

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO


APONTAMENTOS SOBRE A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

Autor: EDSON ZANINI

Orientador: PROF. DR. MILTON JOSÉ DE ALMEIDA

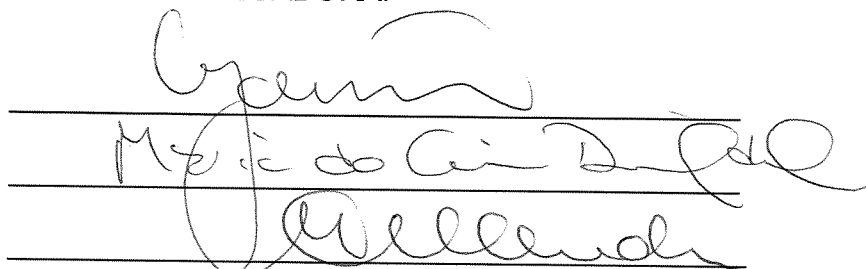
Este exemplar corresponde à redação final da Dissertação defendida por EDSON ZANINI e aprovada pela Comissão Julgadora.

Data: 28/02/2005



Orientador

COMISSÃO JULGADORA:



2005

UNIGAMP  
BIBLIOTECA CENTRAL  
SEÇÃO CIRCULANTE

© by Edson Zanini, 2004.

UNIDADE	BC
Nº CHAMADA	Z16a
V	EX
TOMBO BC/	63942
PROC.	16-0-00086-05
C	<input type="checkbox"/>
D	<input checked="" type="checkbox"/>
PREÇO	11,00
DATA	17/05/05
Nº CPD	

Acompanha DVD

Bibid 349760

**Ficha catalográfica elaborada pela biblioteca  
da Faculdade de Educação/UNICAMP**

Z16a

Zanini, Edson.  
B763i Apontamentos sobre a linguagem  
cinematográfica / Edson Zanini. –  
Campinas, SP: [s.n.], 2004.

Orientador: Milton José de Almeida.  
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade  
de Educação.

1. Cinema. 2. Linguagem. 3. Roteiro cinematográfico. 4. Vídeos.  
I. Almeida, Milton José de. II. Universidade Estadual de Campinas.  
Faculdade de Educação. III. Título.

04-223-BFE

200509422

## **Agradecimentos**

Ao professor Milton de Almeida pela dedicação e orientações.

Aos professores: Maria do Céu Diel de Oliveira, Adolfo Maia Junior, Carlos Eduardo Albuquerque Miranda, Fernando da Conceição Passos, Jônatas Manzolli, Wenceslao Machado de Oliveira Junior, à Sissi, Sinara e Ignez.





**Resumo:** Esta pesquisa tem por objeto a construção da memória e do olhar através de sons e imagens, recorrendo-se aos elementos fílmicos ou à linguagem cinematográfica. Neste trabalho exponho alguns desses elementos que compõe a estrutura ou fabricação das imagens agentes do cinema. É um trabalho introdutório que têm inclusive finalidades didáticas no sentido de apoiar quem se interessar a trabalhar com filmes ou pesquisar o assunto.

**Abstract:** This research has for object the construction of the memory and the look through sounds and images, based on film elements or to cinematographic language. In this work I display some of the elements which form the structure or the making of the agent images of the cinema. It is an introductory work that has also didactic purposes in the direction to support those who are interested in working with films or doing research on the subject.



# Sumário

Apresentação .....

Introdução .....

## Capítulo 1 - Começos

1 .....

2 .....

3 .....

4 .....

5 .....

6 .....

7 .....

## Capítulo 2 - O fazer no cinema

1 .....

2 .....

## Capítulo 3 - Cor e Som no cinema

1 .....

Bibliografia .....

Filmes nesta pesquisa

.....



## **Apresentação**

Desde minha infância gosto de serrar, cortar, colar, montar, construir, ou seja, atividades nas quais a matemática, a física, a química e a engenharia estão presentes; desmontar brinquedos elétricos e eletrônicos para ver como funcionavam era minha paixão, alguns voltaram a funcionar, outros viraram sucata. Ainda na infância, comecei a praticar aeromodelismo que se tornou meu hobby e esporte até os dias de hoje.

Na adolescência adotei a eletrônica, também, como hobby com isso, no colégio, muitas vezes instalei retro-projetores, projetores de slides, equipamento de som e projetores de cinema (16 mm) para a exibição de filmes educativos pertinentes às disciplinas.

Profissionalmente, sempre utilizei recursos audiovisuais nos treinamentos das equipes técnica e comercial, bem como nas apresentações de produtos em feiras, convenções e clientes.

Durante os treinamentos e apresentações, o contato freqüente com câmeras fotográfica e vídeos, projetores de cinema, projetores de vídeo e equipamentos de som, levaram-me a ter inevitavelmente, amplo conhecimento sobre as características técnicas dos equipamentos para cine, foto, áudio, vídeo e informática.

Tal conhecimento sobre equipamentos, técnicas de produção e a prática na produção de centenas de materiais audiovisual de apoio, levaram-me a ser extremamente técnico e crítico quanto à análise de material multimídia, principalmente em relação às produções profissionais ou tidas como “profissionais”, mas ainda faltava algo, pois eu sentia necessidade de conhecer e aplicar, cada vez mais, a linguagem cinematográfica e multimídia.

A técnica, tida antes como mero prazer, passou a ser um problema e dificuldade quando procurei aplicar o conhecimento adquirido aliando-o ao estudo da linguagem, não mais do ponto de vista da técnica de produção, mas do ponto de vista da forma artística e

estética, porém a técnica sempre teve uma relevância maior no resultado final, portanto, ao procurar fugir ou distanciar-me da mesma fui conduzido ao Olho - Laboratório de Estudos Audiovisuais da Faculdade de Educação da Unicamp.

A partir de tal convívio e contato interpessoal, somados às reuniões de estudo, às aulas e orientações do Prof. Dr. Milton José de Almeida, levaram-me a ampliar e mudar meu modo de ver a produção cinematográfica e multimídia, passei a ser mais flexível, menos crítico, porém, sem abandonar as técnicas de produção, outrossim, buscando encontrar o equilíbrio entre arte, estética e técnica.

# Introdução

Em uma das partes de seu livro *Cinema Arte da Memória*, o professor Milton José de Almeida descreve o interior da *Cappella degli Scrovegni*, em Pádua, Itália, construída entre 1303 e 1305, como segue: *Você entra na Cappella degli Scrovegni e vê afrescos. Uma igreja pequena, pintada com afrescos por Giotto. Como no cinema você olha para frente, a tela, o altar. No cinema, você senta, o seu olhar fixa-se na tela e as imagens farão, por você, os movimentos que seu corpo e seu olhar fariam se você tivesse que realmente movimentar-se para ver tudo o que o filme mostra: voar, penetrar no solo, chegar perto, distanciar-se, e assim por diante. As câmeras filmaram o que o diretor do filme quis, o projetor do cinema joga-as na tela, para você seguir o olhar do filme como se fosse o seu. Na Cappella degli Scrovegni, seu corpo deverá andar, seu olhar traçar linhas de visão. Você estará numa claridade, a luz das imagens não virão da projeção na tela, você não estará na noite escura e urbana da sala do cinema. Na Cappella você deverá agir para ver.*



**Figura** – *Cappella degli Scrovegni*

Na capela, uma seqüência de imagens pintadas em um suporte, a parede, através da técnica conhecida por afresco pode ser considerada equivalente ao nosso atual cinema. Grosso modo, no cinema há uma seqüência de imagens registradas em um suporte, a película ou filme cinematográfico, através de um dispositivo ótico-mecânico: a câmera.

Em seu artigo *A Educação Visual da Memória: Imagens Agentes do Cinema e da Televisão* (Pro-Posições – vol. 10 nº 2 ) o professor Milton José de Almeida escreveu: *A arte da memória ensina a construir locais fantásticos e imagens agentes e a modelar a mente em espaços ordenados interiores com imagens que surpreendem, agem e entrelaçam emoções, conhecimentos e realidade A ordenação artificial permite que se inicie por qualquer imagem, pois qualquer uma desencadeia as outras. No cinema, também uma arte de memória, cada imagem-plano, ordenada na edição, propaga-se pelo universo da realidade num fluxo espaço-temporal de dimensões materiais, psicológicas, religiosas, políticas e tantas outras. Com a narração que está sendo vista, o espectador cria e narra entrelaçadamente sua própria história.*

Na *Cappella degli Scrovegni*, não há projeção, na tela, das imagens em movimento, mas o movimento pelas imagens, o observador desloca-se no espaço acompanhando cena a cena. O observador não precisa necessariamente fazer a leitura das imagens em movimento de espiral, de cima para baixo, da direita para a esquerda, como proposto pelo trabalho de *Giotto*, a leitura pode ser randômica, ou não linear, o observador ao interagir com as imagens pode construir a mesma história, bíblica, de forma personalizada. Essa possibilidade de leitura das imagens da capela de forma não linear, volta a ser possível, imitada e é uma das novidades e atração visual em nossa época atual, graças ao processamento digital das imagens.

Ainda relacionado ao artigo acima referido do professor Milton José de Almeida cabe destacar que ele afirma: *Estudos sobre a educação visual e a memória produzida pelas imagens e sons da televisão e do cinema são importantes para entender de maneira mais ampla a educação cultural, científica e política das pessoas, e não somente aquela escolar ou escolar-universitária, pois, hoje, a maior parte das populações vê o real naturalizado, reproduzido pela fotografia, pela cinematografia, pela vídeografia, como a verdadeira representação visual do real, com a qual opinam, produzem verdades e agem tanto no mundo cotidiano como no intelectual, acadêmico.*



Então, ao conhecer a Arte da Memória ou a construção da memória e do olhar através dos sons e imagens, de uma educação visual, percebi a existência também de uma linguagem ou uma estrutura narrativa composta de elementos fílmicos, através das imagens da linguagem cinematográfica, e neste trabalho, exponho alguns desses elementos que compõem a estrutura e a fabricação de imagens agentes no cinema. É um trabalho introdutório que têm inclusive finalidades didáticas no sentido de apoiar quem se interessar a trabalhar com filmes ou pesquisar o assunto.



