seus sentidos originais. Perante essa questão Bruce Block em *The Visual Story: creating the visual structure of Film, TV and Digital Media* (2008) é super econômico resumindo todo e qualquer movimento a variações de três grandes movimentos, são eles: o *dolly in/out*, o *track in/out* e *boom up/down*, podendo eles serem paralelos ou transversais, não importando o como (modo) a câmera será movida (2008, p.30). Laurent Jullier e Michael Marie por sua vez, tentam delinear a questão em *Lendo as Imagens do Cinema* (2009, p.33) resumindo suas variáveis a: fluidez (movimentos mais lentos, menores e ou sutis), manejabilidade (nos quais fazem uma certa oposição aos anteriores, como as guias, *travellings* e outros) e uma terceira categoria chamada “fluidez e manejabilidade juntos” (responsável exatamente pelo contraste criado quando intercalados juntos). David Bordwell e Kristin Thompson em *Film Art: an introduction* (2010, p.195), ficam nos mais tradicionalmente conhecidos: a *pan*, o *tilt*, a *dolly*, a *grua*, a câmera na mão e o *zoom*. Marcel Martin em *A Linguagem Cinematográfica* (2003, p.46), é mais sintético ainda, resume todos os movimentos em três linhas teóricas de acordo com sua função, indiferente de seu movimento em si: os de função descritiva (no qual o movimento de câmera não tem valor como tal, mas somente naquilo que permite revelar ao espectador), os de função dramática (os que tem uma significação própria e busca exprimir, sublinhando, um elemento material ou psicológico que deve desempenhar um papel decisivo no desenrolar da ação), e os de função rítmica (os que criam uma espécie de dinamização do espaço, que se torna fluido e vivo ao invés de um quadro rígido).

Sem dúvida essa é uma questão difícil de se delinear. Todavia peçamos licença a todos esses teóricos para pegar emprestado uma solução muito mais simples, oriunda da terminologia usada por fotógrafos e iluminadores, por sua função muito mais direta e intuitiva - alguns termos simples de compreensão e significados - mas que perfeitamente dão conta de exemplificar todo e qualquer

nome de aparato de câmera possível de ser usado. O que me refiro é um terminologia que divide facilmente todos movimentos de câmera em três categorias puras, e uma quarta que seria a junção das três antecessoras. Apoiado em uma relação humana com a câmera, e no sentido buscado pela mesma, esse separação dos movimentos de câmera é baseada em: os movimentos de cabeça, os movimentos de corpo, os movimentos de objetiva, e a quarta que podemos chamar de câmera *free* (herança do cinema de animação em computação gráfica, que mistura todas as categorias anteriores).

Os movimentos de cabeça, como o próprio nome sugere, remetem a movimentos que movem somente a cabeça da câmera, isto é, uma rotação sobre seu próprio eixo. Seriam movimentos que simulam o movimento da cabeça humana, na qual o eixo é travado ao pescoço. Esses têm como principal exemplo os movimentos com base no tripé da câmera, como os comumente chamados de panorâmica e *tilt*. Os movimentos de cabeça tendem a gerar imersão, uma vez que nos parecem ao movimento natural de olhar para os lados e para cima e para baixo.



Sequência de imagens 58: movimento de cabeça: rotação da câmera sobre seu próprio eixo, simulando a movimentação natural da cabeça humana.

Os movimentos de corpo por sua vez, geram uma grau maior de imersão em comparação aos movimentos de cabeça. Neles, como o próprio nome sugere, é o corpo da câmera que se move, isto é, temos a translação da câmera nos três eixos - como se fosse o corpo humano se movendo. Assim, a câmera pode passar, aproximar e se distanciar da ação, como que entrar e interagir com os cenários e objetos de cena. Dentro dessa categoria estão todos os acessórios e termos que buscam mover o eixo da câmera, como os *dollys*, os *travelings*, os *sliders*, os *glides*, o *steady cam*, entre muitos outros.



Sequência de imagens 59: movimento de corpo: translação câmera nos três eixos, simulando a movimentação natural do corpo humana.

Já os movimentos de objetiva são todos aqueles que ocorrem dentro do conjunto óptico da câmera, isto é, dentro da objetiva (lentes). Nesses se incluem todas as opções de *zoom* e mudanças de foco. Uma vez que os seres humanos não são dotados com olhos com essas capacidades, esses tipos de efeitos tendem a não gerarem tanta imersão, pois toda vez que são usados, eles entregam a existência do aparato cinematográfico, lembrando assim o espectador de que ele está vendo um efeito fotográfico.



Sequência de imagens 60: Nas duas primeiras imagens, fotogramas do filme *O Nascimento de uma Nação* (1915) de D.W. Griffith, no qual através do uso de um efeito iris Griffith direciona o olhar do espectador para seus pontos de interesse e nos momentos que deseja - uma espécie de *zoom out* possível para a época. Já a ilustração a seguir, uma representação de como a manipulação das distâncias internas das lentes dentro da objetiva provocam o aumento ou a diminuição da imagem projetada no negativo, gerando o efeito de *zoom*.

Por fim, a câmera *free*, que seriam os acessórios e termos que combinam dois ou mais desses movimentos simultaneamente. Câmera *free* pois, como a câmera dos softwares de animação em computação gráfica que pode combinar e animar qualquer propriedade simultaneamente, ela permite total liberdade de

translação e rotação da câmera nos três eixos, além do uso do *zoom* e foco simultâneos. Nessa família incluem desde o simples movimento de câmera na mão (no qual o operador pode abaixar, levantar, rotacionar dando *zoom* e foco ao mesmo tempo) até acessórios mais complexos e sofisticados como guias, *truck grids* ou mesmo câmeras em helicópteros com controle e monitoramento a distância. Por juntarem todas as gamas de movimentos, esses aparatos são bastante queridos pelos realizadores, pois de antemão oferecem total liberdade de criação.



Sequência de imagens 61: acessórios que possibilitam movimentos de *camera free*: rotação, translação, foco e *zoom* simultaneamente. O primeiro é um *drome*, espécie de helicóptero de controle remoto controlado remotamente com oito hélices estabilizadoras. O segundo é o *truck grids*: caminhonete toda preparada para filmagem, com suportes, acessórios e grua acoplada. O terceiro é um helicóptero preparado com sistema de estabilização de imagens. Por fim a grua, uma espécie de guindaste que possibilita elevar a câmera e controlá-la a distância.

## 2.7 A perspectiva

---

Quando falamos em perspectiva no cinema estamos nos referindo a uma idéia que deriva do conceito clássico vindo das outras artes visuais, porém com certas adaptações ao meio. Perspectiva nas outras artes, de acordo com Maria Carla Prette em *Para entender a Arte: história, linguagem, época e estilo* (2009) é “um método convencional que permite construir uma imagem espacial da realidade que seja compreensível para todos, por ser o que mais se assemelha com a que vemos” (2009, p.62). Em outras palavras, remete a uma técnica que buscava em superfícies 2D produzir uma ilusão de profundidade 3D. Os diretores de fotografia sabem bem da importância desse efeito, e tentam, quando desejado, manter na tela de cinema 2D essa relação de ilusão de realidade da sensação da profundidade 3D.

O cinema já flertou muito com o antagonismo de “reprodução normal” (mais próxima a perspectiva do olho humano) ou uma busca por distorções da realidade. Talvez a estética predominante no cinema expressionista alemão seja um bom

exemplo de quem o melhor o fez. Ronald Bergan em seu livro *...ismos: para entender o cinema* (2010) destaca o movimento alemão como uma série de filmes estilizados e simbólicos, que influenciariam o cinema noir e as obras de terror. “O uso de sombras exageradas, iluminação de alto contraste e ângulos de câmera oblíquos buscava um certo mal-estar, na tentativa de traduzir o estado psicológico retratado em cena” (2010, p.26). Nos filmes, é fácil identificar como a direção de arte e a cinematografia operavam sobre essas questões: as construções cenográficas, objetos de cena, figurinos e maquiagem eram desconfigurados, exagerados, entortados, para criar imagens com perspectiva e realidade destorcidas. Portas e janelas tortas, mesas, cadeiras e camas com os pés cortados, sombras desformes desenhadas à tinta são alguns dos ícones mais comuns dos exageros estéticos do expressionismo alemão no cinema.

Após avanços tecnológicos subseqüentes, essa relação de projeção da imagem mais ou menos parecida com a realidade começou a ser feita através das opções do conjunto ótico da câmera, mas comumente chamado de objetivas. São elas as responsáveis pela projeção da imagem e sua perspectiva sobre a caixa escura da câmera, sendo assim, através da escolha das lentes é que os diretores e os diretores de fotografia escolhem entre uma reprodução mais “normal” ou uma reprodução mais distorcida da perspectiva daquilo que está sendo filmado.

Sobre o tema, David Bordwell e Kristin Thompson em *Film Art: an introduction* (2010), ressaltam como a lente da câmera tenta fazer o que o nosso olho faz.

“Localizado em um ponto específico, ela captura a luz da cena e transmite para a superfície plana do filme ou do chip do vídeo para formar uma imagem que representa tamanho, profundidade, e outras dimensões da cena. Então a objetiva da câmera é quem cria a imagem. ... Uma das diferenças entre o olho e a câmera é que a objetiva pode ser mudada, e cada tipo de objetiva irá processar a perspectiva de diferentes maneiras” (2010, p.169).

Sendo assim, se duas objetivas diferentes fotografarem a mesma cena na mesma posição, a relação das perspectivas irá resultar em imagens diferentes.



Sequência de imagens 62: duas objetivas diferentes (24mm e 50mm) fotografando a mesma cena resultam em imagens bem diferentes.

Sobre a história do uso das objetivas, David Bordwell agora em *Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema* (2008) diz que a polaridade entre lentes de longo ou curto alcance focal (referindo-se ao uso de diferentes lentes, nessa caso as grande-angulares e as teleobjetivas), diz que:

“se acentuou muito nos anos 1960, quando os cineastas desejavam reter as virtudes expressivas da tradição da grande-angular (sempre associado a *Cidadão Kane*), mas também experimentar os efeitos da lente telefoto (teleobjetiva) que havia surgido no cinema europeu. Os diretores de estúdio haviam reservado lentes longas (de 75mm para cima) para fazer *close-ups* de rosto ou seguir animais a distância. Nos anos 1970, no entanto, os cineastas estavam montando cenas inteiras para telefoto, com o regulador de foco (acessório de câmera capaz de mudar o foco durante a tomada) passando a ser uma maneira comum de direcionar o olho do espectador” (2008, p.53).

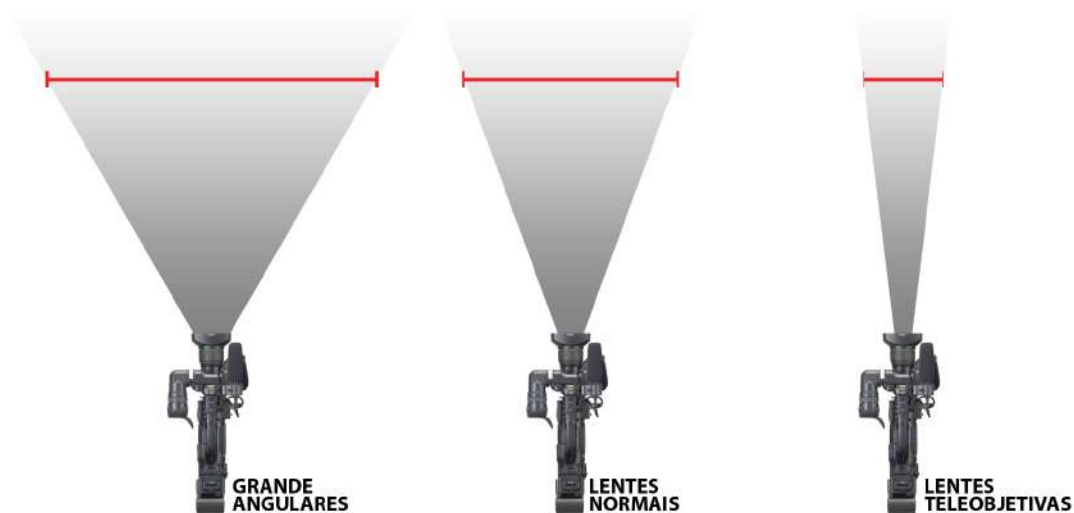
Laurent Jullier e Michael Marie somam ao tema quando explicam porque é difícil se entender o conceito de distância focal. Para eles, em *Lendo as Imagens do Cinema* (2009), a distância focal, ou seja, a escolha da objetiva, e a profundidade de campo (que discutiremos também mais a frente) são indissociáveis, uma vez que elas definem a quantidade de objetos que estarão dentro do quadro, no sentido lateral, pela distância focal, e no sentido da profundidade no eixo da objetiva, pela profundidade de campo. “A menos que pratiquem fotografia, vídeo ou façam uso assíduo de binóculos, os humanos as vezes sentem alguma dificuldade para

entender o conceito de distância focal, porque a (distância focal) de seus olhos é sempre fixa” (2009, p.29).

Já Gustavo Mercado ressume bem a questão em *O Olhar do Cineasta* (2011), ressaltando também que as lentes são as grandes responsáveis principalmente pelo que chama de campo de visão da imagem, isto é, a quantidade de espaço ao longo dos eixos X e Y que uma objetiva pode incluir no quadro. Objetivas com distância focais curtas (grande-angulares) têm um campo de visão maior que objetivas de distância focal longas (teleobjetivas). Entender esse conceito permite incluir ou excluir elementos visuais na sua composição escolhendo uma objetiva com base na distância focal e seu campo de visão correspondente.

