

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
AGEUFMA – AGÊNCIA DE INOVAÇÃO, EMPREENDEDORISMO,
PESQUISA, PÓS GRADUAÇÃO E INTERNACIONALIZAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS - GRADUAÇÃO EM DESIGN
MESTRADO EM DESIGN

MELISSA ALMEIDA SILVA

**DESIGN DE PRODUÇÃO: PROTOCOLO PARA ANÁLISE DAS CAMADAS DA
IMAGEM CINEMATOGRAFICA/CIC**

São Luís
2022

MELISSA ALMEIDA SILVA

**DESIGN DE PRODUÇÃO: PROTOCOLO PARA ANÁLISE DAS CAMADAS DA
IMAGEM CINEMATOGRAFICA/CIC**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Maranhão, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de mestre em Design.

Área de concentração: Design da Informação

Linha de pesquisa: Comunicação e Informação

Orientador: Prof. Dr. Bruno Serviliano Santos
Farias

São Luís
2022

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Silva, Melissa Almeida.

Design de produção : protocolo para análise das camadas da imagem cinematográfica/CIC / Melissa Almeida Silva. - 2022.

149 f.

Orientador(a): Bruno Serviliano Santos Farias.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Design/ccet, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2022.

1. Análise da imagem. 2. Design. 3. Design de produção. 4. Imagem cinematográfica. I. Santos Farias, Bruno Serviliano. II. Título.

MELISSA ALMEIDA SILVA

**DESIGN DE PRODUÇÃO: PROTOCOLO PARA ANÁLISE DAS CAMADAS DA
IMAGEM CINEMATOGRAFICA/CIC**

Banca examinadora

Prof. Dr. Bruno Serviliano Santos Farias - (Orientador)
Doutor em Desenho Industrial pela UNESP.

Profa. Dra. Rosane de Fatima Antunes Obregon (UFMA)
Doutora em Engenharia e Gestão do Conhecimento (UFSC)

Profa. Dra. Ana Lucia Alexandre de Oliveira Zandomenghi (UFMA)
Pós-doutora em Engenharia e Gestão do Conhecimento (UFSC)

Profa. Dra. Rose-France de Farias Panet (UEMA)
Doutora em Políticas Públicas e Antropologia (EPHE)

São Luís
2022

À Deus e à minha família, toda minha gratidão.

AGRADECIMENTOS

Diante de uma trajetória tão difícil, agradecer em algumas linhas nunca será suficiente para manifestar toda gratidão que eu sinto por ter conseguido finalizar essa etapa da minha caminhada acadêmica. Atravessar o mestrado durante uma pandemia não foi uma tarefa fácil, por isso, agradeço primeiramente a Deus, que permitiu que eu chegasse até aqui. Que me guiou durante toda a escrita deste trabalho, me concedendo criatividade, confiança e paciência. Nenhuma palavra nunca vai expressar meu sentimento de gratidão. Nunca. Obrigada, paizinho.

À minha família pelo apoio de sempre, vocês são a maior prova do cuidado de Deus comigo. Obrigada por serem meu lugar de volta, de segurança. À minha mãe, pelas incontáveis risadas no meio de uma caminhada tão difícil, pelas taças de vinho, pelos convites irresistíveis pra tomar um café, pelas mensagens de amor e pela presença. Ao meu pai, pelo suporte imensurável de sempre, pela companhia silenciosa, por ser a pessoa que vai fazer tudo que tiver ao alcance pra me ajudar. À minha irmã Vanessa, pela disponibilidade em me ajudar mesmo tão ocupada com a faculdade, pelas lindas ilustrações feitas para esse trabalho, por traduzir de forma impecável as minhas ideias em desenho. Eu amo vocês até o fim.

Ao meu marido, Victor. Obrigada por me acompanhar com tanto carinho e amor nessa trajetória. Obrigada por transformar meu choro em riso colocando um jazz pra tocar e me chamando pra dançar. Pelos momentos de descontração que tanto me ajudaram a voltar a escrever depois de muitos bloqueios criativos. Por sempre acreditar em mim, por incentivar meus sonhos e torna-los seus também. Você tornou essa caminhada infinitamente mais leve. Te amo muito.

À Mayara, pela noite (regada de muito vinho) que você me ajudou a reconhecer meus próprios sonhos e me falou do mestrado em design. Pelo mês que passamos estudando juntas para o processo seletivo depois de eu ter passado por um momento tão delicado. Pelos incontáveis encontros pra escrever juntas, desbravando quase todos (literalmente) os cafés da cidade. Pelas tardes de yoga durante a pandemia. Pelas infinitas ligações de vídeo em momentos difíceis: “quer ligar de vídeo e tomar um chazinho?”. Pelo almoço que você fez pra mim no dia da qualificação. Por me acompanhar sempre de perto. Eu não teria conseguido sem você, May. Obrigada.

À minha psicóloga, pela disponibilidade em me atender sempre com um sorriso tão acolhedor. Você não faz ideia da sua importância durante essa caminhada. Obrigada pelas

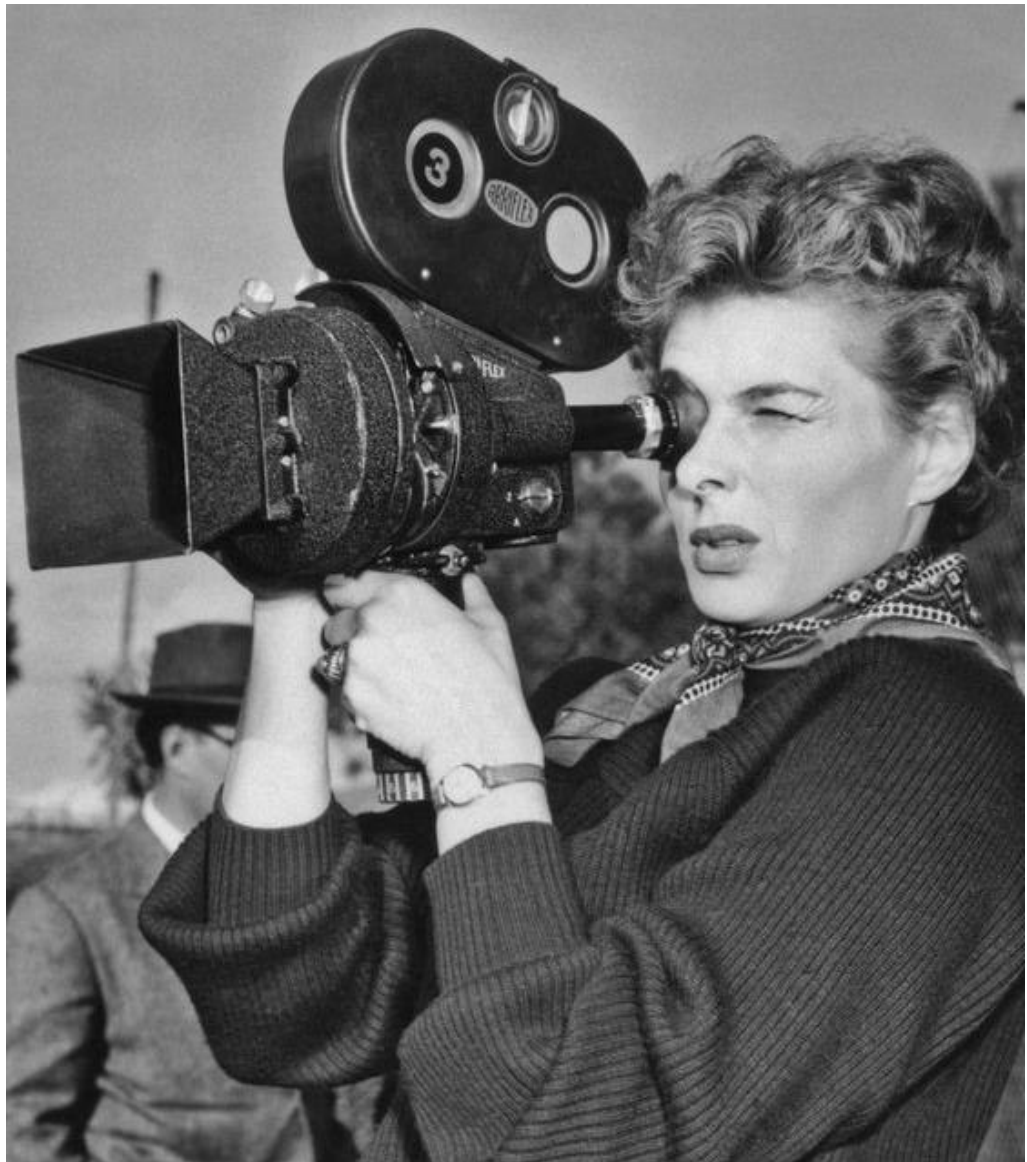
palavras de incentivo, pelos gestos de carinho e pelas risadas compartilhadas. Você é um ser incrível que merece todo amor do mundo.

Ao meu orientador, professor Bruno Serviliano, por ter aceitado me orientar depois que mudei de pesquisa, pelos e-mails e mensagens respondidas quase que na mesma hora. Pelas dúvidas tiradas, pela disponibilidade e paciência em me ajudar, sempre estando aberto ao meu ponto de vista. Muito obrigada, professor.

À Rose Panet, que me acompanha desde a escrita do meu trabalho de conclusão de curso e que se tornou uma amiga muito querida. Obrigada por aceitar de forma tão calorosa participar da minha banca de defesa, pelas oportunidades de trabalho, por compartilhar conhecimentos, pelas recepções carinhosas, pelos cafés e pela disponibilidade em me ajudar sempre com um sorriso tão acolhedor.

Aos professores do PPGDg, Raimundo Diniz, Cássia Cordeiro, Rosane Obregon, Lívia Albuquerque e aos professores colaboradores Claudia Mont'Alvão, Carla Spinillo e Wener Miranda pelas aulas esclarecedoras. Em especial às professoras Raquel Noronha e Ana Lúcia Zandomenagh pelas correções minuciosas e contribuições durante a qualificação.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo fomento de bolsa de estudos. À Universidade Federal do Maranhão (UFMA) e ao Programa de Pós-Graduação em Design (PPGDg) pela oportunidade da realização do curso e por me apresentar uma área tão rica de estudos.



“A arte não reproduz o que vemos, ela nos faz ver” (Paul Klee)

RESUMO

Diante de uma linguagem complexa composta por muitos elementos, o cinema é um rico produtor de imagens carregadas de significados. O design de produção compõe parte considerável dessa imagem, desenhando a cenografia, figurino, cabelo e maquiagem e trabalhando em conjunto com o diretor na concepção de *storyboards*. Possuindo essa linguagem rebuscada, conceber essas imagens não se torna uma tarefa simples e requer um estudo profundo sobre a ideia que o filme deseja passar, determinada pelo diretor e/ou roteirista da obra. Significa traduzir texto (roteiro) em imagem. Não existem padrões pré-estabelecidos para a composição dessas imagens, e o design de produção, competência do campo do design por incluir parte considerável da habilidade comunicacional da imagem cinematográfica, requer muita sensibilidade, competência e conhecimentos práticos e teóricos sobre processos de design. Desse modo, como contribuição da pesquisa para o campo, o presente trabalho teve como objetivo propor o protocolo “Camadas da Imagem Cinematográfica/CIC”, que analisa o processo criativo das camadas imagem, com o intuito de auxiliar na construção do design de produção da linguagem cinematográfica, de modo que as escolhas feitas por esse profissional sejam compartilhadas e justificadas. Com base metodológica em uma pesquisa de caráter qualitativo e característica descritiva-analítica, procedeu-se para a criação do protocolo utilizando como base os escritos de Vanoye e Goliot-Lété sobre as etapas de “Desconstrução – descrição” e “Reconstrução – interpretação”. Para a aplicabilidade do protocolo foi utilizada a série de televisão “O conto da Aia”, que apresenta uma estética de opressão e repressão. A partir da aplicação do protocolo e da síntese encontrada, foram feitas proposições para o projeto de cenografia, *storyboards* e figurinos para o curta-metragem “Um desvio para o Vermelho”, escrito pela cineasta Rose Panet.

Palavras-chave: design, análise da imagem, imagem cinematográfica, design de produção

ABSTRACT

Faced with a complex language composed of many elements, cinema is a rich producer of images loaded with meanings. The production design makes up a considerable part of this image, designing the scenography, costumes, hair and makeup and working together with the director in the conception of storyboards. Possessing this far-fetched language, conceiving these images does not become a simple task and requires a deep study of the idea that the film wants to convey, determined by the director and/or the screenwriter of the work. It means translating text (script) into image. There are no pre-established standards for the composition of these images, and production design, a competence of the design field as it includes a considerable part of the communicational ability of the cinematographic image, requires a lot of sensitivity, competence and practical and theoretical knowledge about design processes. Thus, as a contribution of the research to the field, the present work aimed to propose the protocol “Film Image Layers”, which analyzes the creative process of the image layers, in order to assist in the construction of the production design of the cinematographic language, so that the choices made by this professional are shared and justified. Methodologically based on a qualitative and descriptive-analytical research, the protocol was created using as a basis the writings of Vanoye and Goliot-Lété on the stages of “Deconstruction – description” and “Reconstruction – interpretation”. For the applicability of the protocol, the television series “O conto da Aia” was used, which presents an aesthetic of oppression and repression. From the application of the protocol and the synthesis found, propositions were made for the scenography project, storyboards and costumes for the short film “Um desvio para o Vermelho”, written by filmmaker Rose Panet.

Keywords: design, image analysis, cinematographic image, production design

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - À direita, o carrinho de bebê em O encouraçado Potemkin, e à esquerda o mesmo elemento usado em Os intocáveis.....	17
Figura 2 - Técnica chiaroscuro na obra “David Vencedor de Golias”, de Caravaggio.....	21
Figura 3 - A mudança nas artes plásticas com o surgimento da fotografia.....	22
Figura 4 - Primeiro filme da história do cinema.....	26
Figura 5 - Fotogramas.....	27
Figura 6 - Movimento de câmera criando reenquadramentos em Cléo das 5 às 7, de 1962.	28
Figura 7 – Cinematógrafo.....	32
Figura 8 - Tripé da imagem cinematográfica	39
Figura 9 - Enquadramentos dos minutos iniciais do filme “O quarto de Jack” (2015).....	42
Figura 10 - Camadas da imagem cinematográfica	43
Figura 11 - Iluminação do cinema noir	45
Figura 12 - Antagonismo de luz e sombra no terror psicológico O Farol.....	46
Figura 13 - Luz dura com contrastes nítidos em História de um Casamento.....	47
Figura 14 - Luz difusa em Pieces of a Woman.....	47
Figura 15 - Nessa sequência de Forrest Gump (1994), a câmera aproxima-se cada vez mais dos personagens, passando assim de um plano geral a um plano médio, depois a um meio primeiro plano e, finalmente, a um primeiro plano.	49
Figura 16 - O plano geral revela o estado interior dos personagens.....	51
Figura 17 - O plano geral revela o posicionamento social dos personagens.....	51
Figura 18 - Plano médio em Central do Brasil (1998)	52
Figura 19 - Meio primeiro plano em A chegada (2016).....	52
Figura 20 - Primeiro plano destaca o sentimento de culpa da protagonista.....	53
Figura 21 - Primeiro plano destaca o sentimento de desespero da personagem.....	54
Figura 22 - Primeiríssimo plano destaca o olhar do protagonista em Ataque dos Cães (2021)	54
Figura 23 - Ângulos de câmera em relação ao eixo vertical	55
Figura 24 - Ângulo horizontal em “Que horas ela volta?”	55
Figura 25 - Plongée em "Psicose" (1960).....	56
Figura 26 - Contra plongée em “Bacurau”	57

Figura 27 - Medidas perceptíveis das cores.....	58
Figura 28 - Cor intensamente azul em “Eu estava justamente pensando em você” (2014) 60	
Figura 29 - Cor vermelha em “Eu estava justamente pensando em você” (2014)	60
Figura 30 - A mudança do figurino de acordo com o estado interior da personagem. Desânimo e apatia (cores escuras) à esquerda, e felicidade (cores vivas) à direita.....	62
Figura 31 - Objeto em cena traduz o interior do personagem em “Touro Indomável” (1980)63	
Figura 32 - Cenários distorcidos em “O gabinete do Dr. Caligari” (1920).....	64
Figura 33 - À esquerda, grades evidenciam elo e companheirismo em “O conto da aia”. À direita, “O quarto de Jack” explora o mesmo sentido através de elementos arquitetônicos da janela.....	66
Figura 34 - À esquerda, elemento arquitetônico marca o distanciamento em “Breaking Bad”. À direita, o mesmo acontece com o corrimão em “Brilho eterno de uma mente sem lembranças”.....	66
Figura 35 - Gradis revelam como a personagem se sente aprisionada no lugar que vive em “O profissional” (1994).....	66
Figura 36 - O enquadramento da janela revela a solidude do personagem em “Ataque dos cães”.....	67
Figura 37 - À esquerda, elemento cênico revela bondade e bons princípios à personagem, e à direita o painel usando ao fundo revela a posição de maldade e crueldade em “O conto da aia”.....	67
Figura 38 - Etapas da análise fílmica.....	73
Figura 39 - Imagem esquemática da coleta de imagens dos capítulos, na qual cada ponto vermelho.....	79
Figura 40 - Coleta de cores através de cinco pontos da ferramenta Adobe Color	93
Figura 41 - percepção da cor na imagem cinematográfica.....	93
Figura 42 - Porcentagem de tonalidades e luminâncias	94
Figura 43 - Imagens com os enquadramentos mais identificados.....	96
Figura 44 - o plano médio revela a posição dos personagens na narrativa através da expressão corporal e posicionamento dos atores.....	98
Figura 45 - O plano geral releva o controle sobre as Aias	99
Figura 46 - Ponto de vista representado em <i>plongée</i>	100
Figura 47 - Ponto de vista representado em contra <i>plongée</i>	100
Figura 48 - A posição de câmera enquadra os gradis dentro e fora do espaço de aprisionamento.....	101

Figura 49 - Posição de câmera enquadra e centralizada a janela do quarto da protagonista	102
Figura 50 - A posição de câmera enquadra e centralizada janelas e divisórias de vidro... 102	
Figura 51 - Janelas simetricamente enquadradas	103
Figura 52 - Aprisionamento por meio da composição através de elementos arquitetônicos e objetos em cena	103
Figura 53 - Church Walk of Burger Orphan Girls, Nicholaas van der Waay (1855-1936)	105
Figura 54 - Simbolismo renascentista como inspiração para a composição da cor do figurino. À direita, St Mary Magdalene de Timóteo Viti; no centro, rascunhos da figurinista Anne Crabtree; à direita, o figurino das Aias	106
Figura 55 - Figurino das Aias nas imagens 4 e 20.....	106
Figura 56 - Simbolismo renascentista como inspiração para a composição da cor do figurino. À direita, Madonna e o menino, de Masaccio; no centro, rascunhos da figurinista Anne Crabtree; à direita o figurino das Esposas.	107
Figura 57 - Da esquerda para a direita: os figurinos dos Comandantes, Olhos e Guardiões comunicam suas autoridades.	108
Figura 58 - O figurino das Tias muito se assemelha aos uniformes usados por líderes totalitários, como o uso da cor, de casacos e cintos grossos.	109
Figura 59 - Significados do acorde cromático representado pelo figurino dos Comandantes, Tias e Aias (à esquerda); Os personagens presentes na imagem 44.....	110
Figura 60 - Iluminação concentrada fora de Gilead	111
Figura 61 - Comparação entre as locações e a imagem final	111
Figura 62 - Esquematização de tonalidades	112
Figura 63 - Paleta de cores na série O conto da Aia.....	113
Figura 64 - Contraste das cores do cenário com o figurino das Aias fora do seu espaço habitual	115
Figura 65- Harmonia das cores do cenário com o figurino das Aias em locais fechados. 116	
Figura 66 - Layout proposto para o quarto de asilo do personagem Marques	122
Figura 67 - Vistas do quarto do personagem Marques	123
Figura 68 - Estudo do layout para o enquadramento de elementos arquitetônicos	123
Figura 69 - Storyboard cena 05Fonte: elaborado pela autora (2022)	126
Figura 70 - <i>Storyboard</i> cena 07	128
Figura 71 - <i>Storyboard</i> cena 10	129
Figura 72 - Esquematização em planta baixa dos enquadramentos propostos.....	130

Figura 73 - Esquematização em planta baixa dos enquadramentos propostos.....	131
Figura 74 - Proposta de figurino dos personagens Analu e Marques.....	133

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Dados inseridos no protocolo	90
Tabela 2 - Quantitativo dos elementos encontrados	91
Tabela 3 - Cores encontradas de acordo com as tonalidades e luminâncias	94

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Protocolo: Camadas da Imagem Cinematográfica/CIC	77
Quadro 2 - Destaque dos elementos encontrados nas imagens coletadas	92
Quadro 3 - Significados das cores encontradas segundo Heller (2013)	114
Quadro 4 - Ausência de cores nas imagens	114
Quadro 5 - Antagonismos presentes em enquadramentos e cores.....	117
Quadro 6 - Síntese dos elementos encontrados	118
Quadro 7 - Roteiro da cena 05.....	124
Quadro 8 - Roteiro da cena 07.....	127
Quadro 9 - Roteiro da cena 10.....	129
Quadro 10 - Síntese dos elementos propostos	134

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	13
1.1 Algumas notas (pessoais) sobre a arte	13
1.2 Contextualização	14
1.3 Objetivos	15
1.3.1 Geral	15
1.3.2 Específicos	15
1.4 Justificativa.....	16
1.5 Estrutura do documento	18
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	19
2.1 Sobre a Imagem	19
2.1.1 Contexto histórico	19
2.1.2 Discussão filosófica.....	23
2.1.3 A Imagem cinematográfica.....	25
2.2 Afinidades entre Design e Cinema	30
2.2.1 Breve histórico sobre o cinema.....	31
2.2.2 Cinema e Design: linguagens.....	33
2.3 Os profissionais da linguagem cinematográfica	38
2.4 As camadas da linguagem cinematográfica	41
2.4.1 Iluminação	44
2.4.2 Enquadramentos.....	47
2.4.2.1 Planos cinematográficos.....	50
2.4.2.2 Ângulos de câmera	55
2.4.3 Paleta de cores.....	57
2.4.4 Figurino	60
2.4.5 Objetos em cena	62
2.4.6 Cenografia	63
2.5 Sobre a análise Imagem Artística	67
2.6 Hábitos linguísticos do cinema	69
3. MÉTODO DE ANÁLISE	72
3.1 Caracterização da pesquisa	72
3.2 Método de elaboração do instrumento descritivo-analítico	73
3.3 O conto da Aia	74
3.4 Criação do protocolo de análise “Camadas da Imagem Cinematográfica”	76

3.5 Seleção de imagens dos episódios	78
3.6 Imagens coletadas	80
4. RESULTADOS DA ANÁLISE.....	90
4.1 Desconstrução - descrição	90
4.2 Reconstrução – interpretação.....	95
4.2.1 Enquadramentos.....	95
4.2.2 Cenografia	100
4.2.3 Figurino.....	104
4.2.4 Iluminação.....	110
4.2.5 Paleta de cores.....	112
4.2.6 Síntese.....	116
5. PROPOSIÇÕES PARA O DESIGN DE PRODUÇÃO EM PROJETO CINEMATOGRAFICO	120
5.1 Argumento do curta-metragem “Um desvio para o Vermelho”	120
5.2 Relação com o roteiro.....	121
5.3 Proposta de Cenografia.....	122
5.4 Proposta de <i>Storyboards</i>	124
5.4.1 Cena 05.....	124
5.4.2 Cena 07.....	127
5.4.3 Cena 10.....	128
5.5 Proposta de Figurino	131
5.6 Síntese	134
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	137
REFERÊNCIAS.....	140

1. INTRODUÇÃO

1.1 Algumas notas (pessoais) sobre a arte

Falhamos ao traduzir exatamente o que se sente na nossa alma: o pensamento continua a não poder medir-se com a linguagem.

Henri Bergson

A arte sempre me encantou. A dança, a música, esculturas, pinturas, monumentos históricos e imagens em movimento se comunicavam profundamente comigo. Suas infinitas formas de expressão aguçaram a minha curiosidade desde muito nova, antes mesmo de escolher os caminhos da minha carreira acadêmica. Aos sete anos, mesmo sem ter conhecimento do que de fato se tratava o design e linguagens visuais, o cinema já despertava em mim um interesse particular, ao ponto de ser uma criança que esperava atentamente pelos créditos finais para descobrir os autores daquele espetáculo que acontecia diante do meu olhar curioso. Esse interesse por arte e pela composição das imagens cinematográficas com suas locações e cenários, influenciou a minha ingressão no curso de Arquitetura e Urbanismo, no qual pude defender meu diploma através de uma análise fílmica relacionando cinema com espaços públicos.

O interesse por descobrir mais sobre a sétima arte e relacioná-las com outros campos me levaram ao mestrado em design, onde descobri nesse campo fluido e interdisciplinar uma grande área de possibilidades de estudo. Lakatos e Marconi (2003) afirmam que ao escolher um tema para elaborar um trabalho científico deve-se “optar por um assunto compatível com as qualificações pessoais, em termos de *background* da formação universitária e pós-graduada” (p. 44). Para as autoras, os meios para a escolha da pesquisa podem surgir de experiências pessoais e/ou profissionais, observações, leituras e estudos, ou da correspondência com áreas de pesquisa com outras disciplinas ou abordagens científicas (LAKATOS e MARCONI, 2003). Tendo em vista minha paixão pessoal, experiência e trajetória profissional e acadêmica, adquirindo ao longo do meu percurso conhecimentos sobre arquitetura, cinema, análise fílmica e design, a escolha do tema que será apresentado a seguir demonstrou-se apropriada.

1.2 Contextualização

O cinema possui uma linguagem multifacetada, composta por signos visuais e sonoros de naturezas distintas. Os filmes passaram trinta anos se expressando apenas pela imagem, e mesmo depois da introdução do som, quando foi possível oferecer voz e música à narrativa, a linguagem da imagem não se fez mais tímida, mas foi se aperfeiçoando e descobrindo novos elementos ao longo dos anos. A imagem é um meio de comunicação que cria estímulos e compreensões diferentes, dependendo da subjetividade do espectador — um saber cultural, estético ou prático. Roland Barthes afirma que “toda imagem é polissêmica, toda imagem implica, subjacente a seus significantes, uma cadeia flutuante de significados...” (BARTHES, 1990, p.32). Paula e Nojima (2016) afirmam que é legítimo declarar que o design é uma linguagem, uma vez que ele planeja produtos e serviços baseados em processos de comunicação e transmissão da informação (p.58). Dessa forma, sendo o design também uma linguagem, esse se aproxima estreitamente do cinema, pois seu campo interdisciplinar abrange a comunicação visual.

Vera Bungarten (2013) afirma que desenhar um filme é uma atividade do design e esse é constituído por signos próprios de naturezas distintas, por isso se torna uma expressão artística de linguagem complexa. Para a autora, desenhar um filme consiste em construir as imagens que traduzem a ideia geral da obra cinematográfica, apresentada primeiramente na forma verbal, tanto escrita (roteiro) e oral (diálogos entre o diretor e a equipe), como no design, ou pelo menos em várias atividades do design.

Os signos dos quais Bungarten (2013) comenta se referem à composição da imagem final cinematográfica, como a iluminação, paleta de cores, atores, enquadramentos, planos e todo o design de produção. Na produção fílmica, o design de produção é responsável pela concepção estética da obra, através da composição de cenários, escolhas de locações, maquiagem e figurino, podendo por vezes compartilhar com o diretor *storyboards* e tipos de enquadramentos. Cada signo possui uma linguagem e exerce uma função importante na comunicação de um filme, que vai muito além dos diálogos e sons.

Possuindo essa linguagem complexa, conceber essas imagens não se torna uma tarefa simples e requer um estudo profundo sobre a ideia que o filme deseja passar, determinada pelo diretor e/ou roteirista da obra. Significa traduzir texto (roteiro) em imagem. Não existem padrões pré-estabelecidos para a composição dessas imagens, e o design de produção, competência do campo do design por incluir parte considerável da habilidade

comunicacional da imagem cinematográfica, requer muita sensibilidade, competência e conhecimentos práticos e teóricos sobre processos de design.

Esse trabalho visa desenvolver um protocolo de auxílio para a construção do design de produção no cinema tendo como base norteadora a análise da imagem, para auxiliar em projetos de design de produção, de modo que as escolhas feitas por esse profissional sejam compartilhadas. Para a sua aplicabilidade será compartilhada a construção de alguns elementos do design de produção do curta-metragem maranhense “Um desvio para o Vermelho”, da cineasta Rose Panet.

Ao buscar delimitar o objeto de pesquisa aos elementos que compõem a imagem, é importante ressaltar que existem outras camadas na construção do filme, como as atuações, os sons diegéticos e não diegéticos e a montagem. Por se relacionarem diretamente com a imagem em movimento e não com a imagem estática, não se tornaram elementos relevantes para a construção da dissertação.

Tendo em vista a complexidade da imagem do cinema e das escolhas feitas pelo designer de produção, depreende-se que é relevante a busca pelo aprofundamento na temática, tendo como pergunta norteadora da proposta de pesquisa ao nível de mestrado:

Como analisar o processo criativo da imagem para auxiliar no design de produção da linguagem cinematográfica?

Considerando os contextos e premissas apresentadas, bem como a questão de pesquisa, propõem-se os seguintes objetivos:

1.3 Objetivos

1.3.1 Geral

- Propor um protocolo para análise do processo criativo da imagem para auxiliar no design de produção da linguagem cinematográfica.

1.3.2 Específicos

- Identificar a estruturação e composição dos elementos visuais em projeto cinematográficos;
- Mapear o processo criativo da imagem no design de produção cinematográfico;
- Empregar o protocolo de forma propositiva para o design de produção do curta “Um desvio para o Vermelho”.

1.4 Justificativa

O cinema, como forma de expressão, se constrói como um meio de difusão de símbolos, tanto para o espectador, quanto para quem produz as suas imagens, se configurando como um agente de processos de representações sociais e materiais. Analisar a imagem do cinema é observar a sua linguagem e toda a iconografia presente no quadro do filme, investigando a construção do sentido que o diretor, juntamente com toda a produção, planejou pro resultado final da obra.

A construção do discurso de um filme por meio da imagem consegue mediar a subjetividade do espectador. A análise desse discurso cinematográfico consegue mediar a linguagem material com outros diretores e profissionais do cinema, não como o intuito de limitar o processo criativo, mas como uma forma de desenvolver um repertório e ampliar possibilidades tomando essas imagens como inspiração, alimentando-se de uma arte da mesma natureza.

Jacques Aumont (1995) discorre sobre a característica migratória que as imagens do cinema podem apresentar. O autor se refere a obras cinematográficas que têm como inspiração outros filmes na construção de suas imagens, afirmando que por muitas vezes elas são resgatadas, referidas e brinca-se de reproduzi-las. O autor comenta que essas migrações não se tratam de uma certeza, nem de um saber e nem de uma identificação, mas sim de perceber o poder da ideia no interior da imagem.

Vera Bungarten (2013) reforça a importância dessas migrações e comenta que essas imagens só alcançam totalmente o seu poder potencial em combinação com elementos: palavras, ritmos, sons e **outras imagens**. Em uma determinada circunstância, essas imagens devem “ser construídas materialmente por determinados procedimentos técnicos para poderem se tornar visíveis e apreensíveis, para poderem agir como obra fílmica” (BUNGARTEN, 2013, p. 95).

Essas migrações podem ser observadas em várias obras, a exemplo do filme “Encouraçado Potemkin”, de 1925 do diretor e teórico de cinema Serguei Eisenstein. Na cena da escadaria de Odessa, a montagem e os enquadramentos deram ritmo e emoção à narrativa, além de criar símbolos através de cenários fixos (locações) e objetos usados em cena. Um exemplo é a própria escadaria, que adquire uma representação de poder e o carrinho de bebê como representação de uma vida inocente em perigo. Outros filmes apresentaram esses símbolos para expressar os mesmos sentidos em suas narrativas, como

“Os intocáveis” de 1987, “Brazil: O filme” de 1985, “A fortaleza escondida” de 1958, entre outros (Figura 1).

Figura 1 - À direita, o carrinho de bebê em O encouraçado Potemkin, e à esquerda o mesmo elemento usado em Os intocáveis.



Fonte: www.lounge.obviousmag.org

A migração dessas imagens possibilita um diálogo entre as obras, contribuindo com a construção de um significado. Esses significados se materializam por meio de toda a *mise-en-scène*: cenários, posicionamento de objetos, iluminação, figurino, enquadramentos e cores. Tais elementos moldam a experiência e expectativas do espectador, podendo ou não corresponder ao discurso que os criadores desejaram passar, em razão da sua subjetividade.

Analisar imagens cinematográficas auxilia no estudo de produções audiovisuais, observado seus componentes e servindo de referência para outras obras. Propor um protocolo de análise se torna relevante porque contribui com a organização do olhar dos profissionais do cinema sobre os elementos da imagem cinematográfica. Investigar essa imagem possibilitando a visualização de suas camadas e percebendo seus detalhes a fim de tomá-las como inspiração para outras obras, poderá não influir na subjetividade do espectador, mas irá enriquecer a percepção sobre o que está sendo visto.

Portanto, essa pesquisa propõe desenvolver um protocolo de análise da imagem cinematográfica com o intuito oferecer contribuições aos profissionais da área do design que almejam trabalhar com projetos visuais no campo cinematográfico, mais precisamente com design de produção. Em função disso, os resultados obtidos serão aplicados no processo criativo do projeto de design de produção do curta-metragem maranhense “Um desvio para o vermelho”, etapa que irá apresentar propostas de cenografia, figurinos e *storyboards*.

1.5 Estrutura do documento

Tendo como finalidade a qualificação ao nível de mestrado, esse documento se estrutura da seguinte forma:

No capítulo 1 apresenta-se a introdução ao tema a ser estudado, explicando o contexto da pesquisa, assim como os objetivos gerais e específicos e a justificativa do estudo.

Na sequência, no capítulo 2 é apresentando o referencial teórico, oferecendo toda a base dos conceitos de autores para a investigação do tema: estudos e reflexões sobre a imagem, afinidades entre design e cinema, elementos da linguagem cinematográfica e análises de imagens artísticas.

No capítulo 3 se dedica a apresentar todo o procedimento metodológico para o alcance dos objetivos pretendidos.

O capítulo 4 apresenta o processo de criação do protocolo de análise da imagem, bem como a obra escolhida e as etapas de desconstrução da imagem e interpretação dos dados.

Através da síntese encontrada no capítulo anterior, o capítulo 5 se dedica a apresentar as proposições para o projeto de design de produção do curta-metragem “Um desvio para o Vermelho”, através de projetos de cenografia, propostas de *storyboards* e figurinos.

E por fim, o capítulo 6 apresenta as considerações finais do trabalho desenvolvido, refletindo sobre os caminhos percorridos durante o processo e as contribuições para o avanço dos projetos de design voltados para a imagem.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Sobre a Imagem

Diante do ponto de interesse da pesquisa, tornou-se relevante tomar conhecimento sobre os caminhos da imagem ao longo da história a partir das mudanças de percepção do ser humano sobre a mesma. Desse modo, esse tópico apresenta estudos sobre a imagem a partir do seu contexto histórico, iniciando com conceitos de Platão e seguindo para reflexões sobre a obsessão que a humanidade apresentou em reproduzir o mundo real através de expressões artísticas. Apresenta também a imagem do ponto de vista filosófico através, principalmente, dos estudos de Henri Bergson (1999). E segue-se estudando os caminhos e as diferentes formas de imagens que foram surgindo mediante os avanços tecnológicos.

2.1.1 Contexto histórico

Embora a característica primordial da imagem seja a de ser apreendida no golpe de um olhar, de chofre, tudo ao mesmo tempo, ela encerra complexidades que temos de aprender a explorar.

Lucia Santaella, 2012

Entender a **percepção** do ser humano sobre aquilo que é assimilado através do seu olhar é um conceito importante para compreendermos como as imagens se apresentam a nós. Perceber relaciona-se com a materialidade e a fisiologia da visão. Arhneim (2017) define a configuração perceptiva como o resultado da interação entre o objeto físico alcançado pela luz ao seu redor e as condições do sistema nervoso do observador.

Um dos conceitos mais antigos de imagem se encontra na obra “A República”, na qual Platão (2017), através do diálogo entre Sócrates e o jovem Glauco, define que imagem é toda representação visual que se aproxima das sombras e dos reflexos que vemos na água ou em superfícies brilhantes. Desse ponto de partida, Platão nos insere o conceito de imagem referindo-se à percepção da materialidade por meio dos reflexos e das sombras.

A questão é que, mesmo sendo relativo a um tipo de representação (o reflexo), o conceito de Platão relaciona-se também com as imagens artificiais, como uma pintura, uma ilustração ou uma fotografia. Visto que essas representações indicam e correspondem a algo externo a elas, se tornado semelhante e reconhecível, como o reflexo comentado por Platão.

Ao longo da história, o ser humano buscou incessantemente uma **reprodução** do mundo real, de forma que esse reflexo assimilado pela percepção perdurasse para além do seu tempo. Rancière conceitua reprodução (2003) como uma dependência do visível com relação à palavra escrita.

André Bazin (1985) comenta sobre os caminhos da humanidade na busca por essa representação desde o Egito Antigo, observando através da técnica de embalsamento dos corpos a ambição que o ser humano apresenta em lutar contra o tempo e eternizar a figura humana através de suas representações nas estátuas egípcias. Contudo, a fabricação da imagem se desapegou de qualquer antropocentrismo: o mais importante deixou de ser a conservação da aparência humana e passou a ser a representação de um universo inteiramente idêntico ao que se observa no mundo real (BAZIN,1985).

Que coisa vã, a pintura, se sob a nossa admiração absurda não se manifestar a necessidade primitiva de vencer o tempo pela perenidade da forma! Se a história das artes plásticas não é somente a de sua estética, mas antes a de sua psicologia, então ela é essencialmente a história da semelhança, ou, se quiser, do realismo (BAZIN, 1985, p.27).

O Renascimento foi um período que ofereceu grande contribuição na busca de uma representação cada vez mais fiel. Pintores e arquitetos renascentistas criaram técnicas como o *chiaroscuro*, um modo de pintar no qual luzes e sombras se destacam na tela, permitindo um contraste mais marcado, aumentando assim a profundidade e realismo nas obras (Figura 2). Foi o período em que surgiu também a perspectiva, técnica de desenho que permite a ilusão de um espaço de três dimensões numa superfície bidimensional, tendo seus primeiros estudos feitos pelo arquiteto e escultor Filippo Brunelleschi.

Figura 2 - Técnica chiaroscuro na obra “David Vencedor de Golias”, de Caravaggio.