# **Apontamentos sobre a Linguagem Cinematográfica**

## **Capítulo 1**

### **Começos**

#### **1**

De 1904 até por volta de 1910, devido à aplicação das leis de copyright, diversos filmes copiados em banda de papel - era difícil encontrar películas de celulóide - foram depositados na Biblioteca do Congresso de Washington (*Library of Congress*), graças a isso, filmes de *Georges Méliès*, de *Edwin S. Porter* e *David W. Griffith*, entre outros, foram preservados.

Em 1920, *Georges Méliès*, financeiramente arruinado, teve que vender todos seus negativos por quilo; após 1950, a obrigatoriedade de utilizar somente película não inflamável gerou a destruição de inúmeros filmes, negativos e positivos de nitrato de celulose.

Alguns produtores conservavam os negativos por algum tempo, quanto julgavam que estes perderam o valor comercial ou deixaram de ser espetacular, bem como para liberar espaço físico ou para recuperar o celulóide e a prata os mesmos eram destruídos. Muitos filmes foram picados e transformados em vassouras.

Alguns acontecimentos como guerras, remontagens, incêndio, levaram à destruição de quase noventa e sete por cento da produção cinematográfica nas três primeiras décadas do cinema, portanto, dificultando ou mesmo impedindo a análise de muitas das produções.

Ao citar filmes e autores, sem aprofundar-me sobre os mesmos, tenho por objetivo o teórico e o técnico quanto ao estudo da linguagem cinematográfica, sob o olhar do processo criativo e técnico do saber e do fazer.

Conhecer a relação entre as técnicas de produção do filme e a linguagem cinematográfica é fundamental para que o espectador entenda, ao ver um filme, que tipo de diálogo o mesmo carrega para além da história que conta.

Entender o cinema é conhecer a complexidade do fenômeno que tem como resultado um festival de emoções que se chama filme; isso não significa negar ou afastar o prazer e o fascínio da visão fílmica.

O ver e sentir se dá através de um duplo dispositivo de simulação: o ator que recita e o mecanismo fílmico que produz a ilusão da realidade. Dispositivo é um mecanismo que responde a determinadas funções, o cinema pode ser visto como um dispositivo de representação, com seus mecanismos e sua organização dos espaços e dos papéis.

Cinema é simultaneamente narração e representação, é um dispositivo especial de produção do imaginário, é uma linguagem com suas regras e suas convenções, que tem parentesco com literatura, possuindo em comum o uso da palavra das personagens e a finalidade de contar histórias.

A fragmentação ou decupagem da cena em planos é a técnica que procura orientar o espectador quanto ao ponto de vista proposto pelo diretor.



**Figura -** *Fragmentação ou Decupagem*

O desejo ou necessidade do homem fixar imagens norteou diversas pesquisas nesta direção, conseqüentemente, exigiu a criação e desenvolvimentos de dispositivos que acabou resultando no cinema, que sendo este um meio de comunicação e por questões econômicas exigiu uma nova linguagem: a linguagem cinematográfica, que finalmente deu origem ao cinema como arte.

Cinema é técnica, é indústria, é arte, é espetáculo, é divertimento, é cultura, depende do ponto de vista a ser considerado, cada um com sua especificidade que não pode ser negligenciado

È impossível estudar o cinema como arte-final, sem evocar seus aspectos industriais.

A indústria é inseparável da sociedade, da sua economia e da sua técnica, portanto, cinema há que ser considerado como uma arte profundamente condicionada pela indústria, pela economia, pela sociedade e pela técnica.



## 2

Na última década do século XIX encontramos diversas guerras de natureza colonial, foram anos de desenvolvimento do imperialismo colonial, houve profunda transformação econômica, social e cultural determinada pela Revolução Industrial, bem como a realização de eventos de grande importância político-social, o nascimento de partidos socialistas, a fundação do partido social-democrata russo, exposições internacionais, que exerceram grande influência nas primeiras produções cinematográficas, pois, guerras e patriotismo vendiam jornais e filmes.

Foram igualmente anos de grande progresso científico, tecnológico e social.

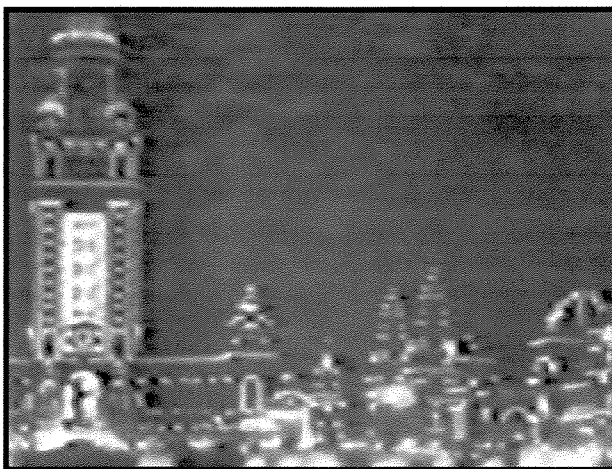
A ideologia do progresso estendida a todos os níveis sociais foi o traço dominante da época, neste período, entre as principais novidades científico-tecnológicas e culturais, encontramos a descoberta de dispositivos mecânicos e a definição de uma técnica reprodutiva utilizada para fins espetaculares, não era apenas o início de uma nova arte, mas de uma nova linguagem: o cinema.

O cinema, dos primeiros anos, documentou procedimentos e temas das salas do progresso, das exposições universais, que se pode recordar, por exemplo, com o filme *Exposição Universal de Paris 1900*.



**Figura** - *Exposição Universal da Paris 1900*

Outro grande evento que atraiu cinegrafistas foi a *Exposição Pan-americana* - Búfalo (EUA) – (1901), o destaque ficou para os filmes: *Torre Elétrica* e *Torre da Esplanada à noite* de *Edwin S. Porter*, cinegrafista de Edison. Ele utilizou uma engrenagem especial para temporizar a filmagem, que duraria a noite toda, esta exposição foi dominada pela eletricidade e pelo cinema.



**Figura -** *Exposição Pan-americana*

Devido ao aspecto tecnológico relativo à fabricação de películas, que só conseguia produzir 17 metros de película, os filmes, em um primeiro momento de sua criação, tinham poucos minutos, com isso a duração das projeções limitava-se a aproximadamente um minuto



### 3

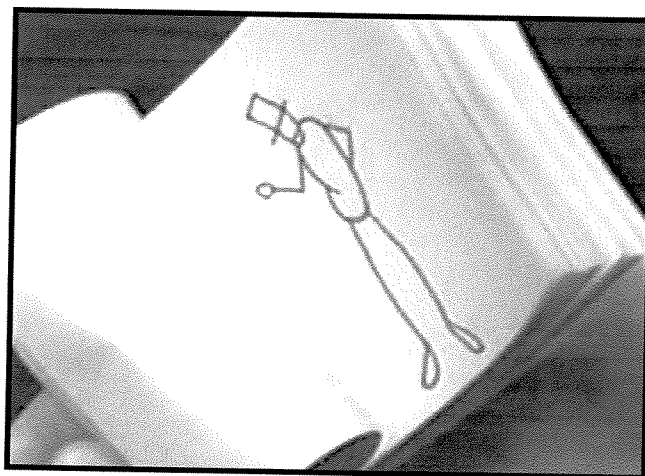
A origem do cinema pode ser abordada sobre diversos pontos de vista:

- técnico/científico: funcionamento dos instrumentos que tornaram possível o registro e a projeção de imagens fotográficas em movimento;
- psicológico/sociológico: significado assumido no imaginário coletivo pelas formas de reprodução mecânica de cada aspecto da vida cotidiana, pública e privada;
- estético: as modificações que a nova técnica de reprodução introduziu no sistema das artes tradicionais.

Com o intuito de buscar reproduzir o movimento até chegar ao cinematógrafo, diversas foram as pesquisas e invenções, que possibilitaram o registro de movimentos ou imagens sucessivas em determinada velocidade que criam à ilusão de continuidade.

No início do cinema a projeção cinematográfica apresentava apenas eram dezesseis fotogramas por segundo; com o surgimento dos filmes sonoros, a velocidade de projeção passou para vinte e quatro imagens ou fotogramas por segundo o que se mantém até hoje.

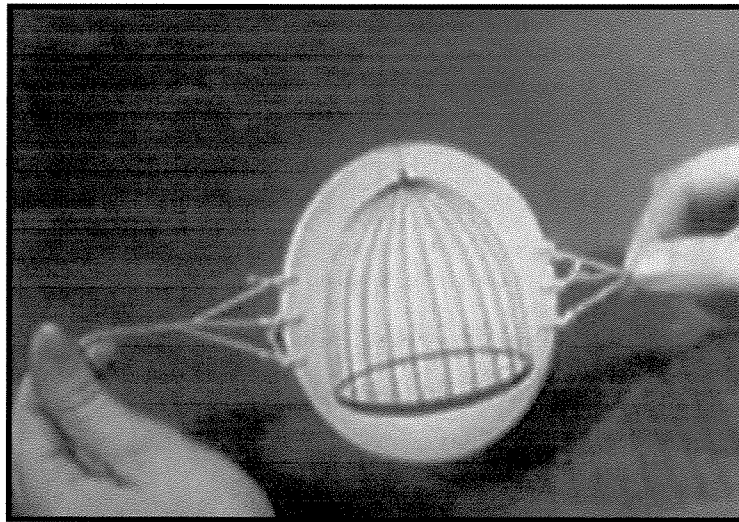
A ilusão de movimento se dá devido a uma característica do olho humano: a persistência retiniana.



**Figura -** *Vinte e quatro imagens ou fotogramas*

O fenômeno da Persistência Retiniana é conhecido desde o Antigo Egito. Foi também estudado no século XVII e XVIII por Isaac Newton e o Cavaleiro D'Arcy; porém, só em 1824, foi definido satisfatoriamente com os trabalhos de *Peter Mark Roget*. A aplicação dos trabalhos de *Roget* foi realizada por *Michael Faraday*, em 1830, dando origem a *Roda de Faraday*.