Vejamos o campo de visão de algumas objetivas mais típicas mais comuns para o formato 35mm:

mm	Ângulo de visão	mm	Ângulo de visão	mm	Ângulo de visão	mm	Ângulo de visão
18mm	76'	32mm	39'	85mm	14'	300mm	4'
25mm	51'	50mm	25'	135mm	9'	600mm	2'



Sequência de imagens 63: as lentes grade-angulares (maior ângulos de visão), lentes normais (ângulos de visão mais “normais”) e as teleobjetivas (menores ângulos de visão).





Sequência de imagens 64: capturas de tela do software *Artemis View*, ferramenta usada para simular o ângulo de visão e recorte das lentes. Nos casos acima, marcações das lentes 25mm, 35mm, 50mm, 85mm, e 135mm: quanto maior a milimetragem da lente, menor seu ângulo de visão.

David Bordwell e Kristin Thompson em *Film Art: an introduction* (2010) descrevem sobre o mesmo tema:

“Como sabemos, uma objetiva grande-angular pode exagerar a profundidade ou ainda fazer o primeiro plano ficar gigante. A teleobjetiva pode reduzir drasticamente a profundidade, fazendo o primeiro plano e o fundo ficarem quase do mesmo tamanho. ... Realizadores pensam cuidadosamente sobre a perspectiva da imagem. A escolha mais importante nesse ponto envolve a distância focal da objetiva” (2010, p.169).

Em termos técnicos, a distância focal é a distância do centro da lente até o ponto onde os raios de luz convergem em um ponto de foco sobre o filme. Em outras palavras, a distância focal altera o tamanho e a proporção das coisas que vemos, como também o quanto de profundidade que perceberemos na imagem. Para Laurent Jullier e Michael Marie de *Lendo as Imagens do Cinema* (2009); “nas grande-angulares, por exemplo, as linhas de fuga se aproximam mais depressa, tornando exageradamente grandes os objetos próximos e pequenos os objetos distantes. Já quando a distância focal é longa, como nas lentes grande angulares, os tamanhos se assemelham, dificultando percebermos a distância entre eles” (2009, p. 29).

Objetivas com milimetragem (a unidade de medida comumente usada pelos fabricantes de lentes e fotógrafos) entre 45 e 55 milímetros são as lentes que reproduzem a perspectiva mais próxima ao olho humano, por tal motivo são

chamadas de lentes normais. As objetivas normais reproduzem a perspectiva de uma maneira que se assemelha muito a aquilo que uma pessoa veria se permanecesse no lugar da câmera (exceto pelo campo de visão, que é maior na visão humana graças a visão periférica). Objetivas normais são comumente usadas para filmar temas humanos, especialmente *close-ups*, uma vez que não distorcem as faces como uma grande-angular ou teleobjetiva. As distâncias e o movimento ao longo do eixo Z da profundidade do quadro também não são exagerados.

Já as lentes superiores a 55mm são conhecidas como teleobjetivas, ou também telefotos. Com uma função telescópica, elas projetam uma imagem maior no negativo ou sensor, dando a ilusão que estarem mais próximas dos objetos. Todavia essa ilusão de aproximação achata a perspectiva, comprimindo os planos de profundidade da imagem e gerando uma imagem comumente chamada de “chapada”. As teleobjetivas têm um campo de visão menor do que as objetivas normais e grande-angulares, e compactam muito mais o espaço ao longo do eixo Z da profundidade do quadro. Por tal motivo, as teleobjetivas aproximam mais o fundo da imagem achatando-o no primeiro plano; o movimento ao longo do eixo Z também é distorcido de tal modo que o tema se aproximando ou se afastando da objetiva mal parece estar em movimento. Teleobjetivas achatam características faciais; portanto, não são comumente usadas para *close-ups*.

Por outro lado, as lentes com milimetragens menores que 45mm são chamadas de grande-angulares. Elas recebem esse nome justamente por capturarem um ângulo de visão mais amplo do que as objetivas normais e as teleobjetivas. Essa ampliação todavia, também provoca um achatamento na imagem, não na profundidade como as teleobjetivas, mas na largura e altura do plano. Elas também distorcem as distâncias ao longo do eixo Z da profundidade, fazendo-as parecerem mais longas do que realmente são, e exageram a taxa percebida do movimento no eixo Z da profundidade, de tal modo que, se uma pessoa se aproximar ou se afastar da objetiva, ela parecerá fazer isso muito mais rápido que o normal. Ângulos amplos produzem a aparência de uma maior profundidade de campo do que objetivas normais ou teleobjetivas, mas, se sua distância focal for muito pequena (como as chamadas “olho de peixe”) elas podem distorcer as bordas do quadro, criando o que é chamado de “efeito barril” (distorção negativa das linhas convergentes). As objetivas grande-angulares não são

comumente usadas muito próximo de um tema humano por causa da distorção que podem adicionar aos rostos.



Sequência de imagens 65: diferenças entre a representação das perspectiva entre a lente grande-angular 18mm e a teleobjetiva 300mm. Na 18mm, uma achatamento na largura e altura do plano. Já na 300mm, achatamento do espaço na profundidade do plano.

Blain Brown em *Cinematography: theory and practice* (2002) ressalta mais alguns pontos importante sobre as lentes: “nas grande-angulares a percepção da profundidade é exagerada, isto é, os objetos parecem mais distantes do que realmente estão. E esse exagero no senso de profundidade pode gerar implicações psicológicas” (2002, p.47). A percepção de para frente e para o fundo é aumentada; o espaço é expandido e os objetos distantes parecem muito menores. Tudo isso pode dar ao espectador um grande senso de presença, um grande sentimento de “estar em cena” - o que por muitas vezes é o objetivo do diretor. Já as teleobjetivas (por ter o efeito oposto a das grande-angulares) comprimem o espaço, tem menos profundidade de campo e diminuem a sensação dos movimentos feitos no sentido da lente - no eixo Z da profundidade. Essa compressão do espaço, por sua vez, pode ser usado para alguns propósitos na mudança da percepção, como a tentativa de se criar uma sensação de claustrofobia, fazer objetos parecerem mais próximos ou maiores do que são, ou mesmo fazer um movimento para a câmera demorar mais que o que normalmente demoraria.

Bruce Block em *The Visual Story: creating the visual structure of Film, TV and Digital Media* (2008) vai mais além. Ele ressalta o quão é possível simular ao espectador a experiência visual de estar vendo um espaço tridimensional 3D na tela bidimensional 2D através do que chama de dicas falsas de profundidade. Como nos

trabalhos do famoso artista de rua Julian Beever, a perspectiva no cinema também pode ser forjada e alcançar resultados impressionantes.



Sequência de imagens 66: trabalhos do conhecido artista de rua Julian Beever, capaz de criar a simulação da experiência visual de um espaço tridimensional na superfície bidimensional de calçadas. Desenhando na profundidade, ele consegue na deformação das formas gerar a sensação de 3D em superfícies 2D.

Para Bruce Block, seriam elas: a perspectiva de um, dois e três pontos, a diferença de tamanhos e a diferença de movimento (BLOCK, 2008, p.15). A primeira, a perspectiva de um ponto é o tipo mais simples de perspectiva, a que contém somente um ponto de fuga. Linhas da parte de cima e de baixo de um plano se destacam e apontam para um ponto de fuga. Isso cria um plano longitudinal, que é uma dica extremamente importante para a ilusão de profundidade. Ilusão muito usada por Kubrick, o uso da perspectiva de um ponto pode ser encontrada em vários momentos de seus filmes. Elas dão a idéia de continuação espacial e imersão do espectador.

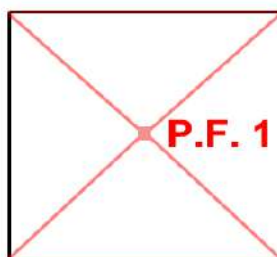
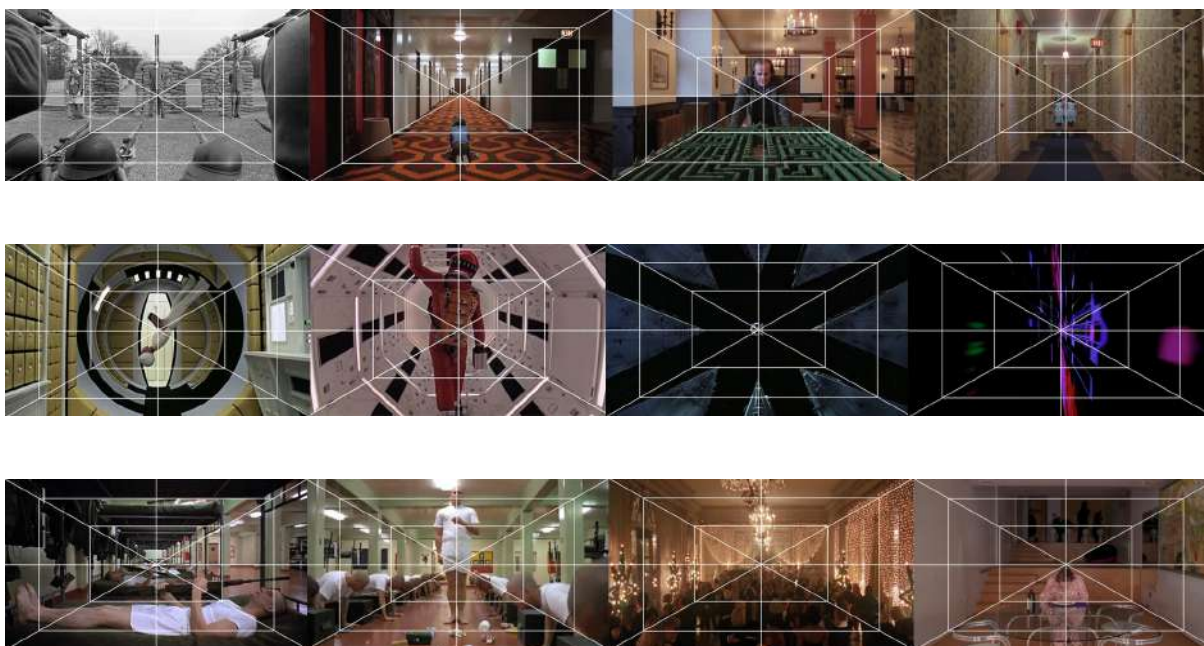


Imagem 67: Exemplo da perspectiva de um ponto de fuga. Forma mais simples, estável e de fácil leitura. Ela cria a idéia de continuidade espacial da caixa preta cinematográfica.



Sequência de imagens 68: exemplos do uso da perspectiva de um ponto. Soma-se a isso ainda a simetria, e temos como resultado composições bem características dos filmes de Kubrick.

A segunda, um pouco mais complexa, já possui dois pontos de fuga. Nessa, o plano longitudinal fornece esse outro ponto de fuga, deslocando o ponto de vista do espectador, não deixando as linhas do plano paralelas como na perspectiva de um ponto só. Essa ilusão também pode ser criada por duas superfícies separadas, como a esquina de um quarteirão, duas paredes de um quarto ou ainda de um móvel qualquer, por exemplo.

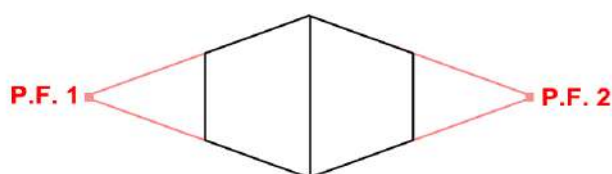


Imagem 69: Na perspectiva de dois pontos, na qual os dois pontos de fuga aumentam a sensação de profundidade do espaço.

Já a perspectiva de três pontos é mais complexa do que as primeiras. Nessa, além dos dois pontos de fuga criados por planos laterais de um objeto, por exemplo, temos ainda um terceiro ponto de fuga gerado pela elevação ou diminuição do ponto de vista do espectador.



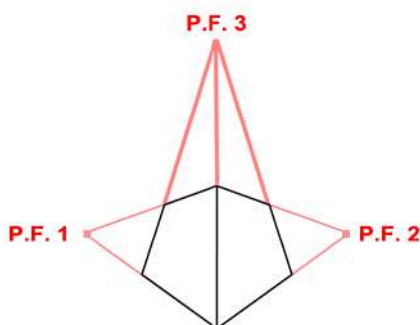


Imagem 70: A perspectiva de três pontos é a mais complexa. Se imaginarmos um prédio, teríamos o ponto de fuga 1 e o ponto de fuga 2 correndo pelas calçadas até a linha do horizonte. Já o ponto de fuga 3 seria criado acima do prédio.

O uso das opções de perspectiva aumentam o grau de interesse da imagem na mesma medida que aumentam a sua complexidade de leitura e o tempo de compreensão necessário para mesma. Sua escolha tente a ser feita então, em sua maioria, pela necessidade de simplificar ou intensificar o momento visual do filme.

Outra dica importante de Bruce Block, remete a diferença de tamanho dos objetos na tela. A sugestão de profundidade do tamanho baseia-se na suposição de que, se dois objetos tiverem o mesmo tamanho, aquele visto como menor é percebido como estando mais longe, criando a ilusão de profundidade. Se um objeto que conhecemos o tamanho aparecer pequeno, isso não quer dizer que ele encolheu, e sim que ele está ao fundo. Se esse mesmo objeto aparecer maior, não quer dizer que ele aumentou, e sim que está a frente. Sendo assim, os realizadores posicionam os personagens em planos separados, fazendo com que essa diferença de tamanho na tela ajude a criar a ilusão da profundidade.



Imagem 71: No exemplo acima, os personagens posicionados frente a câmera em planos distintos da profundidade aumentam a sensação da mesma. Por sabermos que se tratam de pessoas com proporções normais humana - e não gigantes ou anões - temos assim o aumento da sensação de profundidade.