Fonte: www.avmakers.com.br

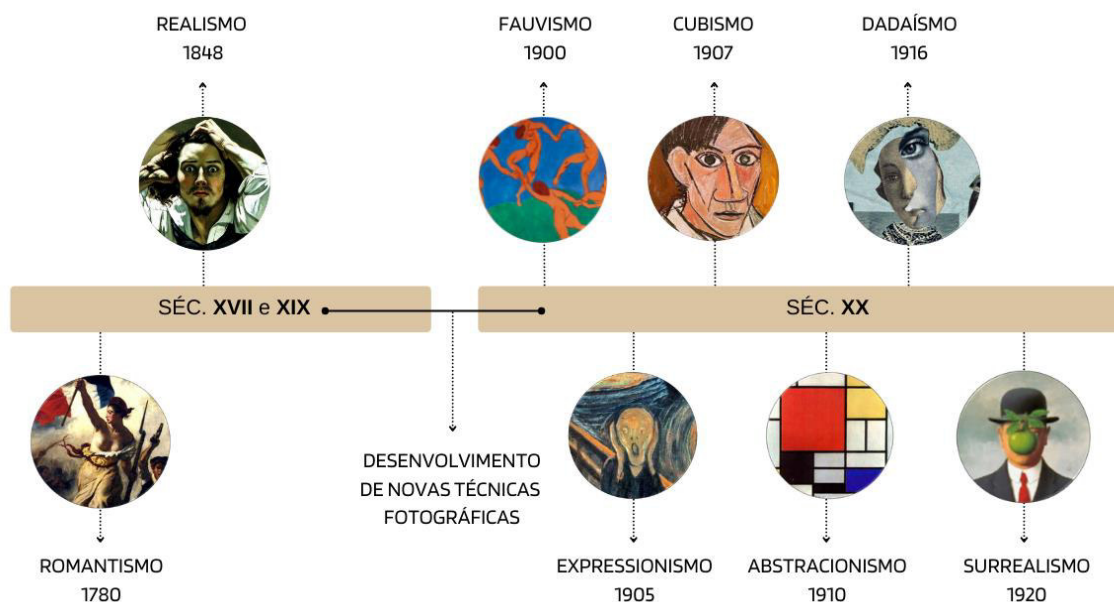
Os avanços tecnológicos permitiram novas formas de representação. Com o invento da fotografia no séc. XIX, tornou-se possível uma captura do mundo real, correspondendo a uma cópia fiel do que é visto pelo olho humano. A descoberta teve início ainda muito antes de se desenvolver como técnica, com um aparelho óptico chamado “câmara escura”. O invento teve origem no séc. V a.C. na China, e também aparece em registros esquemáticos feitos por Aristóteles cerca de 350 a.C. (BUNGARTEN, 2013). De forma inteiramente física, o aparelho funciona através de um mecanismo óptico composto por uma caixa com um orifício em uma de suas faces, com paredes internas opacas. Com o orifício apontado para algum objeto, a luz refletida se projetava pra dentro da caixa, formando a imagem do objeto na parede oposta ao orifício. Com o desenvolvimento de novos materiais mais sensíveis à luz, papéis fotossensíveis foram colocados ao fundo da caixa, e no lugar da projeção na parede opaca, foi possível fazer registros fixos por meio da luz que se fixava no papel.

A luz, emitida por fontes luminosas e refletida pelos objetos, é a que produz uma imagem visível, gerando áreas de claridade e de sombra, estabelecendo os limites entre um objeto de outro, acentuando texturas e brilhos. Dessa forma, a luz é responsável não apenas pela geração da imagem, mas pela criação dos efeitos dramáticos e estéticos, na fotografia e no cinema (BUNGARTEN, 2013, p. 25).

André Bazin (1985) afirma que a criação da fotografia deixou as artes plásticas livres de sua obsessão por alcançar a semelhança do mundo real. Em meados do séc. XIX a

fotografia se consolidava por meio de diversas técnicas estudadas e desenvolvidas para aperfeiçoar registros, e em 1839 foi anunciado o daguerreótipo, um equipamento que já apresentava uma qualidade mais nítida da imagem com maior riqueza de detalhes. No decorrer desse meio tempo, as artes plásticas se libertavam da reprodução fiel da realidade criando olhares sobre o mundo através de movimentos artísticos como o fauvismo, expressionismo, cubismo, abstracionismo, dadaísmo, surrealismo entre outros (Figura 3).

Figura 3 - A mudança nas artes plásticas com o surgimento da fotografia



Fonte: Elaborado pela autora (2022).

Pela primeira vez, a imagem se constituiu de forma automática, imediata, e, materialmente falando, nada se expressa na sua representação além do próprio objeto capturado. Nada se insere entre o objeto real e a sua representação. A fotografia executou de forma satisfatória o duplo do mundo visível, em virtude de sua própria natureza.

Essa gênese automática subverteu radicalmente a psicologia da imagem. A objetividade da fotografia lhe confere um poder de credibilidade ausente em qualquer obra pictórica. Sejam quantas forem as objeções de nosso espírito crítico, somos obrigados a crer na existência do objeto representado, literalmente re-presentado, quer dizer, tornado presente no tempo e no espaço. A fotografia se beneficia de uma transferência de realidade da coisa para a sua reprodução (BAZIN, 1985, p. 32)

Maya Deren (1960) explica a diferença fundamental que a fotografia apresenta dos demais tipos de imagem. Uma pintura, por exemplo, não é algo similar a uma flor; ela é algo similar a uma concepção mental, pode parecer a própria flor ou não apresentar nenhuma relação visual com ela, como no caso de uma pintura abstrata. A fotografia, contudo, permite

que o objeto crie sua própria imagem por meio da luz. “Ela, (...) apresenta um circuito fechado precisamente no ponto em que, nas formas tradicionais de arte, ocorre o processo criativo uma vez que a realidade passa através do artista” (DEREN apud. XAVIER, 2019, p. 17).

Vários estudos sobre a imagem fotográfica foram publicados no início dos anos 1980. Bungarten (2013) comenta algumas obras como “Filosofia da fotografia” de Henri Vanlier, “O ato fotográfico” de Philippe Dubois, “Sobre a fotografia” de Susan Sontag, em 1977 e “A Câmara Clara” de Roland Barthes, a qual a autora aponta como ponto de partida desses estudos. Na obra, Barthes manifesta sua atração pela fotografia em uma busca pela sua essência: “Em relação à fotografia, eu era tomado de um desejo ‘ontológico’: eu queria saber a qualquer preço o que ela era ‘em si’, porque traço essencial ela se distinguia da comunidade das imagens” (BARTHES, 1984, p. 12).

Através de sua trajetória histórica, foi possível perceber que a imagem inicialmente era concebida como o reflexo do real em uma obsessão para eternizar o copo e o mundo. O desenvolvimento dos métodos utilizados pelo ser humano para reproduzir e representar alcançou o seu apogeu com o invento da fotografia e seu reflexo fiel ao universo representado. No entanto, esse apogeu não esgotou as formas de reproduzir a realidade. Novas formas e representar e compreender foram criadas, investigadas e discutidas.

2.1.2 Discussão filosófica

Em uma abordagem filosófica sobre as teorias da imagem, o filósofo francês Henri Bergson (1999), em “Matéria e Memória”, conceituou que as imagens são eventos notados quando se afloram os sentidos do corpo, e não percebidos quando se fecham esses sentidos. Para o autor, toda a matéria é um conjunto de imagens, e refere-se à matéria falando do mundo físico – o universo. O indivíduo que observa essas imagens no mundo é feito de um corpo, do qual se constitui de centros nervosos que permitem essa observação, por nervos sensitivos propagados no cérebro. “Chamo de matéria o conjunto das imagens, e de percepção da matéria estas mesmas imagens, relacionadas à ação possível de uma determinada imagem: meu corpo.” (BERGSON, 1999, p.17).

Bergson (1999) comenta sobre a relação que o corpo (nós como indivíduos) interage com a matéria (universo). Ele afirma que essa ligação acontece através do movimento, visto que o indivíduo mantém contato com o espaço em sua volta por meio do deslocamento nesse espaço. Sendo assim, as imagens são apreendidas por meio do corpo, e

elas mudam conforme muda-se a posição nesse universo. “À medida que meu corpo se desloca no espaço, todas as outras imagens variam” (BERGSON, 1999, p.46). Dessa forma, surge o conceito de “imagem-movimento”, que considera que as sensações sentidas pelo indivíduo por meio das imagens origina-se através do movimento. Posteriormente, fundamentado nas ideias de Bergson, o filósofo francês Gilles Deleuze (1983) vai fazer um estudo aprofundado sobre as imagens cinematográficas, delineando teorias e ressignificando conceitos.

Santaella (2012) discute a percepção da imagem e chama atenção para traços reconhecíveis de algo visível, de algo que está fora dela, adquirindo um caráter duplo. Contudo, a autora corrobora que essa conceituação é apenas o ponto de partida no estudo das imagens, em razão da existência de outros territórios da imagem que perpassam as fronteiras da semelhança, impossibilitando de defini-la com um conceito único (op. cit. p. 12). A autora define dois campos: representações visuais, relacionadas a materialidade e imagens mentais, construídas livremente no imaginário.

O primeiro conceito relaciona-se com gravuras, pinturas, fotografias, imagens televisivas e cinematográficas. São produzidas e reproduzidas por técnicas baseadas na própria percepção do espaço visível à nossa volta, fazendo com que o mundo se revele. Vilém Flusser (2011) comenta que a imagem é uma mediação entre o ser humano e o mundo, contudo não é acessível imediatamente ao ser humano no momento em que ele “existe”:

“Mas, ao fazê-lo, entrepõem-se entre o mundo e o homem. Seu propósito é serem mapas do mundo, mas passam a ser biombos. O homem, ao invés de se servir das imagens em função do mundo, passa a viver em função das imagens. Não mais decifra as cenas da imagem como significados do mundo, mas o próprio mundo vai sendo vivenciado como um conjunto de cenas” (FLUSSER, 2011, p. 17).

Santaella (2012) comenta que as imagens mentais não têm necessariamente alguma relação ou semelhança com o que observamos no espaço físico (sonhos, fantasias). No campo das representações visuais, Martine Joly (1994) comenta que esse termo é associado a elementos de diferentes esferas: a imagem de uma marca, o desenho de uma criança, uma pintura impressionista, uma fotografia, um filme, uma imagem construída no interior de um pensamento, cartazes ou *graffitis*. Contudo, apesar de ser empregada diversamente:

Compreendemos que ela designa algo que, embora não remetendo sempre para o visível, toma de empréstimo alguns traços ao visual e, em todo o caso, depende da produção de um sujeito: imaginária ou concreta, a imagem passa por alguém, que a produz ou a reconhece (JOLY, 1994, p. 13).

Pela discussão percebe-se que a imagem é tudo que pode ser visto, contemplado e imaginado. É como se percebe o mundo e a partir disso como deseja-se representá-lo, seja fielmente e registrada, ou de livre expressão e manipulada para alcançar finalidades distintas. É como se vê, e é como querer que seja visto. Desse modo, o conceito de imagens pode ser dividido de duas formas: as imagens materiais, produzidas e representadas, e as imagens mentais, produzidas de forma livre por estímulos fisiológicos do corpo humano.

2.1.3 A Imagem cinematográfica

Alguns detalhes podem ser acidentais, outros são pensados em suas minúcias. (...) Ela [a imagem] porta seus encantos, sua graça ou sua hostilidade, quer tenhamos consciência deles ou não.

Andréa Scansani, 2018

Na obra cinematográfica, a imagem representada transfigura-se de forma relativamente nova, apresentando uma técnica que demandou de seus espectadores uma forma diferente de contemplá-la, pois agora em movimento, essa imagem requer estímulo e atenção maior para perceber seus atributos e detalhes efêmeros. É expressa agora com os movimentos que percebemos no mundo real, sejam eles manipulados ou não. É uma imagem com tempo de duração, transitória, momentânea.

Em “Cinema: a imagem-movimento” de 1983, Deleuze traz de forma introdutória conceitos simples, visando refletir sobre a imagem do cinema. O autor começa pela definição de “enquadramento”, no qual define como um sistema fechado, que inclui tudo que está presente na imagem: cenários, objetos de cena e personagens. Esse quadro é um conjunto de muitas partes, onde cada elemento presente também é uma imagem (DELEUZE, 1983). As partes que compõem a imagem cinematográfica comentadas por Deleuze serão abordadas com maior detalhamento no tópico 2.4 intitulado “Camadas da imagem cinematográfica”, que tem como objetivo propor o olhar dessa imagem em camadas. Nesse tópico, a imagem no cinema será abordada quanto à sua natureza.

A imagem cinematográfica surgiu como uma imagem especialmente diferente de todas as outras, exclusivamente pela sua própria essência: ela não somente representa o movimento, ela **está** em movimento. Essa característica inteiramente nova ao público causou estranheza na exibição do primeiro filme da história: *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, 1896 (Figura 4). Tarkovski (1998) comenta que no momento em que o trem se

aproximava em perspectiva no ecrã, o público saiu correndo na sala de projeção imaginando que o trem fosse real na tela. Com uma experiência jamais vivenciada, a reação das pessoas não é de causar estranheza.

Figura 4 - Primeiro filme da história do cinema

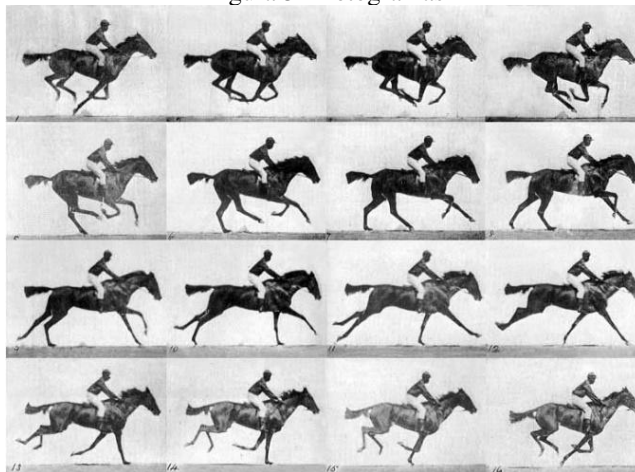


Fonte: Imagem de tela capturada pela autora. *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, de 1896 Direção: Irmãos Lumière

Essa característica intrínseca ao cinema inspirou os primeiros estudos teóricos sobre a sétima arte, como os de Hugo Munsterberg, a análise fenomenológica de Michotte e os artigos de Christian Metz em 1964 (AUMONT, 2012).

Como herança da fotografia, essa imagem é resultado da projeção sucessiva de fotogramas presentes na película (Figura 5). Cada fotograma corresponde a uma imagem estática (fotografia), estampadas quimicamente no rolo de celuloide do filme. Os fotogramas, chamados de *frames* no cinema digital, são exibidos numa velocidade de 24 imagens por segundo (ou dezoito, no início do cinema), proporcionando um ritmo capaz de fazer com que o cérebro combine as imagens uma seguida da outra, produzindo dessa forma o movimento. É a projeção que permite camuflar os intervalos entre as imagens, proporcionando movimento e sentido através da continuidade na sucessão de imagens descontínuas (BUNGARTEN, 2013). Xavier (2019) comenta sobre a projeção da imagem ser percebida como um *continuum*, ao considerarmos a hipótese simples de que a câmera só é colocada em funcionamento quando o registro contínuo da imagem é realizado, capturando um determinado campo de visão: “entre o registro e a projeção da imagem nada ocorre senão a revelação e a copiagem do material.” (op. cit. p. 19).

Figura 5 - Fotogramas



Fonte: www.vid8o.wordpress.com

Baseado principalmente na abordagem filosófica de Henri Bergson (1999) sobre os conceitos de imagem, Deleuze afirma que o movimento é a característica mais legítima da imagem cinematográfica para representação. O cinema opera por frames, mas o que ele oferece é: “uma imagem média a qual o movimento não se acrescenta, não se adiciona: ao contrário, o movimento pertence à imagem média enquanto dado imediato” (DELEUZE, 1983, p. 10). Em outras palavras, o cinema nos oferece imediatamente a imagem-movimento.

A partir dessa estrutura baseada na mudança de imagens, Aumont (2012) comenta que a imagem de um filme é uma aparição, a qual está sujeita a um processo de aparecimentos e desaparecimentos brutais (op. cit. p. 179). Essa mudança, chamada de corte, é organizada através da montagem, uma etapa de pós-produção na qual o montador (por vezes chamado de editor) organiza as cenas (planos) uma após a outra, para dar sentido à narrativa. Dubois (2004) define a montagem como uma costura que apaga o caráter fragmentado dos planos, para juntá-los e proporcionar ao espectador a ideia de um corpo articulado.

Toda a montagem clássica, resultante do que se chama às vezes estética da *transparência*, supõe que o espectador seja capaz de “relocar os pedaços” do filme, isto é, de reestabelecer mentalmente as relações diagéticas, logo, temporais, entre blocos sucessivos” (AUMONT, 2012, p. 175).

Dessa forma, podemos entender o cinema como uma expressão artística composta de imagens conjuntas, como um somatório de imagens estáticas que resultam na final: a imagem em movimento. Deleuze comenta que não somente as imagens diferem entre si na mudança de planos durante a montagem, mas o movimento de câmera já cria várias imagens em uma só, com reenquadramentos (DELEUZE, 1983), conforme ilustra a Figura 6.

Figura 6 - Movimento de câmera criando reenquadramentos em Cléo das 5 às 7, de 1962.



Fonte: Imagem de tela capturada pela autora. Cléo das 5 às 7, de 1962 Direção: Agnès Varda.

O conceito de enquadramento pode parecer suficiente para definir a imagem cinematográfica, precisamente por ele relacionar-se unicamente com que está presente nos limites do quadro. Contudo, Noel Burch (1973) nos lembra que um enquadramento não define apenas o campo de visão emoldurado: o espaço que se estende além dos limites da câmera também pode ser considerando parte dessa imagem e se encontra dentro daquilo que o cinema proporciona. Para o autor, é útil considerar esses dois espaços, o de dentro e o de fora, para entender o espaço cinematográfico.

Podemos aqui entender o espaço comentando por Burch (1973) como as próprias imagens. Além da imagem diante da câmera, enquadrada e reenquadra através dos seus movimentos, o cinema nos proporciona uma imagem a parte criada livre e espontaneamente no interior do pensamento. Ismail Xavier (2019) afirma que o espaço diretamente delimitado

pelo quadro, fornece uma definição de um espaço além da tela, desde que algum elemento enquadrado estabeleça alguma relação com o que se encontra além desse quadro (op. cit. p.19).

O movimento de câmera pelo espaço fílmico estabelece a relação entre as duas imagens comentadas por Burch (1973), pois esse movimento colabora com a impressão de veracidade do mundo apresentado na tela. Um enquadramento em *close-up* de um olho humano ou de qualquer outro detalhe de um rosto, subtende-se imediatamente a presença de um rosto completo. Prosseguindo nesse pensamento, Xavier (2019) comenta que o espaço visível sugere a sua própria extensão para além dos limites desse enquadramento, apontando para um espaço não visível. O autor esclarece que isso tampouco é uma característica apenas do cinema e da fotografia, e também se faz presente em outras expressões visuais, a depender a organização da imagem. O espaço além da tela pode ser acentuado ou limitado pela composição fornecida (XAVIER, 2019). Como distinção do espaço além da tela no âmbito da imagem cinematográfica, Xavier cita a afirmação de Bazin:

Os limites da tela de cinema não são, como o vocabulário técnico daria por vezes a entender, a moldura (quadro) da imagem, mas a *máscara* que só pode desmascarar uma parte da realidade. A moldura (da pintura) polariza o espaço pra dentro, tudo que a tela de cinema mostra, ao contrário, supostamente se prolonga indefinitivamente no universo. A moldura é centrípeta, a tela de cinema centrífuga (BAZIN, ano, p. 226).

Santaella (2012) comenta que as imagens mentais não precisam ter vínculos com imagens já percebidas, são oníricas e imaginadas. Ora, a mente humana é livre para criar, recriar e fazer qualquer tipo de associação no interior do pensamento. No entanto, além das imagens sucessivas transformadas em imagens movimento, a imagem mental que o cinema instiga, unicamente quando expressa uma relação direta com o que é visto na plasticidade da tela, é uma completude daquilo que está visível.

Outra característica da imagem cinematográfica é a capacidade que a ela foi atribuída de manipular a realidade. Diferente da fotografia, ela pode proporcionar um efeito de ilusão, que, na narrativa apresentada, pode parecer bastante factual. Logo, o cinema produz imagens artificiais e manipuladas para descrever a realidade e para explorar outros sentidos, sociais, emocionais, etc., seja com técnicas de filmagens utilizadas desde o início do cinema, ou com efeitos especiais e práticos, iluminações artificiais e efeitos de pós-produção da imagem. Sua essência não está somente em proporcionar o movimento, mas, criar um mundo convincente com a realidade, seja ela a que convivemos ou simulando novas.

Isso acontece desde os primórdios do cinema, logo após os primeiros filmes da história com viés documental dos irmãos Lumière, onde o cinematógrafo limitou-se em registrar os acontecimentos cotidianos diante da tela, George Méliès proporcionava mundos fantasiosos através de miniaturas, *stop-motion* e a técnica perspectiva forçada. Muitas técnicas foram desenvolvidas ao longo da história a fim de realizar essas ilusões. O diretor Fritz Lang usou em “Metrópoles”, longa no período pré-guerra com efeitos especiais muito expressivos, técnicas como o uso de maquetes, *matte painting*¹ e um efeito de espelhos, também conhecido como efeito Schufftan², pra dar vida a uma cidade futurista de 2026.

Nos anos 1990, a tecnologia e os meios digitais proporcionaram à imagem do cinema uma gama de possibilidades de criação. Em filmes principalmente de fantasia, é possível ver a criação de universos inteiramente criados a partir de diversas técnicas, como “O senhor dos anéis”, a franquia “*Star Wars*”, “As crônicas de Nárnia”, entre outros. Bungarten (2013) afirma que esses avanços tecnológicos aplicados ao cinema levaram “as considerações sobre a repercussão que esses meios estariam acarretando na estética e nos significados na linguagem visual cinematográfica” (op. cit. p. 63).

O cinema abrange imagens impressas em fotogramas, digitalizadas em *frames* e também imagens criadas no pensamento. Além das técnicas de filmagem, projeções e evoluções por viés tecnológico na construção dessa imagem, esse elemento é acima de tudo uma linguagem. Para Deleuze, assim como a arte e a filosofia, o cinema é um meio de exercer um pensamento ou uma ideia através de escolhas e contextos de suas narrativas. “Por isso, cineastas são pensadores que pensam não através de conceitos, mas de imagens.” (FIALHO, 2021, p. 42).

2.2 Afinidades entre Design e Cinema

Design não é uma profissão, mas uma atitude (...) é a organização de materiais e processos de maneira mais produtiva, em um equilíbrio harmonioso de todos os elementos necessários para uma determinada função.

László Moholy-Nagy

Para se estabelecer um panorama claro das relações entre design e cinema, de modo a possibilitar a visualização não apenas de uma face, mas de outros olhares em que esses

¹ Consiste na representação pintada de um cenário que permite aos produtores criarem a ilusão de um ambiente na tela.

² Uma técnica de efeito especial que utiliza espelhos 50% refletor e 50% transmissor para inserir a imagem de atores em cenários em miniatura.

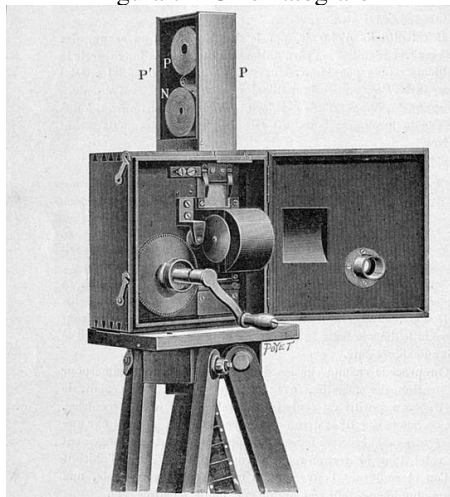
campos dialogam, duas formas de destacar essa relação serão abordadas nesse tópico: o design enquanto linguagem e meio de estabelecer comunicação, assim como o Cinema, e o designer enquanto profissional, atuante em seu campo na produção de uma obra cinematográfica.

2.2.1 Breve histórico sobre o cinema

O surgimento do cinema emergiu apoiado em processos criativos que foram evoluindo no decorrer das décadas. Não houve um invento criado de modo ocasional sem que outros aparatos introdutórios já proporcionassem a experiência, ainda que ilusória, de ver imagens em movimento. No século XVII já existia a lanterna mágica, um aparelho que projetava por meio do foco de luz causado pela chama de querosene, imagens coloridas numa tela com efeitos sonoros ao fundo, e algumas lanternas apresentavam pequenos mecanismos que permitiam o movimento da imagem. Com o surgimento dos primeiros processos fotográficos datados entre 1820 e 1830, a iconografia apresentou avanço em comparação com os séculos anteriores. No final do século XIX, vários pesquisadores compartilharam o resultado de suas invenções e pesquisas sobre o aperfeiçoamento das técnicas fotográficas e a busca da imagem em movimento, surgindo assim os “brinquedos ópticos”, como, por exemplo, o taumatrópio (1825), o fenaquistiscópio (1832) e o zootrópio (1833) (MASCARELLO, 2006). Portanto, “não existiu um único descobridor da imagem em movimento, e os aparatos que a invenção envolve não surgiram repentinamente num único lugar” (op. cit. p. 18).

Em 1893, Thomas Edison registrou o cinetoscópio, um mecanismo com um visor individual onde era possível assistir uma pequena fita em looping. Em 1895, os irmãos Lumière, depois dos brinquedos ópticos, aperfeiçoaram e construíram o cinematógrafo (Figura 7). Tratava-se de uma máquina de filmar, e sua primeira projeção pública aconteceu em Paris, onde foi exibido *L'Arrivéé d'un train en gare de La Ciolat*. O filme tem cerca de um minuto de duração e apresenta um trem chegando na estação filmado em perspectiva diagonal. Os primeiros filmes eram desenvolvidos por apenas uma tomada e com pouco enredo narrativo.

Figura 7 – Cinematógrafo



Fonte: www.dunapress.org

Depois dos irmãos Lumière, Georges Méliès, ilusionista e cineasta francês, se destacou com suas obras e foi considerado o pai dos efeitos especiais. Dominou a produção de filmes de ficção durante os primeiros anos da história do cinema, produzindo entre 1896 e 1912 centenas de filmes (COSTA, p.21). Sua imaginação e suas capacidades ilusionistas permitiram que Méliès se aproveitasse de narrativas que os Irmãos Lumière não exploraram. Logo, experimentou a cenografia cinematográfica construindo um estúdio com paredes e tetos de vidro que permitiam a entrada de luz natural para que ele filmasse em seus espaços criativos e engenhosos. Desenvolveu técnicas e produziu filmes cada vez mais elaborados e longos, como *Le voyage dans la Lune* (1902), sua obra mais famosa.

O cinema começa a se tornar indústria de 1907 a 1913, e pouco a pouco vai criando uma dinâmica de várias etapas de produção, aprofundando e codificando cada vez mais sua linguagem. Nesse período de transição, a forma colaborativa que os filmes vinham sendo feitos foi sendo substituída por uma divisão definida de funções e especializações. É nesse momento que o cinema começa a contar com diversos profissionais e surgem os diretores, os responsáveis pela iluminação, os roteiristas, e os encarregados do design de produção (ainda não chamados dessa forma): maquiadores, figurinistas e cenógrafos (MASCARELLO, 2006).

Pouco a pouco o cinema foi se apossando de uma linguagem multifacetada, composta por signos visuais e sonoros — com a chegada do som em 1927 — de naturezas distintas (BUNGARTEN, 2013). Uma obra cinematográfica se expressa pelos seus enquadramentos, planos cinematográficos, iluminação, paleta de cores, objetos em cena, figurino, maquiagem e cenografia. Dessa forma, essa arte se torna um fértil produtor de

imagens, proporcionando-nos um conteúdo rico e vasto em possibilidades interpretativas, o que torna sua análise complexa.

Se expressando significativamente pela imagem, o cinema se aproxima estreitamente do design, campo que abrange a comunicação visual. Bungarten (2013, p. 194) comenta que a criação de signos visuais na elaboração da imagem cinematográfica “está inserida do escopo teórico do design, considerando a forma abrangente como esta área de conhecimento se apresenta nesse momento contemporâneo”.

2.2.2 Cinema e Design: linguagens

O ser humano consegue se comunicar de diversas formas, seja pela fala, por gestos, ou mesmo pela arte. Compreendendo que o dialeto é apenas uma das formas de exercer uma comunicação, a linguagem está presente em diversas atividades praticadas pelo ser humano, como a pintura, arquitetura, poesia ou dança, e essa linguagem não verbal consegue transpor ideias, sensações ou o mínimo de interação com o receptor. Ao mesmo tempo, social, individual, física, fisiológica, e psíquica, a linguagem pode ser explorada de vários pontos de vista, pois pertence a diferentes esferas, o que a torna um fenômeno bastante complexo (FIORIN, 2009, p.8). Existem diferentes categorias de linguagens, e quanto mais se estuda de maneira aprofundada a capacidade comunicativa de diferentes meios capazes de passar uma mensagem, surgem conceitos cada vez mais elaborados desse campo. Em sua definição mais simples, Fischer (2009, p. 12) afirma que linguagem significa “meio de troca de informações”, que envolve gestos, assobios, expressões faciais, sinais de mão e assim por diante.

Apesar do ser humano se comunicar por meios não verbais (imagens-desenho) desde os seus primórdios, Washington Lessa (2006) chama atenção para uma categoria que discute a linguagem, na qual é constantemente evidenciada valorização do signo verbal, significando por vezes falar de forma metafórica ou através de analogias e comparações quando essa linguagem se encontra a condição não verbal (LESSA apud PAULA, 2012, p. 44). O autor cita exemplos de estudos como os de Oliveira (2005), que apresenta um modelo de leitura de imagens recomendando que esta seja vista como um texto verbal, e de Zevi (1984), que em sua obra intitulada “A linguagem moderna da arquitetura”, aponta que a arquitetura é uma língua falada pelos arquitetos.

Essa valorização do signo verbal no campo da linguagem recusa outros meios não verbais e suas capacidades comunicacionais, logo, capacidade de linguagem. Parafraseando Santaella (2001, p. 10), os signos verbais causam tamanha distração que por muitas vezes

não conseguimos perceber que somos rodeados por uma rede diversificada e emaranhada de linguagens de diferentes naturezas. Isso quer dizer que nos comunicamos através de volumes, movimentos, imagens, expressões, olhares, setas, números, luzes, direções de linhas, traços, cores, texturas e assim por diante. A autora conclui afirmando que o ser humano é um animal complexo, e as linguagens e plurais que nos constituem carregam a mesma complexidade, nos tornando seres simbólicos e de linguagem.

Os termos e conceitos de *linguagem* foram relacionados, a princípio, apenas aos signos verbais, porém passaram a ser atribuídos também aos signos não verbais, estabelecendo o debate em torno da existência de uma linguagem dos signos visuais. Barthes teve papel de destaque nesta abordagem. Foi ele um dos primeiros propagadores da linguística de Saussure, oferecendo contribuições importantes para a semiótica do mito, da literatura e da narrativa. Afastando-se da linguística saussuriana, porém, passa a empreender estudos de comunicação visual, concentrando-se na imagem na arquitetura, na pintura e no cinema. (BUNGARTEN, 2013, p.35)

Paula (2012) afirma que podem ser consideradas duas percepções da palavra linguagem: um conceito limitado que se refere apenas ao sinônimo de língua, e um conceito mais extenso, sendo entendida como um fenômeno semiótico lato, que abrange as línguas (no contexto verbal), mas também se manifesta de forma mais profunda, alcançando signos não verbais. Partindo desse princípio, essa definição demonstra-se suficiente para pensarmos o design e sua epistemologia no campo linguístico, especialmente quando se pensa nos aspectos semióticos e comunicacionais de seus produtos. Paula e Nojima (2016) afirmam ser preciso aceitar que o design é linguagem, enquanto Burdek (2006) reitera que esse campo de conhecimento não projeta apenas representações materiais, mas sobretudo, preenche funções comunicativas.

Ressaltamos que Santaella (1996, p. 314) afirma que “onde houver algum tipo de ordem, codificação, transmissão de informação, processo de comunicação, aí haverá linguagem”. Portanto, se considerarmos que o Design concebe produtos e serviços a partir de sistemas de ordenamento e codificação, de processos de comunicação e de transmissão de informação, é legítima a afirmação de que Design é linguagem (PAULA e NOJIMA, 2016, p. 58).

Por muito tempo, os aspectos comunicacionais dos produtos de design foram pouco explorados. O atendimento de funções práticas e capacidades funcionais e técnicas dos produtos eram o principal interesse dos designers. No entanto, no final do século XIX já havia o que Burdek (2006 p.231) chama de “móveis falantes”, projetados pelo designer francês Émile Gallé. O designer pensava nas suas obras como objetos que deveriam revelar uma linguagem viva, procurando transmitir a “alma” das plantas para os seus móveis, reproduzindo artificialmente flores, folhagens, ramos e troncos. A ideia principal era que essas obras “deveriam influenciar, aplacar e reconciliar as pessoas já desgastadas pela

indústria e pela técnica” (BANGERT apud BURDEK, 2006 p. 231). Burdek discorre sobre esse pensamento exemplificado como as cadeiras podem configurar o significado simples de “sentar”:

Com as cadeiras podemos demonstrar, de forma evidente, que os projetos de produtos não precisam atender apenas a fatores ergonômicos, construtivos, técnicos de fabricação, econômicos ou ecológicos. Além da questão de que forma se sentar estamos falando, por exemplo, no local de trabalho, na casa, em ambiente público, na escola, nos meios de transporte, por pouco tempo ou por muito tempo, de assentos para crianças, para terceira idade tratamos na configuração de quais conotações (significados adicionais, emocionais ou expressivos) a palavra "sentar" ainda pode possuir. (BURDEK, 2006, p. 231).

O ser humano mudou de muitas maneiras suas formas de expressão. O surgimento de novos meios foram surgindo ao longo da história da humanidade, a exemplo das artes, uma das formas mais livres de expressão. Paula e Nojima (2016) afirmam não haver dúvidas de que a arquitetura, poesia, pintura, a escultura, e a música, assim como as artes visuais, em geral, sejam linguagens. Ainda no paleolítico, por meio das pinturas das cavernas, os povos nômades já externavam seus pensamentos reproduzindo cenas de suas vidas diárias, comunicando-se por meio dos desenhos. A pintura foi se modificando e apresentando novas técnicas de representação, como perspectiva visual e sombreamento volumétrico. Assim como a escultura, a música, a arquitetura e outras formas de expressão, como o cinema.

Jean-Claude Carrière (1994) comenta que nos primórdios da sétima arte, na Espanha e em países africanos, os espectadores menos intransigentes mal podiam entendê-lo, sem conseguir se adaptar àquela sequência de imagens silenciosas, reconheciam um homem, uma mulher ou um carro, por exemplo, mas não chegavam a relacioná-los entre si. Por esse motivo, existiu a figura do explicador de filmes, que ficava de pé com um longo bastão, explicando o que se passava na tela. Isso porque “o cinema criou uma — absolutamente nova — linguagem, que poucos espectadores podiam absorver sem esforço ou ajuda” (CARRIÈRE, 1994, pg. 15). Em 1907, a maioria dos filmes já procurava contar histórias.

Como o padrão dos mil pés (um rolo) começava a predominar, os diretores podiam fazer filmes mais compridos. As histórias eram impulsionadas por personagens dotados de vontades, mas os espectadores tinham dificuldades para visualizar motivações e sentimentos. Além disso, o público não conseguia entender claramente as relações espaciais e temporais entre os planos. O período de transição, entre 1907 e 1913-1915, verá o desenvolvimento das técnicas de filmagem, atuação, iluminação, enquadramento e montagem no sentido de tornar mais claras para o espectador as ações narrativas (MASCARELLO, pg. 51)

Paula (2012) comenta sobre o surgimento de novas linguagens e as heranças que deixam pelos seus percursos:

Nas sendas da história, as linguagens vão deixando suas marcas e, das suas imbricações, vão-se compondo outras linguagens que se apresentam como novas (e híbridas), ainda que guardem dentro de si traços das que lhes deram origem.

Com o passar dos tempos, outras linguagens também vão-se somando, sem jamais pressupor o desaparecimento de alguma linguagem já existente. “Em lugar do colapso de uma mídia mais antiga perante uma nova”, afirma Motta (2010, p.111-112), o que se vê é “o surgimento de novas formas de linguagem” (PAULA, 2012, p. 50).

O cinema surge com a imagem em movimento, e assim como os produtos de design, carrega informações e aspectos simbólicos, incorporando uma linguagem. Bungarten (2013) afirma que a representação visual e a composição de objetos “têm sido, desde a origem do homem, práticas que atendem a múltiplas funções: a utilidade, a informação e a comunicação, o prazer da fruição estética” (op. cit. p. 176). A autora, em sua tese intitulada “A imagem cinematográfica: convergências entre Design e Cinema”, traz um estudo detalhado e muito bem explorado sobre essas correspondências, através de reflexões epistemológicas e do diálogo do campo do design com diversas áreas, colocando-se de forma curiosa à frente desse vasto campo, abrindo caminhos para ampliar os horizontes dessa esfera de conhecimento.

Refletindo sobre as características flutuantes do design, não se torna uma tarefa fácil colocá-lo dentro de um universo rigorosamente delineado com contornos demarcados e nítidos. O movimento do design se estende em direções distintas, e abrange cada vez mais atividades diversificadas. Bungarten (2013) traz a ideia de transdisciplinaridade para o campo do design, que compreende no seu conjunto de saberes uma correlação que interconecta várias áreas, afirmando que esse conceito não se resume a uma relação de mutualidade entre as ciências, mas dissolve-as (op. cit. p. 168).

A práxis do Design engloba hoje produtos materiais e imateriais, como objetos, projetos gráficos, web design, design de serviços. Com isso tornou-se evidente a necessidade de definir o conceito comum que perpassa todas estas atividades, ou seja, determinar os pressupostos fundamentais que possam integrar todos esses diferentes modos de ação (BUNGARTEN, 2013, p. 166).

Bungarten guia seu pensamento atentando para a definição de objeto. Trazendo o conceito de Gustavo Bomfim (1997), que explica o campo do design como um campo da configuração de objetos no seu sentido mais amplo, define objeto como “qualquer artefato que resulte da aplicação da vontade do sujeito, consubstanciada no processo de comunicação da matéria” (BOMFIM apud BUNGARTEN, 2013, p. 165). Bungarten (2013) relaciona Cinema e design desse ponto de vista, afirmando que esses objetos podem ser produtos das mais variadas formas: projetos gráficos impressos ou virtuais, produtos tridimensionais materiais, produtos de design de serviço, assim como produtos audiovisuais para qualquer mídia (op. cit. p. 165).

Bungarten (2013) reitera que o cinema passou a ser considerado uma linguagem legítima apenas na década de 1960, resultado de debates realizados especialmente na França e na Itália sobre a existência de signos legítimos na sua representação cinematográfica. Muitos estudiosos passaram a atribuir aos filmes um meio de comunicação próprio, composto de signos cinematográficos. “Os códigos particulares desta linguagem estariam caracterizados pela heterogeneidade, interagindo e condicionando-se reciprocamente em cada filme” (VOLLI apud BUNGARTEN, 2013, p.35)

Ismail Xavier (2019), em “O discurso cinematográfico”, busca defender a linguagem cinematográfica baseada em duas competências características de uma obra audiovisual. A primeira consiste na montagem paralela, que procura mostrar acontecimentos simultâneos, e o segundo é o corte dentro de uma mesma cena, mostrando outros ângulos do conteúdo filmado. “Mas, inegavelmente, a montagem paralela e a mudança do ponto de vista na apresentação de uma única cena constituíram duas alavancas básicas no desenvolvimento da chamada “linguagem cinematográfica” (XAVIER, 2019, p. 30).