Em 1825, o físico londrino Dr. John Ayrton Paris, juntamente com *Fitton*, inventou o *Taumatoscópio* ou *Taumatrópio* para demonstrar, no *Royal College of Physician*, o fenômeno da persistência retiniana



**Figura - Taumatoscópio ou Taumatrópio**

Em 1832, o físico belga Dr. *Joseph Plateau* retomou o estudo da Roda de Faraday e inventou o *Fenakistiscópio*, para estudar os fenômenos da persistência retiniana e de ilusão de óptica, invento que se tornou um brinquedo bastante popular.

Em 1833, o austríaco *Simon Stampfer*, professor de Geometria Aplicada no Instituto Politécnico de Viena, inventou um aparelho a que deu o nome de Stroboscópio.

O Fenakistiscópio e o Stroboscópio eram muito similares em todos os sentidos, portanto, eram confundidos um com o outro, as invenções foram simultâneas, porém, sem influência recíproca, não existem registros que *Stampfer* e *Plateau* se conheçam, assim como não conheciam os respectivos trabalhos.

Em Viena, em Paris e em Londres, estes pequenos aparelhos saem dos laboratórios de física para transformarem-se em brinquedos, porém, com preços elevados se reservam apenas aos mais afortunados.



Figura – Fenakistiscópio

Em 1834, o inglês *William George Horner*, com base nos estudos de *Simon Stampfer*, inventou o *Daedalum* que foi rapidamente comercializado e passou a ser denominado *Zootrópio* ou *Zootropo*, também conhecido por *Wheel of Life*, que poderiam dar origem ao moderno desenho animado.

Surgiram empresas que fabricavam fitas comercializadas a seis *pence* cada. para o Zootrópio.

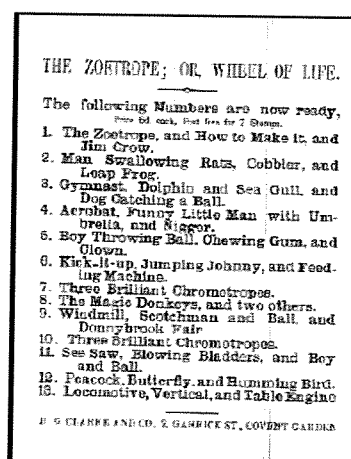
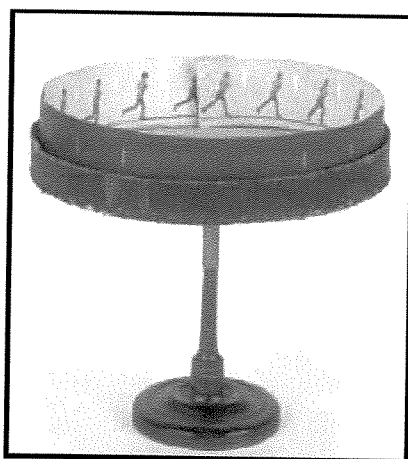
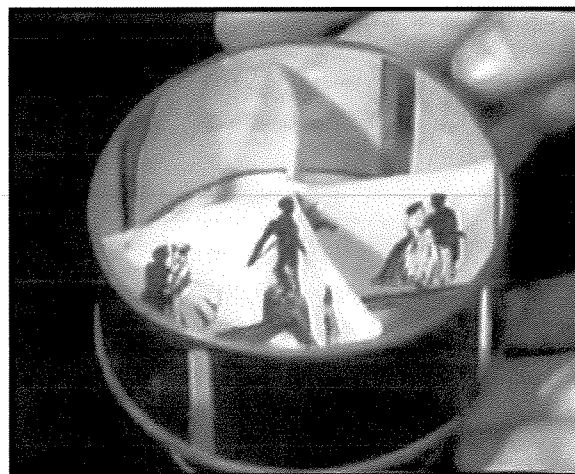
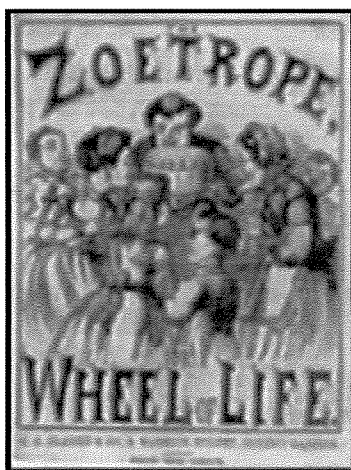
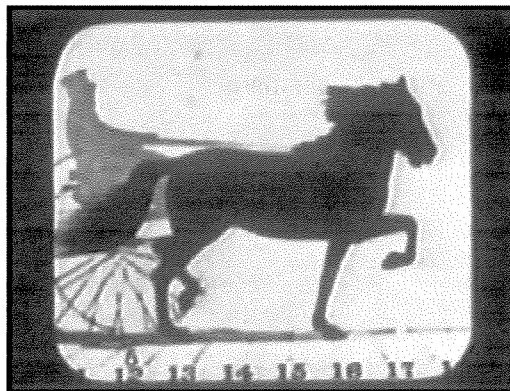


Figura – Zootrópio e catálogo de fitas comerciais para o mesmo



**Figura - Zootrópio versão simplificada**

Em 1853, o general austríaco Barão *Franz Von Uchatius* desenvolveu o *Fenakistiscópio de Projeção* ou *Zoopraxinoscópio*, uma combinação de Zootrópio com a lanterna mágica já descrita no século XVII pelo jesuíta *Kirscher*, a qual permitia projetar imagens numa tela.



**Figura - Fenakistiscópio de Projeção ou Zoopraxinoscópio**

O primeiro registro fotográfico, feita pelo francês *Nicéphore Niépce* por volta de 1823, precisou de catorze horas de pose, daí os primeiros daguerreótipos terem sido naturezas mortas ou paisagens.

Em 1839, ainda eram necessárias mais de meia hora de pose, mas essa lentidão era normalmente aceita, pois a fotografia, de modo geral, era vista como uma nova forma de desenho, um meio de fixar quimicamente as imagens obtidas através da câmera escura ou

câmara obscura que, em 1500, *Leonardo da Vinci* descreveria o princípio como da “Lei dos raios entrecruzados”, construída no século XVI pelo físico italiano *Giovanni Battista Della Porta* e utilizada desde o Renascimento até os dias de hoje.

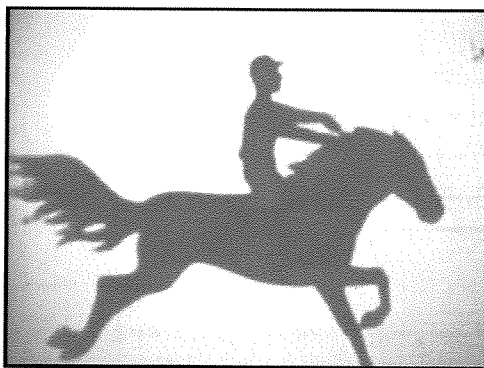
Em 1840, o tempo de pose passou para, aproximadamente, vinte minutos e surgiram os primeiros retratos; poucos anos depois, esse tempo passou para um ou dois minutos de pose.

Apenas em 1851, com o processo de colódio úmido, com o qual o tempo de pose ficou reduzido a alguns segundos, nasce a fotografia com seus negativos em chapa de vidro da qual se podia tirar certo número de positivo em papel, e, surge também uma nova profissão artesanal: o fotógrafo, que passou a empregar dezenas de milhares de pessoas.

Essa tarefa ficou facilitada pelo aparecimento, das chapas fotográficas de gelatina-brometo que permitia obter instantâneos que se conservavam durante vários anos, conseqüentemente, apareceu no mercado o filme fotográfico que deu origem à película cinematográfica.

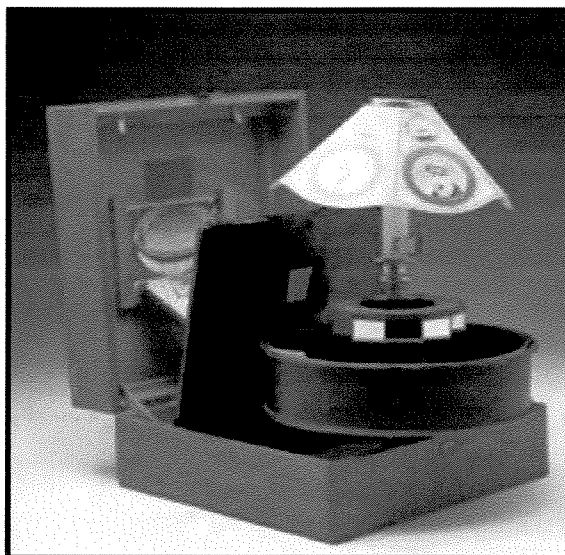
Em 1872, *Edward L. Muybridge* começou a pensar a fotografia como instrumento de análise do movimento, até então a preocupação era fixar a imagem. *Leland Stanford* - governador americano, milionário, apaixonado por cavalos, acreditava que durante o galope havia um momento em que as quatro patas não tocavam o solo; então, coube a *Muybridge* procurar a resposta.

Em 1880, depois de seis anos aperfeiçoando os dispositivos mecânicos para acionamento de 24 câmeras fotográficas, em linha e equidistantes, *Muybridge* consegue registrar o galope de um cavalo e demonstrar que havia um momento em que, realmente as quatro patas não tocavam o solo.



**Figura - Edward Muybridge**

Em 1877, *Émile Reynaud*, criador de desenhos animados, revolucionou o campo da animação de imagens, construiu o *Praxinoscópio*, que utilizava um tambor de espelhos, um aperfeiçoamento do Zootrópio de *Horner*, que foi sendo aperfeiçoado pouco a pouco. E, em 1888, ele construiu seu Teatro óptico com películas perfuradas com duração que variava entre 8 e 15 minutos.