Outra variação importante na geração da ilusão da profundidade é a variação de velocidade interna do quadro. Objetos que estão mais longe da câmera parecem se mover mais lentamente, enquanto objetos mais próximos parecem se mover mais rapidamente. Sendo assim, como na figura abaixo, podemos, pelas linhas paralelas, prever que os dois corredores correrão a mesma distância, porém na tela o deslocamento da massa do primeiro na tela será bem maior, provocando uma sensação maior de velocidade do que em relação ao segundo. Essa aparente diferença de profundidade e distância percorrida ajuda a gerar a ilusão de profundidade.

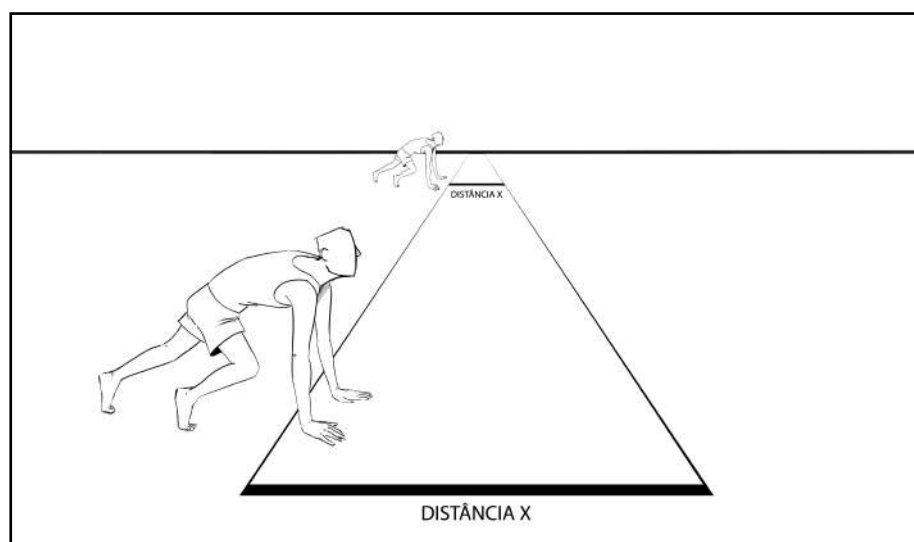


Imagem 72: no exemplo acima, o personagem posicionado frente a câmera vai parecer correr mais que o do fundo, por ter um deslocamento maior de sua massa na tela. Mesmo os dois correndo a mesma distância e com velocidades parecidas, o do fundo, por estar mais distante da câmera, vai aparentar estar bem mais devagar.

Sobre a perspectiva, David Bordwell e Kristin Thompson em *Film Art: an introduction* (2010) acrescentam ainda mais sobre a ideia das dicas de profundidade. “Elas são o que nos possibilitam entender que os personagens estão em um lugar realístico, com volumes e camadas. Nós desenvolvemos nosso entendimento de profundidade em nossas experiências de locais reais e de nossa longa experiência com mídias pictóricas” (2010, p.146). Para eles, as dicas de profundidade estão em planos, nos quais são as camadas de espaço ocupadas por pessoas e objetos. Planos são descritos de acordo com quão perto ou longe estão da câmera, sendo eles: o primeiro plano (*foreground*), o segundo plano (*middle ground*) e plano de fundo (*background*), como no exemplo a seguir:





Sequência de imagens 73: na primeira imagem temos a composição final, composta pelo primeiro plano criado pela moça (segunda imagem), o segundo plano criado pelo rapaz (terceira imagem) e o plano de fundo criado pela porta e parede ao fundo (quarta imagem).

A divisão do plano em planos de profundidade: a primeira imagem temos a composição final que seria a adição do primeiro plano com a moça (destacado na imagem dois), o segundo plano com o rapaz (destacado na imagem três), e com o plano de fundo com a porta e parede (destacados na imagem quatro). A sobreposição de elementos através dos planos de profundidade são responsáveis por grande parte da ilusão de profundidade da tela do cinema.

Já de acordo com Joseph V. Mascelli de *Os Cinco Cs da Cinematografia* (2009, p.261), existe mais um conceito de perspectiva que o cinema faz muito uso: o conceito da perspectiva atmosférica. A perspectiva atmosférica consiste num clareamento e ou suavização graduais de objetos distantes ao ar livre, causado pela interferência de partículas atmosféricas como neblina ou poluição. Embora as condições climáticas influenciem a perspectiva atmosférica até mesmo num dia limpo, a aparência de objetos distantes é governada pela quantidade de atmosfera através da qual o espectador, ou a lente da câmera, olham. Vejamos o exemplo abaixo:



Sequência de imagens 74: perspectiva atmosfera em ação. A visibilidade é alterada por partículas atmosféricas, gerando maior sensação de profundidade.

Na primeira imagem podemos claramente ver a perspectiva atmosférica em ação. Quanto mais aumenta a distância dos prédios ao fundo, menor será a saturação de suas cores e a nitidez de suas formas. Isso por causa da própria

humildade do ar que cria uma atmosfera de nublado que dificulta a visão. Para nossos olhos esse efeito funciona como um indicativo de distância e profundidade. Já na segunda imagem, o orvalho e a inversão térmica da manhã criam uma densidade atmosférica que revela os feixes de luz. Esses novos planos que surgem pelo toque da luz aumentam a sensação de profundidade e volume da cena.

Além disso, Joseph V. Mascelli cita também o uso de molduras por parte dos realizadores como indicativos de profundidade. As molduras (ou também conhecidas como *frame*) podem consistir de qualquer elemento visual em primeiro plano ou no plano de fundo que cerque a imagem parcial ou completamente. As molduras podem ser arcos, janelas, portas, postes, cercas, colunas, pontes, entre outros. Elas fornecem um elemento visual que contém a ação e evita que o olhar do espectador se disperse. Joseph V. Mascelli ressalta ainda que “as molduras são muito mais fotogênicas se filmadas de um ângulo de 45°, em vez de frontal” (2009, p.269). Para ele, um ângulo sutil mostrará a profundidade da moldura, agregando solidez e evitando uma aparência de “papelão recortado”.

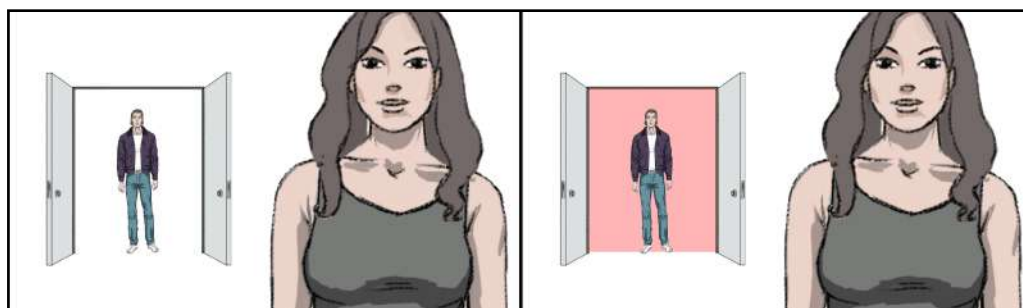


Imagem 75: Uso da moldura (*frame*). A moldura da porta servindo como moldura para direcionar o olhar do espectador.

Sobre as dicas de profundidade ainda, Gustavo Mercado em *O Olhar do Cineasta* (2011), ressalta que embora existam várias técnicas para adicionar profundidade a uma composição, a mais frequentemente utilizada por cineastas e que merece destaque é a do *overlap* (sobreposição de objetos). *Overlap*, ou a sobreposição de objetos, é exatamente o que o nome indica: a sobreposição de objetos ao longo do eixo Z da profundidade. Quando um objeto é visto cobrindo ou sobrepondo parcialmente o outro, percebemos o objeto coberto como estando mais distante de nós. “Por isso não é incomum ver os diretores posicionarem objetos no

primeiro plano para adicionar profundidade ao quadro” - destaca Gustavo Mercado (2011, p.9). A sobreposição, através do empilhamento das bordas, ajuda a criar a idéia de distância entre os elementos. A relação de “ter algo atrás ou na frente” realça a sensação de profundidade.



Imagem 76: o uso do overlap ou sobreposição dos elementos aumentando a sensação de profundidade.

Jeremy Vineyard por sua vez, em seu livro *Setting up your Shots: every camera moves every filmmaker should know* (2000), vai além do conceito de *overlap* quando sugere o termo *multi-level action* (*ação em vários níveis*). Nesse, a sobreposição pode dividir a atenção por completo, por se tratar de ações paralelas que são igualmente importantes: “é fazer com que o espectador assista uma cena no primeiro plano enquanto outra ocorre no *background* (ao fundo)” - (2000, p.21). Duas ações simultâneas dividem espaço na mesma tela por estarem em profundidades diferentes. De acordo com Jeremy Vineyard, esse pode ser um excitante modo de juntar paralelismo ou mostrar outras relações entre múltiplos caminhos para a história no filme.

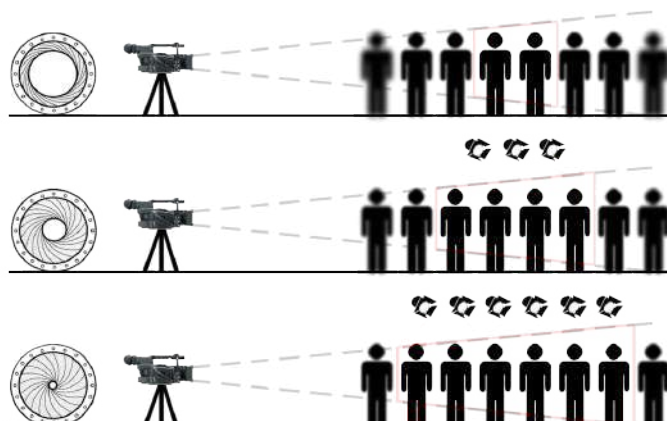
A profundidade de campo também pode ajudar no aumento da perspectiva e ser trabalhada em conjunto com a escolha das lentes. Por exemplo: quanto maior a milimetragem das lentes, por sua construção ótica, mais facilmente pode-se obter o resultado de desfoque e foco seletivo. Por outro lado, quanto menor a milimetragem da lente, mais difícil será desfocar e mais fácil será deixar tudo em foco. Mas antes, vejamos como funciona a profundidade de campo e o foco para podermos entender melhor tudo isso.

## 2.8 A profundidade de campo

---

O conceito de profundidade de campo em si é bem simples. Ele remete ao quanto da cena estará em foco - com nitidez e clareza dos traço - e ou o quanto da cena estará fora de foco, desfoca - na qual não se percebe mais com clareza os traços. Para Laurent Jullier e Michael Marie de *Lendo as Imagens do Cinema* (2009); a profundidade de campo indica a nitidez no sentido do eixo da objetiva, o eixo Z da profundidade. Ao contrário da distância focal, “esse parâmetro pertence a experiência cotidiano do ser humano: quando ele fixa sua atenção visual em um objeto bem próximo, o resto do campo tende a se tornar borrado” (2009, p.30).

A profundidade de campo no cinema pode-se então ser pensada entre dois opostos: ter a cena toda em foco ou criar um foco seletivo para destacar alguns objetos/personagens em detrimento do todo. Para se construir essas duas opções de foco, temos que conjugar duas variáveis técnicas: a abertura do diafragma da câmera e a sensibilidade do negativo (sendo que diferente da fotografia estática, a velocidade e o obturador da câmera estão normalmente em 24fps e 180' respectivamente - alterações nesses parâmetros também são possíveis, mas mais incomuns). Quanto maior o número do ISO do negativo, isto é, quanto maior sua sensibilidade, maior será possível usar o número de diafragma, como resultado: maior profundidade de campo. Quanto menor o ISO, menor será nosso número de diafragma, por conseqüência menor será a profundidade de campo. Dentro disso, se por ventura um diretor quisesse que toda sua cena ficasse em foco, ele teria que usar: ou um negativo de alto ISO, ou muita luz em seu estúdio para poder usar o diafragma com uma baixa abertura, ou até mesmo procurar filmar em locais abertas à luz do dia. Por outro lado, se ele quiser foco somente em seu personagem principal, terá ou que diminuir o número de seu ISO, ou a quantidade de luz ambiente, para assim ter uma menor número de diafragma, o que por sua vez lhe daria uma menor profundidade de campo. Vejamos o exemplo simplificado a seguir:



Imagens 77: esquema sobre a profundidade de campo, na relação de: quanto maior a quantidade de luz, com maior número podemos trabalhar o diafragma, tendo assim maior profundidade de campo (como na terceira imagem). Quanto menor a quantidade de luz, mais teremos que abrir o diafragma e usá-lo com um número menor, assim menor será nossa profundidade de campo (como na primeira imagem).

Como vimos, a escolha da profundidade de campo é uma escolha técnica importante. Ela é uma das mais efetivas estratégias de direcionamento de olhar que o diretor tem em mãos, tão importante e efetiva quanto uma movimentação de um personagem, uma revelação por um movimento de câmera, as cores do cenário, o destaque pelo desenho de luz da cena, e assim por diante. Isso porque nosso olho sempre procura a área de foco da imagem, quase instintivamente.

De acordo com Kris Malkiewicz ainda, as variáveis combinadas na tabela abaixo podem facilitar ou dificultar o trabalho na criação da profundidade de campo:

<b>Maior profundidade de campo</b>	<b>Menor profundidade de campo</b>
lentes grande angulares	lentes teleobjetivas
maior número de f-stop (pequenas aberturas de diafragma)	baixo número de f-stop (maiores aberturas de diafragma)
Objetos longe da camera	objetos próximos a camera
Formatos menores de filme (8mm, 16mm) ou sensores digitais menores (1/4, 1/3)	Formatos maiores de filme (35mm, 70mm) ou sensores digitais maiores (2/3, full frame)

Para Laurent Jullier e Michael Marie de Lendo as Imagens do Cinema (2009); a profundidade de campo favorece eventualmente ainda, a ambições estéticas e narrativas.