Vera Bungarten (2013) chama atenção para esse pensamento e reflete que a proposição de Xavier deixa claro que o principal fator comunicacional da imagem no cinema se dá graças à montagem e à sequência de cenas (cortes) que apresentam maiores detalhes da imagem. Contudo, para a autora, a principal forma de expressão do cinema cabe à composição da imagem (op. cit. p. 36).

A montagem não desempenha praticamente nenhuma função em filmes de cineastas como Robert Flaherty ou F. W. Murnau. O que podemos supor como um questionamento subentendido da parte dos diretores quanto à montagem ser caracterizada como uma forma de expressão essencial na arte cinematográfica (BAZIN, 1985). Na obra “Nanook, o Esquimó”, o diretor Flaherty não optou por sugerir o tempo através da montagem na cena em que Nanook caça uma foca, mas nos mostrou a espera (duração da caça) na própria natureza da imagem: o seu verdadeiro objeto. “No filme, esse episódio só admite, portanto, um único plano. Será que se pode negar que, por isso mesmo, ele é muito mais emocionante do que uma “montagem de atrações”?” (BAZIN, 1985, p. 106).

Não se pretende aqui diminuir a importância da montagem na linguagem do cinema. Mas sim refletir sobre pensamentos de autores acerca desse elemento e entendê-lo como parte na linguagem no cinema, mas sem colocá-la acima na plasticidade da imagem. Nesse sentido, abordaremos aqui a linguagem **visual** presente na imagem cinematográfica.

Caracterizado como produto audiovisual, o cinema segue os mesmos princípios de outros projetos de design na concepção da sua imagem, carregada de significados. Os

elementos colocados diante da câmera, apresentam a proposta conceitual (linguagem) do filme, relevantes nessa construção a cenografia, volumes, texturas, cores, figurinos, objetos, iluminação, enquadramento e movimentos de câmera. Cada elemento desses apresenta uma linguagem na narrativa fílmica, e esse projeto de composição da imagem na junção desses elementos se baseia nos mesmos fundamentos do design na construção de significados estéticos de imagem/produto. Com isso, a autora conclui que o projeto da concepção das imagens cinematográficas insere-se no campo do design através de sua fundamentação técnica (BUNGARTEN, 2013).

2.3 Os profissionais da linguagem cinematográfica

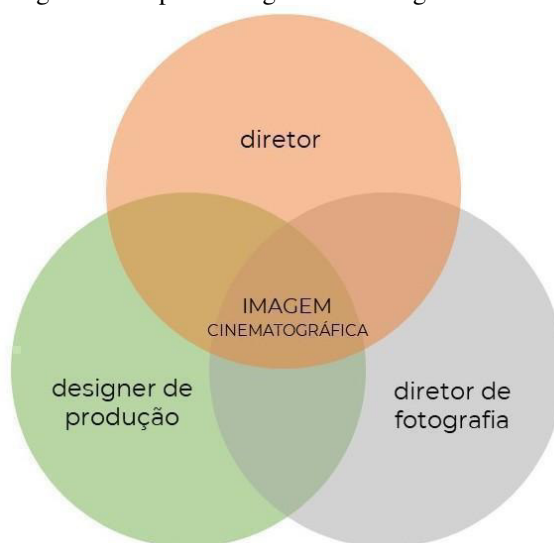
É pertinente começar esse tópico parafraseando a frase do designer Laszlo Moholy-Nagy: design não é uma profissão, mas uma atitude. Pela sua natureza interdisciplinar, o design não se refere só às atividades exercidas pelo profissional designer, mas por outros que exercem práticas que se inserem no seu campo de atuação, atuando no seu sentido mais legítimo: o de projetar.

O Cinema é resultado de um trabalho conjunto de diversos profissionais que exercem funções diferentes entre si, mas que buscam o mesmo objetivo: transmitir a ideia geral, oriunda do roteiro, por meio da imagem e som. Torna-se assim, imprescindível a conciliação e correspondências entre esses profissionais, visto que partilham do mesmo propósito. Entre eles, podemos destacar o diretor, o diretor de fotografia e o designer de produção. Bungarten (2013) afirma que esses três citados formam o tripé da imagem cinematográfica e os chama de designers da imagem. São esses profissionais que escrevem o “texto”.

Os autores Maria Luiza Laufhutte (2016), Mariana Schwartz (2019), Paula Cozzolino (2016) e Lucas Kurz (2018) trazem a importância de diálogos bem estabelecidos entre os designers da imagem. Visto que esses profissionais precisam trabalhar em conjunto e possuem diferentes pensamentos e abordagens, esse intercâmbio de ideias precisa fazer parte de uma metodologia criativa para ter êxito. Essas funções não podem ser exercidas independentes uma da outra, deve ser um tríptico em conjunto (Figura 8). O diretor tem a responsabilidade de fazer escolhas e tomar decisões importantes durante a produção, porém, o designer de produção e diretor de fotografia assumem o papel de coautores, nos quais os cenários, iluminação, figurino e maquiagem são articuladas pelo diretor em favor da

construção da atmosfera fílmica, assumindo este o papel de organizador dos realizadores do *mise-en-scène*³ (SHWARTZ, 2019).

Figura 8 - Tripé da imagem cinematográfica



Fonte: Elaborado pela autora a partir de Bungarten (2013)

O ponto inicial da construção da imagem cinematográfica começa com a leitura do roteiro, que funcionará como guia durante todo o processo. Materializar um filme consiste em transformar a linguagem verbal (oriunda desse roteiro), em linguagem visual (composição da imagem). O diretor pode ser ou não o autor do roteiro, mas quando toma conhecimento de toda a narrativa, perfil dos personagens, locações e acontecimentos por meio da leitura deste, cria uma imagem definida no seu imaginário das ideias e estética que o filme apresentará. Sua principal função no “set” de filmagem é apresentar suas ideias, organizar, orientar, determinar processos, sempre estabelecendo uma comunicação clara e objetiva com o tripé da criação, ele “normalmente imprime sua visão e o seu estilo, e mantém o domínio sobre todo o processo, desde o argumento inicial até a finalização.” (BUNGARTEN, 2013, p. 102).

Luiza Santos (2018) traz o conceito de fotografia do cineasta e fotógrafo brasileiro Walter Carvalho, no qual afirma que esta consegue modificar a percepção do espectador daquilo que se vê através da câmera, por meio das sombras, volumes e cores que a fotografia projeta. Esse profissional encara “o cinema como coisa viva”, capaz de se transformar, penetrando nos elementos dispostos nos cenários e dando significados à imagem final (SANTOS, 2018, p. 133).

³ Refere-se a todo o arranjo o que aparece diante da câmera: atores, iluminação, figurino, composição, objetos, mobiliário e cenários.

Vincent Lobrutto (2002) define o designer de produção como o profissional responsável por interpretar a visão do roteiro e do diretor em relação ao filme. É uma especialidade da produção audiovisual na qual o design apresenta uma das suas raízes mais profundas no campo do cinema. Responsável pela concepção da cenografia, detalhes arquitetônicos, composição do figurino e maquiagem, definição da paleta de cores, escolha de texturas e locações, apresenta papel indispensável na imagem final e na ideia central da obra.

No levantamento do estado da arte, foi possível encontrar duas nomenclaturas se referindo aparentemente à mesma atividade: design de produção e direção de arte. Dessa forma, torna-se relevante compreender a diferença entre os dois termos. Laufhutte (2016), Schwartz (2019), Kurz (2018) e Lobrutto (2002) trazem abordagens sobre essa diferença, e de modo geral, apesar dessas duas funções estarem diretamente relacionadas com aspecto visual do filme, os dois papéis podem exercer funções distintas no set de filmagem.

Bungarten (2013) explica que a direção de arte compõe o espaço fílmico, ou seja, define tudo que será colocado diante da câmera: projeta os ambientes, define a paleta de cores, texturas e formas do cenário, figurino e maquiagem. Em outras palavras, determina toda a estética da obra. Estendendo os braços da direção de arte para além dessas funções, em 1939, William C. Menzies participou da produção de “E o vento levou” trabalhando em conjunto com a criação de toda a estética fílmica, e atuou também desenhando *storyboards* e contribuindo com o diretor David O. Selznick especificando enquadramentos e movimentos de câmera.

Com essas visões, modificações e o aumento da complexidade, como a fidelidade visual de narrativas históricas, bem como a valorização da produção para elaboração de elementos materiais mais críveis, surgiu o novo termo *production designer*, traduzido para português como designer de produção, pelo qual David passou a chamar Menzies (LOBRUTTO, 2002)

Laufhutte (2016) no que lhe concerne, afirma que as tecnologias implantadas na finalização de imagem no cinema favoreceram a alteração do nome, quando na direção de arte tradicional os objetos eram organizados no cenário para serem captados por uma câmera, para um conceito de design de produção, nos quais os objetos, cenários e composições ainda são dispostos para serem capturados por uma câmera, contudo, são suscetíveis a modificações (edição de imagem) na pós produção (LAUFHUTTE, 2016). Lucas Kurz (2018) traz uma abordagem definida sobre as funções dos dois campos, onde afirma que o diretor de arte era envolvido com questões mais práticas de produção

(como a construção de cenários e objetos) e o designer de produção surgiu com um papel mais aprofundado e conceitual na construção dos elementos de cena, organizado a narrativa visualmente.

Foi possível perceber uma grande variação na dinâmica do processo de criação do design de produção em algumas obras. Em “O figurino no Cinema Marginal: Rogério Sganzerla”, Cozzolino (2016) traz informações sobre os processos livres de composição de figurinos, em que designers e diretores debatiam com os próprios atores sobre as escolhas de roupas e estilos, sendo esses próprios (os atores) que, por vezes, colaboraram com roupas pessoais. Vale ressaltar que o investimento financeiro é um fator determinante dessa dinâmica de trabalho, pois na produção de filmes com o financiamento inferior, a quantidade de pessoas envolvidas no trabalho conseqüentemente vai ser reduzida, fazendo com que as funções sejam divididas conforme a quantidade de pessoas cotadas para a produção, envoltas num grande trabalho coletivo. Já em produções com grandes investimentos, o designer de produção lidera uma equipe onde cada um é responsável por uma função específica, a exemplo do cenógrafo, figurinista e maquiador.

Sendo assim, o trabalho do designer de produção é muito bem definido na dinâmica da produção cinematográfica: sua principal função é, com o diretor e o diretor de fotografia, criar uma atmosfera única, onde cada textura e cor inseridos para ser enquadrado na gravação de um filme, produza um ambiente e estilo característicos do universo que o filme se insere. Ele escolhe ângulos de câmera importantes e justamente com isso produz desenhos deles para o diretor, nos quais luzes, posições de personagens, escolha de lentes fazem parte, tornando o trabalho do design de produção o ponto de partida da filmagem do filme (STEIN, 1976 apud. BAPTISTA, 2008). Porém, apesar de ser muito bem definido, as formas que o designer de produção coloca em prática se apresentam muito singulares, tornando cada dinâmica e trabalho únicos, se adequando da melhor forma às gravações do filme e do investimento.

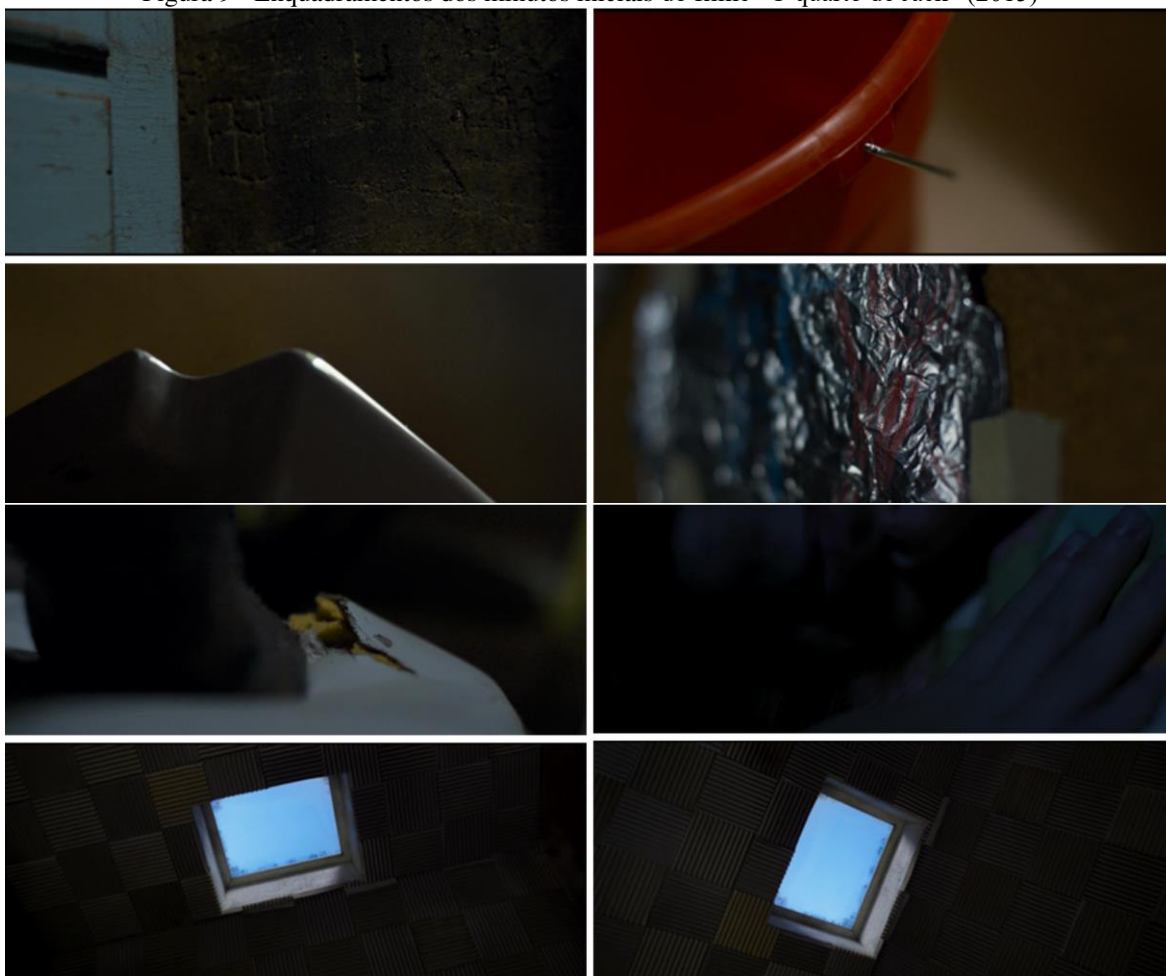
2.4 As camadas da linguagem cinematográfica

Existem inúmeras formas de um filme estabelecer comunicação, o diálogo é só uma delas (SIJLL, 2019). No filme “O quarto de Jack” de 2015, as primeiras imagens mostram enquadramentos em planos detalhes muito fechados: um desenho na parede, um balde vermelho, a quina de uma pia, pinturas coladas na parede, um estofado rasgado, mãos de uma criança. Logo em seguida, o plano mostra uma claraboia pequena, enquanto a câmera

faz um movimento de rotação. São imagens que definem, já nos planos de abertura, a condição onde os personagens do filme se encontram.

Não se tratam apenas de informações objetivas. Além dessas objetividades, as imagens revelam a situação de cativo da personagem Joy e seu filho Jack, mantidos num quarto pequeno durante anos por um sequestrador. Os planos muito fechados traduzem isso pela proximidade da câmera ao fazer com o que o espectador não consiga ter um olhar amplo e livre do espaço apresentando, tal qual os personagens sobre o mundo, já que a única visão que têm de fora do quarto é através da pequena claraboia. São conceitos subjetivos, que não estão representados claramente na imagem, mas identificados pela percepção individual do espectador (Figura 9).

Figura 9 - Enquadramentos dos minutos iniciais do filme “O quarto de Jack” (2015)



Fonte: imagens de tela capturadas pela autora (2022). O quarto de Jack (2015)

A descrição acima explora um dos elementos da linguagem do cinema: o plano cinematográfico, determinado pela distância e ângulo da câmera em relação ao objeto filmado. Esse elemento, assim como a iluminação, paleta de cores, objetos em cena,

figurinos e cenografia serão abordadas nesse tópico e chamados de “camadas da linguagem cinematográfica”.

Um filme estrutura-se por essas camadas, que se harmonizam numa dança simultânea muito bem sincronizada que resulta na imagem final. Essa sincronia, como já comentado antes, depende do diálogo bem estabelecido entre os profissionais da imagem cinematográfica. A imagem fala por si:

Mas cabe à imagem sintetizar uma mensagem significativa que estabelece uma conexão imediata, instantânea, com o espectador. “Uma imagem vale mais que mil palavras” se aplica aqui, mais do que nunca. A imagem fala por si, sem necessidade de explicações ou legendas. Pode ser muito mais poderosa e impactante que diálogos e narrações. (BUNGARTEN, 2013, p.99)

Durante seus primeiros vinte anos, o cinema só dominava a imagem. A falta do som sincronizado obrigou a sétima arte a desenvolver narrativas visuais como única forma de expressão, e filmes como *Metrópolis* (1927) e *Encouraçado Potemkin* (1926) usaram técnicas não dialogais para manifestar seus discursos.

O presente trabalho se dedicou aos elementos que compõem a imagem, mas é importante ressaltar que existem outras camadas na construção do filme, como as atuações, os sons diegéticos e não diegéticos e a montagem. Por se relacionarem diretamente com a imagem em movimento e não com a imagem estática, não se tornaram elementos relevantes para a construção da análise doravante.

Figura 10 - Camadas da imagem cinematográfica



Fonte: Elaborado pela autora a partir de Bungarten (2013)

2.4.1 Iluminação

Ao comentar sobre a iluminação na obra de artistas como Caravaggio e La Tour, Rudolf Arnheim (2017) coloca a luz muito focalizada que os artistas usam em suas pinturas como um estímulo ao sentido da visão por meio de um contraste de luz intenso. O autor compara esses efeitos com a iluminação usada no cinema: “... tanto num caso como no outro, o impacto dos raios ofuscantes, a dança das sombras e o mistério da obscuridade proporcionam um tônico excitante para os nervos” (ARNHEIM, 2017, p. 313). A afirmação do autor traduz a relevância da iluminação na construção da imagem cinematográfica, que dialoga com o espectador por meio da sua composição. Para D'allonnes (1991), o efeito da iluminação é um dos maiores produtores de significados da imagem no cinema.

Nos primórdios do cinema, as produções eram feitas em estúdios de vidro e em espaços abertos, e o potencial narrativo das iluminações artificiais ainda não era explorado. A iluminação artificial começou a ser usada nos anos de 1910 com um papel que se limitava apenas a fornecer luz de maneira prática. Martins (2004) explica que os cenários fechados apresentavam mecanismos giratórios para se adequar melhor à luz do sol durante as filmagens, mas a intensidade da luz natural muitas vezes limitava o trabalho do fotógrafo. Esses profissionais foram forçados a encontrar maneiras de suavizar a iluminação, e perceberam que acrescentar luz artificial à luz natural melhorava a qualidade das imagens. Em 1914 a luz de estúdio começava a ganhar significados na sua forma, tornando-se um elemento artístico, com efeito dramático.

É só a partir daí que a luz se tornou um elemento determinante na expressividade da imagem fílmica. Em 1915 com *The Cheat*, do diretor Cecil B. DeMille, é inevitável datar a verdadeira descoberta das habilidades dramáticas e psicológicas da iluminação, em que luzes violentas que formam sombras interferem como elemento de dramatização nesse sombrio drama de paixão e ciúme (MARTIN, 2005). A iluminação consegue compor uma estrutura unificada da composição da imagem e conceder-lhe significado, concentrando a atenção naquilo de mais importante e deixando nas sombras os detalhes irrelevantes. (STEPHENSON apud MARTIN, 2005).

Para Louis Giannetti (2013), geralmente a chave para a escolha da iluminação de um filme é o seu gênero. O autor comenta que comédias e musicais tendem a ser uma iluminação mais uniforme, sem sombras marcadas e dramas geralmente possuem altos contrastes com ásperos feixes de luz (op. cit. p. 17). Existem gêneros que têm como característica marcante o uso de um tipo de iluminação, facilmente reconhecíveis. A

fotografia do subgênero policial *noir* (Figura 11), por exemplo, é caracterizada por uma iluminação com contrastes marcantes e sombras duras, se opondo à iluminação de alta intensidade comumente utilizada no cinema hollywoodiano nos anos 1930 (MATTOS, 2001).

Figura 11 - Iluminação do cinema noir



Fonte: www.estadodaarte.estadao.com.br

Essa forma de modificar e direcionar a luz contribui com a construção da temática, visto que ela deixa parte da imagem desconhecida e dialoga com a narrativa de mistério e suspense. Da mesma forma que um personagem policial investigativo toma conhecimento de apenas partes de um mistério a ser solucionado, a iluminação torna conhecida apenas parte da imagem, deixando o espectador sem uma visão completa do que está presente na cena. Sobre o uso de luz e escuridão usado nas artes, Giannetti (2013) comenta que esse antagonismo possui significados simbólicos desde a origem da humanidade. De uma forma geral, artistas usam a escuridão para sugerir medo, o mal ou o desconhecido e a luz para sugerir segurança, virtude e verdade (Figura 12). A exemplo de Rembrandt e Caravaggio, que usaram esses elementos para fins psicológicos (GIANNETTI, 2013).

Figura 12 - Antagonismo de luz e sombra no terror psicológico O Farol.



Fonte: imagem capturada pela autora. O Farol (2019)

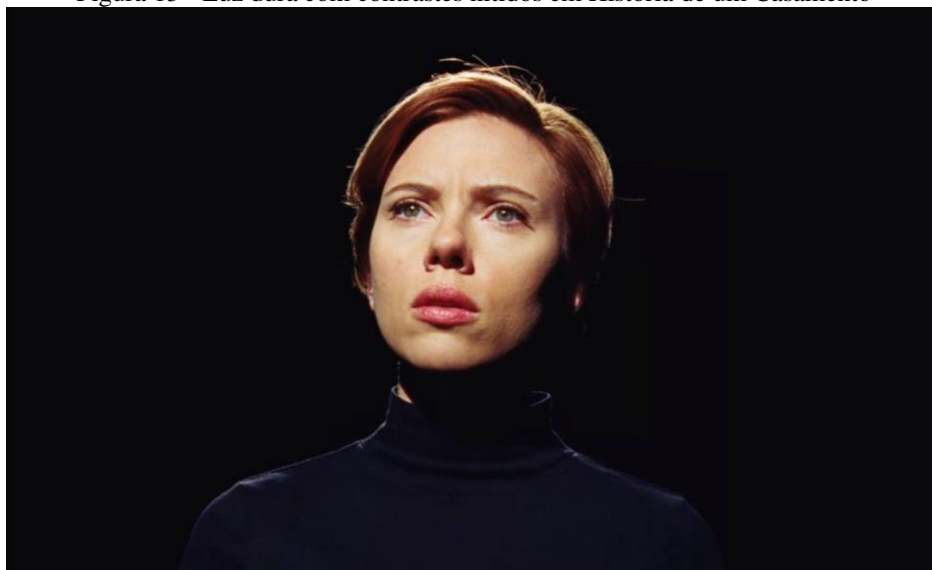
Refletindo sobre as considerações de Stephenson citado por Martin (2005) na página anterior, não trata-se de esconder o que não tem importância na imagem, mas sim de construir a sua composição para estabelecer um diálogo com os acontecimentos da narrativa: “...na percepção, a obscuridade não aparece como uma mera ausência de luz, mas como um contra princípio ativo.” (ARNHEIM, 2017, p. 313).

No cinema, a luz é ideologia, sentimento, cor, tom, profundidade, atmosfera, história. Ela faz milagres, acrescenta, apaga, reduz, enriquece, anuvia, sublinha, alude, torna acreditável e aceitável o fantástico, o sonho, e ao contrário, pode sugerir transparências, vibrações, provocar uma miragem na realidade mais cinzenta, cotidiana. Com um refletor e dois celofanes, um rosto opaco, inexpressivo, torna-se inteligente, misterioso, fascinante. A cenografia mais elementar e grosseira pode, com a luz, revelar perspectivas inesperadas e fazer viver a história num clima hesitante, inquietante; ou então, deslocando-se um refletor de cinco mil e acendendo outro em contraluz, toda a sensação de angústia desaparece e tudo se torna sereno e aconchegante. Com a luz se escreve o filme, se exprime o estilo (FELLINI, 2000, p. 182).

Existem outros atributos relacionados ao uso da luz definido pelo diretor de fotografia, como a sua qualidade e quantidade. Segundo Bordwell e Thompson (2013), a qualidade da luz refere-se à sua intensidade relativa, e a divide em concentrada e difusa. Na qual a primeira (Figura 13) se trata de uma iluminação que apresenta uma sombra nítida, com contrastes visíveis. Já a luz difusa (Figura 14) apresenta-se de forma mais suave, sem sombras marcadas com uma região maior de penumbra. Quanto a sua quantidade, os autores definem em *high-key* e *low-key*, na qual a primeira normalmente utiliza a luz difusa, e é manipulada para criar baixo contraste entre áreas mais claras e mais escuras, deixando o

ambiente bem iluminado. E a *low-key* é utilizada para criar contrastes mais fortes entre as áreas e sombras mais escuras (op. cit. p. 223).

Figura 13 - Luz dura com contrastes nítidos em História de um Casamento



Fonte: imagem capturada pela autora. História de um Casamento (2019)

Figura 14 - Luz difusa em Pieces of a Woman



Fonte: imagem capturada pela autora. Pieces of a Woman (2019)

2.4.2 Enquadramentos

A partir de 1909 cineastas começaram a explorar a posição e proximidade da câmera diante do espaço fílmico, colocando-a perto dos atores, de modo que suas expressões faciais ficassem mais evidentes, e proporcionando assim novas percepções da linguagem visual. Antes disso, a forma mais comum de enquadrar uma cena era exibir o personagem de corpo inteiro, deixando um espaço em cima e embaixo dos atores, chamado “plano aberto” (MASCARELLO, 2006, p. 41).

Existem dois sentidos para o termo “plano cinematográfico”. Ismail Xavier (2019) aborda sobre como cada um se expressa na imagem: o primeiro sentido refere-se a cada tomada de cena, ou seja, qualquer ação contida entre dois cortes, o que implica dizer que o plano é um seguimento contínuo da imagem cinematográfica. O segundo conceito está relacionado com o enquadramento de cena, correspondendo a um determinado ponto de vista do objeto filmado, ou seja, relaciona-se com o posicionamento (distância e ângulo) da câmera diante do objeto (XAVIER, 2019). Em suma, o primeiro conceito se encaixa na montagem e o segundo na filmagem.

Isso quer dizer que, diante da câmera estática e mantida dessa forma entre um corte e outro, o plano em seus dois sentidos podem apresentar o mesmo significado. Contudo, o movimento de câmera cria uma lacuna entre os conceitos. Diferente do teatro, onde somos donos do nosso olhar, focando a atenção em determinados elementos, no cinema somos guiados pelo olhar do diretor, externado e representado pela câmera, que consegue movimentar-se livremente pelo espaço fílmico. Sendo assim, essa câmera (olhar do diretor) pode apresentar ou não o mesmo plano (enquadramento) dentro de um plano (ação entre um corte e outro), como observado no longa *Forrest Gump* (1994) na Figura 15.

Figura 15 - Nessa sequência de *Forrest Gump* (1994), a câmera aproxima-se cada vez mais dos personagens, passando assim de um plano geral a um plano médio, depois a um meio primeiro plano e, finalmente, a um primeiro plano.



Fonte: imagens capturadas pela autora. *Forrest Gump* (1994).

Para o presente trabalho, visto que se trata da imagem estática, não se torna relevante considerar o movimento de câmera. Em razão disso, usaremos o termo “plano” referindo-se sempre ao enquadramento, ou seja, tudo que a câmera estática comporta.

O enquadramento é essencialmente a decupagem no espaço. Constitui o primeiro aspecto da participação criadora da câmera no registro que faz da realidade exterior para transformá-la em matéria fílmica. Trata-se aqui da composição do conteúdo da imagem, isto é, da maneira como o diretor seleciona e eventualmente organiza o fragmento de realidade espacial adequado à narrativa. A escolha da matéria filmada é o estágio elementar do trabalho criador no cinema. O enquadramento é o mais imediato e mais necessário recurso da tomada de posse do real pela câmera (AYRES, 2009, p. 27)

Durante a revisão de literatura, foi percebido que não existe uma concordância entre as nomenclaturas dos enquadramentos. Martin (2005) comenta que as definições de planos são dificilmente unívocas: o plano geral de uma paisagem pode enquadrar um personagem em primeiro plano, podendo-se ainda distribuir atores em diferentes distâncias. No presente

trabalho, serão abordados planos que irão auxiliar de forma satisfatória a análise da imagem, assim como alguns dos quais Jacques Aumont (2009) considera mais admitidos.

2.4.2.1 Planos cinematográficos

- Plano geral

Revela grande parte do cenário em cenas localizadas em interiores ou exteriores amplos, pois possui o ângulo visual aberto, apresentando todo o espaço da ação. Esse plano pode apresentar ao espectador a referência geográfica e espacial do ambiente, mostrando todo o contexto físico da cena, e por essa razão é frequentemente usado nos planos iniciais de um filme. Em conjunto com essas finalidades, o plano geral pode expressar significados presentes da narrativa, compondo a imagem com elementos importantes no contexto da história contada.

Em “Orgulho e Preconceito” (2005) e “Ataque dos Cães” (2021), o plano geral enquadrando grande espaço em volta de um único personagem pode expressar o estado interior em que eles se encontram. No primeiro, a personagem Elizabeth Bennet se encontra sem apoio da família diante de uma decisão que tomou, sentindo-se desamparada. No segundo, o protagonista Phil é um personagem desagradável e inteiramente só, que afasta as pessoas de si (Figura 16). Além desses atributos, esse plano pode compor a imagem para localizar socialmente os personagens dentro da narrativa. Se um diretor deseja passar a ideia de poder e opressão de um personagem sobre uma população, por exemplo, esse enquadramento pode revelar essa ideia abrangendo um grande público diante de um líder, como é possível perceber em “Jogos Vorazes - A Esperança” (2014) e “V de Vingança” (2003) na Figura 17.

Figura 16 - O plano geral revela o estado interior dos personagens



Fonte: imagens capturadas pela autora.
Orgulho e Preconceito, 2005 (à esquerda); Ataque dos Cães, 2021 (à direita).

Figura 17 - O plano geral revela o posicionamento social dos personagens.



Fonte: imagens capturadas pela autora. Jogos Vorazes - A Esperança, 2014 (à esquerda); V de Vingança, 2003 (à direita).

- Plano médio

Diminuindo o espaço em sua volta, o plano médio se aproxima dos personagens e elementos presentes em cena, enquadrando a soma de elementos que compõem a ação (personagens e cenário), na qual estes ocupam boa parte da tela, mas ainda há espaço em volta (Figura 18). O plano estabelece maior proximidade entre os personagens e o espectador. Xavier (2019) também chama esse enquadramento de plano conjunto, e afirma que a diferença entre ele e o plano geral é evidentemente arbitrária, concordando que o último sempre vai compreender um campo maior do espaço cinematográfico (op. cit. p. 27).

Figura 18 - Plano médio em Central do Brasil (1998)



Fonte: cena do filme capturada pela autora. Central do Brasil (1998)

- Meio primeiro plano

Esse plano relaciona-se com a figura humana, que é enquadrada da cintura para cima, estreitando ainda mais a proximidade com o espectador. Esse plano pode ser usado para focar a atenção na fala ou ações do personagem. Em “A Chegada” (2016) é usado para enquadrar a protagonista se preparando para dar aula aos seus alunos (Figura 19).

Figura 19 - Meio primeiro plano em A chegada (2016)



Fonte: cena do filme capturada pela autora. A chegada (2016)

- Primeiro plano (*close-up*)

Também conhecido como *close-up*, esse enquadramento apresenta apenas um rosto, um objeto ou qualquer outro elemento com uma proximidade maior da câmera, de forma que este ocupe grande parte da tela (XAVIER, 2019, p. 27). Referindo-se ao *close-up* em uma figura humana, Martin (2005) afirma que esse plano se caracteriza como uma das contribuições mais fascinantes do cinema, e cita Jean Epstein:

“Entre o espetáculo e o espectador não há qualquer rampa. Não se olha a vida, penetra-se nela. Essa penetração permite todas as intimidades. Um rosto, ampliado pela lente, pavoneia-se, releva a sua geografia fervente. É o milagre da presença real, a evidência da vida, aberta como uma bela romã descascada, a vida assimilável e bárbara. Teatro da pele” (EPSTEIN apud. MARTIN, 2005, p. 48-49).

Para o autor, é no *close-up* de um rosto humano que se torna evidente o atributo psicológico e dramático de um filme, “e que esse tipo de plano constitui a principal e, no fundo, a mais válida tentativa de cinema interior” (MARTIN, 2005, p. 49). Ao enquadrar um rosto de forma que ele ocupe grande parte da tela, esse plano fixa a atenção do espectador nas expressões faciais do personagem, tornando suas emoções e reações ainda mais evidentes. Esse plano se caracteriza então por ser um elemento cinematográfico muito utilizado para enfatizar dor, desorientação, felicidade, desespero ou emoções mais profundas.

Para Sijll (2017), quanto mais se aproxima do personagem, maior as chances de sentirmos empatia por ele. A autora explica que a razão disso é em decorrência justamente da sua proximidade física, que é normalmente particular àqueles que são aceitos no espaço íntimo do personagem (Figura 20). Além de empatia, quando o espectador é forçado a essa proximidade com um antagonista repulsivo, esse enquadramento também pode ser utilizado para provocar medo ou repúdio (Figura 21) (SIJLL, 2017).

Figura 20 - Primeiro plano destaca o sentimento de culpa da protagonista.



Fonte: cena do filme capturada pela autora. A filha perdida (2021)

Figura 21 - Primeiro plano destaca o sentimento de desespero da personagem.



Fonte: cena do filme capturada pela autora. Mãe! (2017)

- Primeiríssimo plano

Essa variante do primeiro plano, também chamado de plano detalhe, enquadra objetos ou partes do corpo de modo que estes ocupem toda a tela. Destaca um olhar ou expressão mais específica, assim como objetos e outros elementos que serão importantes para o desenvolvimento do enredo. O ponto de vista nesse enquadramento é diferente do habitual, tornando o que está em destaque visualmente impressionantes. Sijll (2017) comenta que ele também separa a cena das outras, destacando a importância dramática.

Em “Ataque dos cães” (2021), a diretora Jane Campion utiliza o plano detalhe no olhar do protagonista, enquanto ele planeja prejudicar o irmão através de uma carta que está escrevendo (Figura 22). Com esse plano, a diretora destacou o olhar do personagem procurando as palavras que precisava escrever para que o seu plano desse certo, quase como se pudéssemos entrar nos seus pensamentos através do seu olhar ocupando grande parte da tela.

Figura 22 - Primeiríssimo plano destaca o olhar do protagonista em Ataque dos Cães (2021)

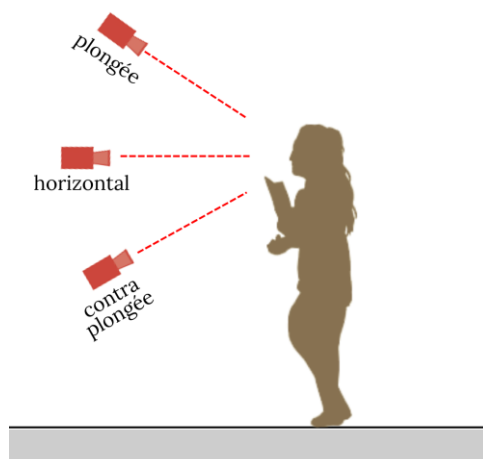


Fonte: cena do filme capturada pela autora. Ataque dos Cães (2021)

2.4.2.2 Ângulos de câmera

O ângulo de câmera refere-se à sua inclinação em relação ao objeto filmado, definindo o seu nivelamento em cena. Bordwell e Thompson (2013) comentam que o número de ângulos é infinito, já que a câmera pode ser posicionada em qualquer lugar. Mas na prática, geralmente é especificado três categorias gerais que serão abordadas na pesquisa: ângulo horizontal, *plongée* e *contra plongée* (Figura 23).

Figura 23 - Ângulos de câmera em relação ao eixo vertical



Fonte: elaborado pela autora (2022)

- Horizontal

É um posicionamento de câmera comumente usado e se localiza em um ângulo de 90° em relação ao objeto filmado. Xavier (2019) o define como um enquadramento que se localiza na altura dos olhos de um observador de porte médio, que se encontra no mesmo lugar da ação (Figura 24).

Figura 24 - Ângulo horizontal em “Que horas ela volta?”



Fonte: cena do filme capturada pela autora. Que horas ela volta? (2015)

- *Plongée*

O posicionamento *plongée* (Figura 25) acontece quando a câmera é colocada acima do objeto filmado com as lentes voltadas para baixo, e por proporcionar esse ponto de vista deixando o personagem/objeto sendo observado de cima, esse enquadramento faz com o que este pareça menor e vulnerável. Sijll (2017) faz um estudo desse ângulo em “*Psicose*” (1960), no qual Hitchcock o utiliza no momento em que a personagem Lila desconfia que a um outro personagem pode estar vivo em uma casa abandonada. A subida de Lila até a casa é filmada em *plongée*, e a câmera se posiciona com o ponto de vista de alguém que se encontra no interior da casa, fazendo com que ela pareça menor fisicamente, passando uma ideia de vulnerabilidade.

Figura 25 - *Plongée* em “*Psicose*” (1960)



Fonte: cena do filme capturada pela autora. *Psicose* (1960)

- *Contra plongée*

O *contra-plongée* (Figura 26), como sugestivo do nome, apresenta a situação exatamente contrária: a câmera é posicionada abaixo do objeto filmado com as lentes voltadas para cima. Esse ponto de vista faz com que o elemento filmado pareça ter um tamanho descomunal, proporcionando a ideia de dominação sobre o que está abaixo dele (SIJLL, 2019). Em *Bacurau* (2019) esse enquadramento é utilizado para expor o sentimento de superioridade que os estrangeiros possuíam em relação à comunidade local.

Figura 26 - Contra plongée em “Bacurau”



Fonte: cena do filme capturada pela autora. Bacurau (2019)

2.4.3 Paleta de cores

A cor e a sua percepção são estudadas nas artes, ciências e em outras diversas áreas de conhecimento. Se caracteriza com um elemento de fenômeno físico, psicológico, cultural e sensorial. Por essa razão, a percepção da cor não se trata apenas de uma resposta imediata a um estímulo visual, mas sim de uma reação modificada ou interpretada pelo sujeito, que traz consigo experiências passadas, influenciando a sua percepção pela memória, intenção e afetividade (PEREIRA, 2011; NEWHALL, 1953). Dessa forma, uma só cor não apresenta informações ou significados definidos, revelando-se de maneiras diferentes a depender do espectador e do seu contexto.