**Figura – Praxinoscópio**

*Émile Reynaud*, de 1892 até próximo a 1902, através de contrato firmado em 02 de Outubro de 1892 com o Museu Grévin, em Paris, explorou comercialmente suas apresentações públicas de desenhos animados coloridos, projetados em uma tela. Reynaud chamou estes espetáculos de *Pantomimes Lumineuses*, na época em que Edison criou o moderno filme de 35 mm com quatro pares de perfurações por imagem.

Algumas das Pantomimas, lembrando que Reynaud utilizava sons (ruídos e músicas) durante as apresentações:

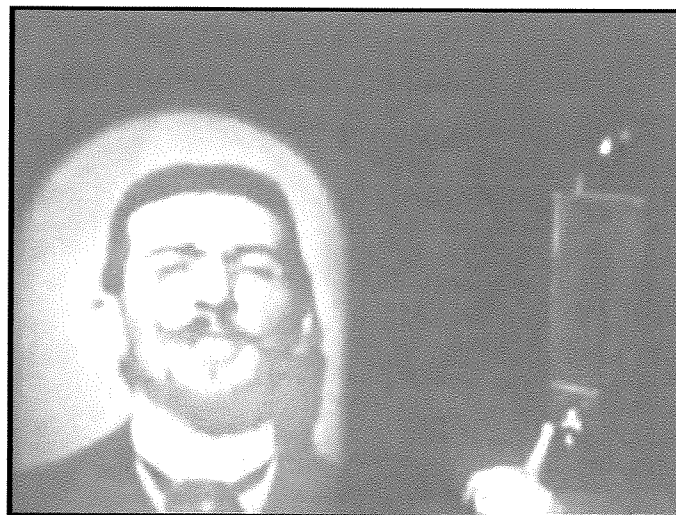
- *Le Clown et ses Chiens* (1888/89) com 22 metros, 300 desenhos e 10 minutos de duração.
- *Un bon Bock* (1890) com 50 metros, 700 desenhos e 15 minutos de duração.
- *Pauvre Pierrot* (1891) com 36 metros, 500 desenhos e 12 minutos de duração.
- *Autour d'une Cabine* com duração de 15 minutos.
- *Un Revê au Coin du Feu*, sendo a novidade o uso das fotos-cenas.



**Figura -** *Pantomimas Luminosas*

As apresentações do Teatro Óptico inspirou *Demeny* a inventar o *Phonoscope* que mostrou, pela primeira vez, o retrato animado de um homem dizendo provavelmente “*Viva a França!*”.

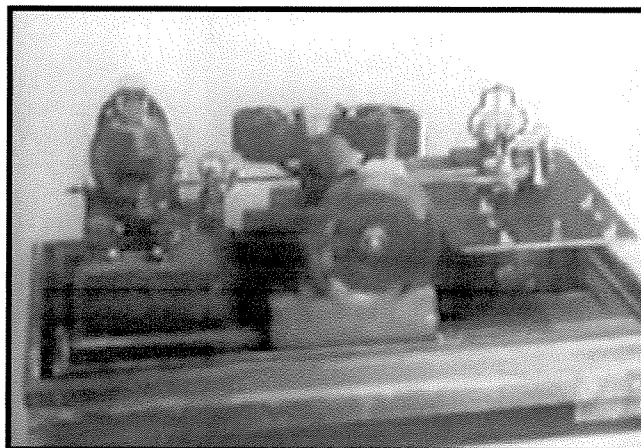
O uso do enquadramento do homem em primeiro plano foi uma descoberta importante, conforme comentou *Thomas Edison*, e que apareceu em um dos primeiros filmes para o kinetoscópio: *O Espirro de Fred Ott*.



**Figura -** *Phonoscope*

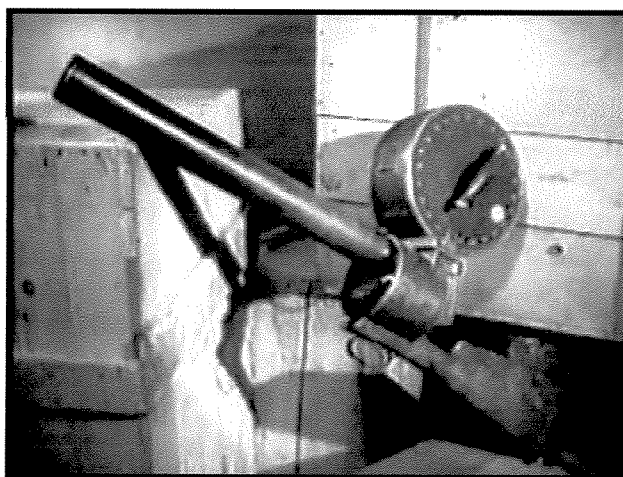


Em 1887, Edison quis aperfeiçoar o fonógrafo combinando-o com a fotografia animada, o que ele denominou de *Fonógrafo-Óptico* e também o *Kinetógrafo*, que tinha por novidade utilizar um motor elétrico (patente de Edison), pois até então os aparelhos eram movidos manualmente; o vapor era outra fonte de energia para gerar movimentos mecânicos, porém, não se aplicava aos pequenos aparelhos. Essas tentativas foram infrutíferas.



**Figura – Kinetógrafo**

Em Outubro de 1888, o fisiologista *Étienne-Jules Marey* apresentou à Academia das Ciências as primeiras imagens registradas em películas *Kodak*, que acabara de aparecer no mercado, imagens obtidas através de seu *Fusil-fotográfico*.

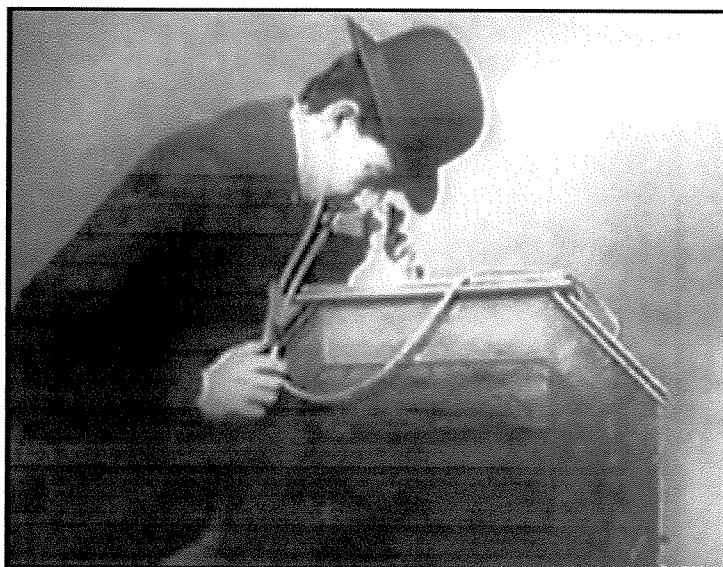
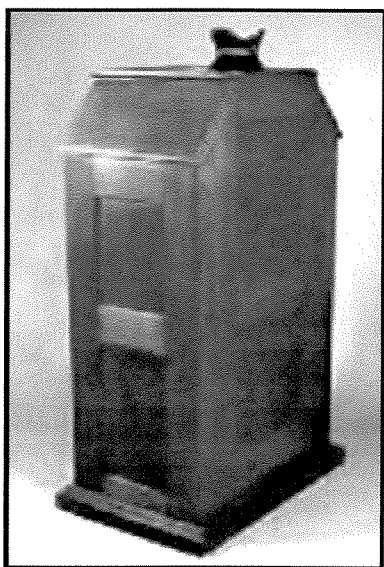


**Figura - Fusil-fotográfico**



O inglês *William K. L. Dickson*, sobre a direção de *Edison*, realizou diversas pesquisas e aperfeiçoamentos no fonógrafo, uma delas seria utilizar não um cilindro, mas um filme de celulóide com no máximo dezessete metros, portanto, duração próxima de um minuto, fabricado especialmente pelas empresas *Eastman Kodak*, surgindo assim o *Kinetoscópio* ou *Cinetoscópio* - patenteado em 02 de Janeiro de 1891, que produzido em série tornou-se a grande atração em feiras e exposições, tanto nos Estados Unidos como na Europa.

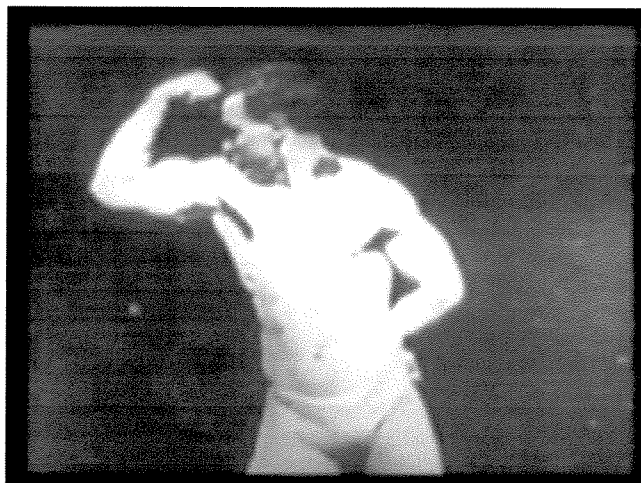
Em 1888, *George Eastman*, começou a produzir uma película de nitrato de celulose, em rolo, mais fina, mais transparente e mais resistente que o celulóide, que permitia sucessivas fotografias instantânea, e foram utilizadas no kinetoscópio de *Edison* e no cronofotógrafo de *Marey*.