“Nos primórdios do cinema, essa questão não era colocada, e o objetivo era a maior profundidade de campo possível filmando cenas em ambientes fechados com planos fechados (como em Thomas Edison) ou cenas externas com linhas de fuga, contanto que se dispusesse de uma boa iluminação (como em os irmãos Lumière) ... A profundidade de campo permite, às vezes, operar seleções na imagem que dirigem a atenção do espectador: seu olhar pousará sempre primeiro, por uma questão de reflexo, na zona nítida” (p.31).

Os autores continuam, afirmando que em uma concepção clássica do cinema, a pouca profundidade de campo permite ainda representar um personagem perdido em seus pensamentos, ou que deixa de prestar atenção a sua volta para se concentrar em algo determinado. Inversamente, a grande profundidade de campo ressalta uma profusão de detalhes ou fornece um meio que permite contar várias coisas ao mesmo tempo. Blain Brown em *Cinematography: theory and practice* (2002) ressalta também que a limitada profundidade de campo pode ser usada para isolar o personagem do espaço. Mesmo o fundo e o primeiro plano estando próximos, se tivermos pouca profundidade de campo, teremos um bom senso de separação dos mesmos.

“Cada lente tem uma profundidade de campo específica” - afirmam David Bordwell e Kristin Thompson em *Film Art: an introduction* (2010, p.174) - “uma área de distância da qual cada objeto pode ser fotografado com o foco nítido, dentro da exposição correta”. Por exemplo, suponhamos que você esteja filmando com uma objetiva 50mm e seu interesse esteja a 10 pés de distância. Em um nível de exposição comum, focando a 10 pés você terá em um foco gradativo tudo que estiver entre 8 1/2 e 12 pés de distância. Fora dessa zona, seja para frente ou para trás dessa área, os objetos estarão fora de foco. Todo o resto funciona da mesma maneira, uma objetiva grande-angular tem relativamente muito mais profundidade de campo do que uma teleobjetiva. Uma 32mm focada também a 10 pés terá um foco gradativo entre 6 e 25 pés. Abaixo, uma tabela de como reage o foco em pés de uma lente 35mm em relação as distâncias.



DEPTH OF FIELD LIMITATIONS 35MM																				
Distance (feet)	f1.4		f2		f2.8		f4		f5.6		f8		f11		f16		f22		f32	
	Near	Far	Near	Far	Near	Far	Near	Far	Near	Far	Near	Far	Near	Far	Near	Far	Near	Far	Near	Far
1	1.00	1.00	0.99	1.01	0.99	1.01	0.99	1.01	0.98	1.02	0.98	1.03	0.97	1.04	0.95	1.05	0.94	1.07	0.91	1.11
2	1.98	2.02	1.97	2.03	1.96	2.04	1.95	2.06	1.93	2.08	1.90	2.11	1.86	2.16	1.81	2.24	1.74	2.36	1.65	2.55
3	2.96	3.04	2.94	3.06	2.91	3.09	2.88	3.13	2.83	3.19	2.77	3.27	2.68	3.40	2.57	3.60	2.43	3.92	2.25	4.49
4	3.92	4.08	3.89	4.12	3.85	4.17	3.79	4.24	3.71	4.34	3.60	4.51	3.45	4.75	3.27	5.16	3.04	5.86	2.76	7.26
5	4.88	5.13	4.83	5.18	4.76	5.26	4.67	5.38	4.55	5.56	4.38	5.82	4.17	6.25	3.90	6.97	3.57	8.34	3.19	11.5
6	5.82	6.19	5.75	6.27	5.66	6.39	5.53	6.56	5.35	6.82	5.12	7.24	4.83	7.91	4.47	9.11	4.05	11.6	3.56	18.9
7	6.76	7.26	6.67	7.37	6.54	7.53	6.36	7.78	6.13	8.15	5.83	8.75	5.46	9.76	5.00	11.7	4.47	16.1	3.89	35.0
8	7.69	8.34	7.57	8.49	7.40	8.71	7.18	9.04	6.88	9.55	6.51	10.4	6.04	11.8	5.48	14.8	4.85	22.8	4.17	97
9	8.61	9.43	8.45	9.62	8.25	9.91	7.97	10.3	7.61	11.0	7.15	12.1	6.59	14.2	5.93	18.6	5.20	33.5	4.42	?
10	9.52	10.5	9.33	10.8	9.08	11.1	8.74	11.7	8.31	12.6	7.77	14.0	7.11	16.9	6.35	23.6	5.51	54	4.65	?
12	11.3	12.8	11.0	13.1	10.7	13.7	10.2	14.5	9.64	15.9	8.91	18.4	8.05	23.5	7.09	39.0	6.06	58.7	5.03	?
14	13.1	15.1	12.7	15.6	12.2	16.3	11.6	17.6	10.9	19.6	9.97	23.5	8.90	32.8	7.74	74	6.53	?	5.34	?
16	14.8	17.4	14.3	18.1	13.7	19.1	13.0	20.8	12.1	23.8	10.9	29.8	9.67	46.4	8.30	218	6.92	?	5.61	?
18	16.5	19.8	15.9	20.7	15.2	22.1	14.3	24.4	13.1	28.5	11.8	37.6	10.4	69	8.81	?	7.27	?	5.83	?
20	18.1	22.3	17.5	23.4	16.6	25.2	15.5	28.2	14.2	33.9	12.7	47.7	11.0	112	9.26	?	7.57	?	6.02	?
30	26.0	35.5	24.6	38.4	22.9	43.4	20.9	53	18.5	78	16.0	236	13.4	?	10.9	?	8.65	?	6.68	?

Imagem 79: tabela do cineasta John Smith (johnsfilmmset.blogspot.com.br) representando em pés a distância precisa de profundidade de campo de uma lente 35mm em suas várias aberturas.

Outra opção de uso do foco seria: o foco seletivo, que é a opção de se ter um plano em foco e os outros planos desfocados. O foco seletivo guia o olhar do espectador: nós tendemos a prestar mais atenção em o que está mais nitidamente visível. Outra opção ainda seria o *deep focus* (pan focus), isto é, tudo completamente em foco na cena. David Bordwell e Kristin Thompson afirmam em *Film Art: an introduction* (2010):

“Em Hollywood durante os anos 1940, parte pela influência de *Cidadão Kane*, cineastas começaram a usar objetivas com pequena distância focal, e com avanço de negativos mais sensíveis e maior quantidade de luz, o que juntos permitiram criar grandes profundidades de campo. Essa prática ficou conhecida como *deep focus*. Combinada com uma marcação de cena que prestigiava a profundidade, esta se tornou uma das mais usadas opções estilísticas nos anos 1940 e 1950” (2010, p.174 - 175).

O mudança de foco também pode se usado como ferramenta narrativa. Outra opção possível de manipulação do foco seria o *racking foco* (ou *pulling focus*), no qual os realizadores trocam o plano focal durante a filmagem. O foco está no primeiro plano, por exemplo, e então o assistente de câmera rapidamente troca o foco para outro elemento no fundo do quadro. Ele é comumente usado para trocar



nossa atenção entre o primeiro plano e o fundo, alternando entre fazer um plano nítido e o outro desfocado.

## 2.9 Iluminação

---

A iluminação tem função muito importante na cinematografia. Além de fornecer os requisitos mínimos para a física da captação das imagens, ela ainda exerce grande influência sobre a criação artística das mesmas. David Bordwell e Kristin Thompson em *Film Art: an introduction* afirmam que “iluminar ou escurecer áreas no quadro ajuda a criar uma composição a qual guia nossa atenção para certos objetos e ações. Um feixo de luz pode desenhar aos nossos olhos um gesto chave, enquanto uma sombra pode esconder um detalhe ou criar suspense sobre o que está por vir” (2010, p.125).

Para entendermos o processo de iluminação, os mesmos autores nos apresentam algumas características simples e básicas que nos permitem refletir sobre qualquer forma de sua construção. São elas as características de: qualidade, direção, fonte e cor.

A qualidade da luz seria a natureza da luz, isto é, o quão dura ou suave é a luz. Luz dura (*hard light*) seria uma luz criada por uma fonte emissora com área de emissão bem pequena e pontual, a qual cria sombras definidas, com textura e bordas duras. A luz suave (*soft light*) por sua vez, seria a luz criada por fonte emissora de grande área, criando uma iluminação difusa, que suaviza as formas e texturas.



Imagens 80: diferentes natureza de luz, resultados distintos. A luz dura cria alto contraste, projeta sombras de bordas duras e cria pontos de alta luz. Já a luz suave tem mais baixo contraste, sobras com bordas em degrade, e ao invés de pontos, uma área em alta luz.

A direção da luz refere-se a direção em que a luz chega ao objeto. Diferentes direções de luzes sobre o objeto geram diferentes resultados. As mais comuns, podemos distinguir por frontal, lateral, contraluz, luz de cima e a luz de baixo. A luz frontal, como podemos ver no exemplo abaixo, tende a eliminar as sombras. O resultado de uma luz frontal é uma imagem mais chapada, sem muitos indicativos de profundidade. Já a luz lateral, tende a revelar a profundidade, revelar as formas e destacar os planos. O contra luz, como o próprio nome diz, é uma luz que vem contra a câmera, por trás do objeto. Essa luz pode ser posicionada em vários ângulos, como bem acima do objeto, mais lateral, direto contra a câmera ou vindo de baixo. O contra luz cria contornos, silhuetas, destacando também, como a luz lateral, planos e profundidade.



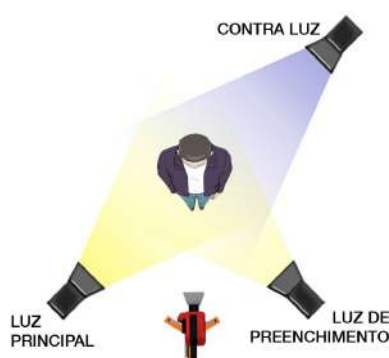
Imagens 81: diferentes direções de luz, resultados distintos. A luz frontal esconde as sombras e achata a profundidade. Já a luz lateral projeta sombras no próprio objeto, revelando os volumes do rosto. A luz de trás, por sua vez, destaca a silhueta do objeto.

A luz de cima é a luz que faz o rosto dos personagens brilhar, criando um certo glamour. Por ser também um posicionamento de luz bem comum no mundo real, ele tende a trazer consigo certas características realísticas. Já luz de baixo, como o próprio nome sugere, é uma luz que ilumina o objeto vinda de baixo para cima. Como essa luz tende a distorcer os traços, ela é comumente usada para criar efeitos dramáticos, assim como efeitos de suspense e terror.



Imagens 82: A luz de cima projeta sombras sobre os olhos do personagem, mascarando suas emoções. Já a luz vinda de baixo projeta sombras de baixo para cima, simulando uma espécie de luz infernal e projetando um ar macabro a figura.

A fonte de luz por sua vez, não remete a posição de uma fonte de luz em si, e sim ao desenho conjunto de todas as luzes usadas na cena. Usualmente, os realizadores manipulam as luzes da cena de forma conjunta para criar efeitos. E a configuração mais comum, de acordo com David Bordwell e Kristin Thompson em *Film Art: an introduction* - que remetem o surgimento e uso dessa técnica aos cineastas da hollywood clássica (2010, p.127) - é a iluminação por três pontos (*three-point lighting*). A iluminação por três pontos consiste em uma iluminação com base em três fontes de luz com funções distintas. A primeira delas seria a luz principal (*key light*): ela é a fonte primária de luz, sendo a responsável pela maior iluminação e projeção das sombras mais fortes. A sua posição seria a 45' na lateral da câmera a 45' de altura. A segunda fonte de luz é a luz de preenchimento (*fill light*): ela é menos intensa que a luz principal e tem como função suavizar e eliminar parte de suas sombras diminuindo o contraste da cena. Sua posição é a oposta da luz principal. A terceira fonte de luz é o contra luz (*backlight*): essa consiste na luz que vem de trás do personagem destacando-o do fundo.



Imagens 83: iluminação de três pontos.

A somatória dessas três fontes de luz gera a iluminação de três pontos (*three-point lighting*), como podemos ver na quarta imagem dos exemplos a seguir:



Imagens 84: A iluminação de três pontos é composta pela soma da luz principal (primeira imagem), a luz de preenchimento (segunda imagem) e a luz de contra luz (terceira imagem), tendo como resultado a imagem quatro.

O trabalho sobre as cores das fontes de luz também é importante. O fato de termos todas as fontes de luz emitindo uma cor específica, como por exemplo um tom de ambar em uma cena filmada toda interna a luz de velas, cria um sentido. Todas emitindo um tom de ciano característico de um anoitecer, também gera outro sentido. Agora mais ainda, é possível fazer com que cada fonte de luz da cena emita um tom característico, o que propicia uma infinidade de novas possibilidades de coloração. Muitas opções são possíveis no caso do uso de cores nas fontes emissoras de luz. Porém em nosso trabalho atual, por nosso escopo de filmes não abranger filmes coloridos de Kubrick, vamos tangenciar esse tema.

Outros parâmetros importantes para a análise e criação cinematográfica, ainda no campo da iluminação, são os conceitos de iluminação clara ou superexposição (*high-key lighting*) e iluminação escura ou subexposição (*low-key lighting*). No conceito de iluminação clara ou superexposição (*high-key lighting*) a imagem final tem o predomínio de tons claros. Assim, pelo baixo contraste entre as áreas mais claras e as áreas mais escuras, a imagem em iluminação clara revela de forma leve as informações do plano, como na segunda imagem abaixo. Essa opção é muito usada em filmes de comédia.