Registrados pela retina, os estímulos da cor são percebidos pelo reflexo e interação da luz com os objetos e superfícies visíveis, que absorvem as cores presentes na luz branca e refletem apenas aquelas que vemos. As medidas perceptíveis de uma cor são características que elas apresentam em comum e que auxiliam no processo no seu processo de definição. São elas: luminância, saturação e matiz (SIMÕES, 2000; PEREIRA, 2011; AMBROSE e HARRIS, 2009; TEIXEIRA, 2015;) (Figura 27).

- Luminância

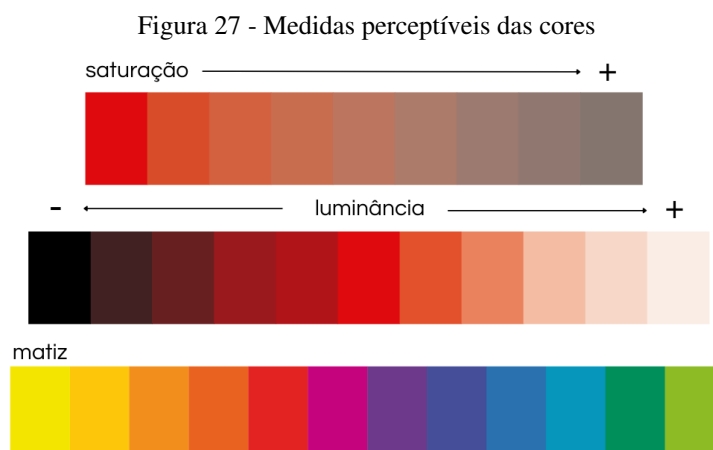
Também chamada “brilho”, refere-se à claridade ou escuridão da cor, adicionando a cor branca (alta luminosidade) ou a cor preta (baixa luminosidade) em uma cor pura. Como exemplo, a cor rosa é um vermelho com a luminância elevada, ou seja, com a adição da cor branca.

- Saturação

Se relaciona com o grau de pureza da cor. É medida através da presença ou ausência da cor cinza, tornando o tom mais vivo (e não claro) ou opaco (e não escuro).

- Matiz

Sucintamente, é a identificação de uma cor, referindo-se à característica que permite uma cor ser diferenciada da outra. São cores estabelecidas pelos diferentes comprimentos de ondas de luz. Alguns autores, como Simões (2000) e Teixeira (2015) chamam essa medida perceptiva de “tonalidade” ou “tom”. Simões (2000) afirma que essa é uma identificação subjetiva no momento em que há uma comparação entre a cor observada e cores previamente conhecidas, ou seja, “tonalidade” ou “matiz” é o nome da cor mais óbvia em relação ao seu tom dominante. Pereira (2011) comenta que alguns estudos comprovam que a maioria das pessoas é capaz de identificar até 150 tons.



Fonte: elaborado pela autora a partir de Ambrose e Harris, 2022.

Martin (2005) afirma ser legítimo analisar as cores no cinema, visto que a escolha e utilização na imagem cinematográfica possuem significados, não sendo utilizadas apenas como um elemento para aumentar o realismo da imagem. Maria Helena Costa (2011) comenta que, inicialmente, a implantação da cor no cinema foi percebida como apenas um recurso inovador tecnológico, que conseguiria proporcionar maior realismo à imagem cinematográfica, ou pelo menos deveria. Contudo, o emprego da cor contradisse essa ideia, visto que a implantação apresentou pouca precisão técnica e causou dificuldades na percepção visual dos espectadores, fazendo com que a cor fosse associada e logo empregada em gêneros não realistas, como musicais e desenhos animados. Esses gêneros abriram caminhos para o uso de forma mais elaborada da cor, e revelou sua capacidade decorativa, dramática e valor estético.

Foi a partir daí que cineastas começaram a se aproveitar da cor como elemento promissor para fins dramáticos e estéticos, despertando para que a cor poderia se tornar um grande potencial para enfatizar a dramaticidade e auxiliar na representação de determinado humor ou emoção de personagens, ou na definição narrativa de um fato histórico (COSTA, 2011).

Laura Carvalho (2012) chama a atenção para a importância desse elemento no universo fílmico e afirma que um amplo debate ainda precisa ser posto, pois, a cor ainda é vista como superficial, não apresentando destaque e muitas análises fílmicas. Serguei Eisenstein, um dos mais importantes cineastas soviéticos que contribuiu na consolidação do cinema como expressão artística, defende a ideia de que a cor deve ser explorada apenas quando primordial no desenvolvimento da ação. O cineasta não aceitava a cor como apenas mais um recurso da imagem, mas assim como a montagem, ou qualquer outro elemento e técnica, a cor deveria ser usada conscientemente, com uma intenção específica e desempenhando uma função na narrativa (COSTA, 2000).

As cores despertam sensações. Costuma-se descrevê-las com características sensoriais e emocionais, como “quente” e “fria”, “acolhedora”, “relaxante” ou “estimulante”. Nogueira (2018) comenta que o campo da psicologia tem colaborado para uma melhor compreensão sobre os efeitos das cores através de análises de respostas emocionais, repercutindo no aperfeiçoamento da comunicação visual.

Contudo, como toda forma de arte, as cores utilizadas no cinema também não se encaixam em padrões pré-estabelecidos, como se cada cor tivesse um significado universal. Os estudos de Eisenstein apontam que as cores devem ser colocadas no filme de acordo com parâmetros definidos pela própria obra, e não por conceitos absolutos.

A cor no cinema é capaz de adquirir uma ambivalência por meio de usos como repetição, variação e, sobretudo, pela permutação de significados de um mesmo matiz. Assim, a obra cinematográfica se vê livre para alterar os códigos que ela própria instaurou (HÉRCULES, 2012, p. 6).

A cor no cinema pode ser percebida de duas formas: tanto na sua aplicação em elementos físicos de qualquer natureza presentes na cenografia, figurino ou maquiagem, quanto na fotografia, definida pela iluminação, proporcionando diferentes atmosferas no ambiente. Em “Eu estava justamente pensando em você”, longa de 2014, a cor da fotografia nos apresenta indícios do relacionamento conturbado dos protagonistas Dell e Kimberly: no momento em que os personagens se conhecem e logo se apaixonam, a fotografia se apresenta em cores quentes e nos momentos conturbados em que o casal se encontra distantes um do outro (Figura 28), em um contraste nítido, a fotografia se expressa intensamente azul (Figura

29). Como comentado anteriormente, as cores não possuem padrões pré-estabelecidos ao serem aplicadas na imagem cinematográfica. Associamos a fotografia azul com o relacionamento frio do casal não pela natureza fria da cor azul, e sim porque o diretor decidiu colocá-la nos momentos de frieza e discussões entre os protagonistas. O mesmo acontece com os tons quentes em momentos felizes do casal.

Figura 28 - Cor intensamente azul em “Eu estava justamente pensando em você” (2014)



Fonte: Imagem capturada pela autora. Eu estava justamente pensando em você, 2014

Figura 29 - Cor vermelha em “Eu estava justamente pensando em você” (2014)



Fonte: Imagem capturada pela autora. Eu estava justamente pensando em você, 2014

2.4.4 Figurino

Nos primórdios do cinema, o figurino era usado apenas para fins estéticos, apresentando uma linguagem pouco rebuscada. Os atores tinham a função de escolher seus vestuários retirados do próprio guarda-roupa, não existindo o papel do figurinista. Apenas no final do século XX, a indumentária passa a ser vista como um elemento expressivo, revelando traços de personalidade do personagem, e com isso emerge a ideia de que o interior pessoal pode ser representado visualmente na imagem do cinema (MOREIRA, 2015).

Em um primeiro momento diante da imagem cinematográfica, sem necessidade de diálogos ou explicações, o figurino pode nos revelar o tempo em que a narrativa se passa (passado histórico, presente ou futuro possível), assim como informações sobre o personagem, como sua profissão, classe social, traços de personalidade, idade e visão de mundo. O figurino evidenciará qualquer coisa, seja por contraste, harmonia, no conjunto de

um plano ou no agrupamento de atores, exercendo um papel diretamente simbólico na composição da imagem cinematográfica, e tornando-se tão significativo na expressão fílmica quanto outros elementos, como iluminação e diálogos (MARTIN, 2005).

Martin (2005) e Betton (1987) são autores que definem categorias de figurino conforme a proposta fílmica. Dividem entre “realistas” e “simbólicos”, sendo o último chamado de “intemporal” por Betton. Figurinos realistas, como pressupõe o nome, são trajés que se preocupam em revelar a realidade histórica e temporal em que se passa a narrativa; para os figurinos simbólicos ou intemporais, pouco importa o recorte de tempo em que se passa o filme, pois são trajés cuja função é traduzir primeiro simbolismos, estados de alma, e criar efeitos psicológicos ou dramáticos. Martin (2005) ainda apresenta mais uma categoria, os figurinos “para-realistas”, trajés que se preocupam com a época em que estão inseridos, mas também buscam uma maior estilização e estética, propondo uma elegância intemporal.

Exemplos de figurinos simbólicos podem ser encontrados personagens super-heróis, que carregam nos seus figurinos muitas simbologias, sem se preocupar com o recorte temporal em que se passa o enredo. Costa (2002) comenta que nem sempre um figurino vai se encaixar em apenas uma dessas definições. Em “Me aceita como eu sou, quem quer que eu seja”, terceiro episódio da série “Amor Moderno”, o figurino assinado por Lucy Corrigan ganha características realistas e ao mesmo tempo simbólicas. Simultaneamente revelando o recorte temporal em que se passa o enredo, o figurino traduz também o estado interior da personagem. Diagnosticada com transtorno bipolar, a protagonista hora encontra-se em estado de êxtase, felicidade e euforia, e num outro momento entra em estado de completo desânimo e apatia. O figurino separa os dois momentos pela composição de cores e formas, apresentando roupas com brilhos, cores mais vivas e alegres nos momentos de felicidade, e roupas folgadas com cores escuras nos momentos de tristeza (Figura 30).

Figura 30 - A mudança do figurino de acordo com o estado interior da personagem. Desânimo e apatia (cores escuras) à esquerda, e felicidade (cores vivas) à direita.



Fonte: imagens do episódio capturadas pela autora, 2022.

2.4.5 Objetos em cena

A liberdade que o cinema tem de explorar de infinitas formas o cenário por meio dos enquadramentos de câmera, contribui para a riqueza dos detalhes, como objetos dispostos na cenografia. Os enquadramentos podem destacar de forma precisa determinado objeto do cenário e conceder-lhe importância dramática, a exemplo do primeiríssimo plano como foi destacado no tópico 2.4.2.

Esses artefatos têm papel importante na linguagem do filme e expressam significados além deles mesmos. Visto que todos os elementos dispostos no cenário para compor a *mise-en-scène* tem uma razão e um motivo para estarem ali, onde nada é escolhido ou determinado impensadamente, podendo expressar uma gama de interpretações. Como, por exemplo, expressar a classe social de um personagem, demonstrar superioridade e poder de um personagem sobre o outro, ou até expressar o mundo interior do personagem.

Sijll (2017) comenta sobre o significado suplementar que os objetos podem adquirir em cena. Em “Touro Indomável” (Figura 31), o personagem Lake La Motta começa a entrar

em estado de paranoia em alguns momentos da narrativa, começando a perder o rumo. Em uma das cenas do filme, Lake está arrumando a imagem de uma TV com sinal intermitente. Sem chamar a atenção para si próprio ou a necessidade de diálogos, a imagem da televisão traduz a sanidade mental de Lake, mostrando linhas horizontais em movimento na sua instabilidade, assim como o estado de Lake. O objeto em cena ilustra o interior do personagem, adicionando camadas à narrativa (SIJLL, 2017).

Figura 31 - Objeto em cena traduz o interior do personagem em “Touro Indomável” (1980)



Fonte: Imagem capturada pela autora. Touro Indomável (1994)

No âmbito da pesquisa em objetos cênicos no Brasil, encontramos um amplo trabalho do autor Luiz Antonio Coelho. Seus estudos abordam sobre as afinidades entre design e cinema e a relação desses objetos tanto com a narrativa cinematográfica, quanto com significados agregados a ele próprio (COELHO, 2001, 2003, 2005, 2006, 2008). O autor destaca a aderência do papel dos objetos cênicos com o trabalho do designer, afirmando que esse elemento tem suas particularidades e precisam de um tratamento específico na sua criação — ou na sua escolha —, assim como um projeto de produto de design.

2.4.6 Cenografia

O cenário compõe parte considerável da imagem cinematográfica, referindo-se sobretudo a enquadramentos onde a *mise en scène* abrange unicamente esse cenário ou o ator interagindo direta ou indiretamente com o ambiente ao seu redor. Partindo de um conceito simples, a cenografia de um filme integra todo o estudo do espaço cinematográfico, composto pelo cenário (composto pelos elementos arquitetônicos) disposição dos móveis e organização dos objetos. Indo além da noção de decoração e design de interiores, o cenário conta uma história, e os elementos escolhidos evidenciam uma possível personalidade do personagem, enquanto contribui com a compreensão dos acontecimentos da narrativa. O cenógrafo pode trabalhar desde a concepção inicial do espaço construído em cenário, ou fazer adaptações em uma locação já existente.

Desde os espetáculos teatrais na Grécia Antiga, o cenário já desempenhava um papel importante para contar histórias. Nos primórdios do cinema, foi muito explorado por Meliès, como já comentado anteriormente no tópico 2.3.1. O diretor, com suas veias ilusionistas, fazia os próprios cenários com a técnica *trompe l'oeil*, uma forma artística de desenho ou pintura que permite a uma visão em perspectiva por meio de ilusão de ótica.

Conforme coloca Vargas (2013), os cineastas partiram dessa técnica e começaram a construir cenários mais realistas em três dimensões. Na Itália, berço de grandes cenários teatrais, Giovanni Pastrone lançou “Cabiria” (1914), um longa com cenários tridimensionais projetados pelo arquiteto Camillo Innocenti. Para Martins (2004), o projeto revolucionou a cenografia no cinema por fugir da bidimensionalidade das pinturas chapadas usadas nos filmes de Meliès. Tal técnica permitiu que a câmera caminhasse no espaço fílmico, permitindo maior relevo às cenas. A produção do filme improvisou o que talvez tenha sido o primeiro *travelling* do cinema, uma técnica na qual a câmera é fixada sobre um equipamento de rodas que movimenta-se de forma paralela nos cenários (MARTINS, 2004).

Pra Urssi (2006), foi com as produções do movimento expressionista alemão, iniciada no cinema por volta de 1910, que o cenário começou a ser explorado como um elemento além do espaço convencional filmado. Nos cenários expressionistas os espaços eram visões sugeridas pela narrativa, com arquiteturas distorcidas que não condiziam com a realidade, remetendo muitas vezes a pesadelos. Através dessa abordagem subjetiva do mundo, os espaços cênicos realçavam o mundo interior dos personagens, como em “O gabinete do Dr. Caligari” (1920), revelando suas angustias e estado mental.

O cinema expressionista oferecia para cenógrafos e arquitetos, a oportunidade de investigar os efeitos psicológicos relacionando elementos como: primeiro e segundo plano, distâncias e diagonais, ascendências e descendências, horizontes altos e baixos, iluminação difusa e concentrada, elaborando um vocabulário gráfico, formal e espacial de alto potencial dramático. (URSSI, 2006, p. 52)

Figura 32 - Cenários distorcidos em “O gabinete do Dr. Caligari” (1920)



Fonte: Imagens capturadas pela autora. O gabinete do Dr. Caligari (1920).

André Bazin (1985), um dos mais conceituados críticos de cinema do mundo, afirma que “o ponto de apoio da alavanca dramática não está no homem, mas nas coisas” (op. cit. p. 196). Portanto, apoiando-se nesses conceitos, o cenário é um ponto não apenas relevante, mas fundamental no processo de comunicação visual e na construção do sentido da narrativa. Ao projetar um cenário, o designer de produção coleta do roteiro todas as informações relevantes e consideradas cruciais na construção da cenografia, como descrição dos ambientes e traços importantes dos personagens, dando um significado para cada item projetado e colocado em cena.

Maria Laufhutte (2016) afirma que ao projetar, o diretor de arte proporciona novos significados ao espaço, procurando definir relações com o espectador a partir do cenário — por meio da escolha de cores e formas, locação dos mobiliários, especificação de materiais e texturas. A autora conclui que cada elemento escolhido e posicionado na cenografia possui informações, motivo pelo qual o cenário se torna um veículo de comunicação, influenciando e estabelecendo um impacto sobre o espectador, gerando diferentes estímulos e interpretações (LAUFHUTTE, 2016).

A cenografia revela, através de seus componentes, informações importantes para a compreensão, por exemplo, qual a opção religiosa ou política dos personagens, suas condições emocionais, onde vivem e como se relacionam com o ambiente. Além desses atributos, com o auxílio do enquadramento e posicionamento de câmera (acentuando o trabalho coletivo da produção cinematográfica), a cenografia pode servir como um elemento de indícios sobre possíveis encaminhamentos da narrativa, contribuindo com a compreensão do enredo. Durante a escolha de uma locação ou na elaboração do projeto de cenário em estúdio, o diretor e o cenógrafo podem se aproveitar de elementos arquitetônicos presentes ou criados para expor ou enfatizar uma ideia, enriquecendo o espaço fílmico através da composição do quadro. Podendo indicar relação de proximidade de personagens (Figura 33), assim como distanciamentos (Figura 34), o interior dos personagens e como eles se sentem no ambiente que vivem (Figura 35 e Figura 36), assim como seus posicionamentos na narrativa (Figura 37).

Figura 33 - À esquerda, grades evidenciam elo e companheirismo em “O conto da aia”. À direita, “O quarto de Jack” explora o mesmo sentido através de elementos arquitetônicos da janela.



Fonte: www.aheporfalar nisso.com; imagem capturada pela autora. O quarto de Jack (2015).

Figura 34 - À esquerda, elemento arquitetônico marca o distanciamento em “Breaking Bad”. À direita, o mesmo acontece com o corrimão em “Brilho eterno de uma mente sem lembranças”.



Fonte: youtube.com

Figura 35 - Gradis revelam como a personagem se sente aprisionada no lugar que vive em “O profissional” (1994)



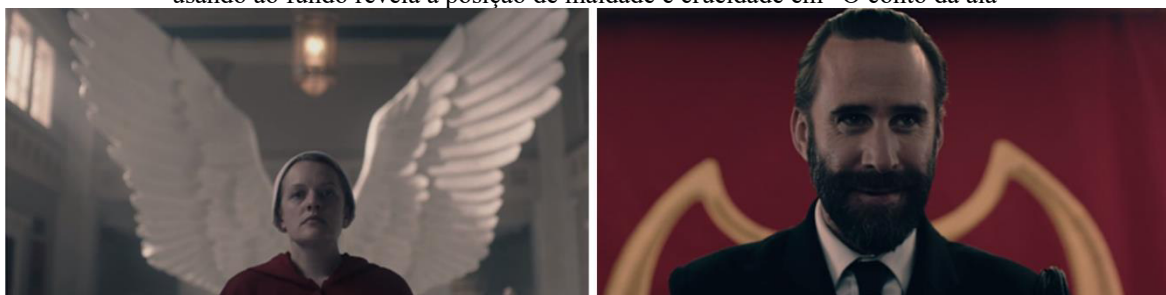
Fonte: Imagem capturada pela autora. O profissional (1994)

Figura 36 - O enquadramento da janela revela a solidude do personagem em “Ataque dos cães”.



Fonte: Imagem capturada pela autora. Ataque dos cães (2021)

Figura 37 - À esquerda, elemento cênico revela bondade e bons princípios à personagem, e à direita o painel usando ao fundo revela a posição de maldade e crueldade em “O conto da aia”



Fonte: www.aheporfalarnisso.com

Ao apontar as práticas de design no campo da cenografia, Luiz Henrique da Silva e Sá (2008) reflete sobre a semelhança dessas atividades, e aponta que o pensamento do designer ao projetar, procurando conceitos a partir de um estudo para resolver problemas, assemelha-se muito à linha de pensamento do cenógrafo. O autor segue afirmando que mesmo com as suas particularidades a cenografia possui os mesmos métodos do campo do design, contemplando questões de design visual, de produtos ou de interiores.

2.5 Sobre a análise Imagem Artística

Fazer uma análise consiste em explorar o objeto de estudo através de observações minuciosas, estudá-lo com riqueza de detalhes e experimentar novos pontos de vista. No que se refere à análise da imagem, Joly (2007) comenta alguns questionamentos que surgem ao se tratar desse tema, tais como “o que há de se desvendar de uma imagem, uma vez que ela é naturalmente legível? O autor da imagem quis mesmo dizer tudo isso?” ou ainda, uma questão da qual se faz conveniente comentar por se tratar da imagem considerada artística:

de que a análise é propícia a distorcer essa categoria de imagem, dado que ela não se trata da natureza do intelecto, mas do emocional e afetivo.

A imagem cinematográfica é uma imagem artística, visto que é composta por elementos ligados à manifestação de natureza estética e comunicativa, elaborada por uma variedade de linguagens, como já apresentado. Joly (2007) afirma ser natural considerarmos a esfera artística como antagônica ao pensamento científico, e considerar que o conhecimento estético é proveniente de um pensamento particular, inflexível ao pensamento verbal. Esse prejulgamento torna a análise de obras de arte, logo, da imagem artística (seja ela de cunho sociológico ou semiológico), sobremodo suspeita, pois, faz com que essa análise seja acompanhada de reservas e precauções que tendem a destacar a complexidade de fenômenos estéticos, procurando preservar algo do seu segredo ou mistério (MARTINE, 2007).

Contudo, a autora segue afirmando que a análise da imagem artística, “pode, entretanto, preencher funções diferentes e tão variadas como proporcionar prazer ao analista, aumentar os seus conhecimentos, instruir, permitir a leitura ou conceber mais eficazmente mensagens visuais.” (MARTINE, 2017, p. 51). O esclarecimento de Joly Martine dialoga pontualmente com o objetivo deste estudo, cuja finalidade é desenvolver um protocolo de análise da imagem cinematográfica para tornar justificado e compartilhado o processo criativo do design de produção no cinema. A autora reitera que essa prática pode, posteriormente, ampliar o desempenho estético e comunicativo de outras obras, uma vez que aprofunda o sentido da observação, abrindo os poros do olhar. Além de expandir o conhecimento e informações na contemplação das mesmas.

Para refletir sobre os estudos e questionamentos de Joly Martine (2017) comentados, é importante considerar o conceito de interpretação. Uma imagem, independentemente de sua natureza, apresenta dois espaços intrínsecos à sua realidade e percepção: a ideia e expressão de quem a produz e o olhar de quem a recebe. A imagem cinematográfica enquanto elemento artístico só encontra sua plenitude quando interpretada pelo seu receptor, interpretação essa que é intrínseca à sua individualidade. Interpretar não consiste em dar um significado genuíno à uma obra. A significação faz parte do processo de criação, ao passo que a interpretação significa compreender a partir do próprio olhar o que foi dito por outrem.

A subjetividade da imagem cinematográfica depende de um olhar sensível para ser compreendida à forma de cada indivíduo. O que foi intencionado pela equipe de produção pode permanecer inexplorado pelo olhar do espectador, assim como outras interpretações podem surgir de forma não intencional (BUNGARTEN, 2013). Tania Vicente (2008)

comenta que até indivíduos pertencentes a um mesmo grupo cultural ou tempo histórico podem ter interpretações diversas, recriando sentidos e significados.

Durante o trabalho de análise interpretamos e, ao fazê-lo, desvendamos seus métodos de construção dos significados - na iconologia de uma forma, na semiótica de outra. De qualquer modo, após a realização da análise o objeto já não é mais o mesmo, não será percebido da mesma maneira como antes, porque ao analisá-lo, ressignificamos atribuímos novos valores e signos (VICENTE, 2008, p. 149).

Sendo assim, se uma obra cinematográfica pode apresentar diversas interpretações a partir de cada indivíduo, quer dizer que ela possui vários sentidos? Ortigues (1987) reflete sobre esse questionamento e afirma que não se trata de possuir vários sentidos flutuantes, mas o seu sentido mais explícito cria níveis de correspondências com o que está presente na tela. O autor reitera que “interpretar então, quer dizer: fazer ver certas correspondências entre universos ou estados de coisas, entre os quais não percebíamos até então nenhuma ligação direta.” (ORTIGUES apud. VICENTE, 2008, p. 149).

Mas, o que procurar durante a análise? Deve-se partir de uma pergunta, hipótese ou uma suposição norteadora? Para Vicente (2008), analisar sem possuir uma ideia a ser comprovada dentro da imagem é como navegar sem rumo num mar de muitas possibilidades, e afirma que “a interpretação da imagem relacionada e orientada por um projeto condiciona a elaboração de uma metodologia adequada, a escolha de conceitos e de teorias norteadoras das conclusões” (VICENTE, 2008, p. 156). Isso nos faz criar tipos de associações de acordo com a ideia central da obra. Uma cena ambientada no cenário de um subsolo com ausência de iluminação natural representa aprisionamento num filme sobre sequestro, assim como pode simbolizar segurança no cinema catástrofe. O que comprovaremos durante a análise de uma obra influenciará na construção de ideias conexas (VICENTE, 2008).

A obra cinematográfica “O conto da Aia” que será utilizada para a elaboração do protocolo de análise possui a ideia central de completa opressão, violência e submissão da mulher. As interpretações das imagens partiram da hipótese de que a ideia central é representada nos elementos cinematográficos (cenários, iluminação, figurino, cores e enquadramentos), que traduzem essa opressão nas suas composições.

2.6 Hábitos linguísticos do cinema

Para Pasolini (1966), o autor cinematográfico não possui um dicionário de imagens para compor suas obras, como o escritor possui um dicionário de palavras para escrever. Mas sim uma possibilidade infinita de como construí-las: não busca suas inspirações em

uma bagagem ou de um cofre, mas do caos. Do caos, Pasolini faz entender que se vale das próprias memórias desses autores, sonhos e experiências muito pessoais e subjetivas.

Todavia, Pasolini (1966) acredita também que ao longo da história do cinema foi-se criando uma espécie de vocábulo cinematográfico, o qual Bungarten (2013, p. 39) chama de “acervo de signos cinematográficos”, que se refere a um hábito de fazer cinema com características mais estilísticas do que gramaticais. Pasolini (1966) afirma que, a partir desse acervo, o criador cinematográfico não projeta uma estética secular, mas decenal, afirmando que a adição histórica que ele apresenta na imagem é ínfima, pois são signos imagéticos de vida curtíssima. O autor conclui que “talvez derive daí certo sentimento de instabilidade do cinema; os seus sinais gramaticais são os objetos de um mundo que cronologicamente está sempre se exaurindo.” (op. cit. p. 271). Pasolini se refere aqui não só a objetos ou figurinos de determinada época, mas também ao estilo cinematográfico.

Em contraponto a esse pensamento, Bungarten (2013) afirma que existem imagens que já se encontram na memória coletiva e fazem parte de um conjunto de referências que duram, ao contrário do pensamento de Pasolini (1996). Seja através de uma paródia, citações ou cópias, “são signos compreendidos pelos adeptos da cultura cinematográfica lato sensu” (BUNGARTEN, 2013, p. 39). A autora traz alguns exemplos de imagens que se tornaram características de gênero ou subgêneros no cinema: nos filmes western (faroeste), a paisagem desértica, o figurino, enquadramentos em close; no noir, a iluminação em alto contraste (chiaroscuro), a imagem sem cores, o figurino nos anos 40; nos filmes de terror, as sombras extensas e a iluminação artificial.

Existe também o que Bungarten (2013) chama de “símbolos clássicos”, com significados já estabelecidos. Como, por exemplo, a passagem do tempo indicada pelo enquadramento de um relógio, pelo anoitecer seguido do amanhecer ou pela mudança das estações no ano. A indicação de uma ausência/morte por meio de um espaço vazio ou rodas de um trem ou carro em movimento para indicar viagem. Contudo, o espectador precisa estar familiarizado com esses códigos para entender uma expressão completamente visual.

Como processo característico de toda linguagem, esses hábitos linguísticos na imagem do cinema são mutáveis e sofrem mudanças e alterações conforme a época, contudo, para Bungarten (2013), a essência dos códigos permanece. Jennifer Van Sijll apresenta em “Narrativa Cinematográfica” (2017) cerca de cem convenções utilizadas e reproduzidas em diversos filmes: o uso da cor para identificar a personalidade de um personagem, utilizado em “Três Mulheres” (1977) e “Cães de Aluguel” (1992); o enquadramento contra plongée para transferir poder magnitude a objetos e personagens, utilizado em “Cidadão Kane”

(1941) e “E.T. – O extraterreste” (1982); objetos em cena que representam a exteriorização do personagem, como em “Touro Indomável”, na cena em que o sinal instável da imagem de uma TV traduz a perturbação mental do personagem Jake. Esse elemento também é utilizado em “Beleza americana” (1999), “Um estranho no Ninho” (1975), entre outros.

Desse modo, consubstanciando os pensamentos de Pasolini (1966) e Bungarten (2013), o dicionário ou acervo de signos cinematográficos não possui gramática ou reconstruções rígidas, sendo influenciado pela essência do criador da imagem com suas próprias releituras.

3. MÉTODO DE ANÁLISE

3.1 Caracterização da pesquisa

O objetivo da pesquisa é propor um protocolo para análise do processo criativo da imagem para auxiliar no design de produção da linguagem cinematográfica. Para o seu alcance, foi dividida em duas etapas. Durante a primeira etapa, foi desenvolvido o protocolo de análise da imagem, com as variáveis encontradas no referencial teórico. Para a análise, as variáveis foram descritas de acordo com as suas incidências e posteriormente, através de um exercício de ressignificação, foram interpretadas simbolicamente. A segunda etapa consistiu em sintetizar a linguagem dos elementos encontrados na análise das variáveis cinematográficas e fazer proposições para o design de produção do curta metragem.

Quanto à abordagem do problema, caracteriza-se como qualitativa, pois pretende tratar da leitura da imagem cinematográfica como meio facilitador para a construção do design de produção. Os dados coletados em tabela foram analisados qualitativamente, nos quais os números apresentados indicam apenas a ocorrência das linguagens visuais. Segundo Maria Cecília Minayo (2001), essa categoria de pesquisa trabalha com o universo das aspirações, crenças, valores, atitudes, motivos e significados. Dessa forma, “corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis” (MINAYO, 2001, p. 21).

Em relação aos seus objetivos e nível de conhecimento produzido, qualifica-se como uma pesquisa descritiva-analítica. Gil (2002) explica que pesquisas descritivas visam principalmente a descrição de dado fenômeno ou o estudo das relações entre variáveis, que usam técnicas pré-estabelecidas de coleta de dados, como a observação sistemática. A observação é uma técnica de coleta de dados para conseguir informações sobre determinado fenômeno, sobretudo a sistemática, também chamada de controlada, estruturada ou planejada, se organiza de forma estruturada para responder a propósitos pré-estabelecidos, suas normas são rígidas e o pesquisador sabe exatamente o que procura. Vários instrumentos podem ser utilizados para a coleta desses dados, como quadros, escala, anotações e tabelas (LAKATOS e MARCONI, 2003). No caso da pesquisa, os dados serão coletados em tabela.

Sobre a pesquisa analítica, Lakatos e Marconi (2003) listam três atributos dessa categoria de abordagem: 1) ao falar sobre um processo ou situação, divide-se o todo em partes com o objetivo de investigar os seus elementos constituintes, e no caso da pesquisa, dividiu-se a imagem cinematográfica em camadas, abordando cada uma delas; 2) são pesquisas parciais aos problemas e também às suas soluções; 3) o procedimento de análise

conduz à síntese: depois da decomposição das partes, a etapa final consiste da síntese, ou seja, na reconstrução do todo com suas partes inter-relacionadas.

Quanto à sua natureza, caracteriza-se como aplicada, considerando que pretende desenvolver um protocolo de análise e posteriormente os processos de construção da imagem serão compartilhados. Gil (2008) afirma que essa categoria de abordagem se preocupa na aplicação prática de conhecimentos, com uma atenção menos voltada para o desenvolvimento de teorias de valor universal.

A segunda etapa da pesquisa irá valer-se do Estudo de Caso como ao procedimento técnico, dado que tem o intuito de utilizar o processo de análise através da aplicação de suas diretrizes do design de produção do curta-metragem maranhense “Um desvio para o vermelho”, Gil (2008) explica que esse estudo pode ser desenvolvido com o propósito de contribuir no conhecimento de determinado problema, sem interesse particular no caso, mas reconhecendo sua utilidade para alcançar seus objetivos.

3.2 Método de elaboração do instrumento descritivo-analítico

Vanoye e Goliot-Lété (2002) comentam que questionamentos voltados para o “como” e não para o “por que”, consideram o filme com maiores detalhes a serem explorados. Por exemplo: “como um filme conseguiu me causar em mim certo efeito?” ou “como o filme conseguiu provocar em mim esse tipo de emoção?” ou até mesmo “como esse filme conseguiu tornar um personagem simpático e outro desagradável?” (op. cit. p. 14). Questionamentos como esses podem ser respondidos e investigados durante uma análise fílmica, sobretudo da sua imagem. O protocolo de análise da imagem será fundamentado nos escritos dos autores na obra “Ensaio sobre a Análise Fílmica” (2002), que explicam que esse tipo de análise é dividido sobretudo em duas fases (Figura 38):

Figura 38 - Etapas da análise fílmica



Fonte: Elaborado pela autora a partir de Vanoye e Goliot-Lété (2002).

- 1) *Desconstrução – descrição*: essa primeira etapa consiste em desconstruir o filme, observando e descrevendo isoladamente as camadas da imagem cinematográfica, de modo que se consiga observar individualmente cada uma delas, obtendo um conjunto de elementos distintos. É desunir, despedaçar, descosturar, separar e denominar

elementos que não se percebem a “olho nu”, uma vez que são tomados pela sua totalidade.

- 2) *Reconstrução – interpretação*: a segunda etapa corresponde em encontrar relações entre esses elementos isolados, percebendo como eles dialogam entre si e se tornam cúmplices para resultar no conjunto da imagem final. Essa é uma etapa que é totalmente assumida pelo analista da obra, porque essa reconstrução não apresenta pontos em comum com a produção concreta do filme. É um tipo de ficção, e a obra cinematográfica em si, continua sendo a realidade. O analista traz algo ao filme, e faz com que o filme exista à sua forma. Porém, os limites dessa “criação” são muito precisos. O analista tem o dever de respeitar um princípio fundamental de legitimação: ao partir dos elementos da descrição lançados para fora do filme, deve-se voltar sempre a ele durante a fase de reconstrução, para que não se reconstrua um outro filme. Não se deve tentar superar o filme: “os limites da criatividade analítica são os do próprio objeto de análise. O filme é, portanto, o ponto e partida e o ponto de chegada da análise” (op. cit. 2002, p. 15)

Apesar de seguir essas etapas, não existe um padrão pré-estabelecido de como segui-las. Jacques Aumont (1999) comenta que não se tem uma metodologia universalmente adotada para se fazer a análise fílmica. Isso complementa o pensamento de Joly (2007), quando afirma que uma análise feita de forma adequada precisa previamente do seu objetivo, já que o método escolhido para fazê-la dependerá exclusivamente disso, não havendo método absoluto:

Como dissemos, uma boa análise define-se antes de mais pelos seus objetivos. Definir o objetivo de uma análise é indispensável para estabelecer os seus próprios instrumentos, não esquecendo que eles determinam em alto grau o objeto da análise e as suas conclusões. De fato, a análise por si própria não só não se justifica como não tem interesse; ela deve servir um projeto e é este que lhe fornecerá a sua orientação, assim como lhe permitirá elaborar a sua metodologia. (JOLY, 2007, p. 54)

Joly (2007) comenta também que a análise é sempre uma tarefa que requer tempo e não pode ser feita de forma espontânea.

3.3 O conto da Aia

“*The Handmaid’s Tale*” ou “O conto da Aia”, como é traduzida para o português, é uma série de televisão americana baseada no romance distópico de 1895 da escritora Margaret Atwood. A primeira temporada foi lançada em 2017 e ganhou diversos prêmios,

como o Globo de Ouro por Melhor Série Dramática e o Emmy também por Melhor Série Dramática, Melhor Direção e Roteiro em Série Dramática, Melhor Design de Produção em Série de Narrativa Contemporânea ou Fantasia, Melhor Fotografia de Câmera Única entre outras premiações para o elenco.

A autora desenhou uma distopia, na qual a taxa de natalidade caiu severamente em consequência da poluição ambiental. A primeira temporada não aborda detalhadamente como tudo aconteceu, mas em decorrência da crise, um novo governo totalitário com bases religiosas chamado “República de Gilead” se instala nos Estados Unidos com um golpe de estado. A religião implantada no novo Estado de Gilead não é discutida de forma clara na primeira temporada, mas termos como “Louvado seja o fruto”, “Abençoado seja”, “Que o Senhor abra”, “Sob seu olho” são usados como cumprimento e indicam uma religião que influencia todas as relações e práticas sociais. Nesse novo regime, as mulheres perdem todos os seus direitos, sendo divididas em classes de acordo com suas novas funções na sociedade, e os homens por sua posição de poder e autoridade no Estado.

A narrativa começa contando a história de June Osborn (Elizabeth Moss), que no passado era uma mulher comum, com uma profissão, liberdade de expressão, total controle de suas finanças e sexualidade. Todos esses direitos são retirados e a série começa com June sendo capturada ao tentar fugir para o Canadá com a filha e o marido. Durante a fuga, ela é separada da família e posteriormente forçada a passar por um treinamento para aprender os novos costumes impostos e se tornar uma Aia. No novo modelo, as Aias têm a função de gerar filhos aos comandantes, homens autoridades do Estado e chefes de família, sendo reduzidas aos seus ovários. June é então encaminhada para servir a família de Fred Waterford, e se torna Offred (*Of Fred*) perdendo completamente sua identidade e qualquer tipo de liberdade. Sendo vigiada o tempo inteiro, June não pode dirigir seu olhar diretamente nos olhos de seus superiores, não pode sair nem falar livremente e todo mês é submetida a uma espécie de estupro ritualizado, com o comandante e sua esposa.

A estética cinematográfica de repressão e autoridade inspirada nos escritos de Margaret Atwood é explorada nas escolhas de figurinos, cenários, fotografia e composições de cena, e pode-se notar a diferença dessa estética com a das cenas de *flashbacks* ao longo do seriado, que apresenta ao espectador a história dos personagens antes do golpe de Estado. A nova divisão da sociedade designa funções específicas para cada indivíduo, em que os homens, divididos em Comandantes (membros mais altos da sociedade), Olhos (polícia secreta), e Guardiões (força policial), ocupam posições de poder. As mulheres, completamente submissas e controladas, são divididas em Esposas (mulheres dos

comandantes), Tias (treinadora das aias) Marthas (escravas domésticas), Aias (mulheres férteis) Jezebéis (prostitutas) e Não Mulheres (opositoras do regime).