**Figura - Kinetoscópio**

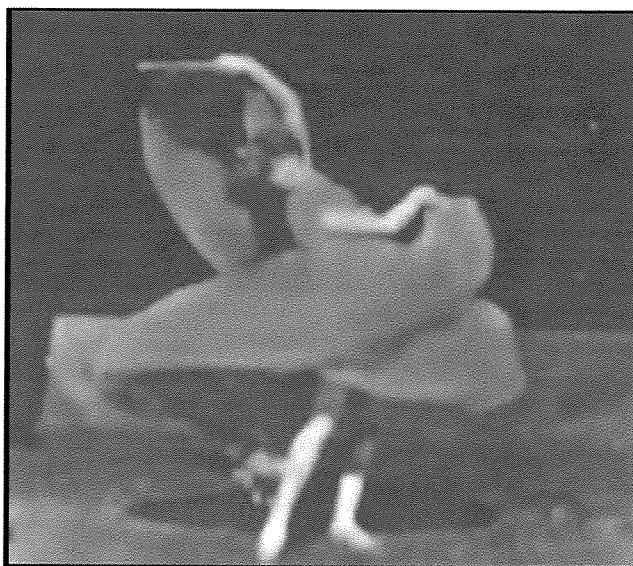
*Thomas Alva Edison* produziu filmes ou registros e animação de imagens sucessiva - também denominadas fotografias animadas as quais criavam a impressão de movimento real, através do seu kinetoscópio, que inventado por ele para a inventou para exibição dos seus filmes em máquinas individuais, tais filmes só podiam ser vistos por uma pessoa de cada vez, sendo assim, ele acreditava que o lucro seria maior.

Eis que surgem alguns dos filmes produzidos pela empresa de Edison, tais como: *O forte prof. Sandow*, *A dança de Anabelle*, *O beijo de Mary Irvin e John C. Rice*, *A dança de Fátima*, , ...



**Figura** – *O forte professor Sandow*

*A dança de Anabelle* – foi colorizado manualmente, fotograma por fotograma.



**Figura** - *A dança de Anabelle*

*A dança de Fátima e O beijo de Mary Irvin e Joh. C. Rise* foram produzidos para atrair o público masculino, o sucesso alcançado se deve, em parte, ao isolamento ou privacidade criada pelo kinetoscópio.



**Figura -** *A dança de Fátima com e sem censura*

*O beijo de Mary Irvin e John C. Rice* - não foi o único *primeiro plano* do cinema mas foi o primeiro a ter grande sucesso.



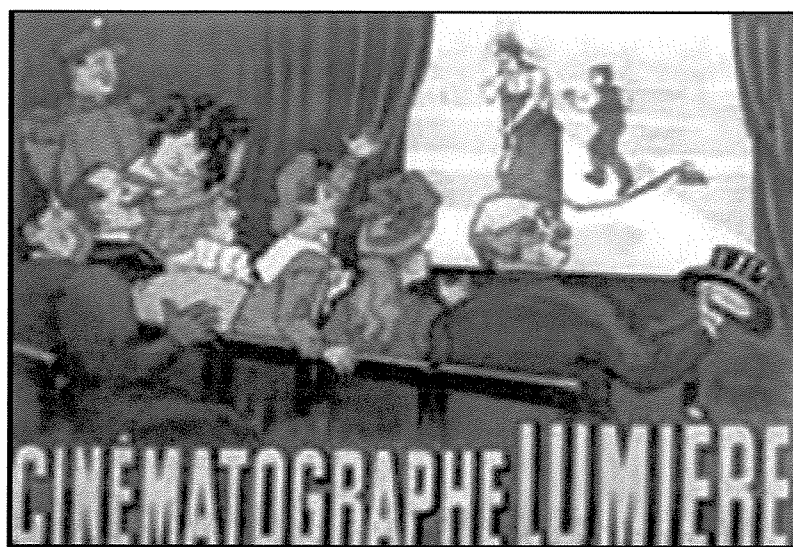
**Figura -** *O beijo de Mary Irvin e John C. Rice*

*Edison* começou instalando, na *Broadway*, dez kinetoscópio que funcionavam mediante a introdução de cinco *centes* de dólar para cada minuto de imagem. Em um ano havia mais de mil equipamentos instalados. Ele poderia ter inventado um projetor para exibição pública, tal qual o cinematógrafo dos irmãos *Lumière*, mas achava que a projeção

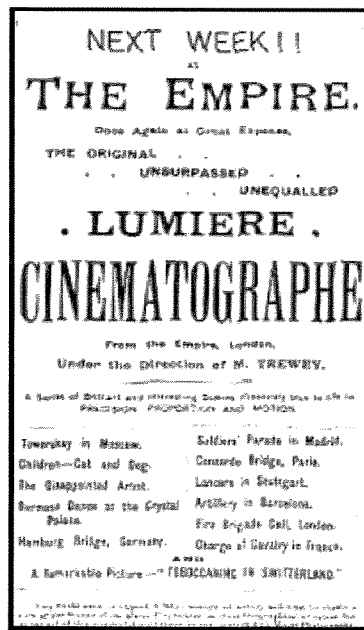
pública poderia esgotar o mercado potencial rapidamente, posição tomada com base na experiência negativa que teve com seu fonógrafo quando pensou em utilizá-lo em espetáculos musicais públicos, porém, os espectadores não se interessaram, por isso foi mais rentável a venda dos fonógrafos para o uso doméstico.

Imediatamente após o surgimento do kinetoscópio, dezenas de inventores procuraram, em todas as partes do mundo, projetar filmes em uma tela, o vencedor seria quem conseguisse fazer uma série e projeções públicas pagas, já que, desde 1888, as projeções em laboratórios e demonstrações públicas, tinham sido numerosas.

Em 1895, multiplicaram-se as projeções, com uma peculiaridade: os idealizadores ignoravam, intencionalmente, a existência de outras projeções, nos Estados Unidos onde tinham sido vendidos os primeiros kinetoscópio, encontra-se nomes como: *Acme Le Roy* e *Eugène Lauste* - que fizeram projeções isoladas a partir de fevereiro, *Dickson, Latham* e filhos - fizeram projeções em maio (New York), *Armat* e *Jenkins* - fizeram projeções em setembro (Atlanta) e *Anschütz* - em outubro (Berlim), além de muitos outros. Nenhuma destas projeções teve o êxito e a acolhida do público como teve o *Cinematógrafo Lumière*, em 28 de dezembro de 1895, no *Salon Indien du Grand Café do Boulevard des Capucines*, em Paris, data da primeira exibição pública paga. A estréia do cinematógrafo de *Lumière*, em Londres, foi no *Old Poly*, na sala do *Royal Polytechnical Institution*.



**Figura** - Simulação da primeira apresentação pública, paga, do Cinematógrafo



**Figura -** cartaz de um local de apresentação em Londres

Em decorrência da presença do exército prussiano *Antoine Lumière*, antes estabelecido em *Besançon*, no nordeste da França, fugiu e estabeleceu-se em *Lyon*. Seus filhos, *Louis* e *Auguste*, estudaram na *La Martinière*, a maior escola técnica de *Lyon*.



**Figura -** *La Martinière*

Antoine abriu um estúdio fotográfico e manteve-se sempre atento às invenções no campo da fotografia. *Louis* desenvolveu o processo *dry-plate photo* que ficou conhecido como *Etiquette Bleue*, pratos que foram produzidos até a década de 50, trazendo fama e sucesso financeiro. Começou com doze funcionários, em 1884, e, em 1895, já contava com trezentos funcionários e fábricas em várias cidades na França, bem como em Vermont nos Estados Unidos, portanto, a *Société Anonyme Antoine Lumière et ses fils* tornou multinacional.

Nos textos de uma brochura sobre o cinematógrafo, publicados, em 1898, por *Louis Lumière*, encontra-se uma referência ao Kinetoscópio de *Edison*, cujos filmes foram o ponto de partida para os *Lumière*.

Os primeiros kinetoscópios foram apresentados ao público francês em Setembro de 1894. Tinham sido exibidos pela primeira vez nos Estados Unidos, em 14 de Abril de 1894, portanto as primeiras pesquisas sobre o cinematógrafo foram realizadas após a chegada dos kinetoscópios a França, quando *Antoine Lumière* (1840), pai dos irmãos *Auguste* (1862) e *Louis Lumière* (1864), lhes mostrou um filme de *Edison* e lhes pediu que fizessem algo semelhante. *Auguste Lumière* iniciou, então as pesquisas. Entretanto, como não conseguiu bons resultados deixou-a para seu irmão *Louis*.

No final de 1894, numa noite enquanto dormia, *Louis* sonhou com um sistema de transporte do filme com base no mecanismo da máquina de costura, tal sistema foi construído em uma de suas fábricas, que depois de aperfeiçoado foi registrado em 17 de Fevereiro de 1895.



**Figura - Antoine Lumière**



**Figura - Auguste e Louis Lumière**

O cinematógrafo não surgiu subitamente pronto foram necessários vários meses de estudo e trabalho, com auxílio de *Charles Moisson* (mecânico nas fábricas *Lumière*), que construiu sucessivos modelos experimentais do cinematógrafo, em 1920, *Louis* escreveu: “*inventei o cinematógrafo em uma noite.*”

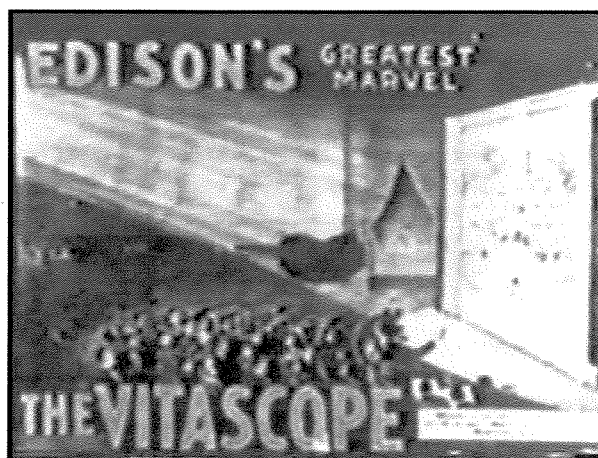
Os filmes não passavam de meras fotografias animadas, em preto e branco, lembrando que antes de 1900 alguns eram coloridos (fotogramas pintados manualmente), dificilmente passavam de dezessete metros de comprimento que permitia aproximadamente um minuto de projeção.



**Figura - Louis Lumière**



Além do cinematógrafo dos irmãos *Lumière*, houve muitos outros aparelhos semelhantes, tais como o *Vitascópio* de *Thomas Armat*.