Imagens 85: na iluminação escura ou subexposição (*low-key lighting*) temos o predomínio dos tons escuros de cinza e preto. Já na iluminação clara ou superexposição (*high-key lighting*) temos o predomínio dos tons mais claros de cinza e brancos.

Já na iluminação escura ou subexposição (*low-key lighting*) a imagem tem o predomínio de tons escuros, com grande contraste de sombras bem escuras, gerando uma imagem mais tensa e densa, como na primeira imagem acima. Essa opção é muito usada para criar cenas sombrias, em filmes de drama, mistério ou terror.

Com todo esse horizonte explicado, vejamos agora como esses conceitos se encontram nos primeiros filmes de Kubrick.

### 3 A CINEMATOGRAFIA NOS PRIMEIROS FILMES DE KUBRICK

Stanley Kubrick começou sua carreira de realizador independente quando fez o curta-metragem documental sobre o boxeador Vincent Cartier em *Day of the Fighting* de 1950. Em seguida realizou o seu primeiro longa-metragem *Fear and Desire*<sup>6</sup> (1953). A primeira vista, por serem filmes de iniciação e não muito divulgados, passam facilmente despercebido. Mas mesmo não comentados aqui, já são visíveis nesses seus “filmes de graduação” grandes efeitos de direção, direção de fotografia e câmera.

#### ***A Morte Passou Perto (Killer's Kiss - 1955)***

Catorze anos após *Cidadão Kane* de Orson Welles, Kubrick realiza seu primeiro filme em moldes comerciais: *A Morte Passou Perto* (1955), uma espécie de suspense policial que conta a história de um boxeador e sua vizinha que, fracassados e apaixonados, tentam fugir das garras do mafioso local. O filme contou com a distribuição da United Artists. Por mais que esse primeiro trabalho esteja bem aquém do que viria a seguir, já é fácil identificar em muitos aspectos os pequenos embriões das características que depois iriam se tornar recorrentes no trabalho de Kubrick. Um ponto crucial referente a produção já presente em *A Morte Passou Perto* (1955) é o controle total do filme, sendo nesse caso representado por Kubrick na direção, direção de fotografia e na montagem.

O argumento não é muito original. O que torna o filme interessante é sem dúvida seu estilo visual, e o que mais se destaca é a marcação de cena. Por mais que esse filme, mais do que os que viriam a seguir, seja regido por certas regras do cinema de gêneros (é inegável um olhar Noir<sup>7</sup> dominante - com uma fotografia de alto contraste e clima visual pesado) e bem regado por características do cinema moderno (como a ambigüidade: não temos total convicção se Glória teve somente

---

<sup>6</sup> O qual Paul Duncan em seu livro *Stanley Kubrick - Filmografia Completa* afirma ter sido realizado por uma equipe de 14 pessoas - sendo que cinco deles eram os atores. Talvez aqui seu real aprendizado, já dispondo dos benefícios de contar com total autonomia de criação e trabalho.

<sup>7</sup> É certo lembrar também que o cinema *Noir* é um cinema de gênero, mas um primo pobre. Por seu surgimento no estúdio B, já trás em sua essência um vontade latente de quebrar com as regras do sistema de produção e despontar como um “gênero autoral” - se for possível usar esse termo.

um beijo roubado ou foi de fato estuprada? Se ela trabalha como dançarina ou como prostituta? Além das temáticas do conflito da razão, o caos, o jogo de espelhos e duplos) já podemos notar vários elementos adaptados ao estilo cinematográfico de Kubrick: entre eles os posicionamentos de câmera inusitados: valorizando locações, cenografias, ângulos *plongée* e *contra-plongée*, criando composições visualmente mais interessantes - e os movimentos de câmera arrojados - criando subjetivas, pontos de vista diferenciados, revelando ações e projetando o espectador para dentro dos espaços.

A montagem também é um forte, por mais que não seja o foco aqui, merece destaque. Fazendo uso de um *flashback* "moldura" - no qual o início da história introduz um grande *flashback* em que somente em seu término voltamos ao tempo presente e descobrimos o fim da história - podemos notar uma enorme semelhança entre a construção narrativa de *A Morte Passou Perto* e *Cidadão Kane* de Orson Welles. E não são só os filmes que se assemelham, muitas outras características desse primeiro Kubrick parecem ter nascido do trabalho de Orson Welles, principalmente a apreciação do plano seqüência: é muito comum o uso do planos seqüência por parte de Kubrick tendendo muito ao naturalismo proposto por Welles em relação a atuação. Kubrick também demonstra uma preferência, em determinados momentos dos filmes, de deixar a câmera estática (estática sim, mas nunca sem um enquadramento ou um ângulo de câmera que adjective a cena) para dar tempo aos atores para construir suas atuações com liberdade perante ela, muito parecido a Welles. Há uma marcação de cena, é verdade, mas se, por um lado a movimentação parece bem ensaiada com todos sempre em foco, equilibrados e bem enquadrados, por outro as falas e as pausas parecem ter total liberdade. Talvez por isso atores como Peter Sellers defendera ter adorado trabalhar com Kubrick.



Imagem 86: o uso do alto contraste e do contraluz.

Imagem 87: uso do contra-plongée.

Na imagem 86 temos o uso do alto contraste ressaltando as texturas e o contraluz de silhueta; elementos da cinematografia usados por Kubrick para gerar tensão ao quadro. Já na imagem 87 o ângulo de câmera inusitado, com contra-plongée e as mãos do ator trabalhando como *frame* (moldura) da imagem.

Outro elemento recorrente de Welles em Kubrick são os *travellings* (como os planos do “salão de dança” e “Glória voltando pela rua”). Só que com um pequeno diferencial: Welles parecia querer registrar o tempo (pelas palavras de Bazin) enquanto Kubrick ao meu ver parece mais preocupado com a forma do quadro do que com o seu realismo. Como na seqüência de imagens 88 a seguir: um travelling lateral em uma externa noturna - plano complexo e difícil de se produzir, principalmente tratando-se de seu primeiro longa.



Seqüência de Imagens 88: uso dos travellings laterais.

Além disso, Kubrick mistura também elementos do cinema clássico com toques de Eisenstein - a montagem intelectual que faz com que nós espectadores criemos associações ou sentidos terceiros com base no encadeamento dos quadros: como o uso dos manequins e a metáfora dos personagens principais serem fantoches nas mãos dos outros (imagem 89). A boneca, metáfora visual da personagem, um brinquedo para os outros (imagem 90); os palhaços, rindo do



personagem enganado (imagem 91); o aquário, o casal de peixes simbolizando o casal de personagens aprisionados (imagem 92), a cena final também: quase que a vingança dos fantoches - as partes, decapitações, corpos amputados - lutando contra o vilão.



Imagem 89



Imagem 90



Imagem 91



Imagem 92

A imagem 93, podemos notar o uso do *overlap*: a sobreposição de elementos que geram mais dinamismo e interesse no quadro, além de jogarem o espectador para mais próximo da linha de ação. Nosso olhar percorre os vários planos, fazendo trajetórias diversas. Ao invés de um plano simples de rápida e fácil leitura, Kubrick compõe um quadro interessante, que por sua vez pode durar muito mais tempo na tela segurando nossa atenção. Já na imagem 94, temos o uso das linhas: a escadaria compostas por linhas que aumentam a sensação de profundidade e apontam para as áreas de interesse. Indicativos de profundidade e que criam muita tensão nesse momento específico do filme, pois funcionam como prolongadores de tensão. Na imagem 95 todavia, o uso das linhas assume outra função: aumentam o prazer visual da imagem revelando os eixos e apontando os pontos de fuga.



Imagem 93



Imagem 94



Imagem 95



Imagem 96

Mais adiante do filme, temos o uso do *frame* (imagem 96): elementos que recriam molduras dentro do próprio quadro, aumentando o poder estético da imagem

pela profundidade, criando novos planos e destacando áreas de interesse. No caso a moldura de uma passagem, que direciona o nosso olhar para a área clara mantendo a idéia do personagem adentrando a escuridão.

Com relação aos enquadramentos, podemos destacar duas linhas. Uma mais ligada ao método de filmagem *master scene* e a outra a idéia de uma montagem mais simples de plano e contra plano. O primeiro; como já vimos, remete a uma forma de filmagem na qual se cobre toda a ação através de um trabalho de enquadramento que começa sempre em um plano geral, corta-se para *singles*<sup>8</sup> dos personagens, depois *over the shoulders*<sup>9</sup> e por fim primeiros planos. Ao termino da cena faz-se o caminho contrário de dentro para fora. Esse sistema existe basicamente por dois motivos: garantir que toda a ação seja filmada e com várias opções de corte entre ela, e, principalmente, com o intuito de, pelo fechamento dos enquadramentos e aproximação dos personagens, tencionar a ação nos momentos chaves da cena. Kubrick tinha ciência disso, e, em certa medida evita essa fórmula fazendo variações de sua aplicação. O segundo, a idéia de plano e contra plano, é uma das relações mais básicas da montagem do cinema e está presente desde suas aparições nos filmes de Griffith. Essa relação seria a de observador-objeto observado, isto é, quando um personagem olha para fora do quadro, o corte indica para o que o personagem estava olhando. Essa é uma relação simples mas fundamental para a continuidade espacial da montagem clássica. O exemplo a seguir mostra exatamente como Kubrick conduz o olhar do espectador para o ponto de interesse e, principalmente, mostra como está sendo criada a relação de atração entre os personagens.



Sequência de imagens 90: relação de observador - objeto observado.

<sup>8</sup> *Singles* são enquadramentos que apresentam somente um personagem por vez. Como vimos, eles fazem oposição aos *doubles*, com dois personagens no quadro, e aos planos de grupo, com três ou mais personagens no quadro.

<sup>9</sup> *Over the shoulders*, como já vimos, remete a uma posição de câmera na qual estamos sobre o ombro de um dos personagens. Ele é muito usado em cenas de diálogo e de plano e contra plano.

A cena inicia com a personagem indo em direção a janela. Nesse momento, o da primeira imagem, ela pára em um plano americano e concentra sua atenção para algo fora do quadro. A segunda imagem mostra ela olhando em primeiro plano, destacando os olhos e assim reforçando o fato de que o que ela olha tem importância, o que por sua vez também desperta a curiosidade do espectador. Na terceira imagem temos nossa curiosidade saciada por um plano americano em uma teleobjetiva que posiciona nossa distância a do personagem, e assim descobrimos que ela tem seu interesse despertado por ele. Na quarta imagem somos transportados de volta aos seus pensamentos pelo primeiro plano e na imagem final voltamos a seu mundo e sua realidade cotidiana pelo plano americano. Assim, tivemos um mergulho em sua subjetividade pelos planos e contra planos, uma espécie de continuidade intensificada de Bordwell, uma variação inteligente do esquema *master scene* onde a montagem se sobrepõe aos planos seqüência.

Em outros momentos, Kubrick como o fechamento do enquadramento para o uso específico dos planos detalhe, gera a total compreensão e intensificação da ação. Quase que como um grifa texto, o uso dos planos detalhes do filme estão sempre associados a criação de sentido ou a uma criação metafórica. Na seqüência de imagens 98, a troca de enquadramento amplia a tensão da cena: no primeiro ele mostra um certo interesse pelas roupas íntimas da personagem em um plano médio - até aí uma relação corriqueira com os objetos de cena. Em seguida, temos um plano detalhe dele tocando uma peça, o que deixa claro seu interesse e seu desejo de poder tocá-la.



Sequência de imagens 98

Sequência de imagens 99

Já na seqüência de imagens 99 todavia, o plano detalhe entra como uma lupa de aumento, mostrando ao espectador o quão fatal é a arma que está sendo usada. Nesse momento a tensão do espectador é ampliada pelo efeito e quando se dá o golpe final, a morte é previsível.



Sequência de imagens 100

Na seqüência de imagens 100, temos o uso do plano detalhe de sua forma mais tradicional também, destacando informações narrativas: o personagem e seu antigo lar no interior - casa de seu Tio. A carta que o mesmo lhe envia, reforçando a idéia da locução em *voice over*. Por fim os cartazes altamente sugestivos da casa de dança onde a personagem trabalha. Até mesmo os espectadores mais desatentos podem, pelo uso do plano detalhe, perceber essas ligações e a provocação por parte de Kubrick dobrando com delicadeza a censura.



Sequência de imagens 101

Vale um destaque também para o uso do plano americano. Ele se faz importante nas cenas da luta, como na seqüência de imagens 101. Primeiramente por registrar o movimento com certa rapidez, isto é, os movimentos parecem rápidos, mais rápidos do que estariam em plano geral (por isso é comum o efeito do impacto em lutas muitas vezes ser maior no cinema que na realidade. Dependendo das escolhas na transmissão de um evento esportivo de luta, a velocidade e a força dos golpes podem parecer menores do que realmente são. Essa aproximação do plano americano registra a ação mas com uma carga maior de movimento relativo, gerando um efeito melhor para a luta, até mesmo quando contamos com atores que não dominam as artes da luta). Outro ponto importante, agora em relação a produção, é o fato de que o plano americano é o limite máximo de abertura possível antes de que se mostre que o ginásio está completamente vazio. Fatalmente a cena fora filmada em um dia qualquer e montada junto com planos de um dia de luta, adicionando-se o som. O plano americano desta forma, ajuda a esconder a ausência

de platéia ao fundo, se tornando uma boa solução estética e de produção.