A escolha de série deu-se pela temática e estética que ela apresenta. Diante de um contexto de autoridade máxima de uma classe sobre outra, muitos elementos são apresentados para enfatizar essa divisão de castas e repressão das mulheres. A direção, o design de produção e a fotografia desenham na imagem cinematográfica elementos que contribuem para a atmosfera de poder e submissão, seja pelas cores, escolha de locações e ambientações. Diante disso, a série foi usada para a elaboração da análise, para servir de inspiração para as proposições do design de produção do curta-metragem maranhense “Um desvio para o Vermelho”, escrito e futuramente dirigido por Rose Panet, pois esse apresenta, mesmo que em um contexto diferente, uma temática de opressão.

3.4 Criação do protocolo de análise “Camadas da Imagem Cinematográfica”

Para a visualização da estrutura da imagem cinematográfica de modo que fosse possível sua análise, através dos procedimentos de análise fílmica propostos por Vanoye e Goliot-Lété (2002), percebeu-se fundamental que o protocolo partisse de uma sistematização de coleta de dados para organização dos elementos. O ponto de partida para a criação do protocolo, que será chamado de “Camadas da Imagem Cinematográfica” (CIC), provém dos resultados da revisão de literatura, da qual foi possível elencar 6 elementos que compõem a imagem através dos conceitos de Martins (2004), Giannetti (2013), Xavier (2019), Aumont (2009), Sijll (2017), Bordwell e Thompson (2013) e Betton (1987). Foram eles:

- Iluminação
- Plano cinematográfico e ângulo de câmera
- Paleta de cores
- Elementos cenográficos
- Ambiente
- Figurino

Para caracterização de cada um dos elementos, foram elencadas 25 subcategorias encontradas também na revisão de literatura. Esses elementos serão descritos e analisados em conjunto com a descrição de cena de cada imagem coletada. As cores foram analisadas em suas tonalidades e luminâncias de forma conjunta na imagem através de pontos

coletados, com o objetivo de definir a paleta de cores, como será explicado durante a desconstrução. O corpo resultante de coleta para a análise dos dados é demonstrado abaixo no Quadro 01.

Quadro 1 - Protocolo: Camadas da Imagem Cinematográfica/CIC

ILUMINAÇÃO	tipo da luz	low-key - cria contrastes mais fortes e sombras mais escuras e nítidas. Muitas vezes, a iluminação é concentrada
		high-key - iluminação geral que que cria baixo contraste entre áreas mais claras e mais escuras. Normalmente a qualidade é difusa.
	qualidade da luz	concentrada - luz de sombra nítida, tornando os contornos visíveis por contraste
		difusa - luz refletida de maneira indireta para o objeto com sombra suave
PLANO CINEMATográfico	plano geral - revela grande parte do cenário em cenas localizadas em interiores ou exteriores amplos, pois possui o ângulo visual aberto.	
	plano médio - a uma distância média do objeto, o enquadramento mostra a soma de elementos que compõem a ação	
	meio primeiro plano - enquadra a figura humana da cintura pra cima.	
	primeiro plano - apresenta apenas um rosto, um objeto ou qualquer outro elemento com uma proximidade maior da câmera.	
	primeiríssimo plano - enquadra objetos ou partes do corpo de modo que estes ocupem toda a tela	
	ângulo de câmera	horizontal - se localiza em um ângulo de 90° em relação ao objeto filmado
		plongée - a câmera é colocada acima do objeto filmado com as lentes voltadas para baixo
contra plongée - a câmera é posicionada abaixo do objeto filmado com as lentes voltadas para cima		
ELEMENTOS CENOGRÁFICOS	móveis	
	objetos pessoais	
	arquitetônicos	

AMBIENTES	USO	coletivo
		individual
	aberto	
	fechado	
FIGURINO	padronização	realista - são trajes que se preocupam em revelar a realidade histórica e temporal em que se passa a narrativa
		simbólico - trajes cuja função é traduzir primeiro simbolismos, estados de alma, e criar efeitos psicológicos ou dramáticos
	estética	extravagante
		simples
PALETA DE CORES	tonalidade - identificação de uma cor e identificação subjetiva no momento em que há uma comparação entre a cor observada e cores previamente conhecidas	
	luminância - refere-se à claridade ou escuridão da cor, adicionando a cor branca (alta luminosidade) ou a cor preta (baixa luminosidade) em uma cor pura	

Fonte: Elaborado pela autora

Tendo sido definida a estrutura do protocolo CIC, seguiu-se para a seleção de cenas dos episódios utilizadas para a coleta de dados, a serem apoiadas nos parâmetros de identificação encontrados na revisão de literatura, para posterior análise das imagens.

3.5 Seleção de imagens dos episódios

Para a aplicação do protocolo CIC, foram considerados os 10 episódios da primeira temporada da série, cada um com média de 50 minutos. Após o recorte escolhido para a análise, estruturou-se o procedimento de visualização dos episódios. Para uma amostragem que compreendesse de forma satisfatória todos os episódios, foram coletados 5 quadros (*frames*) de cada episódios por meio de captura de tela, totalizando 50 imagens. Através da linha de reprodução e do tempo de duração dos episódios, foi possível dividir cada um em cinco partes (Figura 38), apresentando a dinâmica: visualização, pausa, captura de tela, e catalogação em pastas divididas por episódio. Os minutos de captura de tela se diferem de um episódio a outro decorrência da duração cada um, que apresentam uma média de 50 minutos.

Durante essa etapa, foi utilizada a plataforma de *streaming* “Globoplay”, que disponibiliza a série na melhor qualidade de imagem e a visualização foi realizada em *notebook*, por permitir a captura de tela em reproduções de vídeo (Figura 39). Após a visualização dos 10 episódios e da coleta de todas as imagens, foi feita a análise de forma atenta, catalogando no protocolo os elementos presentes no quadro 01 encontrados em cada imagem.

Figura 39 - Imagem esquemática da coleta de imagens dos capítulos, na qual cada ponto vermelho representa a captura de tela (quadro).



Fonte: elaborada pela autora

Os dados que o protocolo CIC gerou são quantitativos, que irão valer como observação de incidência em decorrência da quantidade de vezes em que esses elementos são identificados nos quadros.

3.6 Imagens coletadas

O conto da Aia

1ª temporada, episódio 01: "Offred"

Sinopse: Offred, uma das poucas mulheres férteis conhecidas como aia na opressiva República de Gilead, luta para sobreviver como substituta reprodutora para um poderoso Comandante.



Imagem 01, min 01
June (Offred) foge com o marido e a filha



Imagem 02, min 15
Offered (June) faz compras no supermercado

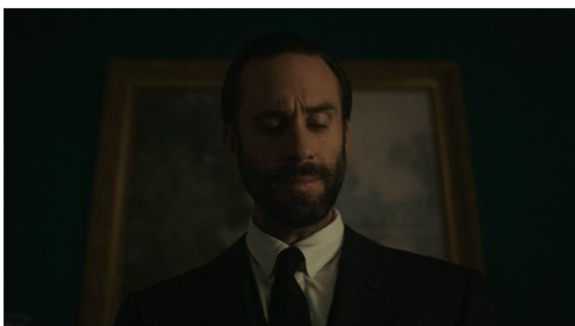


Imagem 03, min 30
O comandante lê a bíblia



Imagem 04, min 42
A aias se reúnem para ouvir um pronunciamento



Imagem 05, min 55
Monólogo June (Offred)

direção: Reed Morano
direção de fotografia: Colin Watkinson
design de produção: Julie Berghoff
 figurino: Ane Crabtree
 diretor de arte: Evan Webber; Nico Lepage
 cabelo: Karola Dirnberger
 maquiagem: Burton Leblanc
 decoradora de set: Sophie Neudorfer

1ª temporada, episódio 02: "Aniversário"

Sinopse: Offred e suas companheiras aias ajudam no parto do bebê de Janine. Offred aproxima-se de Ofglen, enquanto teme um encontro secreto com o Comandante.



Imagem 06, min 01
June (Offred) caminha até o portão de saída para se encontrar com outra Aia



Imagem 07, min 11
As aias são levadas para assistir o parto de Janine



Imagem 08, min 23
Janine (Ofwarren) entra em trabalho de parto

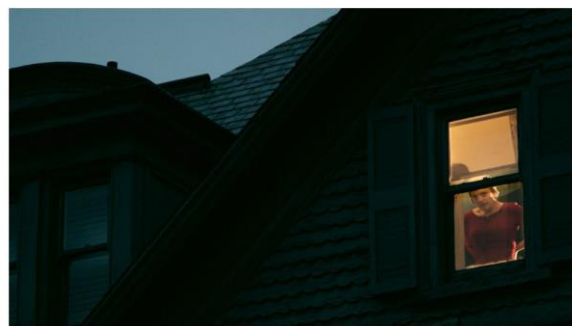


Imagem 09, min 33
June (Offred) olha Nick através de uma janela



Imagem 10, min 44
June (Offred) e Ofglen para vão às compras

direção: Reed Morano
direção de fotografia: Colin Watkinson
design de produção: Julie Berghoff
figurino: Ane Crabtree
diretor de arte: Evan Webber; Nico Lepage
cabelo: Karola Dirnberger
maquiagem: Burton Leblanc
decoradora de set: Sophie Neudorfer

1ª temporada, episódio 03: "Atrasado"

Sinopse: Offred visita o bebê de Janine com Serena Joy e se lembra dos primeiros dias da revolução. Offglen enfrenta um desafio difícil.



Imagem 11, min 01
Offglen é levada por dois policiais



Imagem 12, min 12
Serena Joy faz um convite a June (Offred)



Imagem 13, min 25
June (Offred) está sentada na mesa de sua antiga casa



Imagem 14, min 37
Offglen é levada juntamente com uma Martha para cumprirem uma sentença



Imagem 15, min 50
Offglen acorda no hospital depois de uma cirurgia

direção: Reed Morano
direção de fotografia: Colin Watkinson
design de produção: Julie Berghoff
figurino: Ane Crabtree
diretor de arte: Evan Webber; Nico Lepage
cabelo: Karola Dirnberger
maquiagem: Burton Leblanc
decoradora de set: Sophie Neudorfer

1ª temporada, episódio **04**: "Nolite Te Bastardes Carborundorum"

Sinopse: Punida por Serena Joy, Offred começa a refletir sobre seu tempo com Moira no Centro Vermelho. Uma complicação durante a Cerimônia ameaça a sobrevivência de Offred.



Imagem 16, min 01
Monólogo June (Offered)



Imagem 17, min 12
As aias são treinadas no centro vermelho



Imagem 18, min 25
June (Offred) ameaça uma superior



Imagem 19, min 37
June (Offered) é abordada por um policial



Imagem 20, min 50
June (Offred) sai para as compras juntamente com as outras aias

direção: Mike Barker
direção de fotografia: Colin Watkinson
design de produção: Julie Berghoff
figurino: Ane Crabtree
diretor de arte: Evan Webber; Nico Lepage
cabelo: Karola Dirnberger
maquiagem: Burton Leblanc
decoradora de set: Christina Kuhnigk

1ª temporada, episódio 05: "Fiel"

Sinopse: Serena Joy faz uma proposta surpreendente a Offred, que se lembra do início não convencional do relacionamento com o marido.



Imagem 21, min 01

June (Offred) joga um jogo de tabuleiro com o Comandante



Imagem 22, min 12

June (Offred) olha Offglen no supermercado

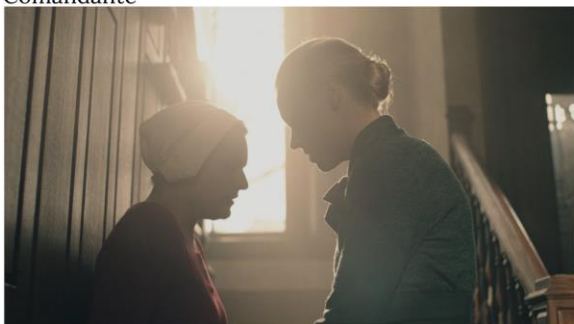


Imagem 23, min 25

Serena Joy ora com as mãos sobre a barriga de June (Offred)



Imagem 24, min 36

June (Offred) é abordada por um policial



Imagem 25, min 48

June (Offred) vai até o quarto de Nick

direção: Mike Barker

direção de fotografia: Colin Watkinson

design de produção: Julie Berghoff

figurino: Ane Crabtree

diretor de arte: Evan Webber; Nico Lepage

cabelo: Karola Dirnberger

maquiagem: Burton Leblanc

decoradora de set: Christina Kuhnigk

1ª temporada, episódio 06: "O lugar de uma mulher"

Sinopse: A embaixadora mexicana visita Gilead e questiona Offred sobre sua vida como uma Aia. Serena Joy reflete sobre seu casamento e o papel que desempenhou no começo da Gilead.



Imagem 26, min 01
As aias limpam sangue de uma parede



Imagem 27, min 12
June (Offred) responde uma pergunta à embaixadora mexicana



Imagem 28, min 25
O comandante se beija June (Offred)



Imagem 29, min 38
June (Offred) descobre que as aias fazem parte de um acordo com o México durante uma festa em comemoração a Gilead.



Imagem 30, min 52
Um homem oferece ajuda e entrega papel e caneta a June (Offred)

direção: Floria Sigismondi
direção de fotografia: Colin Watkinson
design de produção: Andrew Stearn
figurino: Ane Crabtree
diretor de arte: Evan Webber
cabelo: Karola Dirnberger
maquiagem: Burton Leblanc
decoradora de set: Christina Kuhnigk

1ª temporada, episódio 07: "O outro lado"

Sinopse: Lembrando-se da tentativa de fuga de sua família, Offred descobre uma revelação chocante da vida antes de Gilead.



Imagem 31, min 01
June (Offred) foge com o marido e a filha



Imagem 32, min 12
June (Offred) foge com o marido e a filha



Imagem 33, min 26
June (Offred) ajuda a filha a preparar um bolo



Imagem 34, min 35
Luke tenta voltar para Gilead

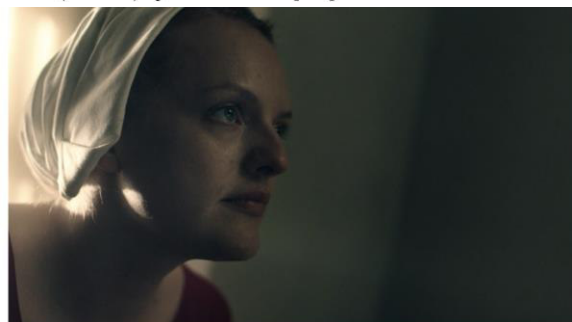


Imagem 35, min 45
Luke consegue ler a carta de June (Offred)

direção: Floria Sigismondi
direção de fotografia: Colin Watkinson
design de produção: Andrew Stearn
 figurino: Ane Crabtree
 diretor de arte: Evan Webber
 cabelo: Karola Dirnberger
 maquiagem: Burton Leblanc
 decoradora de set: Christina Kuhnigk

1ª temporada, episódio 08: "Jezebel"

Sinopse: Lembrando-se da tentativa de fuga de sua família, Offred descobre uma revelação chocante da vida antes de Gilead.

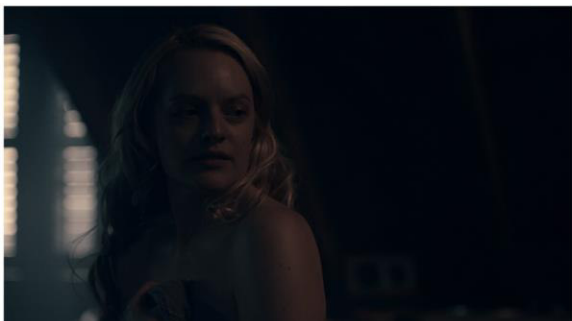


Imagem 36, min 01
June (Offred) e acorda ao lado de Nick

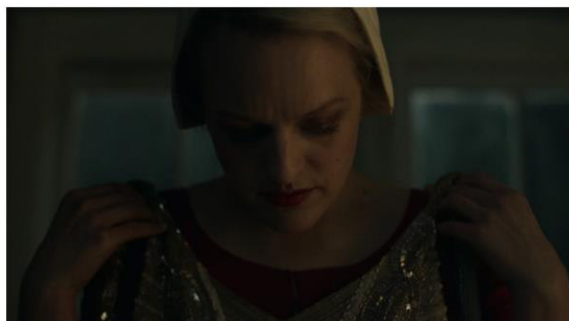


Imagem 37, min 12
June (Offred) experimenta um vestido

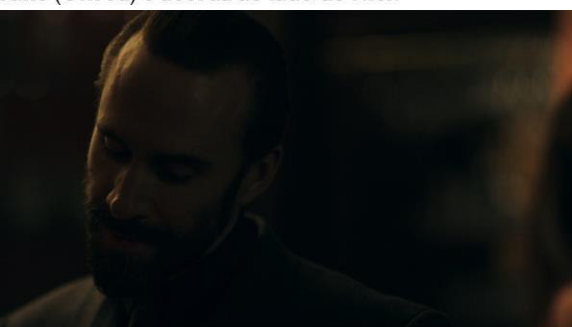


Imagem 38, min 25
O comandante passa as mãos no ombro de June (Offred)

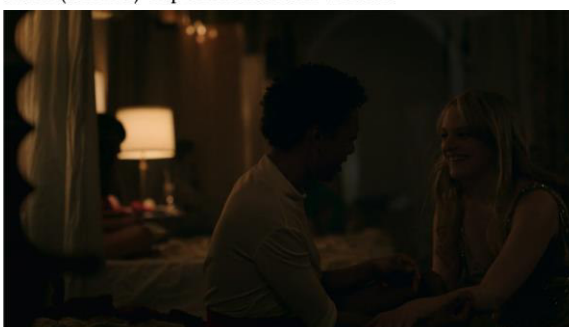


Imagem 39, min 36
June (Offred) conversa com Moira

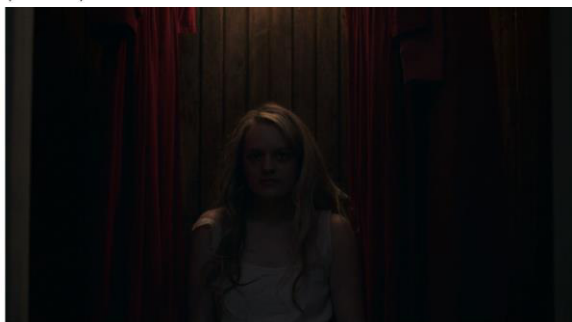


Imagem 40, min 48
Monólogo June (Offred)

direção: Kate Dennis
direção de fotografia: Colin Watkinson
design de produção: Andrew Stearn
 figurino: Ane Crabtree
 diretor de arte: Evan Webber; Ryan Halpenny
 cabelo: Karola Dirnberger
 maquiagem: Burton Leblanc
 decoradora de set: Christina Kuhnigk

1ª temporada, episódio 09: "A ponte"

Sinopse: Offred embarca em uma missão perigosa pela resistência. Janine se move para um novo posto e Serena Joy suspeita da infidelidade do Comandante.



Imagem 41, min 01
As aias formam uma fila



Imagem 42, min 12
June (Offred) entra no escritório do comandante



Imagem 43, min 25
Janine (Ofwarren) empurra um comandante e se esconde atrás de uma mesa



Imagem 44, min 36
June (Offred) é chamada para ajudar Janine (Ofwarren)



Imagem 45, min 48
June (Offred) recebe uma encomenda de Moira

direção: Kate Dennis
direção de fotografia: Colin Watkinson
design de produção: Andrew Stearn
 figurino: Ane Crabtree
 diretor de arte: Evan Webber; Ryan Halpenny
 cabelo: Karola Dirnberger
 maquiagem: Burton Leblanc
 decoradora de set: Christina Kuhnigk

1ª temporada, episódio 10: "Noite"

Sinopse: Serena Joy confronta o comandante e Offred, que lida com uma revelação complicada e transformadora. As aias enfrentam uma decisão brutal.



Imagem 46, min 01
Tia Lydia reúne um grupo de mulheres



Imagem 47, min 14
Serena Joy e o comandante conversam

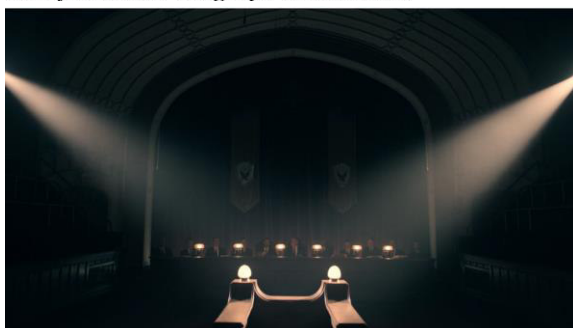


Imagem 48, min 28
O comandante Warren confessa um pecado



Imagem 49, min 42
June (Offred) sai de casa com outra aia



Imagem 50, min 57
June (Offred) deixa a casa dos Waterford

direção: Kari Skogland
direção de fotografia: Colin Watkinson
design de produção: Andrew Stearn
figurino: Ane Crabtree
diretor de arte: Evan Webber; Ryan Halpenny
cabelo: Karola Dirnberger
maquiagem: Burton Leblanc
decoradora de set: Christina Kuhnigk

4. RESULTADOS DA ANÁLISE

4.1 Desconstrução - descrição

Em qualquer momento do filme, há tanta coisa acontecendo que é fácil se perder em meio a todos os elementos técnicos (...).

David Bordwell e Kristin Thompson, 2013

Na fase de desconstrução - descrição, foi possível visualizar isoladamente cada um dos elementos através da aplicação dos dados no protocolo CIC. Os dados foram levantados quantitativamente a partir da observação dos elementos. A Tabela 1, abaixo, apresenta uma amostra de como os dados foram colocados no protocolo, de acordo com a incidência de cada um.

Tabela 1 - Dados inseridos no protocolo

			episódio 01				
			imagens (cenas)				
			1	2	3	4	5
ILUMINAÇÃO	qualidade da luz	difusa					
		concentrada					
	tipo da luz	high-key					
		low-key					
PLANO CINEMATOGRAFICO	enquadramento	primeiríssimo plano					
		primeiro plano					
		meio primeiro plano					
		plano médio					
	ângulo de câmera	plano geral					
		horizontal					
		plongée					
		contra- plongée					
ELEMENTOS CENOGRÁFICOS		vazio					
		móveis					
		objetos pessoais					
		arquitetônicos					
AMBIENTE	uso	individual					
		coletivo					
		aberto					
		fechado					
FIGURINO	padronização	realista					
		simbólico					
	estética	extravagante					
		simples					

Fonte: elaborado pela autora

Foi possível obter um panorama do somatório de suas ocorrências, nos quais alguns se destacaram e outros apresentaram resultados semelhantes, como enquadramentos e elementos cenográficos, conforme Tabela 2, abaixo.

Tabela 2 - Quantitativo dos elementos encontrados	
Elementos de análise	Quantidades encontradas
ILUMINAÇÃO	
Quantidade de Luz	
high-key	32 (64%)
low-key	18 (36%)
Qualidade da Luz	
Difusa	37 (70%)
Concentrada	13 (30%)
PLANO CINEMATOGRAFICO	
Plano geral	16 (32%)
Meio primeiro plano	15 (30%)
Primeiro plano	15 (30%)
Plano médio	4 (28%)
Ângulo	
Horizontal	43 (86%)
<i>Plongée</i>	4 (8%)
Contra <i>plongée</i>	3 (6%)
ELEMENTOS CENOGRÁFICOS	
Vazio	23 (44%)
Arquitetônicos	18 (36%)
Móveis	7 (16%)
Pessoais	2 (4%)
AMBIENTE	
Fechado	37 (74%)
Aberto	13 (26%)
Uso do ambiente	
Coletivo	42 (84%)
Individual	8 (16%)
FIGURINO	
Estética	
Simples	42 (84%)
Extravagante	4 (8%)
Simples/extravagante	4 (8%)
Padronização	
Simbólico	43 (86%)
Realista	6 (12%)
Simbólico/realista	1 (2%)

Fonte: elaborado pela autora

Foi considerado como um destaque considerável os elementos identificados em mais de sessenta por cento das imagens coletadas.

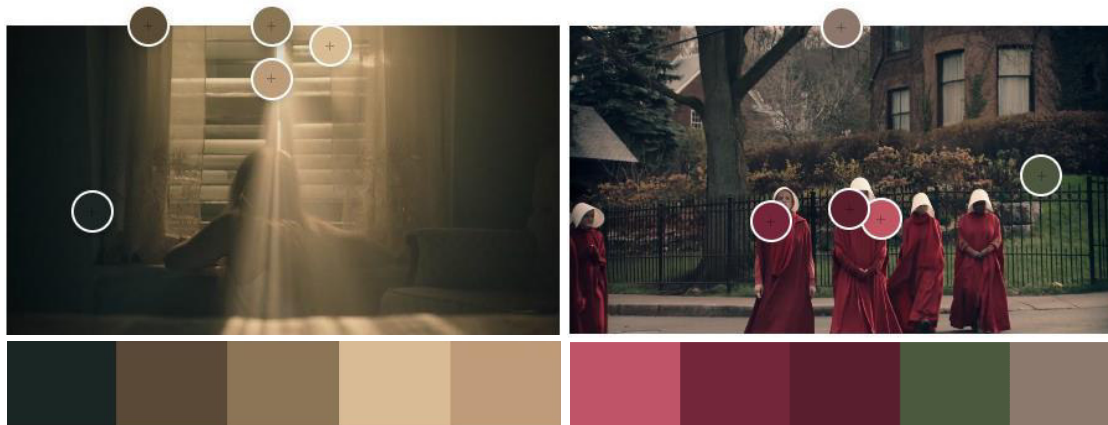
Quadro 2 - Destaque dos elementos encontrados nas imagens coletadas

elementos		maior destaque	menor destaque
ILUMINAÇÃO	quantidade de luz	high-key	low-key
	qualidade da luz	difusa	concentrada
PLANO CINEMATOGRAFICO	ângulo	horizontal	contra-plongée
FIGURINO	padronização	simbólico	simbólico + realista
	estética	simples	simples extravagante
AMBIENTE		fechado	aberto
	uso do ambiente	coletivo	individual
		destaque semelhante	
PLANO CINEMATOGRAFICO		primeiro plano meio primeiro plano plano geral	plano médio
ELEMENTOS CENOGRÁFICOS		vazio arquitetônico	pessoais

Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Diante da complexidade que as cores apresentaram em um levantamento de dados, a análise cromática teve como auxílio a ferramenta Adobe Color, que permite a identificação de cores mais relevantes presentes na imagem (Figura 40). Através da coleta de cinco pontos específicos, a ferramenta permite a criação da paleta de cores e a sua aplicação no “disco de cores”, onde é permitida a visualização dos cinco tons no círculo cromático; além de medir a luminosidade de cada cor a partir de uma variação de um a cem. A ferramenta recolhe as cores com algumas opções de tons: colorido, brilho, suave, profundo e escuro. Optou-se pela opção “colorido” por apresentar de forma mais satisfatória a presença de uma maior variedade de cores na imagem.

Figura 40 - Coleta de cores através de cinco pontos da ferramenta Adobe Color



Fonte: Adobe Color (2022)

As cores foram observadas, analisadas e organizadas em duas medidas perceptíveis: **tonalidade e luminância**. De acordo com a revisão de literatura, a saturação também se caracteriza como uma medida relevante na percepção de uma cor, contudo, durante o processo de coleta de cores, não foi encontrada uma ferramenta capaz de medir precisamente a quantidade de cinza presente em cada cor, dificultando a inserção dessa categoria no processo de análise.

As duas medidas analisadas na percepção da imagem cinematográfica se tornam relevantes uma vez que a tonalidade (nome da cor mais próxima do tom dominante) está diretamente relacionada com as cores percebidas nos objetos em cena, elementos arquitetônicos e figurino; intrinsecamente à tonalidade, percebe-se a luminância, que se relaciona com a fotografia, na qual a quantidade de luz sobre os elementos modifica a sua cor (Figura 41). Sendo assim, a cor final da imagem cinematográfica é definida por sua tonalidade (subjetiva) juntamente com a quantidade de luz (objetiva).

Figura 41 - percepção da cor na imagem cinematográfica



Fonte: elaborado pela autora (2022)

Desse modo, foram carregadas na ferramenta as 50 imagens coletadas durante a seleção de cenas (Tabela 3). Avaliando-as individualmente, cada uma com cinco tons

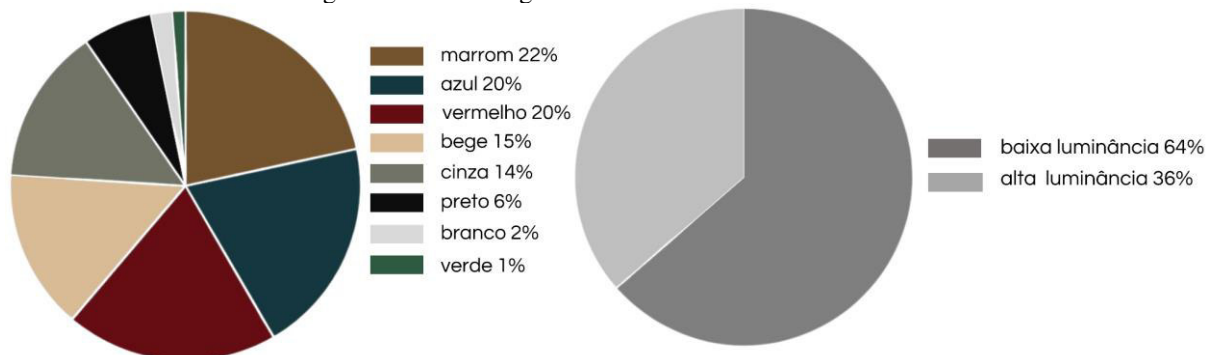
selecionados, totalizando 250 tons. Com a paleta de cores definida a partir dos pontos selecionados, foi dado início à catalogação dos dados em tabela. A partir de suas medidas perceptíveis, as cores foram divididas nas tonalidades observadas em todas as imagens, sendo elas: vermelho, azul, verde, roxo, marrom, bege, preto, branco e cinza. Essas tonalidades foram coletadas individualmente e separadas em pastas, possibilitando a contagem de quantas vezes um tom aparece nas imagens. A quantidade de luz (luminância) presente nas imagens foi coletada a partir da quantidade de branco que a ferramenta percebe em cada imagem, podendo ser dividida em alta e baixa luminância. Os valores abaixo de cinquenta foram considerados como baixa luminância, e os valores acima de cinquenta como alta luminância.

Tabela 3 - Cores encontradas de acordo com as tonalidades e luminâncias

Tonalidades								Luminância	
vermelho	azul	verde	marrom	bege	preto	branco	cinza	alta	baixa
49	48	5	54	37	16	5	36	91	159

Fonte: elaborado pela autora (2022)

Figura 42 - Porcentagem de tonalidades e luminâncias



Fonte: elaborado pela autora (2022)

4.2 Reconstrução – interpretação

É preciso deixar a imagem falar, é preciso ter confiança na imagem, entender que ela tem algo a nos dizer sobre o qual não temos a menor ideia, mas é preciso ao mesmo tempo desconfiar da imagem, porque ela é um artifício, é objeto de manipulação, foi construída, organizada; jamais se pode tomá-la como transparente. Mas essa dupla atitude, de confiar e de desconfiar, me parece essencial.

Philippe Dubois

Na fase de Reconstrução – interpretação, foi possível, a partir do levantamento de dados, analisar os elementos de destaque - iluminação *high-key* e difusa, ângulo horizontal, figurino simbólico e simples, ambientes fechados e coletivos, elementos cenográficos arquitetônicos, e os planos cinematográficos primeiro plano, meio primeiro plano e plano geral -, considerando relacioná-los com a narrativa através do exercício de interpretação. Além disso, foi possível estabelecer uma relação e associação entre esses elementos por meio da análise cruzada dos dados da CIC. Num primeiro momento, foi desenvolvida uma série de tabelas relacionando os elementos e ao final, foram coletadas as tabelas que apresentam relações mais significativas quantitativamente. As cores se apresentaram um elemento complexo e foram analisadas em dois momentos: de forma isolada no figurino, por se tratar de um elemento no qual suas cores são fundamentais na construção do sentido da série:

4.2.1 Enquadramentos

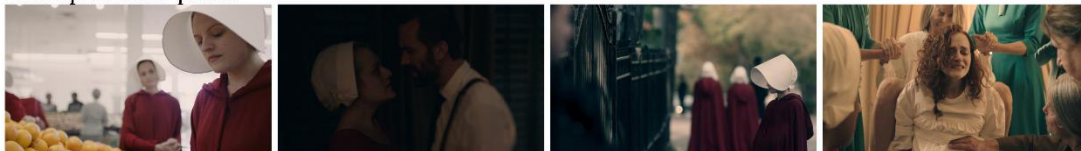
Os enquadramentos coletados nas imagens analisadas apresentaram o primeiro plano, meio primeiro plano e plano geral em maiores quantidades, conferindo 15, 15 e 16 respectivamente (Figura 43).

Figura 43 - Imagens com os enquadramentos mais identificados

primeiro plano



meio primeiro plano



plano geral



Fonte: imagens capturadas pela autora (2022)

De modo distribuído, essas escolhas traduzem a importância de destacar as expressões faciais e corporais dos personagens, assim como o espaço em que estão inseridos. Visto que todas as imagens em primeiro plano enquadram um rosto, o espectador é familiarizado com fisionomias e olhares, estabelecendo uma aproximação com o personagem. Essa aproximação é causada porque o foco em cena torna-se maior, evitando que o espectador flutue o olhar sobre outros elementos variados. Dessa forma, é possível observar como os personagens respondem às situações dramáticas através das partes mais expressivas do rosto, como a boca, os olhos e as sobrancelhas. Em uma narrativa centrada na opressão, o sentimento do oprimido pode ser revelado através dessa proximidade tanto pelos detalhes de sua expressão (olhar de desespero ou dor) quanto pela sensação causada por esse enquadramento, visto que ele não nos permite ter uma visão ampla, tal como os personagens em relação ao mundo e à sua liberdade.

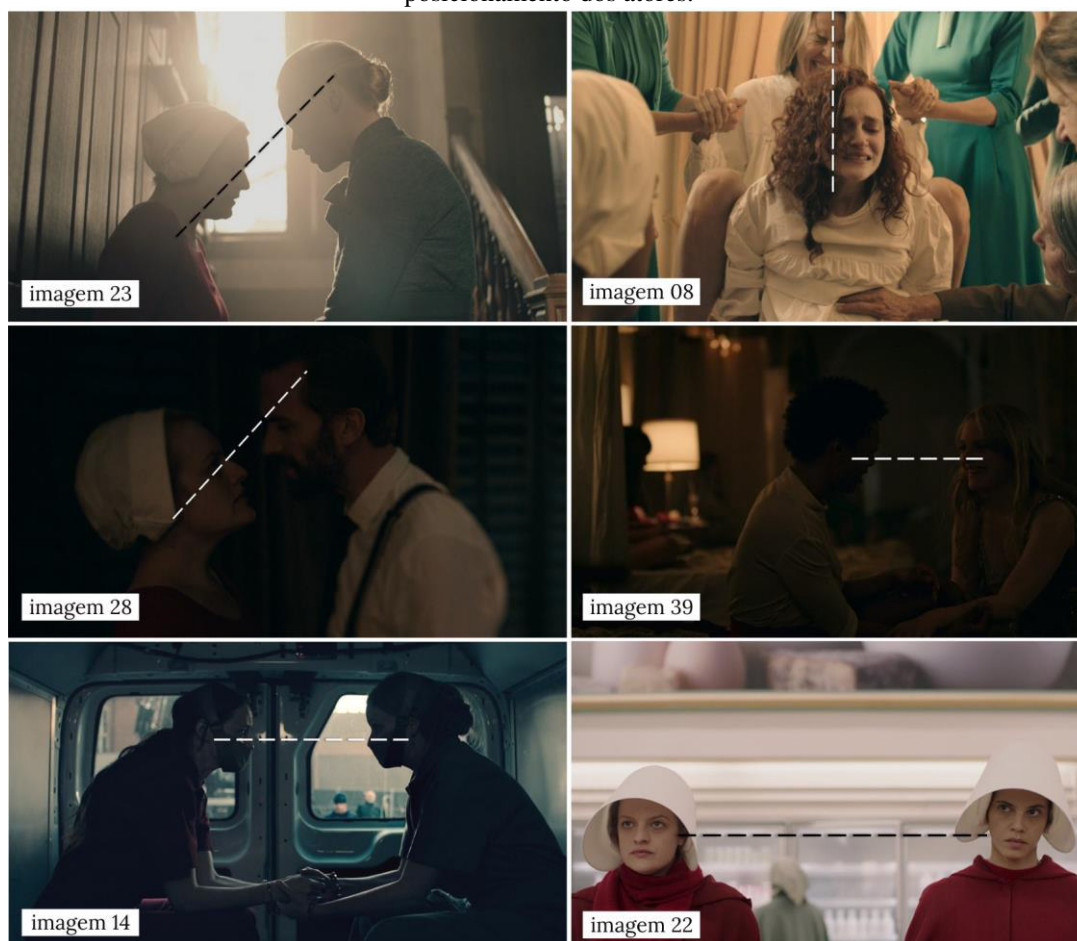
A forma como um personagem se posiciona ou até mesmo fica de pé, diz muito sobre suas atitudes, sua personalidade e seu posicionamento na narrativa, ou seja, os atores também atuam com seus corpos (BORDWELL e THOMPSON, 2013). O meio primeiro plano abre uma certa distância dos personagens, revelando também partes do corpo. Através da linguagem corporal e da distribuição dos atores em cena, esse enquadramento consegue destacar o poder de um personagem sobre o outro, revelando a autoridade do opressor e a submissão do oprimido, compondo o quadro com um personagem mais alto que o outro.

As Esposas colocam-se como donas dos corpos das Aias: oram com as mãos sobre a sua barriga pedindo que consigam conceber um filho e no momento do parto fingem sentir

dor e tomam o bebê para si imediatamente após o nascimento, momento em que as Aias terminam o seu trabalho e cumpre sua função. Na Figura 44 é possível observar que nas imagens 23 e 08, ambas apresentam essas duas situações, e na composição da imagem é possível observar que as Esposas são posicionadas acima das Aias, como forma de dominação de seus corpos. Semelhante a isso, o Comandante é colocado na mesma posição, como é possível observar na imagem 28 da Figura 44. Sem que seja permitido, ele chama Offered (sua aia) ao seu escritório, passa suas mãos sobre o seu corpo e ordena que ela o beije. Nesse momento, ele também é colocado acima dela, como proprietário do seu corpo.

Da mesma forma, a relação e afinidade entre as pessoas das mesmas classes também é explorada por meio desse recurso. Na imagem 14 da Figura 44, Aia e Martha são julgadas e sentenciadas. A imagem mostra o momento em que a Martha será levada para pagar com a própria vida pelos pecados cometidos e, apesar de não ter sido condenada à morte, a Aia Ofglen será submetida à circuncisão feminina por ser considerada traidora de gênero. O posicionamento das mulheres na mesma altura e de mãos dadas implica que as duas estão na mesma situação: suas vidas são roubadas de diferentes formas. Situações na narrativa que expressam a situação de igualdade também estão presentes nas imagens 22 e 39.