**Figura - Vitascópio**

*Edison* comprou a patente do *Vitascópio* e fez a primeira exibição pública de um filme nos Estados Unidos em abril de 1896 no *Teatro Koster & Bial's Music Hall* em New York.

Alguns autores consideram o período entre 1895 até 1910, como a fase de descoberta e definição de uma técnica reprodutiva utilizada para fins espetaculares e não como o início de uma nova arte ou de uma nova linguagem, cabe a *George Méliès* o mérito de ter realizado a passagem do cinematógrafo ao cinema.

Entre 1895 e 1908, ainda não havia publicações periódicas sobre cinema, entretanto, encontramos nos café-concerto, nos music-hall e nas publicações sobre espetáculos de variedade, notas dedicadas aos filmes, às sessões ou à sua publicidade, bem como em publicações corporativas dos feirantes que eram os principais freqüentadores do cinema. Após 1908, desenvolveu-se também a publicidade dos filmes nos jornais diários, alguns publicavam, nas principais cidades de vários países, os programas dos principais cinemas.

Em 28 de Dezembro de 1895, data da primeira exibição pública paga, no *Salon Indien du Grand Café do Boulevard des Capucines, em Paris*, foram apresentados os filmes: *Sortie des Usines*, *Arrivée d'un train en gare à La Ciotat*, *Le Déjeuner de Bébé* e *Barque sortant du port*.



O Filme *La Sortie des Usines Lumière* foi o primeiro projetado na França, por *Louis Lumière*, em Paris, no dia 22 de Março de 1895; foi exibido pela segunda vez, em 10 de Junho de 1895, em *Lyon*, na Rua *Saint-Victor* - que em 1930 passou a ser denominada de *Rue du Premier Film* 1894. É importante destacar que a referida data (1894) deve-se a um equívoco, posto que, o *Kinetoscópio* de *Edison* foi apresentado ao público francês pela primeira vez em Setembro de 1894, que *Louis Lumière* registrou o sistema de transporte do filme que originou o *Cinematógrafo* em 17 de Fevereiro de 1895, e *La Sortie des Usines Lumière* foi o primeiro filme projetado, sem cobrança de ingresso, na França em 22 de Março de 1895, portanto, “Agosto” de 1894 não foi a data do “*Premier Film*”.

Em 30 de Julho de 1895, encontra-se, em uma rara publicação, referência ao assunto filme, com a seguinte descrição: “*Mulheres, homens e crianças, uns a pé e outros de bicicleta, apressam-se para ir almoçar. Quando deixamos de ver os operários, saem também os patrões, de carro, para ir tomar sua refeição*”. Esta descrição demonstra que há pelo menos duas versões do filme *Sortie des Usines Lumière*. A versão um pode ter sido realizada previamente à apresentação pública de 22 de Março de 1895. Nesta versão pouco conhecida, vê-se, depois da saída dos operários, sair os patrões em uma carruagem atrelada a dois cavalos, um branco e outro negro. Na versão dois, difundida mundialmente, o filme começa com a abertura dos portões e termina com o fechamento dos mesmos após saírem os últimos operários.



**Figura -** *Sortie des Usines Lumière*



**Figura - Rue du Premier Film**

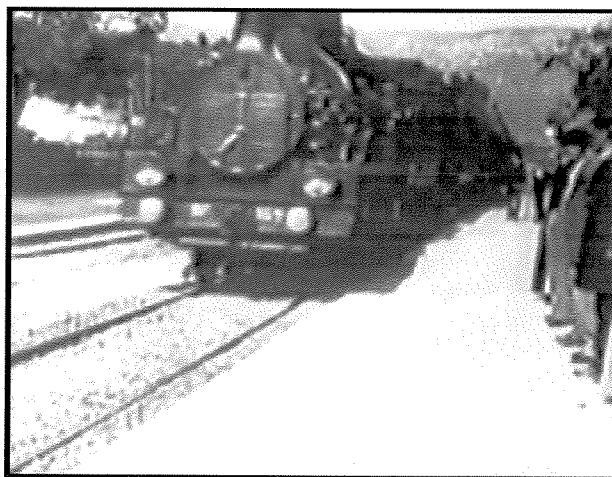
*Barque sortant du port* - sucesso fotográfico no qual a luz dá relevo ou profundidade às ondas e o enquadramento das senhoras e dos bebês em um canto superior da tela da poesia a imagem.



**Figura - Barque sortant du port**

*Arrivée d'un train en gare à La Ciotat* (1895), registros em perspectiva de um trem chegando à estação, este é um filme de curta duração, preto e branco; tais registros causaram tremendo espanto no público afinal, tenha-se a ilusão de ver o trem na tela como se fosse verdadeiro, aí residia a novidade. O realismo determinou o sucesso do cinematógrafo.

Certamente, o susto ao ver um trem em perspectiva chegando à estação, deve-se ao tipo de enquadramento utilizado, ou seja, o fato da câmera estar fixa induziu *Louis Lumière* recorrer à um recurso técnico muito utilizado pelos fotógrafos e incorporado ao cinema: filmar imagens em perspectiva, sendo assim, a imagem em movimento no sentido diagonal permanecia por mais tempo, bem como criava a sensação de profundidade.



**Figura -** *Arrivée d'un train en gare à La Ciotat*

*Le Déjeuner de Bébé* ou *Repas de bébé* - o pai e a mãe observam o bebê comendo e agitando um biscoito, a cena em plano de conjunto leva o espectador a compartilhar as expressões naturais dos três personagens.



**Figura -** *Le Déjeuner de Bébé*

No cartaz de divulgação do cinematógrafo pode-se ver a imagem relativa ao filme *Le Jardinier et le petit espiegle (L'Arroseur arrosé)*. Sobre esse tema há uma versão francesa (1895) e outras duas americanas: *The Biter Bit - Bamforth and Co* (1900) e *A Joke on the Gardener - Edison* (1901).



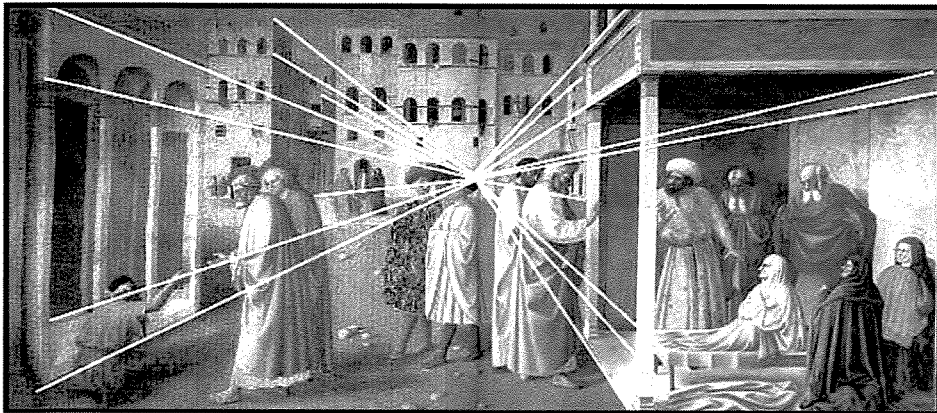
**Figura -** *Le Jardinier et le petit espiegle (L'Arroseur arrosé)*



**Figura -** *The Biter Bit*

Os *Lumière* dominavam a técnica e a arte fotográfica que aplicaram no cinema. Além disso e de relevância indiscutível era o cuidado com a perspectiva, obtida através dos recursos: primeiramente com enquadramentos, posteriormente com a posição da câmera e finalmente com a iluminação, possibilitando assim criar a ilusão de profundidade.

Deve-se à renascença, que deu sua maior contribuição à arte e conseqüentemente à arte cinematográfica, a técnica de recorrer-se às linhas da perspectiva para criar a ilusão de profundidade. Nossa cultura acostumou-nos a considerar a perspectiva como uma visão natural na pintura, mas é uma convenção, um fenômeno na arte plástica ocidental e não universal.

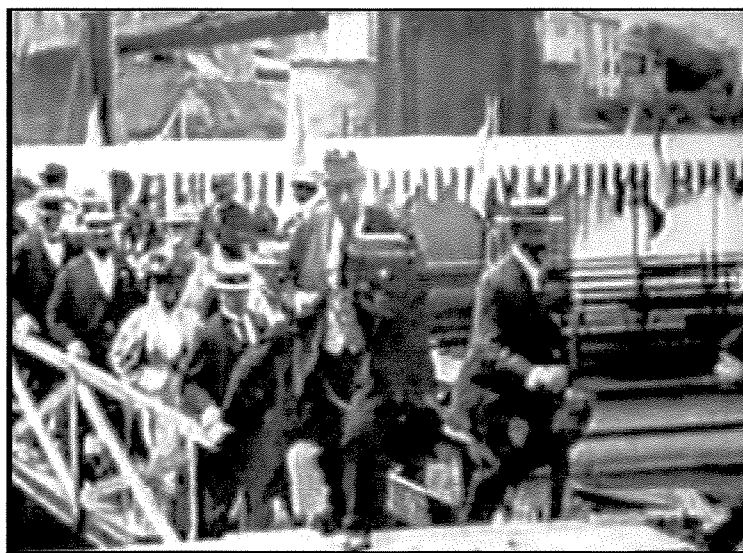


**Figura – Perspectiva**



**Figura – Perspectiva**

*Louis Lumière*, em Junho de 1895, filmou *Le Débarquement des Congressistes* em *Neuville-sur-Saône* e projetou o mesmo, no Congresso Fotográfico da França, vinte e quatro horas após ter sido filmado, durante a projeção, atrás da tela, portanto, em *off*, o Sr. *Lagrange*, conselheiro geral do Departamento do *Rhône*, fez uma locução, a qual foi uma tentativa de cinema sonoro.



**Figura -** *Le Débarquement des Congressistes*

Outros filmes dos *Lumière* eram, ao mesmo tempo, álbum de família e documentário social da época.

Os *Lumière* treinaram diversos operadores, que saíram em diversas direções pelo mundo filmando e mostrando a novidade: o *Cinematógrafo*.