A segunda linha criada por Kubrick em relação ao enquadramento, que é predominante nas duas primeira parte do filme, remete a construção de uma sensação de sufocamento, aprisionamento, pressão e submissão dos personagens principais perante a trama; isto é, a predominância de planos mais fechados como o uso de planos médios e primeiro planos. Esses enquadramentos, sejam para diminuir o apartamento dos personagens, o ringue de boxe ou o escritório do chefe mafioso, eles na verdade trabalham como tensionadores da liberdade dos personagens, fazendo mais que aproximá-los, na verdade os comprimem contra a tela, metaforizando a situação limite em que vivem. Podemos facilmente notar isso na seqüência de imagens 102, onde há a escolha dos enquadramentos sufocando, aprisionando e tencionando os personagens: os planos fechados não dão respiro, nem aos personagens, nem aos espectadores. A aproximação gera ampliação dos movimentos, o que dá ritmo e muita dinâmica ao filme.



Seqüência de imagens 102: planos sufocantes.

Por fim o uso de alguns planos gerais criados por Kubrick com alguns sentidos diferentes dos comumente encontrados. Como podemos ver na seqüência de imagens 103, os planos gerais aqui usados exploram bem suas possibilidades. O primeiro confronta os personagens principais, sem que nesse momento eles si quer se conhecem ainda. Ele antecipa, explica e valoriza a interações através da construção espacial do cenário, e das semelhanças de situações e rotinas dos personagens. O segundo e o terceiro brincam com as relações dos personagens com o meio: mesmo eles estando inseridos no contexto de uma grande metrópole, movimentada e cheia de vida, no fundo eles estão completamente sozinhos e

desamparados, e esse contraste é o gatilho na emoção do espectador.



Sequência de Imagens 103: uso dos planos gerais.

O quarto tem um impacto muito grande: em um grande plano geral vemos o personagem correr ao fundo tentando fugir. Depois de uma longa e tensa caminhada ele regressa, como que não havendo, por mais de se tratar de uma área gigantesca, escapatória possível. Por fim, a última imagem na qual o plano geral expõe a ação com muita tensão e expectativa. A distância cria um grande impacto, talvez maior do que de se mostrar a ação do assassinato em si.

### ***O Grande Golpe (The Killing - 1956)***

Em seu segundo filme podemos identificar um amadurecimento de seu estilo e um enorme salto qualitativo em sua obra, seja pelos grandes avanços técnicos, pela complexidade geral da realização ou ainda pela ousadia estética em novas formas de se representar sua história na tela. *O Grande Golpe* conta a história de um grupo de criminosos que elaboram um plano perfeito para roubar o Jockey Club, porém a ganância e a falibilidade humana fazem com que tudo de errado. O filme foi co-produzido pela United Artists e contou com orçamento de US\$320.000, muito mais digno que o anterior, e que lhe possibilitou tentar coisas novas e mais sofisticadas. Desse filme em diante podemos apontar uma nova preferência de Kubrick como autor: o trabalho com adaptações literárias, escolha que começou aqui com o romance *Clean Break* de Lionel White e que se repetirá até seu último filme.

Com um ar de filmes de assalto, o filme é uma explicação metódica passo a passo de um crime, e também de como tudo que o homem faz está condenado ao fracasso devido seus impulsos auto-destrutivos. Mas Kubrick tenta imprimir novo impulso ao gênero, sobretudo pela montagem complexa, não linear, composta de

vários *flashbacks*, idas e vindas, ações paralelas, criando um suspense bem desenvolvido e sustentado, tendo como pano de fundo uma grande corrida contra o relógio. Seus personagens são bem desenvolvidos, com inserção social, psicológica, bem amarrados em uma grande teia de relações e dotados de grandes motivações: cada um com um bom pretexto para ficar milionário. Mas no fim todos se dão mal, porque por mas que o plano de assalto seja perfeito, ele não acontece pois as pessoas não o são: homens desencantados, frios, que procuram um caminho perante uma sociedade inóspita e traiçoeira.



Imagem 104: a fotografia contrastada e a câmera em leve contra-plongée.  
Imagem 105: A luz dura e o uso de silhueta.

Imagem 106: A câmera plongée, quase *top*.  
Imagem 107: A ausência de Contra Luz.

Indo além do conteúdo, podemos mais uma vez ver um cineasta que se preocupa muito com a forma. Na imagens 104, 105, 106 e 107 podemos facilmente notar isso. A primeira, por sua fotografia contrastada com uma câmera levemente em contra-plongée. A segunda, além da luz dura, temos o personagem principal na sombra - uma ousadia justificada pois na seqüência, ao sair da sombra e ir para luz, o impacto gerado por sua chegada e presença se tornam bem maiores. Na terceira a câmera plongée, quase *top*. Um plano intrigante que segura a atenção permitindo ao olhar explorar a cena. Por fim, na última, além da fotografia contrastada com uma câmera levemente em contra-plongée, temos também a ausência do contra luz, mais uma solução ousada.

Temos também vários planos mais longos com atuações naturalista, movimentos de câmera (principalmente *travellings*) e enquadramentos que ganham cada vez mais consistência, consolidando de fato desses elementos se tornarem um estilo particular de Kubrick. Na seqüência de imagem 108, temos um bom exemplo disso, um grande *travelling* lateral que traspassando a parede cobre três ambientes, criando continuidade tempo-espaco, dinamismo e beleza a cena.





Sequência de imagens 108: um grande travelling lateral que traspassando a parede cobre três ambientes.

Em relação ao enquadramento, Kubrick mantém um certo distanciamento do espectador com os personagens. Planos americanos e planos médios são os mais usados, possibilitando grande movimentação de câmera e personagens. Em seus diálogos, mesmo os reclusos - que pedem sigilo por se tratarem de conversas obscuras e que os outros personagens não podem perceber - Kubrick evita o uso de planos mais próximos. Quando é o caso, Kubrick faz uso recorrente de planos *double* em oposição aos *singles* que são por natureza mais íntimos, deixando sempre o segundo personagem em uma posição de câmera *over the shoulder*, como os da seqüência de imagens 109, nos quais podemos sentir a presença dos personagens por seu ombro no quadro, e os quais também funcionam como um escudo distanciador entre nós e a intimidade do outro personagem. Além disso, faz uso de plano e contra plano simétricos, isto é; outra estratégia de filmagem na qual a posição, o ângulo, a altura, a escolha de lente e os tamanhos na tela são o mais simétrico possíveis, indiferente das diferenças físicas dos personagens. Dessa forma criam-se “planos espelhos”, com a idéia de que os planos são idênticos e retratam os personagens de forma idêntica, sem adjetivar nem um nem outro. Assim, surge uma igualdade de força entre eles. O efeito contrário é criado com a diferença entre eles, no qual um personagem tem sua força aumentada pelas opções de câmera.



Sequência de imagens 109: uso recorrente de planos *double* em oposição aos *singles*.

Os planos mais fechados por sua vez, quando entram, por sua escassez, geram muito mais impacto e destaque ao momento. O espectador sente a importância dessa conexão, e até um certo desejo e curiosidade saciada, tendo em vista que até então não havia compartilhado dessa intimidade com os personagens. Kubrick faz isso por boa parte do filme, ele nos priva de planos próximos aos personagens. Em um primeiro momento, esse distanciamento gera um certo estranhamento, principalmente por se tratarem de personagens frios e até por moralmente serem os vilões. Por outro lado, quando a câmera se aproxima, como podemos notar nos exemplos da seqüência de imagens 110, temos nosso desejo e curiosidade saciada com uma grande ênfase dramática ao que está sendo dito e sentido. Na primeira imagem, em uma prova de amor pura e ingênua, vemos a personagem se entregar e, ao mesmo tempo, até pelas opções de enquadramento, não sendo correspondida a altura. Na segunda imagem o personagem explica claramente ao espectador que a informação que passou (e que não o deveria ter feito) era muito importante e sigilosa. Já a terceira e quarta imagens temos a aproximação para destacar a sensação de derrota dos personagens. É como se Kubrick não desse o devido valor para a ação dos personagens durante todo o filme por serem mal intencionadas, e agora esfrega em suas caras o peso da moral por terem fracassado. Detalhe nesses quadros para o trabalho de fotografia que projeta a sombra da grade em seus rostos, uma previsão do futuro que está por vir como eles sendo presos e indo para prisão.



Seqüência de imagens 110: uso dos planos fechados.

Já a seqüência de imagens 111, os poucos exemplos de planos detalhes usados por Kubrick. Primeiro a chave, elemento importante para o sucesso do plano de assalto, pois ela abrirá o armário no qual se esconde a arma, e que não podemos ter dúvida que está indo para o personagem certo. Já na segunda imagem, a ironia de Kubrick com a ferradura, elemento comumente associado a sorte, mas nesse

momento dando assar e prejudicando a fuga do personagem. Na terceira imagem, a maleta de dinheiro apresentado problemas em seu fechamento. Esse enquadramento e informação são deveras importantes, pois geram verosimilhança a trama. Eles justificam quando a maleta vem a falhar e abrir sozinha no término do filme. Por fim, o primeiríssimo plano da morte do personagem, ponto dramático e importante, pois inicia o processo no qual as coisas começam a sair dos planos e dar errado. Ressaltando mais uma vez, por serem escassos, esses enquadramentos ao aparecerem chamam muita atenção, sendo assim muito mais eficazes.



Sequência de Imagens 111: uso dos planos detalhes.

Podemos notar também em Kubrick uma preferência por planos mais abertos que fazem os elementos dialogarem entre si, gerando tensão no ambiente e suspense no espectador. Nesses planos, temos os elementos que chamaria metaforicamente de “bombas relógio”, objetos importantes para trama que não podem ser percebidos ou descobertos, e que o enquadramento faz questão de expor a nós e aos outros personagens do quadro sua posição, fazendo o espectador sofrer pela ciência de sua existência, importância e incapacidade de ação. Na imagem 112, por exemplo, temos a presença da arma, fundamental para o funcionamento do plano de assalto e, ao mesmo tempo, elemento que desmascararia o envolvimento do personagem com a trama. Nesse momento sabemos que ela está escondida na caixa de flores da qual os personagens falam a respeito. Ela está ali, como uma bomba relógio que está prestes a explodir, bem próxima de ser revelada, e até um dos personagens quase pode tocá-la, mas obviamente não consegue, pois esse é um dos funcionamentos básicos desse dispositivo de suspense. Na imagem 106, em primeiríssimo plano a maleta recheada de dinheiro fruto do assalto, e onde os personagens a sua volta discutem o que há dentro. Sabemos de seu conteúdo e se alguém abrí-la, como em vários momentos sugerem fazê-lo, tudo irá por água a baixo. Dispositivo de suspense simples, porém muito eficaz, todo a base da escolha dos enquadramentos.



Imagem 112

Imagem 113

Mais um elemento que chama muita atenção no filme é o uso do plano seqüência. Quando falamos de enquadramento temos que lembrar sempre do plano seqüência, por mais que ele não seja um. De fato, o plano seqüência é um plano difícil de posicionarmos em termos de análise, por ser várias coisas ao mesmo tempo. Primeiramente, ele seria um modo de filmar, isto é, filmar sem o uso do corte. Depois, seria um plano que desse conta de contar uma seqüência, isto é, desse conta de cobrir a ação de uma cena inteira. Aí surgem os problemas: se o plano seqüência é um plano longo sem corte, que dá conta de registrar toda ação, então podemos concluir que qualquer câmera parada que filme por longo tempo toda a ação é um plano seqüência? Tecnicamente sim. Essa seria a hora que devíamos melhorar nossa terminologia: seria então um plano seqüência um tipo de enquadramento? Um posicionamento de câmera? Um movimento de câmera? A resposta mais correta seria: tudo isso junto. O plano seqüência pode ser sim uma câmera parada com um plano de longa duração, como David Bordwell refere-se ao contextualizar seu conceito de *mise-en-scene*, tanto em *Film Art: an introduction* (2010) como em *Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema* (2008), mas que de fato esse seria um exemplo limitador de seu uso, pois a meu ver não aproveita o que ele tem de mais poderoso. Bazin que o diga, onde em seu livro *Orson Welles* (2005) destaca no trabalho do mesmo com o uso do plano seqüência, dentre outros elementos de linguagem. A meu ver, um dos fatores mais fascinantes do plano seqüência, devido essa ausência do corte, é a idéia de tempo, espaço e ação contínua, as três unidades aristotélicas trabalhando juntas para a construção de uma idéia de realismo e um suposta não intervenção autoral sobre a narrativa. Uma idéia de autonomia perante ao material filmado, lembrando as vezes o formato documentário, que arrebatava o espectador em termos de naturalismo e ressuscita do cinema, em partes, suas raízes *voyeur*. Um paralelo parecido seria o uso na televisão do termo gráfico “ao vivo”. Sua presença, por mais fácil e simples de ser

produzida e aplicada, gera no espectador um sentido de verdade, um “aqui-agora” que acarreta em um aumento drástico no realismo da representação. A idéia de reprodução da realidade através de um mecanismo técnico sem a intervenção humana fascina e engana o espectador de tal forma, que tudo parece “mais real” desde então. É comum ouvirmos pessoas, após um acontecimento transmitido sobre esses moldes, jurarem que viram algo: “eu vi, é verdade”. Elas testemunham sobre algo transmitido pela TV como se realmente tivessem estado lá, visto com seus próprios olhos, presentes no “aqui-agora” real, como se ninguém os tivesse contado - sendo que sabemos muito bem, o quão falso pode ser o uso desse elemento da linguagem televisiva, e até sabemos como algumas emissoras já usaram esse elemento sem de fato estarem no local transmitindo ao vivo. Outro elemento de efeito parecido que temos em relação ao cinema seria o subtítulo tão usado: “baseado em fatos reais”. Outra grande mentira do cinema, a presença desse subtítulo projeta sobre o espectador uma carga dramática externa ao filme, que de antemão já fascina e arrebatava o espectador. Sempre que se depara com esse subtítulo, o espectador já se debruça sobre a história com muito mais proximidade, imaginando que essa ficção, mais do que todas as outras que já viu, é mais realista, o que gera uma imersão maior por sua parte, na maioria das vezes resultando em um envolvimento emotivo bem mais profundo, por parecer mais próximo a realidade, pelos personagens “terem existido mesmo”, por ser em uma “cidade real”, e por aí vai. Porém nós sabemos que isso, antes de mais nada, não passa de uma jogada do diretor e de marketing também, tendo em vista que os espectadores tem um fascínio maior por esse tipo de filme. Em termos de produção não se passa de uma frase, um tipo escrito, simples e rápido de se produzir, mas para o espectador um elemento de linguagem, quase que um selo de autenticidade, no qual o que ele está por assistir, de alguma forma, é mais real do que o de costume.