Figura 44 - o plano médio revela a posição dos personagens na narrativa através da expressão corporal e posicionamento dos atores.



Fonte: montagem de imagens capturadas e modificadas pela autora (2022)

Criando uma distância ainda maior, o plano geral deixa a figura humana de um tamanho irrisório e mostra a situação dos personagens em relação ao espaço que se encontram. Como forma se estabelecer o controle sobre a população oprimida, nesse caso, as mulheres, os planos gerais mostram a relação delas com o espaço, formalmente organizadas e controladas, revelando sua pequenez. O plano geral nesse caso é externado pelo olhar dos opressores, como uma visão ampla, de controle.

A imagem 41 (Figura 45) revela como as Aias andam em conjunto nos espaços abertos. Como rebanhos, são delimitadas na forma como andam e para onde devem ir. Da mesma forma, são posicionadas pelas Tias na imagem 46 durante a implantação do novo governo e dos novos costumes. São retiradas dos seus postos de trabalho aos comandos “fila única por favor!” e comentários “vejam essas roupas, é um desfile de vadias!”

Figura 45 - O plano geral revela o controle sobre as Aias



Fonte: montagem de imagens capturadas pela autora (2022)

O plano médio, que correspondeu a apenas 4 imagens, é um enquadramento de média distância, se estabelecendo entre primeiro plano e ao plano geral. Sua raridade representa ainda mais a importância de externar um olhar de perto e um olhar de longe. Ora do opressor (longe - controle), ora do oprimido (perto - visão limitada). Isso revela os pensamentos de Bordwell e Thompson (2013), quando afirmam que um enquadramento também pode se destacar pela sua raridade, assim como outros elementos.

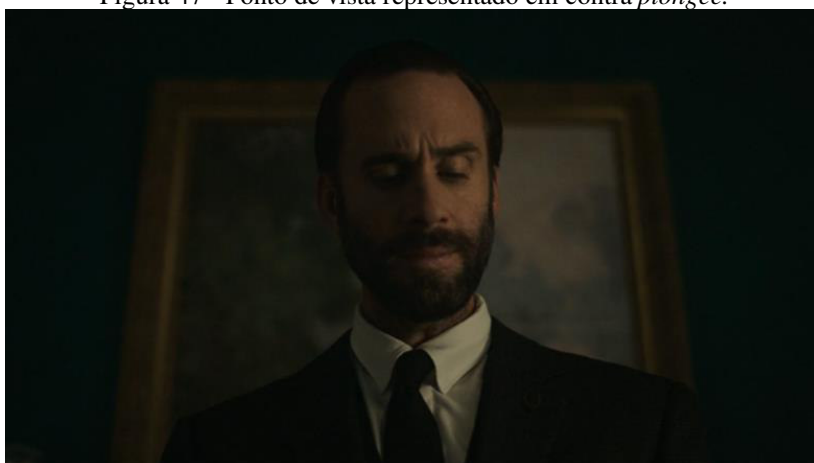
Esperadamente, o ângulo horizontal foi encontrado em 86% das imagens, por se caracterizar como o ângulo mais utilizado pelos cineastas e proporcionar o ponto de vista habitual ao espectador. Os ângulos *plongée* e *contra plongée* foram utilizados em momentos pontuais da série, e dialogam com as cenas: na Figura 46 abaixo, é possível observar o ponto de vista de uma das Tias (*plongée*) para uma Aia durante o seu treinamento no Centro Vermelho, local onde as Aias moram e aprendem os novos costumes sob total imposição. A Figura 47 apresenta o olhar da Aia que se encontra de joelhos (*contra plongée*) enquanto o Comandante lê bíblia para dar início à cerimônia.

Figura 46 - Ponto de vista representado em *plongée*.



Fonte: imagem capturada pela autora. O conto da Aia (2017)

Figura 47 - Ponto de vista representado em *contra plongée*.



Fonte: imagem capturada pela autora. O conto da Aia (2017)

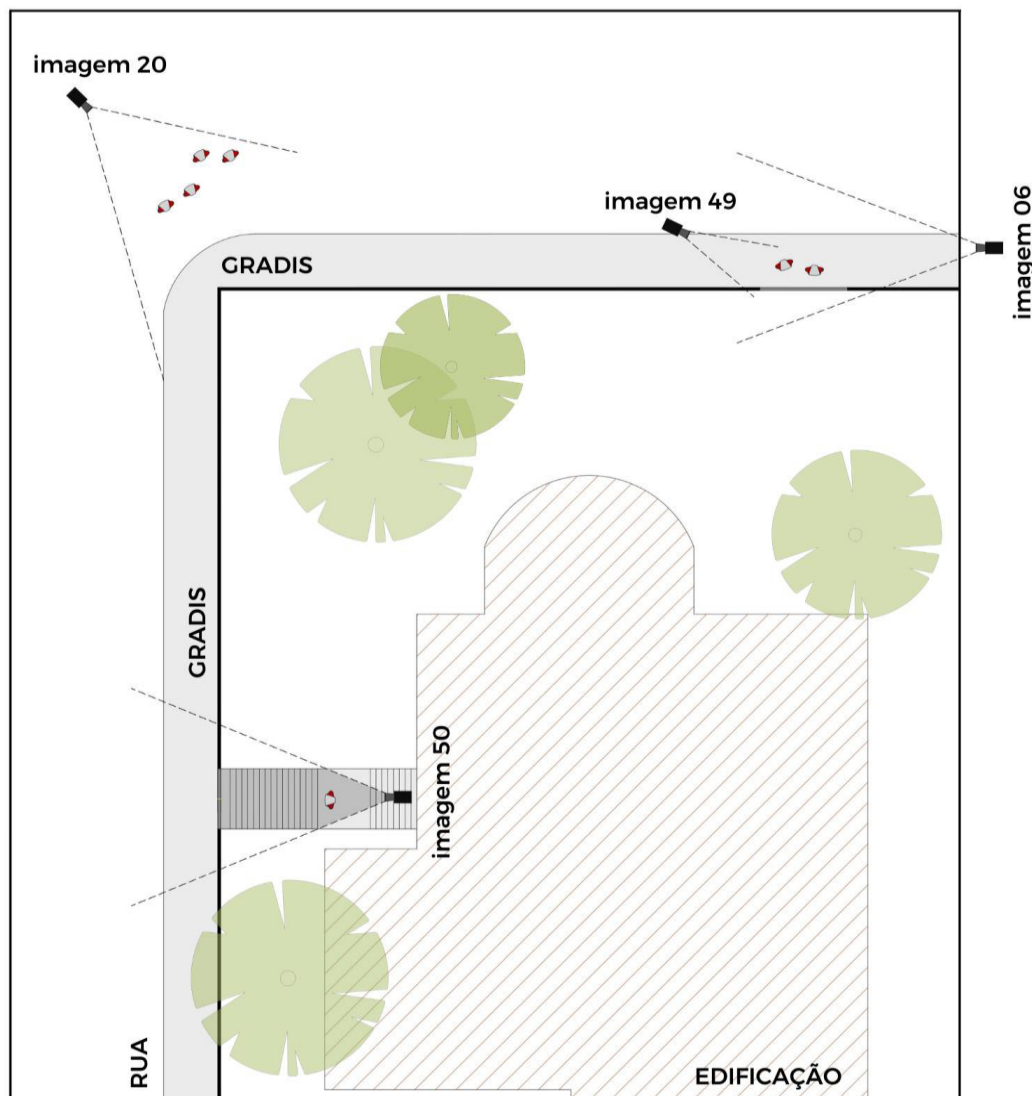
4.2.2 Cenografia

A quantidade de “vazios” encontrados na maioria das imagens deu-se pela quantidade de primeiros planos, que colocam outros componentes fora de campo. Dando seguimento aos elementos que mais se destacaram, os arquitetônicos foram identificados em 18 imagens. Na obra cinematográfica, a arquitetura escolhida para compor a *mise-en-scène* pode informar a localidade através de edificações e monumentos conhecidos ou tipos de construções específicas para determinados climas, assim como pode indicar o recorte temporal através de estéticas construtivas. Além desses atributos, a arquitetura pode ganhar significados mais profundos na narrativa, de acordo como são enquadrados, explorados e colocados em cena.

Elementos como gradis e janelas se destacam dentre os outros, como escadas e divisórias. Assim como os enquadramentos, os elementos arquitetônicos se apresentaram

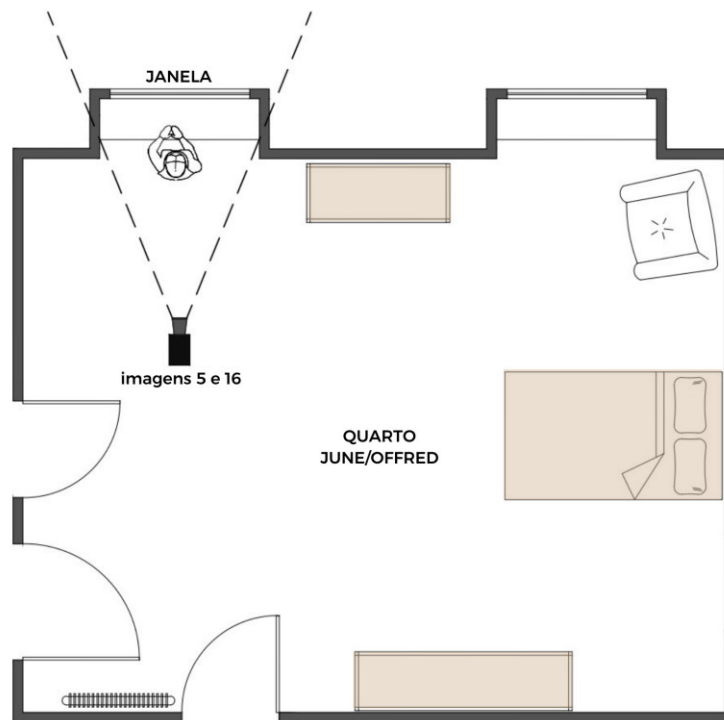
equilibradamente em ambientes abertos e fechados. A câmera se situa do lado de dentro e de fora dos espaços, enquadrando gradis e janelas, destacando a divisão dos dois ambientes, representando mais uma vez os olhares de quem permanece dentro (aprisionamento) e de fora (liberdade), como é possível observar nas Figuras 48, 49 e 50.

Figura 48 - A posição de câmera enquadra os gradis dentro e fora do espaço de aprisionamento



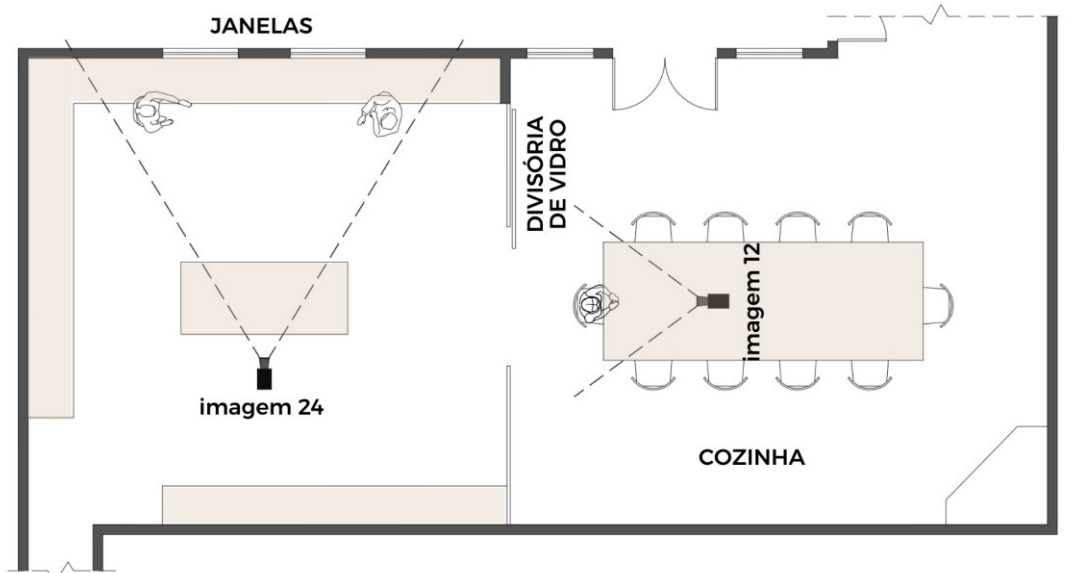
Fonte: elaborado pela autora (2022)

Figura 49 - Posição de câmera enquadra e centralizada a janela do quarto da protagonista



Fonte: elaborado pela autora (2022)

Figura 50 - A posição de câmera enquadra e centralizada janelas e divisórias de vidro



Fonte: elaborado pela autora (2022)

Bordwell e Thompson (2013) afirmam que os cineastas constroem a imagem com pontos de interesse locados de maneira uniforme no quadro. Uma forma de destacar para o espectador esse elemento importante é tentar equilibrar as metades da direita e da esquerda (op. cit. p. 246). A direção da série destaca a importância dos elementos arquitetônicos através do tipo extremo de equilíbrio chamado simetria bilateral. Uma janela proporciona a

vista para fora, para o mundo exterior. Ao equilibrar esse elemento dessa forma e posicionar a personagem no centro, idealiza-se o conceito do desejo de ir para fora, da liberdade, mostrando por consequência a importância desse elemento para a personagem (Figura 51).

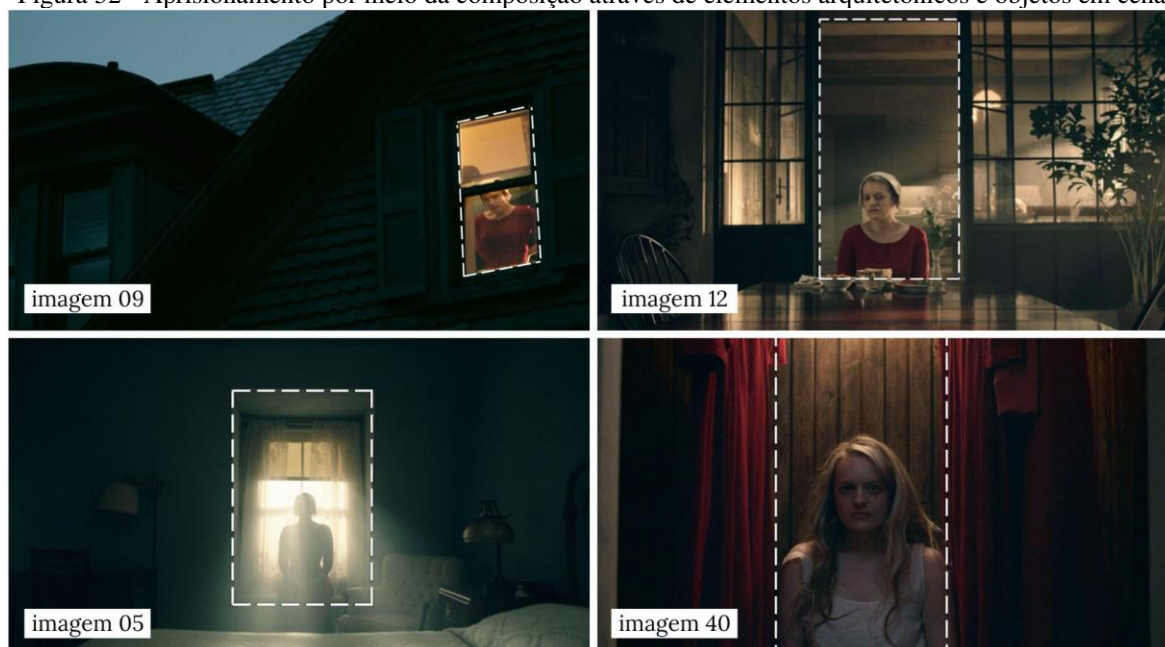
Figura 51 - Janelas simetricamente enquadradas



Fonte: montagem de imagens capturadas e modificadas pela autora (2022)

Cineastas podem explorar e controlar o cenário de muitas formas, seja ele já existente ou construído para a obra fílmica. Por conseguinte, muitas vezes o cenário torna-se o ponto de mais interesse na imagem, deixando de ser apenas o espaço onde acontece a história. Alguns enquadramentos usando elementos arquitetônicos e adereços em sua composição fornece uma experiência ao nosso olhar, aprimorando a percepção do enredo. Nas imagens 05, 09, 12 e 40 da Figura 52, a composição nos apresenta a personagem inserida em espaços delimitados, formando “caixas” e espaços apertados através de janelas, vãos e objetos de cena. São composições sutis, que nos indicam ao longo das imagens a circunstância de clausura que a protagonista se encontra.

Figura 52 - Aprisionamento por meio da composição através de elementos arquitetônicos e objetos em cena



Fonte: montagem de imagens capturadas e modificadas pela autora (2022)

Os ambientes fechados se apresentam em 74% por cento das imagens, em decorrência da natureza dos próprios acontecimentos da narrativa. Com o golpe de estado implantado, atividades ao ar livre e espaços públicos se resumiram a práticas exercidas apenas pelo governo e espaços sem uso, que aparecem em sua minoria nas imagens coletadas. As aias são personagens centrais na narrativa e aparecem em 78% das imagens, em razão disso foi possível observar os ambientes que elas circulam. Controladas, se limitam a lugares como mercados, centros de treinamento, hospitais e outros espaços residenciais, como cozinha, quartos e corredores.

Com relação ao uso do ambiente, os coletivos ocuparam 84% das imagens. Espaços de uso individual como quartos e banheiros possibilitam privacidade e ao usuário, e no universo da série esse direito é inteiramente violado, sendo simbolizado tanto pela escolha dos ambientes abertos, quanto pelos coletivos. Ambientes abertos podem, eventualmente, tornar um pouco mais desafiador o controle sobre alguém ou um grupo de pessoas, e nos ambientes coletivos, as aias aparecem muitas vezes acompanhadas por Olhos, Comandantes, Guardiões, Esposas ou Tias.

4.2.3 Figurino

O figurino é o elemento de maior destaque na divisão social determinada pelos novos governantes, pois ele se delimita a uniformes que carregam a função de cada indivíduo no corpo social de Gilead, exercendo a função primária de identificação. Em razão disso, 86% desse elemento se caracterizou como simbólico, carregando significados nas suas cores, formas e acessórios. As classes sociais presentes nas imagens coletadas foram: Aias, Comandantes, Esposas, Guardiões, Tias, Olhos e Jezebéis, nas quais as Aias ocuparam o equivalente a 78% das imagens, revelando o destaque e protagonismo na série. Para a análise do figurino, torna-se necessário compreender cada uma de suas funções.

As chamadas Jezebéis aparecem em apenas uma imagem sendo reflexo da hipocrisia dos governantes, pois trabalham como prostitutas e a elas são permitidas usar qualquer tipo de vestimenta. Dessa forma, seus figurinos simbolizam a dissimulação dos homens autoridades do Estado, na qual as leis podem ser infringidas quando o beneficiam.

A função das aias na organização social é procriar. Se tratam de mulheres férteis encaminhadas à casa de um Comandante e sua Esposa, onde acontece todo mês um ritual de estupro para conceber filhos ao casal. Quando bem sucedidas, são enviadas a outros chefes de família e assim por diante. As Aias têm a chance de engravidar três vezes, e se após a

terceira vez não gerarem um bebê vivo e saudável, são enviadas para trabalhar e morrer nas Colônias, lugar muito prejudicial à saúde devido ao lixo tóxico. Na implantação do regime, a República de Gilead obrigou mulheres férteis a se tornarem Aias segundo o que ela considera crimes religiosos ou de gênero. O divórcio passou a ser proibido, e a protagonista June (Offred) foi obrigada a se tornar uma aia sob acusação de adultério, por ter se relacionado com Luke, já separado fisicamente da ex-esposa, mas ainda casado formalmente.

Códigos de vestimentas aconteceram em diversos momentos históricos, são formas de controlar e identificar uma população, como a estrela de Davi usada pelos judeus durante o regime nazista. As Aias se vestem de vermelho e suas roupas são vestidos longos que cobrem todo o corpo, deixando visível apenas rosto e mãos, que diante de princípios de um estado teocrático extremista se torna símbolo de respeito. Enquanto corrobora modéstia e virtuosidade, princípios que fazem alusão aos valores da era vitoriana (WOLF apud. BRAGA, 2019). O figurino muito se assemelha com as órfãs holandesas pintadas por Nicolaas van der Waay, que apresentam uma vestimenta simples, sem ornamentos e com princípios morais (Figura 53).

Figura 53 - Church Walk of Burger Orphan Girls, Nicholaas van der Waay (1855-1936)



Fonte: www.heavenpoison.tumblr.com

Reed Morano, diretora dos três primeiros episódios, juntamente com a figurinista Anne Crabtree procuraram representar e aprofundar o simbolismo pretendido por Atwood, a autora dos livros. Robinson (2019) afirma que Atwood pensou inicialmente em simbolismos renascentistas, no qual o vermelho muitas vezes remete à personagem bíblica Maria Madalena, simbolizando o sexual (Figura 54). Dessa forma, a escolha do tom de vermelho procurou representar a condenação de mulheres que infringiram as leis impostas,

talvez agora com uma chance de redenção ao ter a “oportunidade” de gerar filhos para as futuras gerações.

Figura 54 - Simbolismo renascentista como inspiração para a composição da cor do figurino. À direita, St Mary Magdalene de Timóteo Viti; no centro, rascunhos da figurinista Anne Crabtree; à direita, o figuro das Aias



Fonte: 1st-art-gallery.com; The Art and Making of The Handmaid's Tale; edition.cnn.com

São permitidas às Aias irem ao mercado, sob constante vigilância, a fim de caminharem para mantê-las saudáveis. Para reforçar a falta de individualidade, o figurino conta com uma espécie de chapéu de longas abas, que as impedem de conduzir o próprio olhar, mantendo sua atenção somente no caminho à frente (Figura 55).

Figura 55 - Figurino das Aias nas imagens 4 e 20



Fonte: imagens capturadas pela autora (2002)

As Esposas desempenham um papel importante para a nova sociedade de Gilead. Submissas e prestativas, são responsáveis por cuidar da casa, esperar seus maridos e assegurar que consigam assumir seus papéis maternais através de sua Aia, garantindo que ela consiga conceber seu filho. Também participam da Cerimônia, ritual no qual as Aias são violentadas e estupradas pelos Comandantes. Elas têm permissão para sair de casa e se

encontrar com outras Esposas, mas não podem ler, interferir nas decisões dos seus maridos, e tampouco desempenham papéis de liderança. Ainda com base nos simbolismos renascentistas pensados por Atwood e em contraposição ao vermelho das Aias, o figurino das Esposas apresenta a cor azul, fazendo referência à Virgem Maria, remetendo à pureza e religiosidade pela posição de obediência que ocupam no modelo social (Figura 56).

Figura 56 - Simbolismo renascentista como inspiração para a composição da cor do figurino. À direita, Madonna e o menino, de Masaccio; no centro, rascunhos da figurinista Anne Crabtree; à direita o figurino das Esposas.



Fonte: deniseludwig.blogspot.com; The Art and Making of The Handmaid's Tale; refinery29.com

Constituído exclusivamente por homens e compondo a alta sociedade de Gilead, os Comandantes formam o governo, criando leis e liderando todas as outras classes, cargo que lhes renderam muitas regalias. Apesar de terem contribuído com a ascensão de Gilead, apoiando e reafirmando os princípios impostos, têm o privilégio de quebrar em segredo suas regras. Dotados de hipocrisia, os Comandantes permitem a casa de prostituição “Jezebéis”, onde as leis são quebradas em favor de seus prazeres, além de contrabandear cigarros e álcool. Em oposição aos trajés simples e sem ornamentos das mulheres de Gilead, os figurinos dos Comandantes comunicam sua autoridade absoluta sobre as mulheres, mantendo suas Esposas, Aias e empregadas domésticas como propriedades.

O comandante Fred Waterford é o único presente nas imagens coletadas, aparecendo em 8 delas. A cor preta é usada na maioria do tempo por Fred, seu figurino é composto por roupas elegantes, como sobretudo, terno e gravata. Heller (2013) associa a cor preta ao “*Arditi*”, primeiro movimento fascista na Itália, no qual seus membros eram conhecidos pela audácia e tinham como objetivo principal acabar com os movimentos socialistas. Os “*Arditi*” tinham como fardamento e meios de identificação uma camisa de

cor preta, que posteriormente também foi adotada por fascistas britânicos e holandeses. A autora comenta que esses movimentos opressores consideravam o efeito nivelador da cor preta, que faziam com que todos os membros da organização tivessem a mesma importância, ao menos visualmente (op. cit. p. 259).

Os pensamentos de Heller se articulam com a cor do figurino da polícia secreta e da força policial de Gilead, chamados respectivamente de Olhos e Guardiões. Essas três classes, juntamente com os Comandantes, formam as classes mais opressoras do Estado, e vestem-se apenas de preto. Os Olhos, como o próprio nome indica, são responsáveis por vigiar a sociedade, se infiltrando em diversos setores secretamente de modo a garantir que as leis estão sendo cumpridas por todas as classes. Guardiões se caracterizam como a força policial, exercendo funções de guarda-costas e soldados, usando a força e violência quando algum membro infringe as leis. A cor preta do figurino (Figura 57) na situação de opressores ressalta a igualdade e importância dessas classes na estabilidade e permanência do modelo social de Gilead.

Figura 57 - Da esquerda para a direita: os figurinos dos Comandantes, Olhos e Guardiões comunicam suas autoridades.



Fonte: edition.cnn.com; purewow.com

As Tias são uma classe formada por mulheres que têm como principal função o treinamento das Aias, ensinando-as as novas crenças da sociedade de Gilead. Também supervisionam nascimentos e conduzem execuções quando necessário. São mulheres cruéis, que usam a violência contra as Aias em qualquer sinal de desobediência ou rebeldia. Apesar de serem superiores, possuem um falso poder e se resumem a funcionárias do governo. O figurino das Tias apresenta a cor marrom, é composto por um vestido longo de tecido pesado

e coberto com um casaco. Usam um cinto onde apoiam bastões de choque o tempo todo, para ameaça a qualquer manifestação de resistência.

Com muitas características de roupas militares, as vestimentas das Tias muito se assemelham a roupas usadas por líderes de regimes totalitários, apresentando cores, casacos e acessórios similares. Heller (2013) afirma que o marrom foi a cor oficial do fascismo alemão, dessa forma o figurino desenhado para essas personagens simboliza a crueldade, autoritarismo e ameaça que representam para classe oprimida, nesse caso as Aias (Figura 58).

Figura 58 - O figurino das Tias muito se assemelha aos uniformes usados por líderes totalitários, como o uso da cor, de casacos e cintos grossos.



Fonte: marinieves.blogspot.com; Imagens capturadas pela autora, Segunda Guerra em Cores, 2019.

Na relação opressor e oprimido, as cores preta, marrom e vermelha se destacam para impor essa relação. Conforme os escritos de Heller (2013), a relação dessas cores corresponde à brutalidade e violência. A autora afirma que sempre que o preto estiver em companhia com o vermelho, uma característica negativa vai ser associada a ele (op. cit. p. 238). Diante dessa teoria, o acorde cromático do figurino das Aias, Comandantes e Tias reforçam visualmente a violência presente na obra: cor preta representando a violência e estupros cometidos pelos Comandantes; a com marrom externando a ameaça e brutalidade exercida pelas Tias diante de qualquer sinal de resistência; e por fim, tamanha violência e opressão resultam no sangramento das Aias, literal e emocional, externando pelo figurino vermelho e possibilitando mais um significado a essa cor (Figura 59).

Figura 59 - Significados do acorde cromático representado pelo figurino dos Comandantes, Tias e Aias (à esquerda); Os personagens presentes na imagem 44.



Fonte: elaborado pela autora a partir de Heller (2013); imagem capturada pela autora. O conto da Aia (2017)

4.2.4 Iluminação

A iluminação foi analisada de forma inteiramente visual, sem conhecimentos de como se deu o controle de incidência de luz natural ou a quantidade de pontos de luz, refletores ou rebatedores utilizados para a construção da cena. Foi utilizado como base somente os conceitos e descrições encontrados na revisão de literatura. Diante disso, as técnicas de iluminação *high-key* e *low-key* se apresentaram elementos de difícil análise em decorrência das suas próprias composições, que envolve a presença de contraluz e redução ou eliminação da luz de preenchimento, elementos que podem ser usados de forma sutil, dificultando sua percepção visualmente. Portanto, a análise da iluminação se resumiu à qualidade que ela apresenta.

A iluminação difusa foi percebida em 70% do material coletado. Com exceção de apenas uma, todas as imagens localizadas em espaços abertos apresentaram essa qualidade na iluminação. Isso contribui para uma atmosfera de melancolia na obra, pois a iluminação difusa pode ser explicada e comparada com a luz de um dia nublado, apresentando-se dispersa e com contrastes menos marcados. A falta da incidência de luz solar vista de forma marcada pode ser associada com a falta de esperança e vitalidade vivida pela classe oprimida, e contribui para o ambiente de angústia. A única imagem que apresenta luz concentrada em espaço aberto mostra um dos momentos de um grupo de resistência fora de Gilead (Figura 60), corroborando com a interpretação da luz usada como forma de esperança ou liberdade.

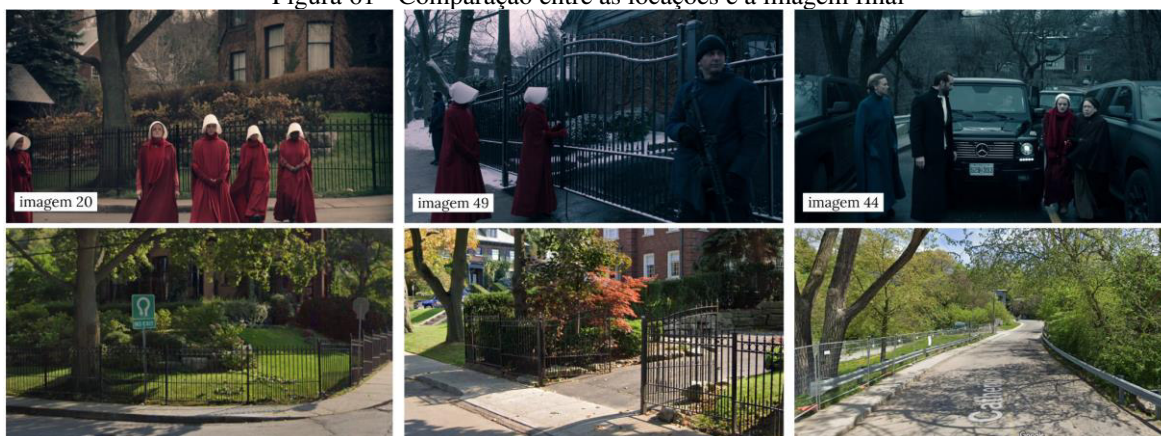
Figura 60 - Iluminação concentrada fora de Gilead



Fonte: imagem capturada pela autora. O conto da Aia (2017)

A direção de fotografia busca diversos recursos para controlar ao máximo a luz natural, já que esse é um dos elementos mais importantes para definir a atmosfera fílmica. Toda a primeira temporada da série foi filmada no Canadá, em cidades como Toronto e Cambridge, onde as estações do ano são muito bem definidas. Para o ambiente distópico proposto pela obra, percebeu-se que escolher a época do início das gravações seria muito importante, pois o tempo pode contribuir e facilitar o controle da luz para criar determinada atmosfera. Na Figura 61 abaixo, é possível observar a diferença de luz das locações usadas e da iluminação das imagens finais.

Figura 61 - Comparação entre as locações e a imagem final



Fonte: acima, imagens capturadas pela autora (2022); abaixo, *Google Maps - street view* (2022)

As imagens capturadas do *Google Maps* mostram as locações durante a estação do outono, apresentando uma incidência solar de luz marcada, caracterizando-se como iluminação concentrada. As gravações da primeira temporada ocorreram entre setembro e fevereiro, época do ano em que o inverno se manifesta na região. Como comentado

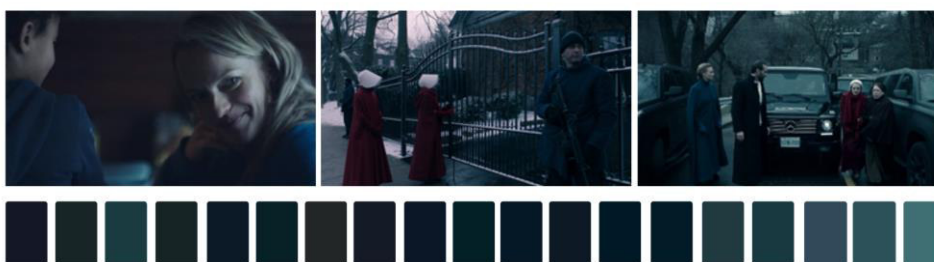
anteriormente, não foi possível ter conhecimentos de como a direção de fotografia procedeu para a realização do controle da luz natural, contudo, a convergência do período de estações da região com as gravações indica que a escolha de filmar durante o inverno iria contribuir para criar uma atmosfera sombria, apática e sem a luz do sol.

4.2.5 Paleta de cores

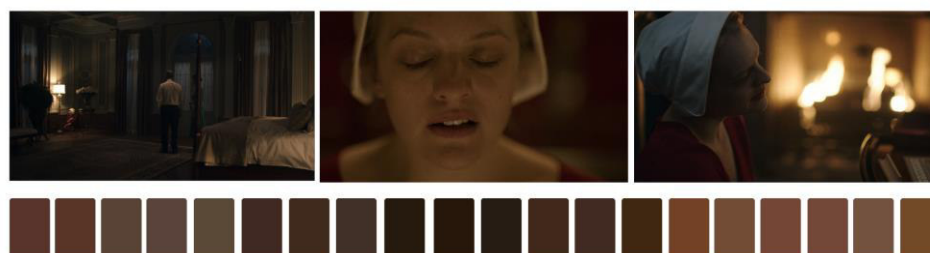
Diante das tonalidades coletadas, foi possível perceber diversos tons minimamente distintos, tornando-se quase imperceptíveis visualmente na composição na imagem e definir a paleta de cores. A quantidade de tonalidades com baixa luminância faz com que a série tenha uma paleta mais escura, sem tons abertos. Como já analisado, a série apresenta uma identidade de cor bem definida na proposta do figurino, no qual as Aias, por exemplo, vestem sempre vermelho e são associadas a essa cor. Contudo, a iluminação, definida pela direção de fotografia de acordo com os cenários internos e ambientes externos, altera de forma sutil a cor através da modificação da luz, tornando o vermelho do figurino em muitos tons de um vermelho escuro, fechado, com baixa luminância (Figura 62). Isso corrobora a importância do trabalho coletivo entre o designer de produção e o diretor de fotografia, cujas escolhas das duas áreas influenciam uma sobre a outra, dialogando profundamente entre si.

Figura 62 - Esquematização de tonalidades

cor azul



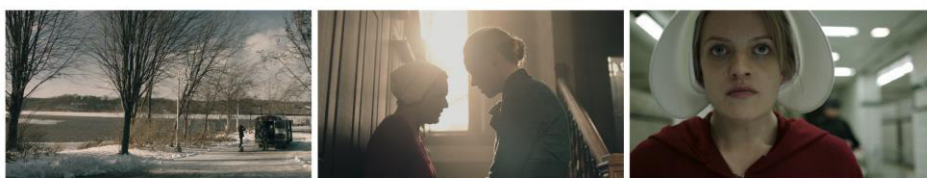
cor marrom



cor bege



cor cinza



cor vermelha



Fonte: elaborado pela autora (2022)





Figura 63 - Paleta de cores na série O conto da Aia



Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Diante das tonalidades percebidas, foi possível obter um panorama em conjunto das cores gerais da série, coletadas do cenário, figurino, ambientes externos e tons de pele dos atores, pontos definidos de forma equilibrada pelo Adobe Color. Através dos estudos de Heller (2008), pôde-se também associá-las aos significados psicológicos estudados, aplicando tanto nas cores encontradas (Quadro 3) quanto das cores ausentes, a exemplo do amarelo, verde e laranja. A ausência de certos elementos ou cores, como já comentado anteriormente ao longo do trabalho, também indica proposições na imagem, como no caso das cores, a atmosfera que não pretendeu-se alcançar para a estética da obra.

Quadro 3 - Significados das cores encontradas segundo Heller (2013)

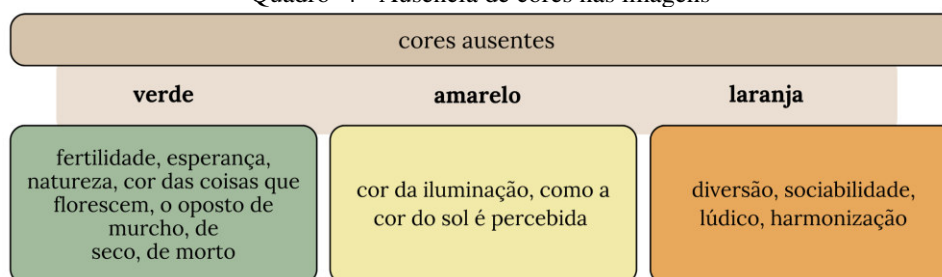
	principal cor do ruim e do mal (sombrio passado político)
	cor de todas as adversidades que destroem a alegria de viver
	gélido, frio, lado sombrio
	a cor do sangue e da vida; sangue sacrificado

Fonte: elaborado pela autora a partir de Heller (2022)

A cor verde aparece em apenas 1% das imagens, dialogando com os significados comentados por Heller (2013), que associa a cor à fertilidade e às coisas que florescem. Diante de uma narrativa que envolve a queda na taxa de fertilidade, a ausência da cor verde não apenas dialoga com o declínio de mulheres capazes de gerar filhos, como também com o aprisionamento das mulheres capazes de fazê-lo. Visto que o verde também é associado por Heller à natureza, que relaciona-se com ambientes externos e esses ocupam apenas 26% das imagens coletadas.

A ausência da cor amarela cria uma forte relação com a iluminação difusa desenvolvida pela direção de fotografia, por ser uma cor associada com a cor da iluminação solar, luz natural pouco explorada para a composição das imagens (Quadro 4). De forma semelhante, a cor laranja é associada por Heller (2013) à diversão e sociabilidade, características antagônicas à ideia central da obra.