O cinematógrafo funcionando ao ar livre era uma curiosidade e, por si só, publicidade, principalmente em locais onde havia grande número de transeuntes, os operadores ficavam horas virando a manivela sem que houvesse película no cinematógrafo, à noite muitos dos transeuntes corriam às salas de projeção na esperança de se verem na tela.

Os operadores revelavam seus filmes e também faziam as projeções.

As primeiras montagens surgiram, talvez, como exigência das grandes reportagens fotográficas; sendo a primeira em 1896, *Le Couronnement du Tsar Nicolas II*, filmada por *Francis Doublier* e *Charles Moisson*, o segundo era mecânico das fábricas dos *Lumière*.

Os *Lumière* abandonaram a produção de filmes para se dedicarem à venda de cinematógrafos e de cópias de películas que haviam armazenado em grande quantidade, consequentemente, quase todos os operadores foram demitidos.

Deve-se aos operadores dos *Lumière* as primeiras trucagens como em *Démolition d'un Mur*, Janeiro de 1896, projetado no sentido contrário ao normal, onde o muro parecia reconstruir-se ou surgir de uma nuvem de fumaça, travellings em *Les Bains de Diane à Milan* inventado por um dos operadores, Promio, quando ele filmava em Veneza em 1896, para fins de documentário e não de uma nova linguagem, assim como aconteceu, em 1896, com a panorâmica de *Dickson*, operador de *Edison*. Portanto, tais contribuições são consideráveis, porém, de certo modo, são apenas mecânicas e não artísticas.



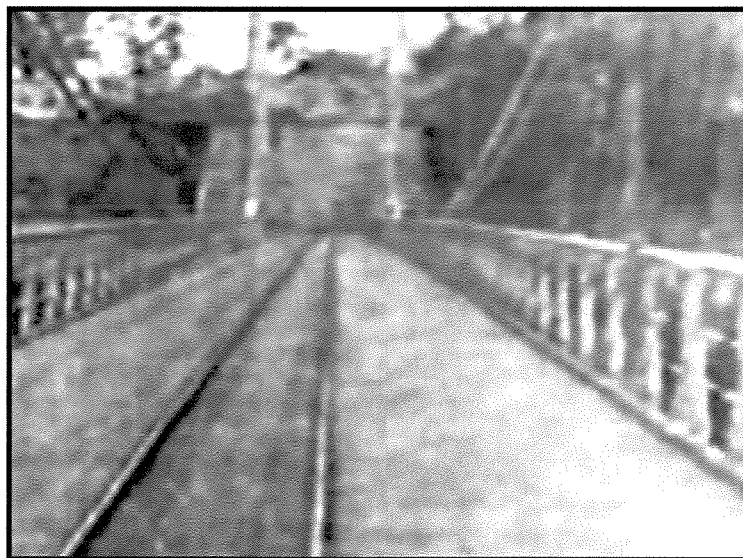
**Figura - *Démolition d'un Mur***

A popularidade dos filmes nos Estados Unidos deve-se, em parte, ao fato de ser o país dos imigrantes, milhões de pessoas que nem sempre entendiam o inglês, com isso o cinema como expressão de uma linguagem universal era uma diversão familiar e acessível.

Exibidores viajaram com seus projetores levando às cidadezinhas a novidade: o cinema ou imagens em movimento.

Nas feiras regionais, fazendeiros podiam ver paisagens distantes, os filmes também mostravam aos americanos a grande extensão do país.





**Figura – Feiras e Exposições**

Três companhias produtoras dominavam os primeiros anos da indústria cinematográfica americana: *Edison*, *Vitagraph* e *Biograph*, que fundaram a *MPPC – Motion Picture Patents Company*, que por volta de 1903, passou à sofrer concorrência de outras companhias independentes.

*Edison*, liderava os estúdios e as companhias recém criadas, portanto o mercado e associa-se às principais companhias, bem como à *George Eastman* que produzia películas.

Entre 1897 e 1907 travou verdadeira batalha de patentes contra seus concorrentes, criando em 1907-1908 um cartel para controlar todos os setores da indústria cinematográfica: produção, distribuição e exibição, cartel este que também expedia licenças para os exibidores, vendiam equipamentos e películas apenas para cadastrados.

Aos produtores independentes não restou outra solução senão tratar de construir suas próprias companhias de distribuição, foi o caso de *David W. Griffith*, *Charlie Chaplin*, *Douglas Fairbanks* e *Mary Pickford*, que constituíram a *United Artists*, *Adolph Zukor* a *Paramount*, além de *C. Laemmle*, *L. B. Mayer*, *W. Fox*, os irmãos *Warner*.

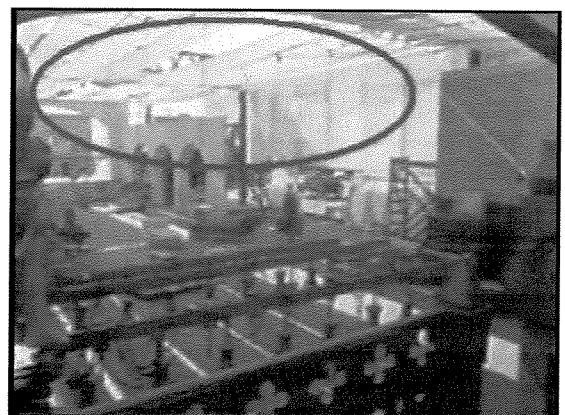
Entre 1909 e 1915 o cartel não deu trégua aos chamados independentes que produziam o equivalente à metade da quantidade de filmes produzidos pelo cartel de *Edison*, não resistindo às pressões do cartel, os independentes foram para a costa oeste e em 1911 construíram o primeiro estúdio em *Hollywood*.



A paisagem, o sol forte quase todos os dias do ano e a proximidade com a fronteira mexicana que permitiria os independentes fugirem para o México no caso de algo sair errado, transformou Hollywood na capital mundial do cinema.

Os estúdios eram construídos ao ar livre para aproveitar a luz intensa do sol, a iluminação artificial ainda era muito precária e não atendia às exigências técnicas do cinema.

Vários estúdios utilizavam tecido fino no teto e nas paredes para controlar a luz do sol, tal qual utilizamos os difusores atualmente.



**Figuras - estúdio utilizando tecido nas paredes e no teto**

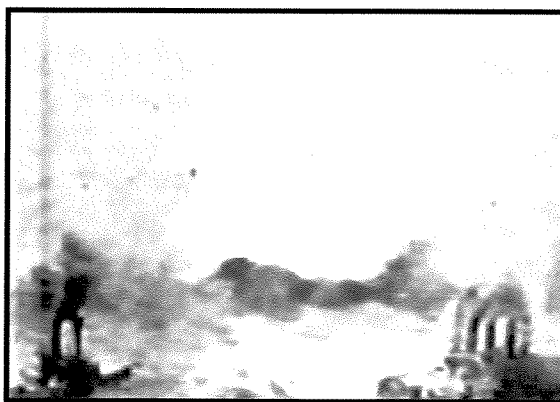
Guerras e patriotismo vendiam jornais, bem como davam boa bilheteria, mas, havia a concorrência com as reportagens feitas pelos jornais, como não era fácil filmar guerras com aquelas câmeras, a solução encontrada foi utilizar cenários e simular as mesmas.

Em *New Jersey*, no filme *Os voluntários de Kansas Caloocan* (1899), atores se passavam por camponeses cubanos e outros, por soldados americanos; o mesmo pôde ser visto nos filmes *Tropas nas trincheiras - Cuba* (1899) e *Tropas Americanas e a Cruz Vermelha*.



**Figura - Guerras**

No filme *Batalha na Baía de Santiago - Cuba* (1898), os operadores da *Vitagraph* forjaram a batalha naval utilizando: fotografias recortadas, uma mesa de madeira virada que encheram com água e fumaça de cigarro, quase todos os jornais elogiaram a façanha de filmar a batalha no local de conflito.



**Figura - Batalha na Baía de Santiago**

Temas como incêndios, bombeiros, polícia, eram favoritos, excitantes e empolgavam, posto que eram os heróis populares, a desgraça de alguns era o entretenimento de outros, como ainda é nos dias atuais.

Em 1906, houve um terremoto em São Francisco, não foi possível filmar o terremoto, mas os danos causados. O cinegrafista da *Biograph* construiu uma maquete e ateou fogo à mesma para filmar: *Tragédia em São Francisco* (1906).



**Figura -** *Tragédia em São Francisco*

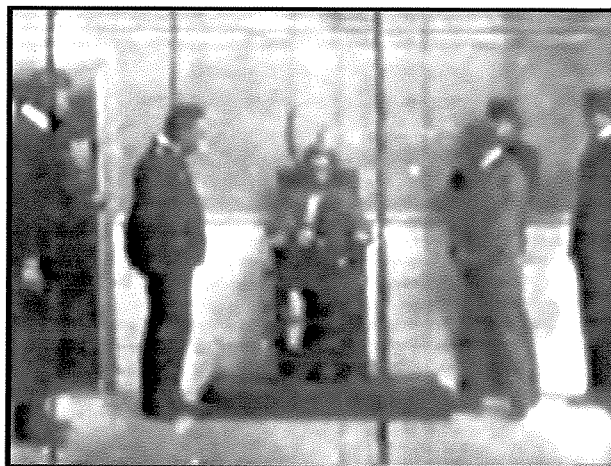
A família do presidente *MacKinley* fez grande investimento na companhia *Biograph*, o apoio da mesma durante a campanha para reeleição do presidente *MacKinley* foi muito importante.

A *Biograph* registrou o *último discurso do presidente MacKinley*, pois, no dia seguinte ele foi assinado. Registraram também o *Funeral de MacKinley* - Washington DC.