Nesse trecho da seqüência de imagens 114, um exemplo de plano seqüência no qual com pequenos movimentos de câmera, temos a cobertura de tudo o que acontece com tempo/espaço/ação continua. Além disso, o sentido de o plano seqüência dar conta de contar os acontecimentos de uma seqüência inteira. Por mais que não temos a mudança de cenário/locação (como uma mudança de seqüência poderia sugerir), temos toda a construção dramática de uma seqüência dentro de um só plano.



Sequência de Imagens 114: uso do plano seqüência.

O mesmo acontece no plano seqüência da seqüência de imagens 108, no qual os acontecimentos encadeados com começo - meio - fim acontecem com tempo/espço/ação contínua.



Sequência de Imagens 115: uso do plano seqüência.

Além desse poder documental das três unidades aristotélicas, o plano seqüência trás consigo também uma outra característica importante. Vimos que a narrativa clássica trabalhava a hierarquia dos planos com o intuito de projetar o espectador para dentro da ação - tentando reduzir ao máximo a sensação de interrupção - para tentar gerar um maior grau de imersão. Daí o uso da hierarquia dos planos do cinema: cortar sempre de um enquadramento para o outro mais próximo, isto é, se eu quisesse jogar o espectador para próximo de um objeto importante em um plano detalhe e eu estava em um plano geral, primeiramente cortaria para um plano americano, depois um plano médio, primeiro plano para aí sim chegar ao meu plano detalhe. E se quisesse voltar ao meu plano geral faria o mesmo em sentido contrário - uma idéia muito próxima a continuidade intensificada de Bordwell em *Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema* (2008). Isso para não cortar de um plano aberto para outro fechado de uma só vez, pois esse corte poderia gerar no espectador um grande pulo espacial, no qual ele poderia se perder espacialmente. A hierarquia dos planos tenta projetar, gradativamente, o espectador para dentro e para fora da história, tentando esconder a ruptura, o choque, a presença técnica do corte, o aparato do cinema. E nessa mesma tecla que o plano seqüência se faz tão importante, pois se o corte joga o espectador para fora da

história, nada melhor do que eliminar esse corte com o uso de um plano seqüência que aproxima-se e distancia-se de uma só vez. Está aí mais um motivo por seu fascínio exercido sobre o espectador e diretor: ele é, por sua própria natureza, como que a hierarquia dos planos perfeita. Ele projeta o espectador para dentro e fora da ação, sem o uso do corte, sem a ruptura, o deslocamento, e a projeção do espectador para fora do filme, pelo contrário, seu tempo, espaço e ação contínua fortalecem ainda mais a idéia de suposta realidade do cinema.

Seguindo adiante ainda, em termos de enquadramento - além das três unidades aristotélicas e da hierarquia dos planos perfeita já mencionados - o plano seqüência também apresenta outras qualidades. Se voltarmos as nossas questões iniciais e pensarmos qual é o enquadramento que temos em um plano seqüência, a resposta mais correta seria: todos. Esse talvez seja a mais importante característica do plano seqüência para o diretor, a possibilidade de trocar o enquadramento, seja pelo movimento de câmera, da lente ou da marcação de cena, sem a presença do corte, e aproveitar o que cada plano tem de melhor para cada momento. Isso demanda um trabalho enorme de planejamento e execução, é verdade, mas que na maioria das vezes vale o suor aplicado. Aqui reside o fascínio dos realizadores pelo plano seqüência, pois é nesse balé entre, câmera, direção de arte, direção de atores, fotografia e outros, que o diretor tem de mostrar seu valor de “maestro”, é talvez onde melhor podemos ver o trabalho do diretor em ação, sua mente em processo, e que ironicamente é também onde ele melhor tem de se esconder, tem de esconder a intermediação, não chamar a atenção para si ou para a realização do plano, e sim, servir a história.<sup>10</sup>



Seqüência de imagens 116: uso do plano seqüência.

<sup>10</sup> Não é incomum vermos planos seqüências que, ao contrário de sua própria natureza, chamam tanta atenção para si próprios que ofuscam a história. Movimento de câmeras mirabolantes e confusos, marcações de cena exageradas, um mal controle do tempo da ação e do tempo de leitura, enquadramentos desproporcionais, entre outros, são os problemas mais comuns encontrados nesse caso.



No exemplo da seqüência de imagens 116, um plano seqüência com sentido de “decupagem perfeita”, isto é, a troca de enquadramentos para os seus melhores usos. Começamos com o plano médio do Policial, vamos para um plano americano do Caixa, um plano médio do Financiador, um primeiro plano do Barman. Voltamos agora para um plano conjunto do Caixa e Financiador novamente, primeiro plano do Barman e por fim o plano médio do Policial. Trocas de enquadramento sem corte, gerando dinamismo, tensão e as aproximações e distanciamentos necessários.

Nesse mesmo viés, temos o convívio de informação distintas, que normalmente por sua quantidade só seriam possíveis de serem apreciadas em planos bem abertos. Aqui são apresentadas, com mais detalhamento de proximidade por serem apresentadas em partes, e pela ausência do corte, sem perderem a idéia de continuidade, de todo e de suas interações. Na seqüência de imagens 117, Kubrick expõe o andamento do plano em uma narrativa que busca simular o tempo real, na qual vários elementos como relógios e o próprio narrador em *Off* minutam a ação dos personagens, por se tratar de uma trama complexa na qual nenhum pode se atrasar. Sendo assim, nesse plano em particular, temos o personagem seguindo sua parte do plano de assalto, e em toda sua movimentação tomamos contato com as informações que ele também toma; são elas a confirmação final das posições corretas de seus comparsas, a posição dos policiais de plantão, a sua própria posição de aguardo perante a porta, e até mesmo a posição do Financiador, que bêbado e chateado pela perda de seu querido, aparece sem autorização na cena do crime, podendo por tudo a perder.



Seqüência de imagens 117: uso do plano seqüência.

Temos assim, a ciência de todo plano pronto para ser executado na hora marcada, e um ingrediente extra de suspense com a presença não-planejada do Financiador na cena do crime.

## ***Glória feita de Sangue***

---

O filme seguinte de Kubrick, *Glória feita de Sangue* (1957), é um filme antiguerra que conta a história de soldados franceses durante a primeira guerra, os quais após uma ordem suicida de avançar sobre o território inimigo que resulta em uma grande derrota, sofrem ainda a inquisição do próprio exercito francês que os acusam de covardia perante o inimigo. Contando com mais investimentos na produção, e uma estrela em ascensão que era Kirk Douglas, o filme tinha uma visão mais séria e pesada sobre a guerra, e principalmente sobre os homens por trás dela. Ele é um filme contra a injustiça, e por isso foi retirado do Festival de Berlin e proibido na França, Bélgica, Espanha e outros países com tratados de reciprocidade com a França, por ser baseado no romance *Paths of Glory* de Humphrey Cobb, que trata com frieza o caso verídico que aconteceu na França durante a Primeira Guerra. Corrupção nos quadros mais altos do exército, estudo das relações de poder (o vizinho da escola que é escolhido para morrer pois testemunhou o fracasso de seu superior), a “luta de classes” (os castelos onde estão os senhores generais e as trincheiras onde estão os soldados escravos/operários), ordem e controle, a guerra como extensão da luta pelo poder; são algumas das questões postas a tona por Kubrick.

No âmbito da cinematografia, se em *A Morte Passou Perto* Kubrick mostrou aptidão a marcação de cena, e em *O Grande Golpe* usou bastante os planos seqüência. Por comparação, podemos dizer que em *Glória feita de Sangue* Kubrick restabeleceu contato com suas velhas amigas da fotografia still: as lentes grande angulares. E não se trata aqui, todavia, do uso das grandes angulares somente para fins estéticos, mais ainda, para fins dramáticos: como criação de planos impossíveis na ótica normal, paralelismo forçados e criação de novas formas de enquadramentos. Como podemos notar nos exemplos abaixo, a aplicação das lentes grande angulares aumentam a grandiosidade da locação e adjetivam o exército com ainda mais poder. Na primeira imagem, imagem 118, destaca-se também o chão xadrez: os personagens são peças de um grande jogo de ego e poder. Na segunda imagem, imagem 119, o uso da grande angular (em conjunto com a elevação do ator) possibilita a criação de um enquadramento impossível: um primeiro plano em plongée do personagem principal dialogando visualmente com

uma enorme cenografia que conta com a presença dos demais personagens e figurantes.



Imagem 118: A aplicação da lente grande angular aumentando a grandiosidade da locação e adjetivando o exercito com mais poder.



Imagem 119 - O uso da grande angular (com a elevação do ator) possibilita a criação de um enquadramento diferenciado.

Também vale destacar a recorrência dos seus planos seqüência que dinamizam a ação, projetam o espectador para dentro do quadro e possibilitam o surgimento de um naturalismo apoiado nas três unidades aristotélicas (os personagens exploram o cenário e constroem, somente através da interpretação, o tempo final da cena). Um verdadeiro balé na marcação de cena, como no exemplo abaixo, no qual os personagens caminham em uma espécie de “jogo do convencimento”. Eles seguem marcações clara de trajetos, paradas, foco, mas com certa liberdade de atuação. Após uma leve panorâmica a câmera fica parada por aproximadamente 1’30”.



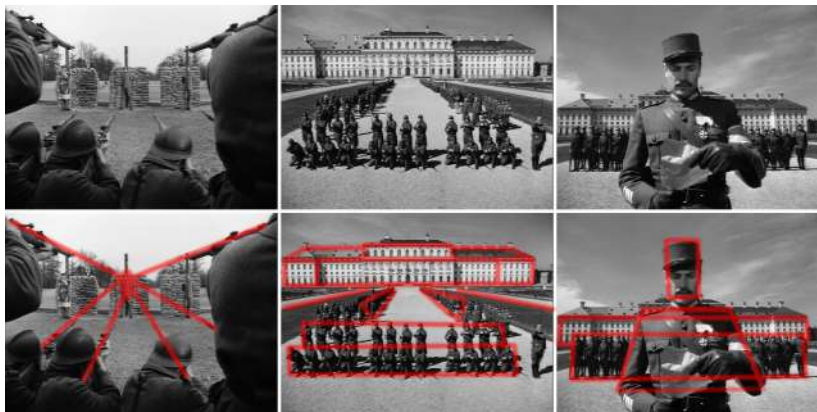
Sequência de imagens 120: os personagens caminham em um “jogo do convencimento”. Eles seguem marcações clara de trajetos, paradas, foco, mas com certa liberdade de atuação.

Outros elementos que Kubrick faz uso recorrentes são os *travellings* laterais, mas com alguns adicionais: são muito mais longos em termo de duração e de deslocamento, grandiosos pela quantidade de ação interna do quadro e com as possibilidades de *travellings* em profundidade (*travellings in* e *travellings out*). Nos exemplos abaixo, dois *travellings* laterais executados por Kubrick. No primeiro, na seqüência de imagens 121, avançamos no frente de batalha junto com as tropas. Durante o percurso sentimos toda a pressão, a dificuldade geografia do terreno e notamos também o alto número de baixas provocado pelo ataque. Já no segundo, na seqüência de imagens 122, o personagem do coronel atravessa um outro frente: um frente de batalha político. Nesse, temos o adicional do *overlap* em primeiro plano, que aumenta a sensação de profundidade, dinamismo e deixa o quadro muito mais interessante.



Seqüência de imagens 121 e 122: Dois exemplos dos *travellings* laterais explorados por Kubrick. No primeiro, avançamos no frente de batalha junto com as tropas. Durante o percurso sentimos a dificuldade geografia do terreno e notamos o alto número de baixas provocado pelo ataque. Já no segundo, o personagem do coronel atravessa um outro frente: um frente de batalha político. Nesse, temos o adicional do *overlap* em primeiro plano, que aumenta a sensação de profundidade, dinamismo e deixa o quadro muito mais interessante.

Outros elementos de cinematografia que Kubrick faz uso são as regras de composição. Nos exemplos 123, 124 e 125, o destaque vai para o uso das linhas na composição. Na primeira, o fuzilamento encontra muito mais força visual pela posição e ângulo de câmera criarem linhas nas quais quase podemos visualizar a trajetória das balas saindo dos rifles e chegando as vítimas. Como lanças, elas projetam os traços e realçam a violência dos golpes.



Sequência de imagens 123, 124 e 124: uso das linhas.

Já nas imagens 124 e 125, temos o uso das linhas e das regras de composição, como o balanço e o equilíbrio, para fortalecer a idéia de força e soberania do exército. Toda sua ordem, hierarquia, união e potência são exemplificadas pela organização visual dos elementos, como as tropas, o prédio ao fundo, o oficial a frente, todos restritamente alinhados e em ordem, metaforizando visualmente a instituição exército.

O trabalho da iluminação e contraste também chama muita atenção. Se por um lado temos o quartel e os generais do exército sempre em ambientes abertos, espaçosos e grande, sempre muito claros com iluminação *high key* como na imagem 126, no outro temos as tropas no fronte sempre no aperto e na escuridão dos buracos das trincheiras, com iluminação *low key* predominante. Dessa forma, como no comparativo exemplificado abaixo com as imagens 126 e 127 lado a lado, temos um grande embate visual sobre o sofrimento do fronte e a despreocupação dos generais em seus castelos regados a bebidas e a bailes de gala. Com base nessas opções de cinematografia, as trincheiras sufocam o espectador enquanto o quartel o encanta.