Quadro 4 - Ausência de cores nas imagens



Fonte: elaborado pela autora a partir de Heller (2022)

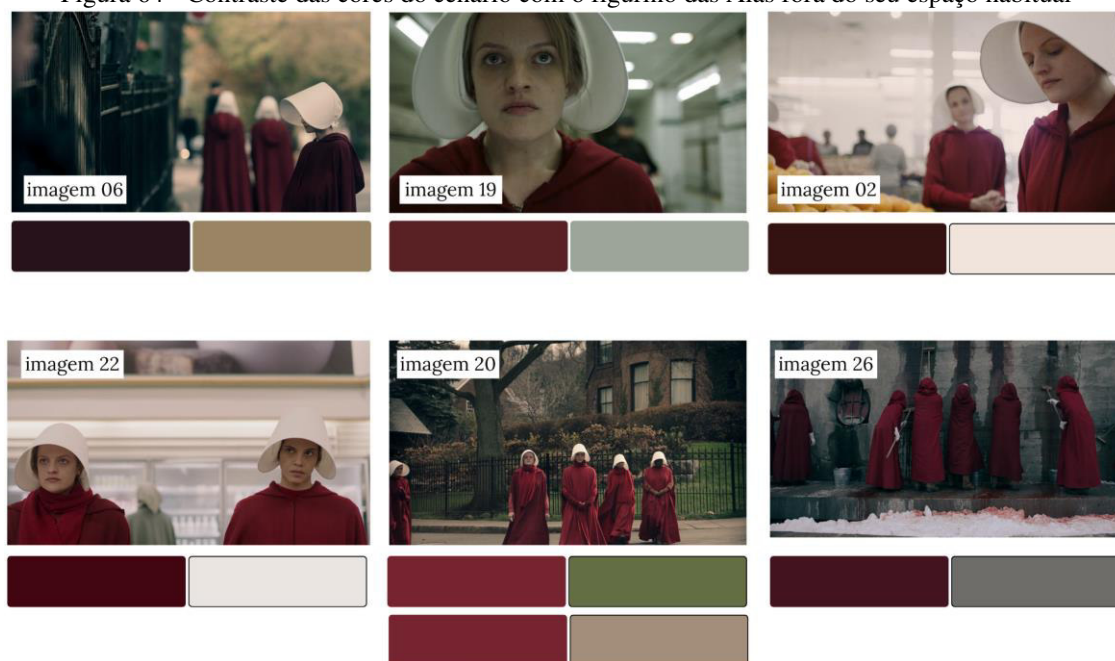
Uma forma pertinente de observar as cores na imagem é relacionar o figurino com os elementos cenográficos, observando o contraste e a harmonia de suas as cores, que em muitos casos são usados em coordenação. Considerando que muitas vezes o ou a cineasta desejam destacar a figura humana, o cenário pode apresentar uma paleta de cores mais neutra

enquanto o figurino ganha destaque, contexto no qual a composição é particularmente importante (BORDWELL e THOMPSON, 2013).

Diante de uma narrativa de total controle sob determinado grupo social, essa composição ganha destaque ao ser utilizada de forma articulada pelos designers da imagem. Como já comentado anteriormente, é permitido às Aias irem ao supermercado fazer compras ou qualquer outra atividade solicitada, sempre sob supervisão. Em todos os outros momentos, elas permanecem presas nas casas dos Comandantes.

Na primeira situação, situadas em locais fora de sua prisão habitual, o cenário se opõe ao vermelho do figurino, como o branco excessivo tanto dos objetos quanto das paredes dos supermercados (Figura 64 - imagens 2 e 22); tal qual os revestimentos de outros lugares, como estações de trem (Figura 64 - imagem 19), o cinza cimentado de outras partes de cidade e o verde encontrado em poucos espaços abertos (Figura 64 - imagens 06, 20 e 26). O contraste apresentado pelas cores nesses momentos da narrativa proporciona um destaque mais acentuado das personagens, de modo que a vigia sobre elas se torne uma tarefa mais fácil pela indicação de seus figurinos.

Figura 64 - Contraste das cores do cenário com o figurino das Aias fora do seu espaço habitual

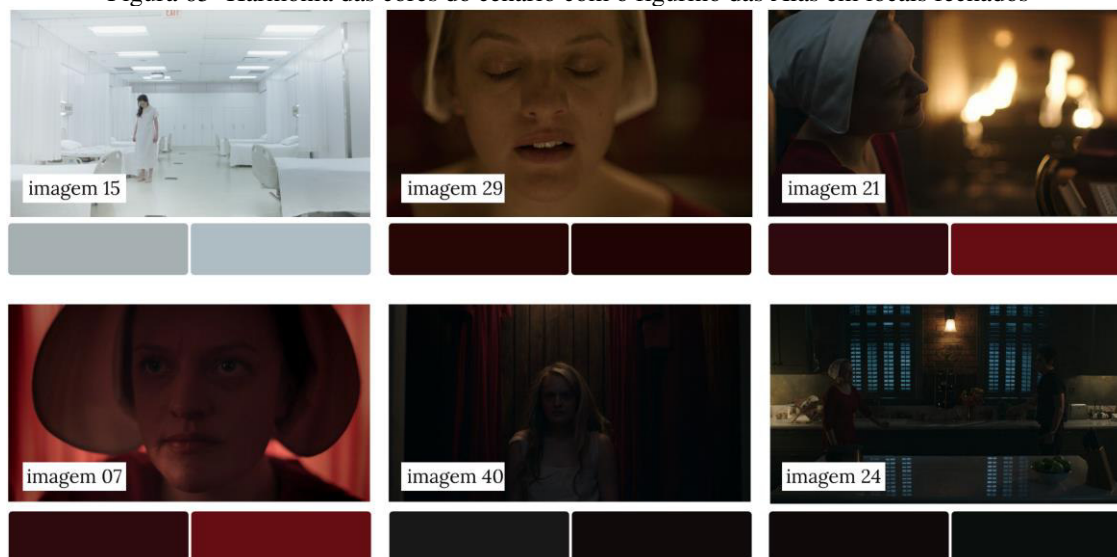


Fonte: elaborado pela autora (2022)

Nos momentos em que as Aias se encontram em locais fechados e conseqüentemente sob maior controle, as cores dos elementos cenográficos são usadas em harmonia com os seus figurinos, de modo que eles se misturam. Nessas situações, o controle exercido sobre elas é mais controlado, uma vez que estão presas e na presença de Esposas, Marthas, Guardiões ou Comandantes. Na Figura 65, a imagem 15 apresenta o pouco

destaque do figurino branco com os objetos e paredes de um quarto de hospital; na imagem 07, as cortinas vermelhas de um veículo utilizado para transportar as Aias são da mesma cor do figurino; e ainda na Figura 65 - imagens 21, 24, 29 e 40, elas se ambientam na sua prisão habitual, a casa do Comandante, e seus figurinos se misturam aos ambientes, ganhando pouco destaque. Isso corrobora a importância da relação dos elementos na *mise-en-scène* na construção da narrativa.

Figura 65- Harmonia das cores do cenário com o figurino das Aias em locais fechados



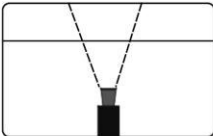
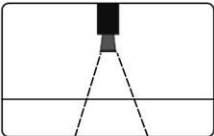

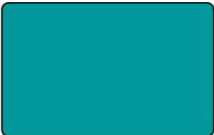


Fonte: elaborado pela autora (2022)

4.2.6 Síntese

Ao longo da análise elaborada diante do material coletado, percebeu-se que alguns elementos apresentaram-se de forma antagônica a partir de suas características, assim como o contexto da série diante das relações entre opressor e oprimido. Como oposição de ideias, a distância e a proximidade da câmera em relação ao objeto filmado; o posicionamento de elementos arquitetônicos enquadrados dentro e fora dos ambientes; e a cor azul como pureza, religiosidade e obediência do figurino das Esposas e o vermelho representando o sexual, impuro e pecaminoso no figurino das Aias (Quadro 5). Essa construção enriquece e oferece possibilidades de interpretações e associações com a própria narrativa, observando como as imagens cinematográficas em conjunto possuem diversas nuances.




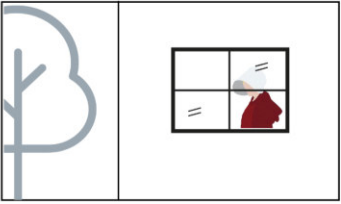



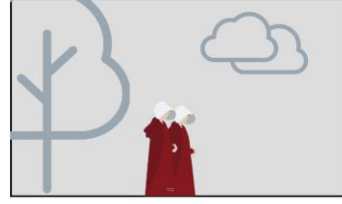
Quadro 5 - Antagonismos presentes em enquadramentos e cores

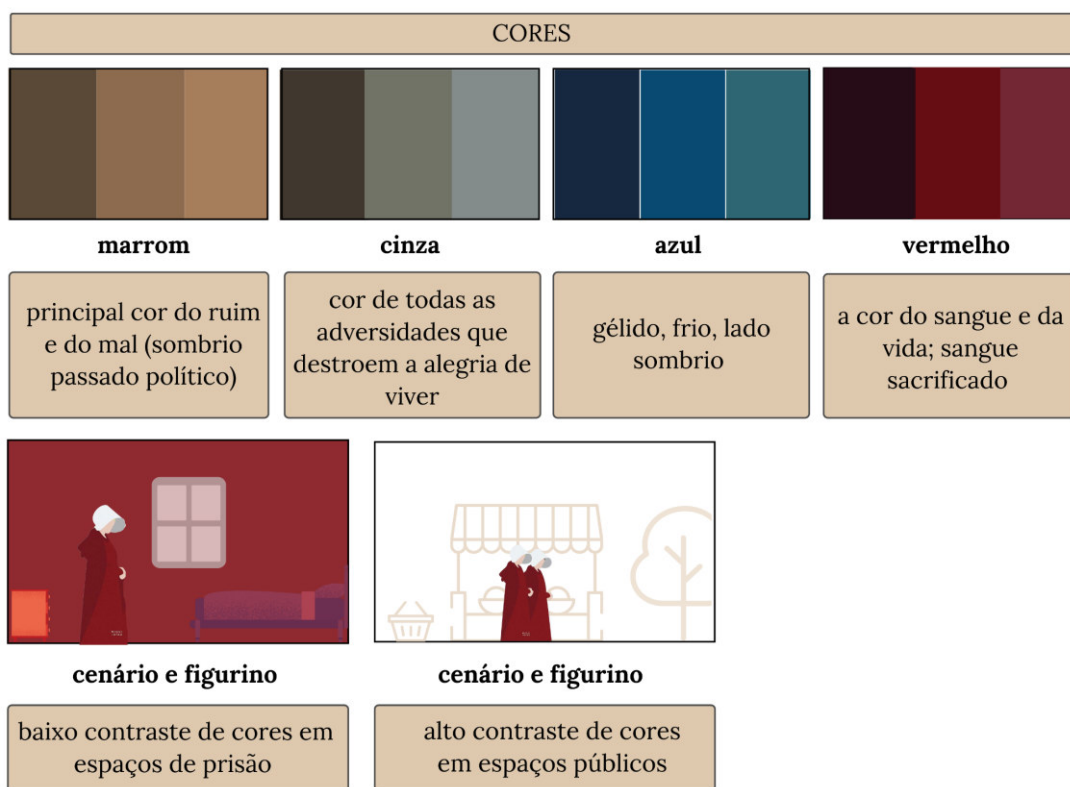
ANTAGONISMOS	
OPRIMIDO	OPRESSOR
<p>primeiro plano proximidade, visão limitada: olhar do oprimido</p> 	<p>plano geral olhar de longe, controle: olhar do opressor</p> 
<p>câmera de dentro para fora olhar do oprimido</p> 	<p>câmera de fora para dentro olhar do opressor</p> 
<p>cor vermelha sexual, pecaminoso e impureza das Aias</p> 	<p>cor azul pureza, religiosidade, obediência das Esposas</p> 

Fonte: elaborado pela autora (2022)

A partir da análise, foi possível delinear padrões de técnicas e considerar funções a cada uma delas. Seguiu-se as recomendações de Bordwell e Thompson (2013) quando afirmam a importância de estar sensível ao contexto da obra durante todo o processo de análise, perguntando-se qual função de determinada técnica no caso específico. Os autores alertam que em meio a tantas linguagens apresentadas na imagem cinematográfica, é recorrente o interesse em analisar com detalhamento excessivos cada peça de figurino, cada mudança de plano ou o uso de cada cor, e o pesquisador pode enterrar-se em dados para apresentar como resultado final. Portanto, afirmam que diante de qualquer análise cinematográfica é importante perceber as técnicas que serão mais pertinentes que outras para a construção da análise (op. cit. p. 673). O Quadro abaixo apresenta os elementos mais significativos durante a análise, com as funções interpretadas de cada uma delas.

Quadro 6 - Síntese dos elementos encontrados

ENQUADRAMENTOS		
		
primeiro plano	meio primeiro plano	plano geral
visão limitada - oprimido importância das expressões faciais	superioridade através da expressão corporal	visão ampla - opressor controle
AMBIENTE		ELEMENTOS CENOGRÁFIOS
		
fechado	arquitetônicos	arquitetônicos
prisão clausura	desejo de liberdade através do enquadramento simétrico de janelas	prisão e enclausuramento através de gradis
FIGURINO	USO DO AMBIENTE	QUALIDADE DA LUZ
		
simbólico	coletivo	difusa
divisão de classes identificação controle	ausência de privacidade vigia	céu nublado melancolia apatia, solidão



Fonte: elaborado pela autora (2022)

5. PROPOSIÇÕES PARA O DESIGN DE PRODUÇÃO EM PROJETO CINEMATOGRAFICO

5.1 Argumento do curta-metragem “Um desvio para o Vermelho”

Escrito pela roteirista e cineasta Rose Panet, o argumento de “Um desvio para o Vermelho” ambienta-se em São Luís do Maranhão, no ano de 2019. O curta-metragem conta a história da jovem Analu, fisioterapeuta recém-formada ansiosa para trabalhar em um asilo de idosos, seu primeiro emprego. É uma mulher atenciosa e sensível à dor do outro, e escolheu essa profissão por gostar de cuidar e ajudar pessoas com dificuldade de mobilidade. Também se interessa por política, e acredita que o país só pode melhorar com um governo de esquerda, com o empoderamento feminino e políticas antirracistas e ambientalistas. Abomina governos militares, a tortura e a ditadura.

Analu enfrentará um grande desafio no seu emprego, pois seu primeiro paciente será Waldemar Marques (seu Marques), um ex-militar desprezado pela família e entregue ao asilo de classe média para viver seus últimos dias de vida. Ele foi diagnosticado com Alzheimer, esquece algumas palavras e pequenos fatos de sua vida, mas ainda possui lucidez e consciência sobre lembranças fortes do seu passado. Em alguns momentos de lucidez, fala sobre as atrocidades e torturas que cometeu durante a ditadura com pessoas que se posicionavam contra o regime. E com isso vai se revelando um homem ditador, racista, homofóbico e misógino.

Ao mesmo tempo que fala do seu passado, Marques é atormentado por ele. Dessa forma, vai começar a sofrer alucinações, e a cada fala ou gesto praticado por Analu, ele se vê sendo torturado por ela, como uma punição e vingança dos seus atos do passado. O que será traduzido no curta-metragem com o uso de *flashbacks*. A relação também vai atingir Analu, que terá pesadelos nos quais ela ora está sendo torturada por ele, ora o está torturando. Ela se sente tentada, pela vulnerabilidade de seu paciente e sua ocupação de fisioterapeuta, a intensificar as dores que Marques sente no corpo, mas não tem coragem de fazê-lo. No entanto, comete alguns atos cruéis, como não colocar água para ele ou deixar o ar condicionado em uma temperatura mais baixa, o deixando com frio. Fato que o faz lembrar da ‘geladeira’, um tipo de tortura praticada contra opositores do governo, na qual eram colocados em ambientes pequenos com temperaturas baixíssimas.

Na parte inicial do filme, o fluxo de pessoas no asilo será intensa, e a cada cena, esse fluxo será cada vez mais reduzido, até não sobrar mais ninguém, apenas Seu Marques

e Analu. Ao longo dos acontecimentos da narrativa, será revelado que Analu é na verdade uma fantasia (fantasma) criada pelo Seu Marques. Ela foi torturada, estuprada e morta por ele durante a ditadura militar, e essa alucinação fará com que Marques reflita sobre os atos que cometeu. Através de sonhos, Analu vai questioná-lo, procurando entender o que leva uma pessoa a machucar a outra propositalmente. O filme será intercalado de *flashbacks* e referências das torturas que Marques cometeu em Analu e a cena final será com ele no asilo, sozinho, com sombras vestidas de branco caminhando de um lado pro outro. No início do filme, a fotografia e a direção de arte usarão luzes e elementos vivos, coloridos, e terminará quase monocromática, clara e brilhante.

5.2 Relação com o roteiro

O roteiro de “Um desvio para o vermelho” ainda se encontra em construção, implicando em possíveis adaptações ou eventuais mudanças até a escrita do documento final. Contudo, o cerne da proposta de alguns elementos do design de produção que será abordada nesta seção, terá como fundamento a ideia central do curta-metragem, que já se encontra consolidada. Adaptações ou eventuais alterações não irão interferir no enredo. A obra apresenta uma ideia central de opressão, narrando a relação dos personagens Analu e Marques a partir desse contexto, que será manifesto através das alucinações de Marques em consequência do seu passado torturador.

A síntese encontrada na elaboração da análise da série “O conto da Aia” na seção 4 apresentou os elementos que foram usados para a construção dessa estética de opressão, aprisionamento e supremacia de classes. A síntese ofereceu contribuições e orientações para a proposta do design de produção, não como forma de padronização, mas como elemento de inspiração para explorar de forma rebuscada as camadas da imagem, conhecendo, adaptando ou recriando os possíveis significados que elementos arquitetônicos, cenários, enquadramentos, figurinos e cores alcançaram. Dessa forma, serão apresentadas propostas de *storyboards*, figurinos e cenários por meio de estudos de layout.

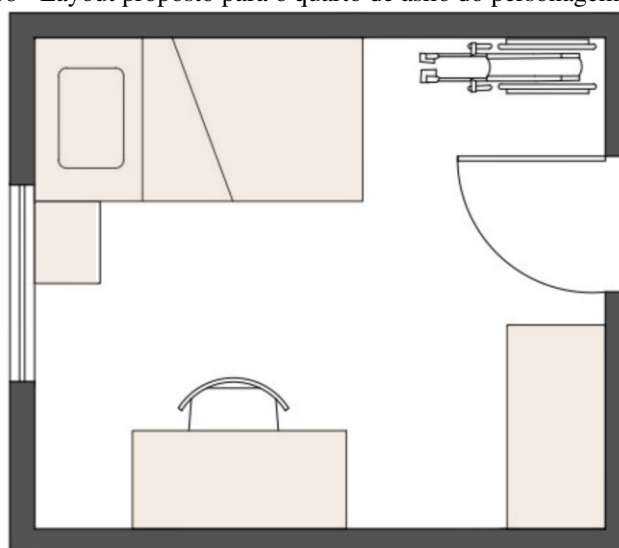
Sobre *storyboards*, Vargas (2007) afirma que é a tradução do roteiro em forma de desenhos sequenciais, similar a uma história em quadrinhos. Nessa representação, é possível visualizar o distanciamento e ângulo da câmera em relação aos objetos cenográficos e os atores, caracterizando-se um elemento essencial na visualização das cenas antes de serem gravadas. Diante disso, a critério de maior entendimento da narrativa e contexto da cena, os *storyboards* serão apresentados juntamente com os recortes do roteiro que representam.

5.3 Proposta de Cenografia

O roteiro apresenta cerca de 8 espaços, entre eles o quarto e banheiro da personagem Analu, recepção e corredores e quartos do asilo. Uma vez que o intuito da proposta do design de produção é explorar os elementos estudados na pesquisa, optou-se por fazer a proposta do quarto do personagem Marques, lugar onde o personagem sofrerá grande parte de suas alucinações, nas quais se sentirá ameaçado na presença de Analu. Sendo assim, o espaço se apresenta profícuo para explorar os diferentes elementos da imagem estudados.

Inicialmente, foi listado um plano de necessidades do que deveria ter no ambiente, de modo que atendesse a todas as necessidades de um idoso. Foi proposto um quarto simples de 10m², com uma cama, mesa com gavetas, mesa de cabeceira e um guarda roupa (Figuras 66 e 67). O layout proposto possibilitou o estudo dos elementos arquitetônicos como partes importantes da imagem. Isso foi criado a partir do roteiro, que descreve a primeira vez que o personagem aparece: sentado em sua cama, carrancudo. A cama e os elementos arquitetônicos foram localizados de modo que o posicionamento de câmera fosse capaz de enquadrar Marques através da porta e dos gradis da janela, explorando o cenário da construção do sentido e traduzindo os sentimentos de medo, clausura e prisão que Marques foi desenvolvendo ao longo da narrativa (ver Figura 68). Não foram estudadas possíveis locações. O layout de cenografia proposto servirá como guia tanto para uma possível construção do cenário em estúdio, quanto escolhas de locações juntamente com o estudo da disposição dos móveis, compondo-os em harmonia para a construção do sentido através da imagem.

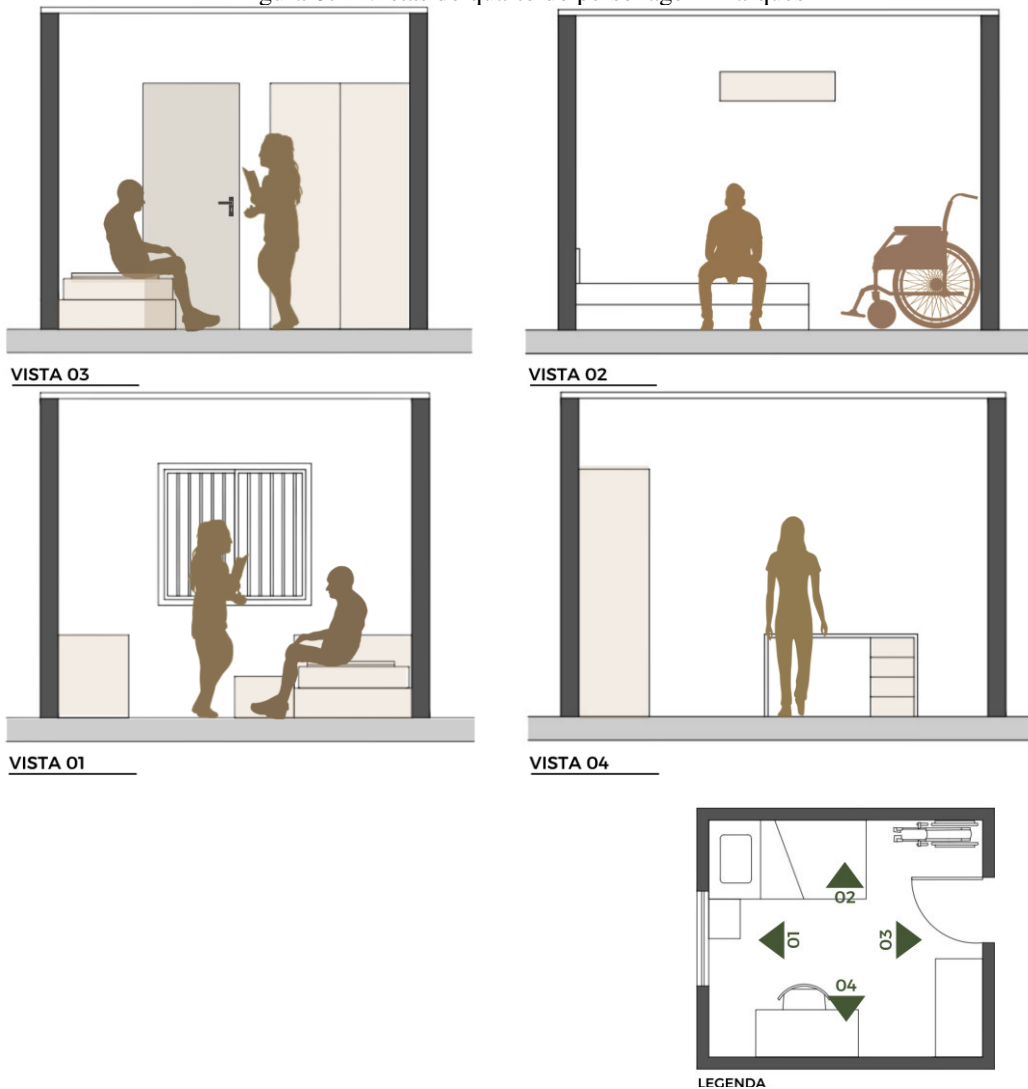
Figura 66 - Layout proposto para o quarto de asilo do personagem Marques



QUARTO DE ASILO - MARQUES

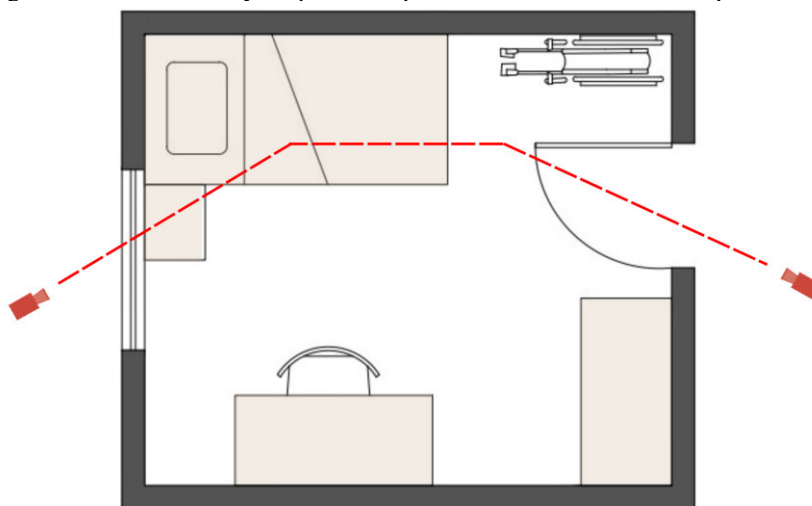
Fonte: elaborado pela autora (2022)

Figura 67 - Vistas do quarto do personagem Marques



Fonte: elaborado pela autora (2022)

Figura 68 - Estudo do layout para o enquadramento de elementos arquitetônicos



QUARTO DE ASILO - MARQUES

Fonte: elaborado pela autora (2022)

5.4 Proposta de *Storyboards*

Foram escolhidas três cenas do roteiro original para fazer o estudo de posicionamentos e ângulos de câmera, assim como a disposição dos atores em cena, resultando na proposta de *storyboards*, foram elas: Cena 05 - Asilo: recepção e corredores; Cena 07 - Asilo: quarto, banheiro; Cena 10 - Asilo: hall. As cenas foram escolhidas em razão das descrições que elas apresentam, retratando momentos pontuais da narrativa, proporcionando assim um rico exercício de aplicação dos elementos coletados no protocolo CIC.

5.4.1 Cena 05

Analú tem o seu primeiro contato com Marques. Eles são apresentados pela chefe de Analú, que a recebe e a leva até o quarto no asilo no seu primeiro dia de trabalho. Marques não a recebe bem, apresentando-se um senhor rude e mal humorado. Esse momento marca o início de suas alucinações, tendo conhecimento que Analú é fruto da sua imaginação. O roteiro (Quadro 7) descreve que Marques está sentado em sua cama, carrancudo. E a proposta do enquadramento no *storyboard* (Figura 69) apresenta essa descrição mantendo Marques abaixo de Analú, que se mantém em pé, em um meio primeiro plano que revela os primeiros indícios de que ele se sentirá ameaçado por ela (ver Figura 69 – *Storyboard* cena 05 - quadro 9). Dando continuidade à composição da imagem, a porta do quarto de Marques será usada para expressar o aprisionamento que o personagem começará a sentir dentro do asilo com a chegada de Analú, tal qual ele aprisionava suas vítimas durante o regime militar.

Quadro 7 - Roteiro da cena 05

CENA 5. INT/DIA - ASILO - RECEPÇÃO E CORREDORES
<p>A chefe do estabelecimento se aproxima de Analú que a aguarda ao lado da recepção. Analú vê as horas no relógio de parede.</p> <p style="text-align: center;">CHEFE Analú?</p> <p>Analú se levanta rapidamente.</p> <p style="text-align: center;">ANALU Desculpe o atraso.</p> <p style="text-align: center;">CHEFE Tranquila. Vem comigo.</p>

As duas caminham por um corredor, Analu com o catre desmontável.

CHEFE

Li seu currículo. É isso que precisamos: fisioterapeuta de idosos. E cuidadora também, cada vez mais difícil hoje em dia. Os velhinhos precisam se mexer mais.

Ambas riem. Param em frente à porta de um quarto.

CHEFE

Seu primeiro desafio. Uma pessoa difícil, espero que vocês se deem bem.

A chefe abre a porta do quarto. Marques está sentado em uma cama desfeita, carrancudo.

CHEFE

Este é o Sr. Marques, e esta é a sua nova fisioterapeuta.

Analu estende a mão para Marques, que vira o rosto e não a cumprimenta. Analu recolhe a mão.

CHEFE

Bom, apresentados, por favor Marques, trate-a bem. Não é favor nenhum. Seja simpático. Vou deixar vocês a sós. Qualquer coisa, ramal 21, fala direto comigo.

A Chefe sai e fecha a porta atrás de si. Analu observa os objetos do quarto, especialmente uma foto de Marques jovem fardado. Analu apanha o porta-retratos para ver melhor.

MARQUES

Não toque em nada.

Analu recoloca o porta-retrato onde estava. Marques olha fixamente para a cicatriz na clavícula de Analu.

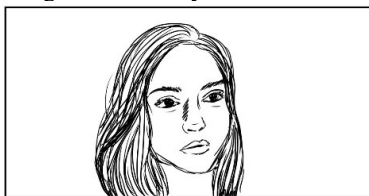
Primeiro Plano da cicatriz.

Fonte: elaborado pela autora a partir do roteiro original (2022)

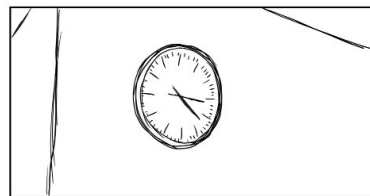
Figura 69 - Storyboard cena 05



quadro 1



quadro 2



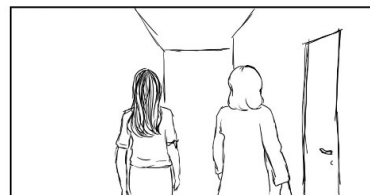
quadro 3



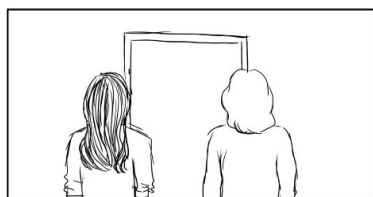
quadro 4



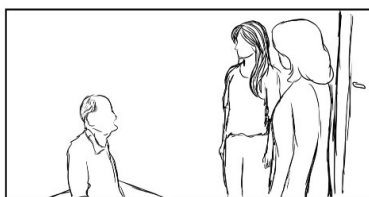
quadro 5



quadro 6



quadro 7



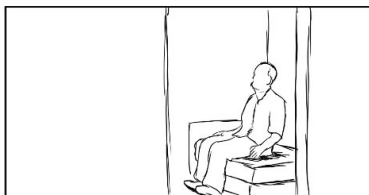
quadro 8



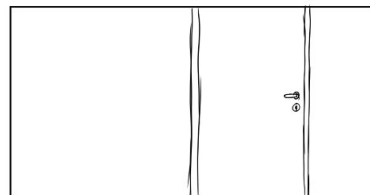
quadro 9



quadro 10



quadro 11



quadro 12



quadro 13



quadro 14



quadro 15



quadro 16

Fonte: elaborado pela autora (2022)

5.4.2 Cena 07

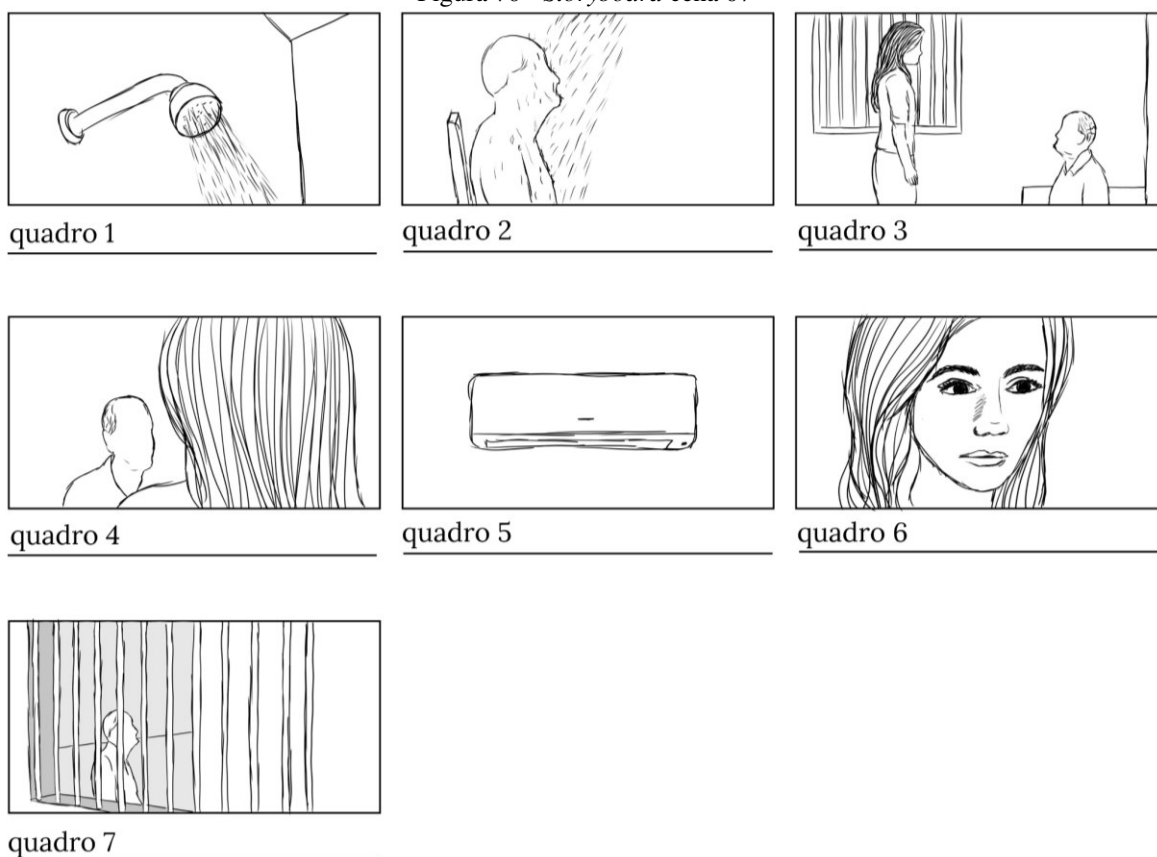
A cena 7 (Quadro 8) descreve Marques em uma de suas alucinações. Depois de um banho frio, ele se encontra nu e molhado na sua cama, com o ar condicionado ligado. Fruto do seu passado, as alucinações de Marques são associadas a torturas cometidas por ele. O frio que ele sente ao sair do banho, vai fazê-lo lembrar da “geladeira”. Essa associação será explorada através do chuveiro e do ar condicionado enquadrados em primeiro plano, ressaltando a simbologia e importância dos objetos para a construção do sentido da cena (ver Figura 70 - *Storyboard* cena 07 – quadros 1 e 5).

Também enquadrada em primeiro plano, as expressões faciais de Analu ao observar Marques passar frio são importantes para a construção da cena, pois irão contribuir com a proximidade do espectador com os sentimentos de vingança da personagem, que nesse momento ainda não é revelada como delírio de Marques (Figura 70 - *Storyboard* cena 07 – quadro 6). A composição do último quadro na cena vai revelar o crescente sentimento de Marques em relação ao seu quarto no asilo, que vai ganhando aos poucos aspectos de uma prisão, controlada pela sua então torturadora Analu. A câmera posicionada fora do quarto, enquadra Marques sentado em sua cama através da janela com gradis, mantendo-o aprisionado (ver Figura 70 - *Storyboard* cena 07 – quadro 7).

Quadro 8 - Roteiro da cena 07

CENA 7. INT/DIA – ASILO- QUARTO/BANHEIRO
<p>BANHEIRO</p> <p>Marques está sentado em uma cadeira, com o corpo arqueado, debaixo do chuveiro. A água bate nas suas costas e escorre livremente pelo seu corpo.</p> <p>QUARTO</p> <p>AR-CONDICIONADO. Marques sentado na cama nu e molhado. Uma toalha sobre suas pernas. Analu percebe que Marques sente frio e permanece imóvel aguardando suas reações.</p> <p>Flashback</p> <p>INTERCORTE</p> <p>Analu nua na GELADEIRA, sofre as consequências do frio. Revela-se a cicatriz da clavícula.</p> <p>VOLTA A CENA</p> <p>Analu se desculpa, desliga o ar-condicionado, o enxuga, veste e penteia.</p>

Fonte: elaborado pela autora a partir do roteiro original (2022)

Figura 70 - *Storyboard* cena 07

Fonte: elaborado pela autora (2022)

5.4.3 Cena 10

Na última cena apresentada no roteiro (Quadro 9), Analu leva Marques até o centro de entrada do asilo em sua cadeira de rodas. Há presença de vultos vestidos de branco, como fantasmas. Nesse momento, através do desaparecimento repentino de Analu, é revelado que ela é fruto de diversas alucinações, deixando Marques sozinho no centro de entrada do asilo. A cena retrata momentos importantes da narrativa, pois indica ao espectador a real condição psicológica de Marques, assombrado pelo seu passado.

A solidão de Marques e a reviravolta na narrativa são explorados através do plano geral, que num primeiro momento revela Analu o guiando na cadeira de rodas (ver quadro 1 do *storyboard*) o num outro momento o mesmo enquadramento revela apenas Marques, centralizado na porta de entrada do asilo, sentindo-se preso eternamente por um passado sombrio (Figura 61 - *Storyboard* cena 10 – quadro 7). Sua consciência sobre os fatos ocorridos pode ser percebida por suas expressões faciais, indicada pelo primeiro plano

(Figura 71 - *Storyboard* cena 10 – quadro 6), que se mostram muito importantes por serem descritas no roteiro pela diretora.

Quadro 9 - Roteiro da cena 10

10. INT/NOI – ASILO – HALL

CONTRALUZ

Analu vestida de branco leva Marques na CADEIRA DE RODAS. Apenas as pernas e as rodas. Param.

Tilt ascendente

Até o rosto de Marques. VULTOS vestidos de branco caminham atrás. Analu aproxima sua boca da orelha dele e diz algo ininteligível. Afasta-se em seguida passando a mão no ombro de Marques. Destaca-se o anel de formatura. Marques fica só no centro da entrada do Asilo, semblante triste e chora.