Sequência de imagens 126 e 127: contraste entre a fotografia *high key* e *low key*.



Em termos de composição do quadro, o uso do *overlap* e do *frame* também voltam a chamar a atenção. Em um plano bem planejado e executado, Kubrick expõe os generais à decisão do julgamento, com o coronel servindo de advogado de defesa. Nesse momento, enquanto os generais conversam e um deles questiona a lealdade e competência do coronel, temos no mesmo quadro o coronel ao fundo, sobre as escadarias, e quase na altura dos lábios daqueles que sobre ele falam. Kubrick faz uso do *overlap* como que apontando visualmente sobre quem eles estão falando, ao mesmo tempo que os mesmos servem de *frame* para o coronel ao fundo que tenta em vão fazer seu trabalho. A composição complicada engrandece a encenação e deixa a cargo do espectador, mesmo que por poucos instantes, em quem depositar sua atenção.



Seqüência de imagens 128: uso do *overlap* e do *frame*.

A profundidade de campo também é muito usada por Kubrick ao longo do filme, como nos exemplos da seqüência de imagens 129 a baixo:



Seqüência de imagens 129: coronel com fundos desfocados e generais com fundos sempre em foco.

Em alguns momentos decisivos, como na cena do julgamento e na condenação dos acusados, Kubrick usa o contraste entre o foco seletivo e o pan foco pra adjetivar as imagens. O foco seletivo aparece no coronel que, lutando para

salvar seus homens, está sempre desamparado, e ao perder, perde também seu mundo e com isso o foco a seu redor. Ele parece não concordar e assim não fazer parte do exercito e do circo que o cerca, por isso o pouco foco o recorta do ambiente, como que a metáfora visual de não fazer parte e não concordar com o que está acontecendo. Por outro lado temos os generais, que armaram todas as situações e têm o controle sobre todos os fatos, por isso sempre cercados por grandes planos de foco destacando tropas e castelos ao fundo. Eles fazem parte desse circo.

Por fim, e talvez uma das seqüências mais bonitas da filmografia de Kubrick, temos a prisioneira alemã cantando para os soldados. Nesse momento, os inferiores, os animais não dotados de razão e emoção, os “bucha de canhão” do exército são seduzidos pela rival que está, no fundo, em mesma condição que eles. Ao ouvir os soldados cantarem com a prisioneira, o coronel Dax percebe que estava certo em lutar pela humanidade. Mas que isso, Kubrick que expõe as feridas e os problemas do Homem, aponta agora, o que para ele parece ser a solução: só a arte tem o poder de emancipar, de trazer de volta a razão e de expor o que de mais belo tem o Homem. Só que infelizmente, no dia seguinte, todos estarão de volta ao fronte de batalha para guerrilhar mais uma vez.



## CONCLUSÃO

O estudo da cinematografia durante todo nosso trabalho de pesquisa se mostrou muito produtivo. Mais que isso, de fundamental importância para se entender e analisar qualquer tipo de obra cinematográfica. Torna-se difícil pensar em uma análise que abra mão dos recursos explorados nessa pesquisa. E o melhor é que, indo além do trabalho de Kubrick, o conteúdo revelado e enumerado nesse trabalho se mostrou sólido para nos debruçarmos sobre qualquer outro diretor e tentarmos especular sobre suas construções cinematográficas.

Kubrick, como demonstramos, realmente foi um diretor que muito usou dos conhecimentos de cinematografia. Desde os elementos que já despontavam em seu trabalho como fotógrafo, ele realmente transpôs seu conhecimento para a fotografia dinâmica da cinematografia e mais, ampliou seu repertório de estratégias como bem vimos. É possível ainda, de forma não excludente, apontarmos algumas de suas preferências cinematográficas para esse recorte específico que consistiu em seus primeiros três grandes trabalhos. Ficou claro, seja pela recorrência ou mesmo pelo uso em momentos importantes dos filmes, algumas estratégias de cinematografia que para ele faziam mais sentido ou impacto perante os espectadores, como o recorrente uso do trabalho da composição, seja com o uso das linhas, ou que aumentam a sensação de profundidade ou que apontam para áreas de interesse. Indicativos de profundidade também estão presentes, assim como o uso de formas e balanço, da proporção áurea, uso de *frames* (elementos-chave que recriam molduras dentro do próprio quadro, aumentando o poder estético da imagem pela profundidade, criando novos planos e destacando áreas de interesse). Molduras que direcionam o nosso olhar, ou ainda o uso sofisticado de *overlaps*: a sobreposição de elementos que geram mais dinamismo e interesse, além de jogarem o espectador para mais próximo da linha de ação. Nosso olhar percorre suas composições em vários planos, fazendo trajetórias diversas. Em vez de planos simples de rápida e fácil leitura, Kubrick compôs quadros complexos, interessantes, que por sua vez puderam durar muito mais tempo na tela segurando nossa atenção. Sobre os seus *overlaps*, vale lembrar ainda, seu uso gerando sobre o espectador a idéia de que, por eles serem compostos por vários quadros dentro do mesmo quadro, que é o

espectador e não a montagem que monta o filme. Isto é, com seus quadros elaborados, de múltiplas ações, o espectador sente poder olhar para onde quiser na hora em que bem entender. Isso faz dos *overlaps* de Kubrick uma ferramenta de imersão muito importante.

Como não falar também do uso dos planos-sequência, sempre pregando a continuidade tempo/ação e espaço, as três unidades aristotélicas no qual seus personagens passeiam pela ação e trocam de enquadramento constantemente, criando ritmo e dinamismo às cenas, projetando o espectador para dentro do quadro e possibilitando o surgimento de um naturalismo quase espontâneo - um verdadeiro balé na marcação de cena. Ou ainda seus *travellings*, câmeras que passeiam com hora e locais rigorosamente planejados, que exploram ou nos direcionam para o que tão somente Kubrick quer para nós, e que comumente nos surpreende.

Como não falar então dos enquadramentos e dos posicionamentos de câmera inusitados: valorizando locações, cenografias. Ângulos *plongée*, *contra-plongée* e câmeras baixas, criando composições visualmente mais interessantes, pontos de vista diferenciados, revelando ações e projetando o espectador para dentro dos espaços. E o uso das lentes, elevando a força das ações ao quadrado, tencionando e levando a ficção para dentro da câmera além dos limites do real. Suas grandes angulares ampliam espaços e adjetivam as cenas, e suas teleobjetivas chapam personagens e os distanciam da realidade.

Ele também sabia a medida das coisas, e demonstra uma certa preferência também, em determinados momentos dos filmes, de não pressionar o espectador. Também foi capaz de criar contrastes, como deixar a câmera estática (estática sim, mas nunca sem um enquadramento ou um ângulo de câmera que adjetivasse a cena) para dar tempo aos atores de construírem suas atuações com liberdade perante ela. Há uma marcação de cena, é verdade, mas se, por um lado a movimentação parece bem ensaiada com todos sempre em foco, equilibrados e bem enquadrados, por outro as falas e as pausas parecem ter total liberdade.

Esperamos que outros futuros trabalhos possam ser feitos correlacionando a cinematografia aqui estudada com a dos seus outros filmes. Por mais que os filmes aqui analisados não sejam os mais representativos na filmografia completa de Kubrick, eles já nos permitem ao menos identificar várias características dele, além de podermos afirmar serem frutos de algo como seu “primeiro estilo” (pensando

nesses filmes como uma primeira fase). Eles nos servem também, em um segundo momento, de ferramentas para entendermos como Kubrick procedeu na criação de seus filmes a partir de então. À distância, é possível apontar que algumas formas aqui apresentadas mudaram em seus filmes subseqüentes, mas também é possível afirmar que muitas delas encontram-se em seus filmes seguintes, até *De olhos bem fechados* (1999), recorte que será a fonte de próximos estudos.

Quais seriam então esse elementos, agora de forma sucinta, que podemos chamar de elementos de cinematografia de um primeiro estilo Kubrick? Destacam-se o grande trabalho de marcação de cena com o uso de: planos seqüências longos e arrojados (com muitas trocas de enquadramento), movimentos de câmera (principalmente os *travellings*), enquadramentos mais abertos (predomínio dos planos gerais e planos médios - criando contraste aos detalhes quase sempre ausentes, mas que quando aparecem, tem função importante e específica), posicionamentos e ângulos de câmera inusitados (principalmente os *plongées*, *contra-plongées* e as câmeras baixas); grande trabalho de fotografia com o uso de iluminações desenhadas (principalmente contrastada, nesse primeiro momento - quase sempre evitando o *three-point lighting*), oposição precisa entre cenas em *low-key lighting* e *high-key lighting*, uso aguçado de lentes grande angulares e de vários elementos de composição como: *overlap*, *frame*, simetria, linhas, equilíbrio e proporção áurea. Esses são os elementos mais recorrentes nessa primeira fase da cinematografia de Kubrick.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDREW, J. Dudley. *As Principais Teorias do Cinema - Uma Introdução*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989.

ANTÓNIO, Lauro. *Temas de Cinema: David Griffith, Orson Welles e Stanley Kubrick*. Lisboa: Dinalivro, 2010.

AUMONT, Jacques. *O Cinema e a Encenação*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008.

AUMONT, Jacques. *A Estética do Filme*. Trad. Marina Appenzeller. São Paulo: Papirus, 1995.

AUMONT, Jacques & MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Campinas: Papirus, 2006.

BAZIN, André. *O Cinema: ensaios*. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BERGAN, Ronald. *...Ismos: para entender o cinema*. Trad. Christiano Sensi. São Paulo: Globo. 2010.

BLOCK, Bruce. *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media*. Oxford: Focal Press, 2008.

BORDWELL, David. *Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema*. Trad. Maria Luiza Machado Játoba. Campinas: Papirus, 2008.

BORDWELL, David. "Estudos de Cinema hoje e as vicissitudes da grande teoria" in: RAMOS, Fernão Pessoa. *Teoria Contemporânea do Cinema*. São Paulo: Senac, 2004. Vols. I.

BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin. *Film Art: an introduction*. Nova York: Mc Graw Hill, 2010.

BRISLANCE, Marie-France & MORIN, Jean-Claude. *Gramática do Cinema*. Trad. Pedro Elói Duarte. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.

BRON, Blain. *Cinematography: Theory and Practice*. Oxford: Elsevier, 2002.

CARRIERE, Jean-Claude. *A Linguagem Secreta do Cinema*. Trad. Fernando Albagli e Benjamin Albagli. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

COSTA, Flávia Cesarino. *O Primeiro Cinema: Espetáculo, narração, domesticação*. São Paulo: Scritta, 1995.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. Trad. Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

DUNCAN, Paul. *Stanley Kubrick - A Filmografia Completa*. Trad. Carlos Sousa de Almeida. Lisboa: Taschen, 2003.

EBERT, Roger. *A Magia do Cinema*. Trad. Miguel Cohn. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

EISENSTEIN, Sergei. *A Forma do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.

GARDIES, René. *Compreender o Cinema e as Imagens*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2008.

GAUDREAU, André & JODT, François. *A Narrativa Cinematográfica*. Trad. Adalberto Muller, Ciro Inácio Marcondes, Rita Jover Faleiros. Brasília: Editora UnB, 2009.

JULLIER, Laurent & MARIE, Michel. *Lendo as Imagens do Cinema*. Trad. Magda Lopes. São Paulo: Editora Senac, 2009.

KATZ, Steven D. *Film Directing: Cinematic Motion*. Michigan: Michel Wiese Productions, 2004.

KATZ, Steven D. *Film Directing: Shot by Shot*. Michigan: Michel Wiese Productions, 1991.

KROHN, Bill. *Master of Cinema: Stanley Kubrick*. Paris: Cahiers du Cinema, 2010.

LABAKI, Amir. *Folha Explica: 2001: Uma Odisséia no Espaço*. São Paulo: Publifolha, 2001.

LABAKI, Amir. *Folha conta 100 anos de Cinema*. Org. Amir Labaki. Rio de Janeiro: Imago, 1995.

MALKIEWICZ, Kris. *Cinematography*. Nova York: Fire Side, 2005.

MARTIN, Marcel. *A Linguagem Cinematográfica*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MASCELLI, Joseph V. *Os Cinco Cs da Cinematografia*. Trad. Janaína Marcoantônio. São Paulo: Summus Editora, 2010.

MERCADO, Gustavo. *O Olhar do Cineasta: Aprenda (e quebre) as regras da Composição Cinematográfica*. Trad. Edson Furmankiewicz. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

MULLER, Jurgen. *Lo Mejor del Cine de los 70*. London: Taschen, 2006.

MULLER, Jurgen. *Lo Mejor del Cine de los 80*. London: Taschen, 2006.

NACACHE, Jacqueline. *O Cinema Clássico de Hollywood*. Trad. Pedro Elói Duarte. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2005.

PRETTE, Maria Carla. *Para entender a Arte: história, linguagem, época e estilo*. São Paulo: Globo, 2009.

RAPHAEL, Frederic. *Kubrick: De Olhos bem Abertos*. Trad. Lidia Cavalcante. São Paulo: Geração Editorial, 1999.

STAM, Robert. *Introdução a Teoria do Cinema*. Trad. Fernando Mascarello. Campinas: Papyrus, 2003.

TRUFFAUT, François. *Hitchcock/Truffaut: entrevistas*. Trad. Rosa Freire d'Aguiar. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

VIANNA, Antonio Moniz. *Um filme por dia*. Org. Ruy Castro. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

VINEYARD, Jeremy. *Setting up your Shots: every camera moves every filmmaker should know*. Studio City: Michael Wiese Productions, 2000.