FIM

Fonte: elaborado pela autora a partir do roteiro original (2022)

Figura 71 - *Storyboard* cena 10



quadro 1



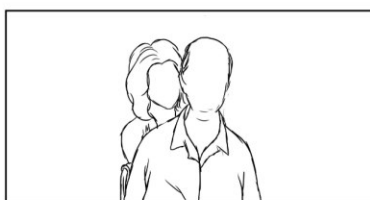
quadro 2



quadro 3



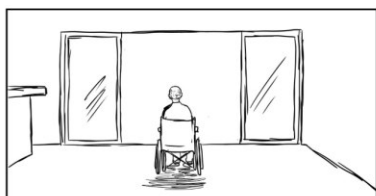
quadro 4



quadro 5



quadro 6

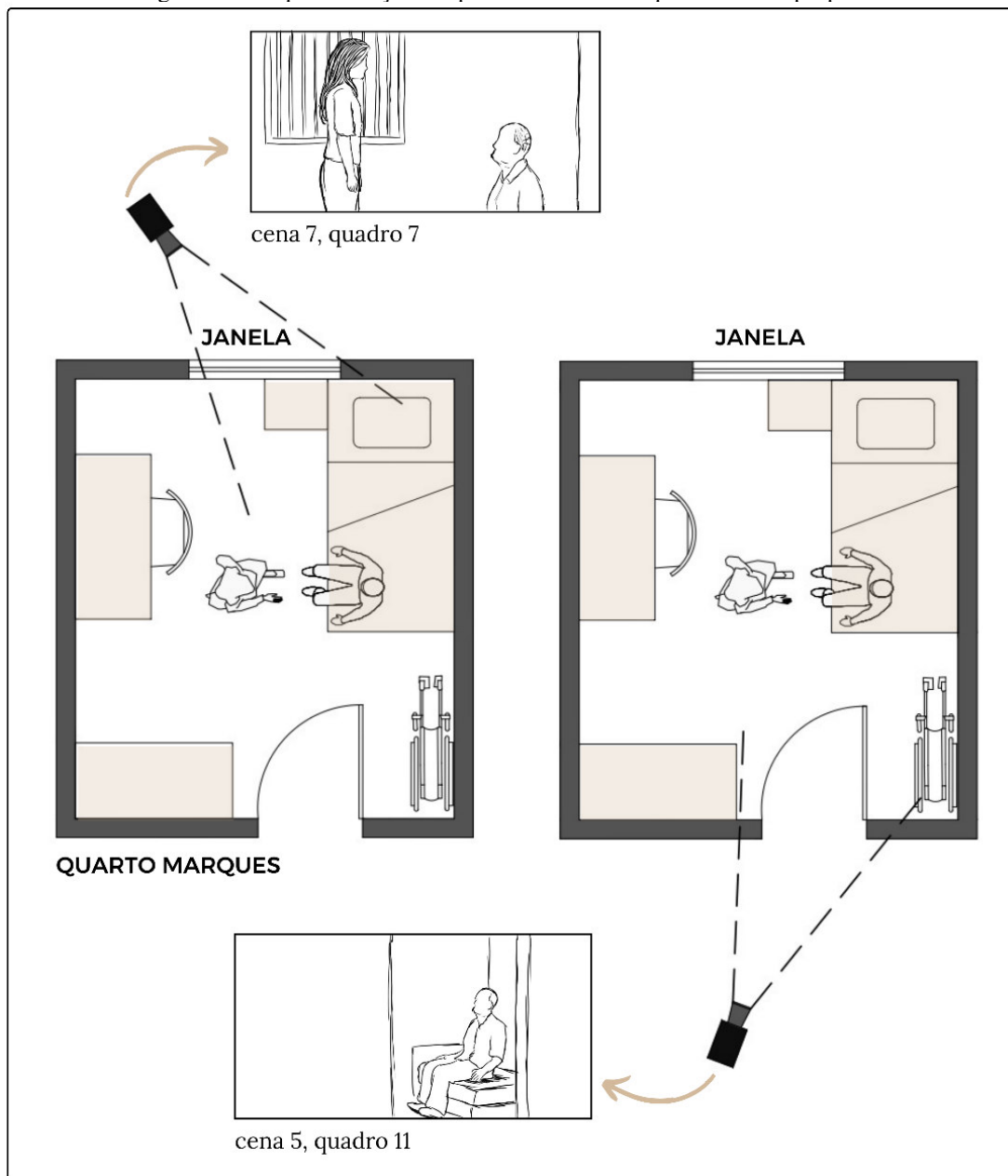


quadro 7

Fonte: elaborado pela autora (2022)

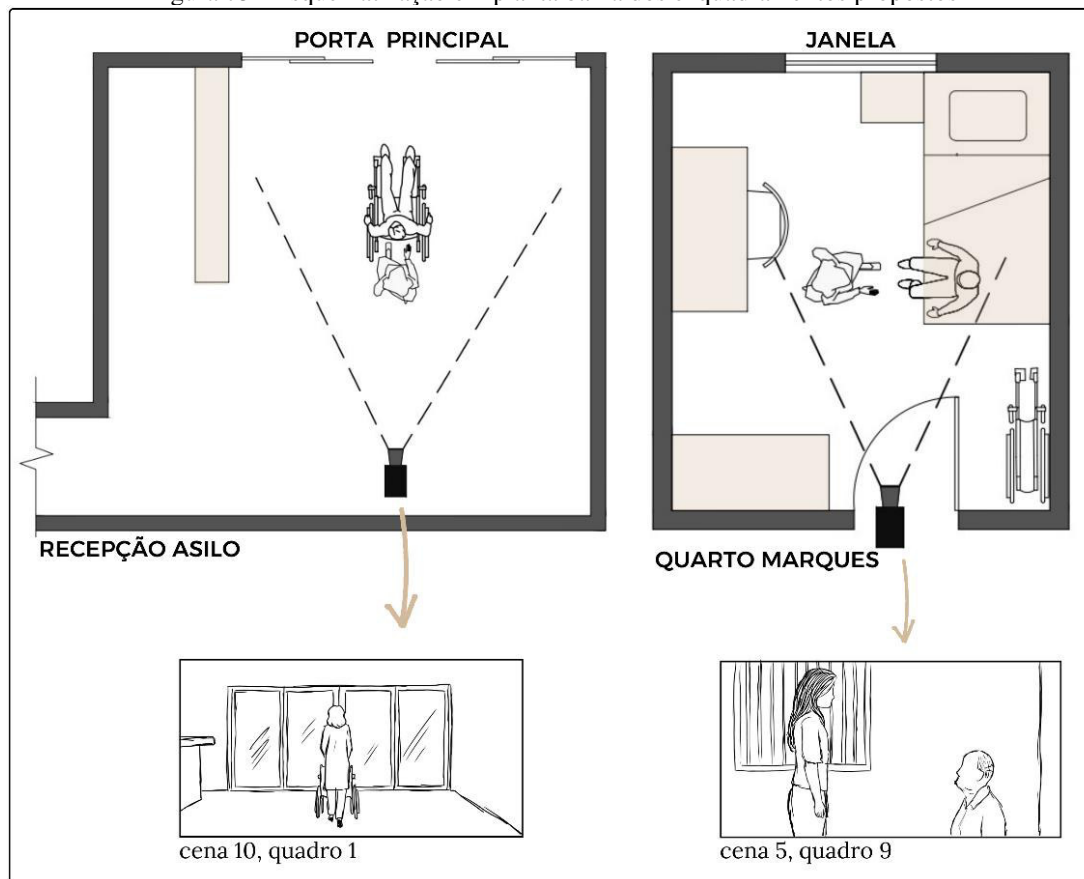
Nas Figuras 72 e 73 abaixo é possível observar o estudo dos planos cinematográficos em conjunto com a escolha do layout e elementos arquitetônicos.

Figura 72 - Esquemática em planta baixa dos enquadramentos propostos



Fonte: elaborado pela autora (2022)

Figura 73 - Esquemática em planta baixa dos enquadramentos propostos



Fonte: elaborado pela autora (2022)

5.5 Proposta de Figurino

Foram feitos estudos de figurino para os dois personagens principais, Analu e Marques. A condição, função e personalidade de cada um dos personagens dentro da narrativa foram quesitos primordiais para a concepção da indumentária. Não foram propostos figurinos para todas as cenas, apenas estudos de ideias centrais para a composição do figurino, explorando seus simbolismos ou realismos.

Analu é fisioterapeuta e acabou de conseguir seu primeiro emprego em um asilo para cuidar de Marques, trabalho que se tornará um desafio por conta da personalidade do idoso. Até certo momento da narrativa, o espectador imagina que Analu é um personagem real, e revela-se na última cena que ela faz parte de alucinações sofridas por Marques, assim como todos os funcionários do asilo. Os delírios são causados pelo seu passado, e Analu é na verdade uma pessoa que Marques torturou com choques elétricos, cortes e afogamentos por se opor ao regime. Analu acabou não resistindo, e carregando o peso da culpa de sua morte, ele começa a sofrer alucinações, a vendo como um fantasma.

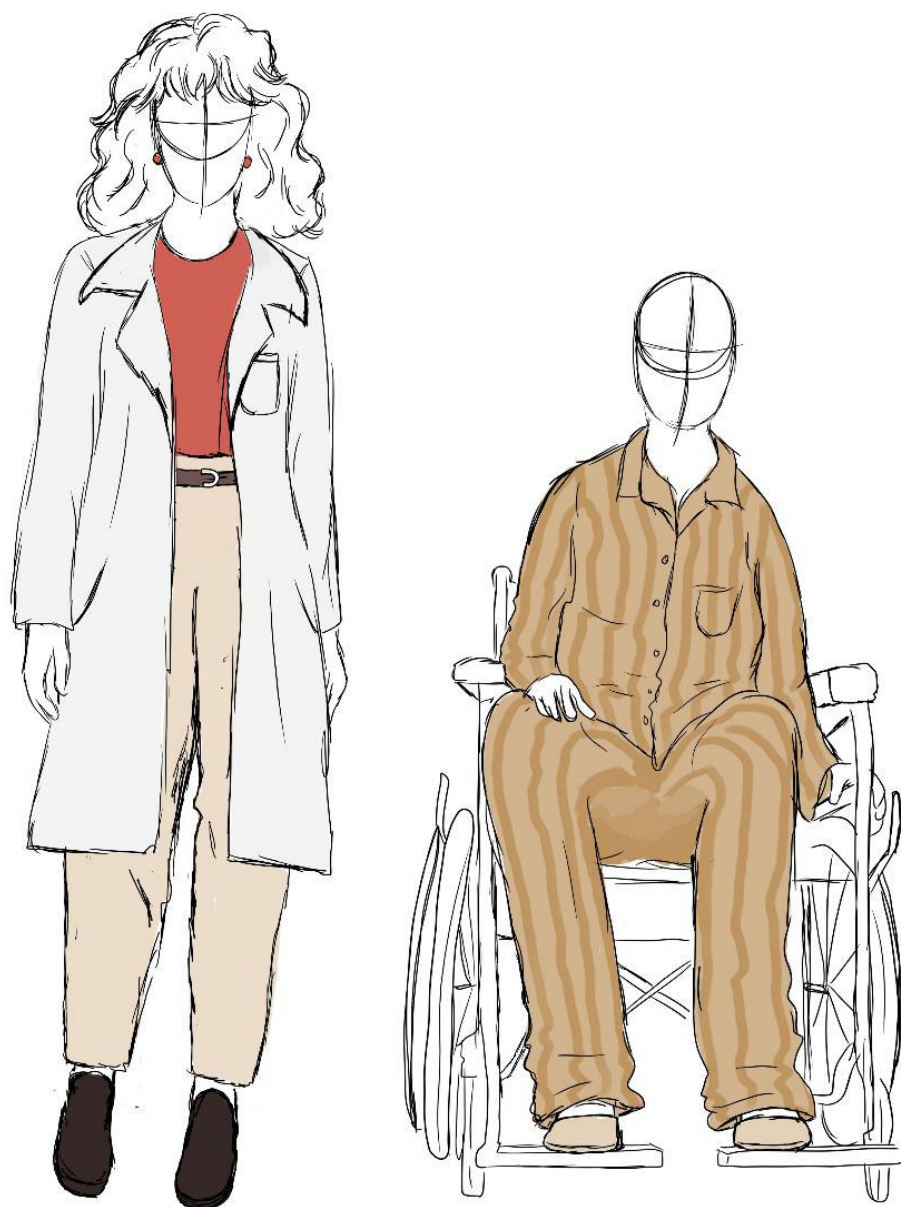
Há uma cena em que Analu está praticando fisioterapia em Marques e olha com um tom de reprovação para uma medalha de ouro disposta em uma caixa aberta. Marques faz uma referência ao período em que foi militar e comenta: “nós só pegávamos vagabundos! Gente que tinham um desvio para o vermelho!”. A frase faz menção ao nome do curta-metragem. Marques refere-se a pessoas opositoras ao regime, que acreditavam nos ideais da revolução comunista, tendo o vermelho como a cor da revolução, que representa o sangue dos operários em seu símbolo.

Partindo desse simbolismo, foi proposto que as alucinações de Marques vestissem Analu com a cor vermelha, fazendo associação ao seu passado. A proposta de figurino apresentou roupas características dos anos 1980, período da morte de Analu, com tons e detalhes em vermelho, coberta com um jaleco branco. Dessa forma, o figurino ganha características simbólicas, revelando os motivos de tortura caudados por Marques, ao mesmo tempo representando o comunismo pela cor e o seu passado pelas características da indumentária (Figura 74).

Marques sofre de algum transtorno que o leva a ter alucinações severas, a ponto de imaginar um asilo com todos os seus ambientes e funcionários que o ajudam. O personagem acaba sozinho, num lugar abandonado completamente abandonado. A proposta do seu figurino procurou se fundamentar na ideia de oposição ao de Analu, representando o antagonismo entre os dois.

Na síntese de elementos encontrados na seção 4, foi possível fazer a associação da cor marrom com políticas de extrema direita, definido por Heller como “a cor do nacional-socialismo alemão” (HELLER, 2008, p. 484). Desse modo, foi proposto um figurino com roupas confortáveis e leves, característicos de idosos, na cor marrom (Figura 74).

Figura 74 - Proposta de figurino dos personagens Analu e Marques

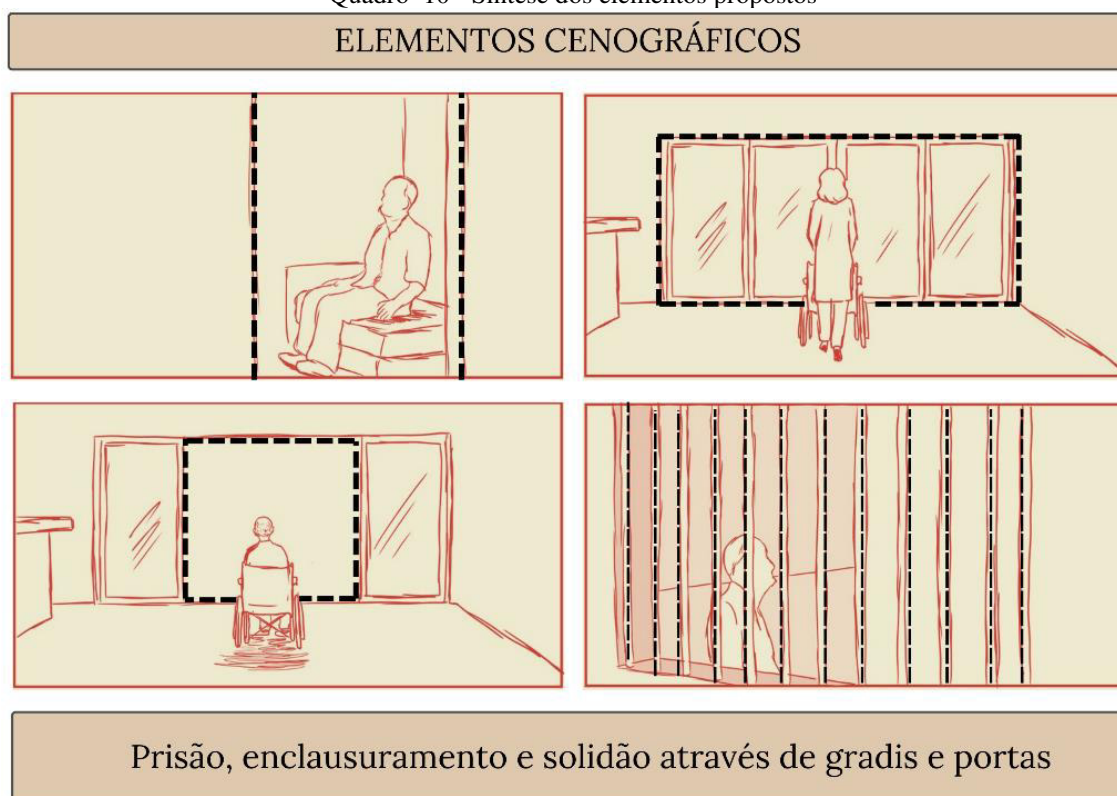


Fonte: elaborado pela autora (2022)

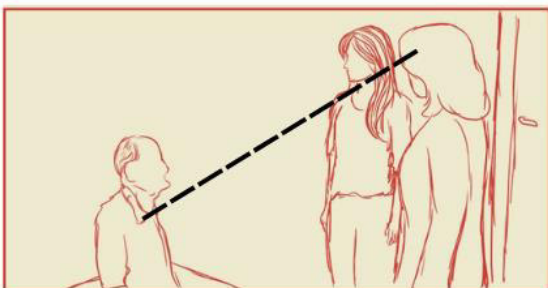
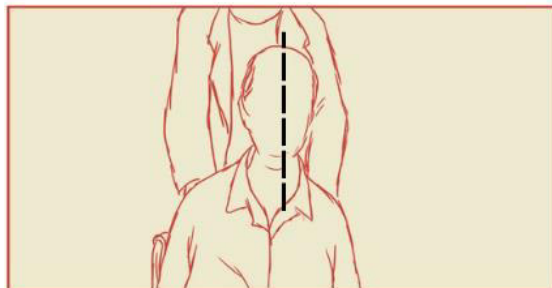
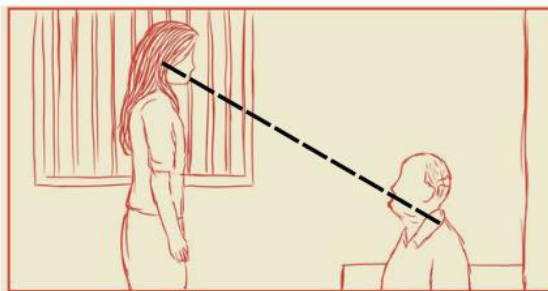
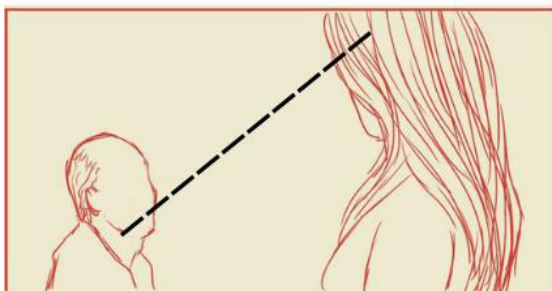
5.6 Síntese

Diante dos elementos observados e interpretados a partir de suas aplicações no protocolo Camadas da Imagem Cinematográfica/CIC, foi possível nortear as escolhas feitas para o projeto de design de produção do curta-metragem “Um desvio para o Vermelho”, de modo que essas contribuíssem com o sentido da narrativa, enriquecendo a percepção visual da obra cinematográfica. O quadro a seguir apresenta uma síntese dos elementos escolhidos para a composição do projeto de design de produção, assim como os sentidos pretendidos por cada um deles na narrativa do curta-metragem.

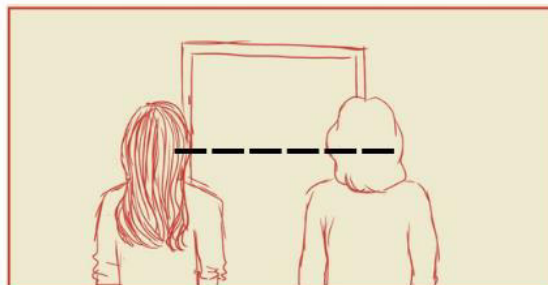
Quadro 10 - Síntese dos elementos propostos



ENQUADRAMENTOS



superioridade entre personagens através do meio primeiro plano e plano médio

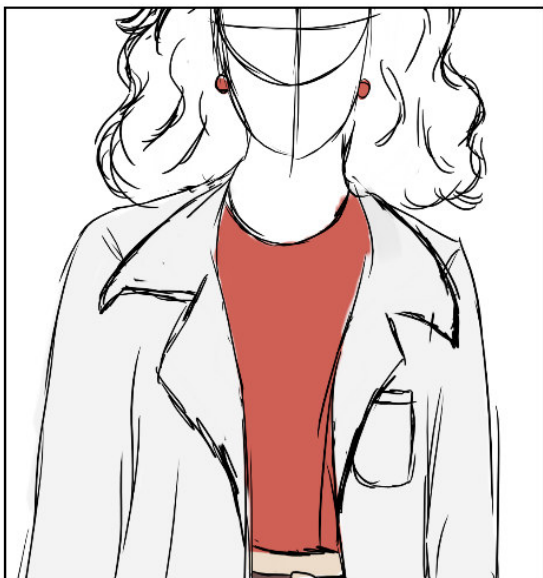


igualdade entre personagens através do meio primeiro plano e plano geral

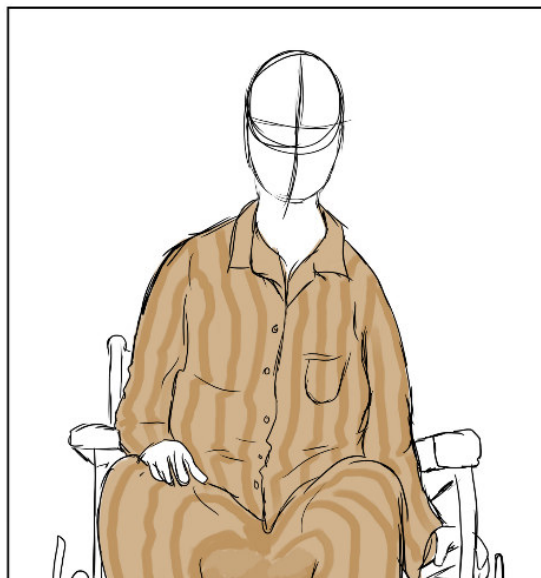


proximidade dos personagens através da expressões faciais - primeiro plano

CORES

**vermelho**

sangue sacrificado, cor do comunismo - sangue dos trabalhadores. Figurino da vítima e opositora do regime

**marrom**

a cor do sombrio passado político - figurino do ex-miliár e torturador

Fonte: elaborado pela autora (2022)

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A dissertação investigou os caminhos do design em convergência com a construção da imagem cinematográfica, a partir de uma análise por meio da sistematização de elementos encontrados na sua composição. Aprofundou-se também no reconhecimento desses elementos isoladamente e como tal olhar pode auxiliar na construção de novas imagens. Desse modo, a questão de pesquisa “como analisar o processo criativo da imagem para auxiliar no design de produção da linguagem cinematográfica?” foi respondida através do alcance do objetivo geral pretendido: propor um protocolo para análise do processo criativo da imagem para auxiliar no design de produção da linguagem cinematográfica.

O aporte teórico nos conduziu a entender a relação do ser humano com a imagem através de discussões teóricas e filosóficas e como sua observação foi mudando com o surgimento de novas formas de representar o mundo real. Quando a imagem finalmente ganhou movimento, o design ganhou novas dimensões dentro desse espaço. A partir de teses foi possível compreender a amplitude do design na sétima arte, se mostrando além da composição de cenários, figurinos e maquiagem, estendendo seus braços em conjunto com a direção e a direção de fotografia. Aprofundar-se nos conhecimentos do design de produção dos elementos presentes na imagem do cinema, como funcionam, como são escolhidos e de que maneira são aplicados, nos deu a base para compor o protocolo: Camadas da Imagem Cinematográfica (CIC) de modo que fosse compreendida todas essas camadas, agregando valor ao processo criativo da linguagem cinematográfica.

Para cumprir os objetivos, foram empregados métodos de análise da imagem do cinema com o desenvolvimento de um protocolo de análise da imagem para auxiliar no processo do design de produção por meio da condução e exercício do olhar.

Métodos de análise da imagem cinematográfica auxiliam no processo de criação do design de produção por meio da condução e exercício do olhar. Observar o design da imagem do cinema de forma sistematizada proporcionou, por meio da organização e direcionamento desse olhar, a visualização detalhada das partes de um todo, analisando as suas capacidades comunicativas. Exercitar esse olhar estimulou a liberdade contemplativa da imagem cinematográfica, deixando-se ser infundido pelas cores, luzes, elementos em cena, figurinos, cenários e toda a *mise-en-scène*, exercício de grande importância para o designer de produção enquanto criador da imagem. Tal constatação, permite inferir a contribuição desta pesquisa para o Design de Produção da linguagem cinematográfica, através da aplicação do protocolo CIC desenvolvido e aplicado neste estudo.

Diante da execução dos procedimentos metodológicos utilizados para o desenvolvimento do protocolo de coleta e análise das imagens, compilação e interpretação dos dados, mostraram-se etapas primordiais e básicas para o alcance dos objetivos almejados.

Entretanto, o protocolo CIC, proposto para a análise da imagem apresenta as diretrizes e caminhos norteadores para analisar as técnicas cinematográficas utilizadas em determinadas obras, não se caracterizando como uma estratégia inflexível em seus elementos. O observador precisa ter conhecimento da ideia central da obra, partindo de hipóteses que irão norteá-lo. Como exemplo, existem determinadas obras com controles de luz muito bem demarcados, e a origem (de cima, de baixo ou lateral) da iluminação nas imagens é claramente identificada. Nesse caso, o direcionamento da luz pode ser um elemento primordial da análise, componente de difícil identificação na obra escolhida para o estudo.

Foi possível verificar que o protocolo CIC mostrou-se eficaz em identificar as variáveis que mais se repetiram e as menos frequentes por meio da observação, contribuindo com a criação do sentido da narrativa. Diante de 23 subcategorias analisadas, 7 apresentaram destaque maior que 60% nas imagens (quantidade e qualidade da luz, ângulo, ambiente, uso do ambiente, estética e padronização do figurino) e 2 apresentaram equilíbrio (elementos cenográficos e enquadramentos). Da mesma forma, diante da coleta de 5 pontos de cores nas 50 imagens (totalizando 250 tonalidades), a paleta de cores se consolidou em 4 cores principais (marrom, cinza, azul e vermelho).

Diante desses resultados identificados pela aplicação do protocolo CIC, pôde-se visualizar o corpo estético da obra em estudo, gerado pelas repetições dos elementos observados. Foi possível criar associações com a narrativa tomando como base a própria natureza desses elementos, como o primeiro plano, representando o estado e olhar do oprimido pela falta visibilidade do espaço que esse enquadramento possibilita; o uso de elementos cenográficos implantados para criar um ambiente de prisão, como gradis e janelas fechadas; a iluminação difusa para criar um ambiente sem a luz direta do sol, gélido. Com resultados concisos e consistentes dos elementos observados nas imagens, o protocolo auxiliou de forma eficiente na construção do sentido na narrativa da obra em análise.

Por fim, as proposições realizadas para o curta-metragem “Um desvio para o vermelho” nos mostram a importância da investigação do design de produção no campo da imagem para a construção de novas imagens. Os resultados implantados por meio da proposição *storyboards*, posicionamento de atores, distanciamento de câmera, uso de

elementos cenográficos, cores e figurinos carregados de simbologia, mostram a riqueza e importância do designer de produção como construtor da imagem e de significados no cinema. Os caminhos entre a significação da imagem cinematográfica por meio de elementos nunca serão contínuos e rígidos até a percepção do espectador, mas haverá sempre um, em razão da riqueza dos elementos implantados. Por conseguinte, tendo em vista os resultados alcançados ao final do estudo, conclui-se que o protocolo Camadas da Imagem Cinematográfica (CIC) proposto e seu papel de guia e inspiração na aplicação de outras obras, resultou em uma investigação científica findada de maneira satisfatória.

REFERÊNCIAS

- AMBROSE, Gavin. **Dicionário visual de design gráfico**. Porto Alegre: Bookman, 2009
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Cor**. São Paulo: Bookman, 2009. 176 p. ISBN 9782940373314. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5515399/mod_resource/content/0/332734205-COR-Ambrose-Harris.pdf. Acesso em: 19 abr. 2022
- ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: Uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: Cengage, 2017. 509 p. ISBN 978-85-221-2600-2.
- ATWOOD, M. **O conto da aia**. Trad. Ana Deiró. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.
- AUMONT, Jacques *et al.* **A estética do Filme**. 7. ed. Campinas: Papyrus, 2009. 304 p.
- AUMONT, Jacques. **A imagem**. 16. ed. Campinas: Papyrus, 2012. 331 p. ISBN 978-85-308-0234-9.
- BARTHES, Roland. **A câmera clara: Nota sobre a fotografia**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984. ISBN 85-209-0480-7.
- BARTHES, Roland. **A retórica da imagem**. In: BARTHES, R. O óbvio e o obtuso. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990. p. 27-43
- BAZIN, André. **O que é o Cinema?** [S. l.]: Les Éditions du Cerf, 1985. 447 p.
- BERGSON, Henri. **Matéria e Memória: Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999. 291 p. ISBN 85-336-1021-1
- BETTON, Gérard. **Estética do Cinema**. 1. ed. rev. SP: Martins Fontes, 1999mmmm. 120 p.
- BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: uma introdução**. São Paulo: Unicamp, 2013. 768 p.
- BUNGARTEN, V.; NOJIMA, V. L. **A imagem cinematográfica: convergência entre Design e Cinema**. Tese de Doutorado – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2013.
- BUNGARTEN, V.; NOJIMA, V. Os signos imagéticos no cinema: de Lumière ao digital. **Tríades**, [s. l.], jan. 2013.
- BURCH, Noel. **Práxis do cinema**. Lisboa: Estampa, 1973.
- BURDEK, Bernhard E. **História, Teoria e Prática do Design de Produto**. 1. ed. São Paulo. SP: Edgard Blucher Ltda., 2006. 496 p. ISBN 85-212-0375-6.
- CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira SA, 1994. 197 p. ISBN 85-209-1830-1.
- COSTA, Francisco Araújo da. **O figurino como elemento essencial da narrativa**. Sessões do Imaginário, Porto Alegre, n. 8, ago. 2022.

COSTA, Maria Helena Braga. A cor no cinema: signos da linguagem. **Cronos**, Natal, RN, v. 1, n. 2, p. 129-138, 7 dez. 2000.

_____. Cinema, Tecnologia, Estética: Reflexões sobre a Cor no Cinema. **VI Reunião Científica da ABRACE**, Natal, RN, p. 1-5, 7 dez. 2011.

COZZOLINO, Paula de Maio. O processo criativo na construção do figurino. *In*: COZZOLINO, Paula de Maio. **O figurino no Cinema Marginal: Rogério Sganzerla**. 2016. Dissertação (Mestrado em Ciências) - Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

D'ALLONNES, Fabrice. **A luz no cinema**. *In*: LA lumière au cinéma. [S. l.]: Revista Brasileira de estudos em cinema e audiovisual, 1991. cap. 1.

DELEUZE, Gilles. **Cinema - a imagem-movimento**. Brasiliense. ed. [S. l.: s. n.], 1983.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

FELLINI, Federico. **Fazer um Filme**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 2000.

FIALHO, Ana Luísa Coutinho. O cinema em Gilles Deleuze: apontamentos sobre a imagem movimento. **Humanidades em diálogo**, [S. l.], v. 10, p. 41-55, 4 fev. 2022.

FISCHER, Steven Roger. **Uma breve história da linguagem: introdução à origem das línguas**. Osasco, SP: Novo Século Editora, 2009.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia**. 1. ed. São Paulo: Annablume, 2011. 101 p. ISBN 978-85-391-0201-5.

GIANNETTI, Louis. **Understanding Movies**. 13. ed. Estados Unidos: Pearson, 2013. 576 p. v. 0205856160.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a razão e a emoção**. 1. ed. São Paulo: Garamond Ltda, 2008. 541 p. ISBN 978-85-8452-051-0.

HÉRCULES, Laura Carvalho. A cor na análise fílmica: um olhar sobre o moderno cinema francês. **Revista Comunicación**, Natal, RN, v. 1, n. 10, p. 1309-1322, 2012.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Lisboa: Edições 70, 2007. 176 p. ISBN 978-972-44-1389-1.

KURZ, Lucas. **Design de produção na narrativa transmídia: recomendações para projeto visual em múltiplos suportes midiáticos**. Lucas Kurz; Orientadora: Rosane de F. A. Obregon. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Maranhão, 2018.

LAUFHUTTE, Maria Luiza Zenobio. **Design de produção no cinema: o processo de comunicação visual da cenografia**. 2018. Dissertação (Mestrado em Design) - PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2016

LOBRUTTO, Vincent. **The Filmmaker's Guide to Production Design**. New York: Allworth Press, 2002

MACHADO, Ludmila Ayres. **Design e Narrativa Visual na linguagem cinematográfica**. Orientador: Carlos Zibel Costa. 2009. 164 p. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas S. A., 2003. ISBN 85-224-3397-6.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Lisboa: DINALIVRO, 2005. 333 p. ISBN 972-576-384-X.

MARTINS, André Reis. **A luz do cinema**. Orientador: Prof. Dr. Luiz Nazario. 2004. 209 p. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Escola de Belas Artes, UFMG, Belo Horizonte, 2004.

MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial**. Papyrus, 2006.

MATTOS, A. C.Gomes de. **O outro lado da noite: filme noir**. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

MINAYO, M. C. **Pesquisa Social**. Teoria, método e criatividade. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MOREIRA, Bárbara Heliadora. Casacos ignorados: reflexões sobre o figurino no cinema. **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação - XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, Rio de Janeiro, p. 1-13, 7 set. 2015.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. Rio de Janeiro: 2 ed.: Ed. 2AB, 2007.

NOGUEIRA, Kenyo Alex. Estudo de respostas emocionais às cores no contexto de cartazes de cinema. **Design e Tecnologia**, [S.l.], v. 8, n. 15, p. 1-11, jun. 2018. ISSN 2178-1974.

PAULA, Frederico Paula Rodrigues de; NOJIMA, Vera Lúcia Moreira dos Santos (Orientadora). **A linguagem híbrida do design: um estudo sobre as manifestações contemporâneas**. Rio de Janeiro, 2012. 297f. Tese de Doutorado - Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

PAULA, Frederico Paula Rodrigues de; NOJIMA, Vera Vera Lúcia Moreira dos Santos. Aspectos semióticos da linguagem híbrida do design. **Cadernos de estudos avançados em design: Semiótica**, p. 57 – 71, 2016

PEREIRA, Carla Patrícia de Araújo. **A cor como espelho da sociedade e da cultura: um estudo do sistema cromático do design de embalagens de alimentos**. 2012. 376 f. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo) - Universidade de São Paulo, USP, São Paulo

PLATÃO. **A República**. 1. ed. [S. l.]: Lafonte, 2017. 344 p. ISBN 8581862535

ROBINSON, Andrea. **The Art and Making of The Handmaid's Tale**. [S. l.]: Insight Editions, 2019.

SÁ, Luiz Henrique da Silva e. **Histórias de Design e Cenografia: a experiência de Helio Eichbauer**. Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de Concentração: Design. Rio de Janeiro, 2008.

SALLES, Filipe. Iluminação para Cinema e Vídeo. *In: Iluminação para Cinema e Vídeo*. [S. l.], 17 ago. 2021. Disponível em: <http://www.mnemocine.com.br/index.php/cinema-categoria/28-tecnica/143-luzcine>. Acesso em: 2 ago. 2021.

SANTAELLA, Lucia. **Leitura de Imagens**. 1. ed. São Paulo: Melhoramentos Ltda, 2012. 180 p. ISBN 978-85-06-00835-5.

SANTAELLA, Lucia. **O que é semiótica**. 17 reimp. São Paulo: Brasiliense, 2001.

SANTOS, Luiza Gama Drable. Relações da direção de arte com a realidade e a ficção. *In: SANTOS, Luiza Gama Drable. Realidade e ficção na direção de arte: Um estudo sobre as obras de Luiz Fernando Carvalho*. 2018. Dissertação (Mestrado em Design) - PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2018.

SCHWARTZ, Mariana Lemos. Design de Produção. *In: SCHWARTZ, Mariana Lemos. Design de produção e caracterização de personagens: estudo de caso sobre a série True Detective*. 2019. Dissertação (Mestrado em Artes, Cultura e Linguagens.) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2019.

SIJLL, Jennifer V. **Narrativa cinematográfica: contando histórias com imagens em movimento**. 1. ed. [S. l.]: Wmf Martins Fontes, 2017. 315 p.

SILVA, Marcelo João Alves da; ALVES, Maria da Conceição Amaral. Imagem: uma abordagem histórica. **Graphica**, [S. l.], 2007.

SIMÕES, Alexandre da Silva. **Segmentação de imagens por classificação de cores: uma abordagem neural**. Orientadora: Dra. Anna Helena Reali Costa. 2000. Dissertação de Mestrado (Mestrando em Engenharia) - Escola Politécnica de São Paulo, [S. l.], 2000.

TARKOVISKI, Andrei. **Esculpir o tempo**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998. ISBN 85-336-0882-9.

TEIXEIRA, Ana Rita Vieira Matias da Trindade. **A cor enquanto elemento no projeto do design de produto**. Orientador: André Gouveia. 2015. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Design de Equipamento) - Universidade de Lisboa, Lisboa, 2015.

THE HANDMAID'S tale Brasil: **Aias**. [S. l.]. Disponível em: <https://www.handmaidsbrasil.com/p/aias.html>. Acesso em: 2 jun. 2022

THE HANDMAID'S tale Brasil: **Centro Vermelho**. [S. l.]. Disponível em: <https://www.handmaidsbrasil.com/p/centro-vermelho.html.html>. Acesso em: 18 abr. 2022

THE HANDMAID'S tale Brasil: **Cerimônia**. [S. l.]. Disponível em: <https://www.handmaidsbrasil.com/p/a-cerimonia.html>. Acesso em: 1 jun. 2022

THE HANDMAID'S tale Brasil: **Comandantes**. [S. l.]. Disponível em: <https://www.handmaidsbrasil.com/p/comandante.html>. Acesso em: 5 jun. 2022

THE HANDMAID'S tale Brasil: **Esposas**. [S. l.]. Disponível em: <https://www.handmaidsbrasil.com/p/esposas.html>. Acesso em: 2 jun. 2022

THE HANDMAID'S tale Brasil: **Gilead**. [S. l.]. Disponível em: <https://www.handmaidsbrasil.com/p/gilead.html>. Acesso em: 19 abr. 2022

THE HANDMAID'S tale Brasil: **Os olhos**. [S. l.]. Disponível em: <https://www.handmaidsbrasil.com/p/org.htmlhtml.html>. Acesso em: 1 jun. 2022

THE HANDMAID'S tale Brasil: **Tias**. [S. l.]. Disponível em: <https://www.handmaidsbrasil.com/p/tia.html>. Acesso em: 7 jun. 2022

URSSI, Nelson José. **A linguagem cenográfica**. Orientador: Cyro Del Nero de Oliveira Pinto. 2006. 122 f. Dissertação de Mestrado (Artes) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 2. ed. Campinas: Papirus, 2002. 152 p

VARGAS, Ariel *et al.* Promídia: produção de vídeos digitais no contexto educacional. **Novas Tecnologias na Educação**, [S. l.], v. 5, n. 2, p. 1-13, 2 dez. 2007.

VARGAS, Gilka. Direção de arte: do cinematógrafo ao cinema digital. **Orson - Revista dos Cursos de Cinema do Cearte UFPEL**, v. 4, p. 186-201, 2013

VICENTE, Tania. Metodologia da análise de imagens. **Contracampo**, [S. l.], p. 147-157, 5 fev. 2008.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e transparência**. 10. ed. Rio de Janeiro | São Paulo: Paz e Terra, 2019. 212 p. ISBN 978-85-7753-077-9.