**Figura -** *Presidente MacKinley*

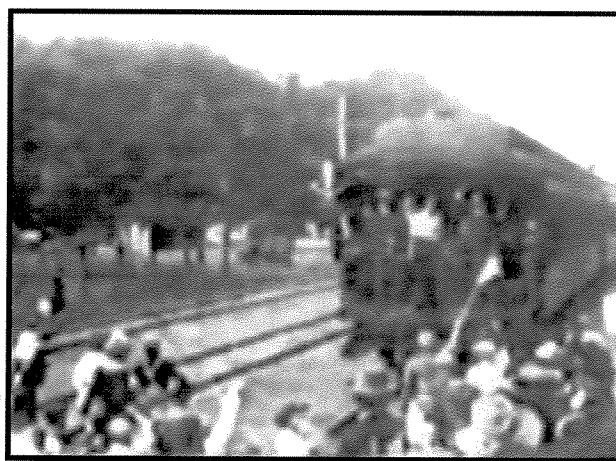
*Edwin S. Porter*, no retorno do funeral do presidente *Mac Kinley*, filmou o presídio *Auburn* onde estava o assassino. Depois montou o filme *Execução de Czolgosz* utilizando cenas do presídio com cenas de execução, encenadas em estúdio.



**Figura - Execução de Czolgosz**

*Teddy Roosevelt*, durante a guerra hispano-americana, avaliou o potencial político do cinema, pois ele sabia da força da câmera, portanto, durante sua campanha presidencial utilizou-se do cinema para garantir a cobertura da mesma e mostrá-la por todo o país.

Uma nova arte política se estabeleceu como pode ser observada: *Teddy Roosevelt em campanha presidencial*



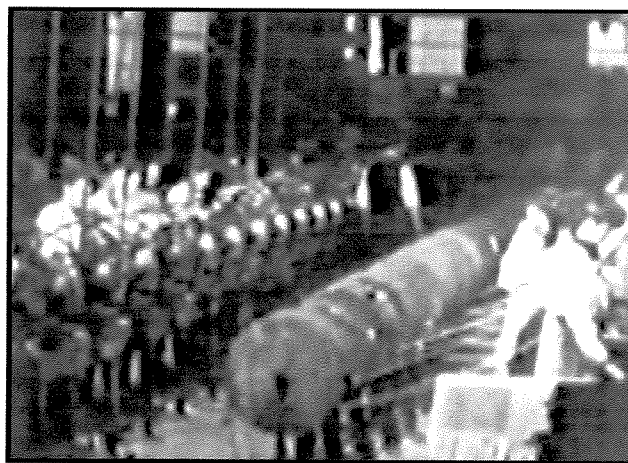
**Figura - Teddy Roosevelt em campanha presidencial**

O comércio, indústria e governo perceberam a força de persuasão do cinema, *Edwin S. Porter* filmou, em 1897, a dança escocesa, um comercial de whisky: *Dewar's - It's Scotch*, seguiram-se outros comerciais: produtos alimentícios, pára-choque para bondes, etc.



**Figura - *Dewar's - It's Scotch***

A *Biograph*, em 1904, produziu um filme com duração de 25 minutos para a *Cia Westinghouse* patrocinado pela *U.S. Steel* denominado *Sinal de Perigo*, o tema sobre normas de segurança. tinha por objetivo dar credibilidade à empresa, promover as vendas e o próprio governo.



**Figura - *Sinal de Perigo***



## 4

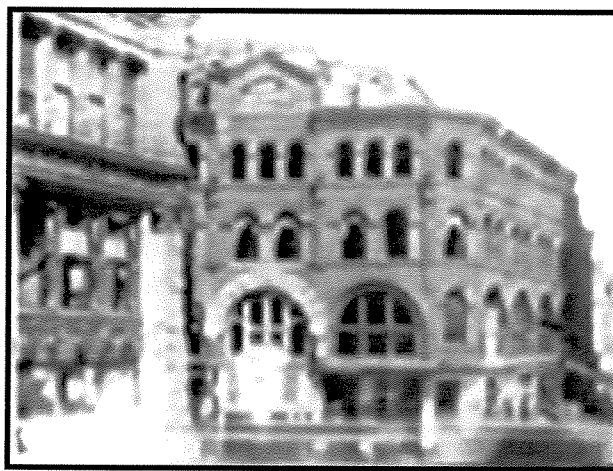
Em meados de 1896, não havia mais grande interesse, do público, pelo cinematógrafo, que passou a ser visto somente como apresentação de fotografias animadas durante aproximadamente um minuto; os elementos fílmicos foram sendo criados, experimentados, pensados e finalmente utilizados com funções narrativas, entre 1908 e 1916.

Os filmes dos *Lumière* e de outros não passavam de meras fotografias animadas, rodados sem interrupções, raramente passavam de 17 metros de comprimento o que equivale a um minuto de projeção. Não havia as montagens.

Entre 1900 e 1908, nos Estados Unidos, a exigência de filmes mais longos fixou a unidade padrão do rolo em 1000 pés, aproximadamente 300 metros, correspondentes aos bombos (carretéis) dos projetores; posteriormente foi pouco a pouco tornando-se o padrão adotado mundialmente e mantém-se ainda hoje.

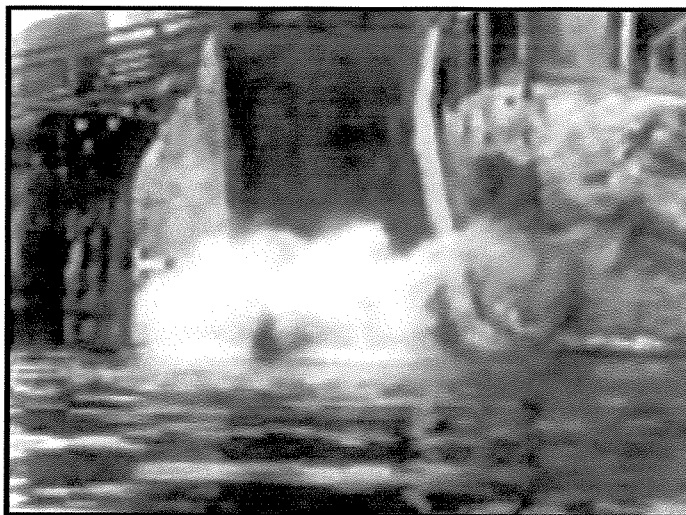
Os filmes, no início, eram compostos de tomadas simples reunidas de maneira aleatória, a graça estava no corte seco entre cenas externas e cenas com enquadramentos mais fechados, em estúdio, não havia preocupação com a narrativa, nem era explorado o potencial do filme para contar história.

Desde o início, diretores perceberam que o tempo nos filmes não precisava ser *real time*, em *Star Theatre* – (1901) três minutos de filme mostram três semanas de demolição.



**Figura - *Star Theatre***

O filme com uma única tomada de um evento real ocorrendo na frente da câmera como: *Elefantes escorregando - Parque Coney Island* – (1904), era mostrado, através dos kinetoscópios, em área de lazer e ao final de espetáculos musicais.



**Figura -** *Elefantes escorregando - Parque Coney Island*

Filmes educacionais, que seguem o gênero documentário, como: *amputação e ataque epiléptico*, foram vistos pelos alunos nos cursos de medicina.



**Figura –** *Amputação e Ataque epiléptico*



Alguns diretores buscavam, em seus filmes, uma aparência de espontaneidade como *Orphans of the Storm*, mas forjavam, na realidade, fatos para que parecessem realidades, os diretores denominavam estes documentários de: tratamento criativo da realidade.



**Figura - *Orphans of the Storm***

Em 1903, a equipe de *Edison* estava experiente e compreendia a reação do público no cinema, a duração das tomadas torna-se compatível com a história, a duração do filme engana o tempo, as imagens “separadas” pelos cortes aumenta a carga dramática. Com o tempo o público desenvolveu a capacidade de leitura: das imagens em movimento, das formas de filmagem, da organização através dos planos e dos temas. O cinema estava aprendendo sua linguagem, juntando cenas para contar uma história. A relação entre primeiros planos, planos detalhes, planos de conjunto, entre outros, implica em uma montagem - não apenas no sentido técnico, também no sentido técnico-discursivo. Para entender um filme, o observador depende de uma série de informações que orientam seu olhar ou que fornecem as regras para entrar no jogo que o filme propõe. Para modificar esse comportamento o cinema teve que aprender a contar história e empolgar o público; para isso recorreu ao teatro. A arte limitava-se à escolha do tema, ao enquadramento e a iluminação.

Foi o que fez o mágico *Georges Méliès*, considerado o criador do cinema espetáculo, em diversos de seus filmes utilizou a trucagem, por exemplo, em: *The Kingdom of the Fairies* e *The Magic Lantern*.



**Figura -** *The Kingdom of the Fairies*

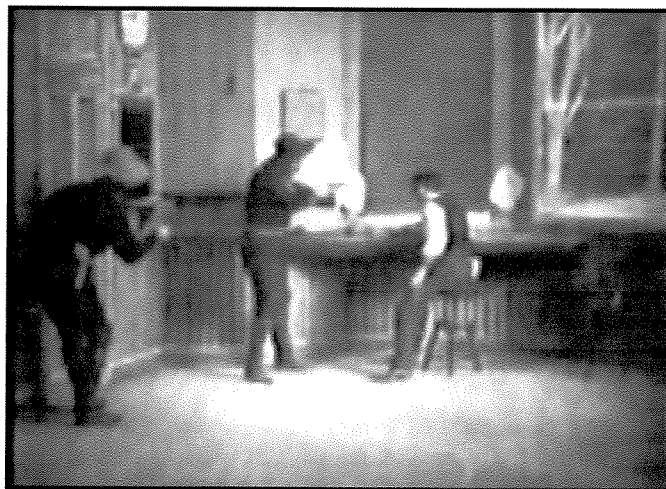


**Figura -** *The Magic Lantern*

Tomando por referência os filmes de *George Méliès*, *Edwin S. Porter* começa a articular e organizar o espaço, assim a estrutura narrativa passa ser mais complexa, como podemos observar em: *Life of an American Fireman* - (1903) e *The Great Train Robbery* - (1903). É fundamental destacar, portanto, que a grandeza do cinema vem do fato de ser a “soma” e a síntese de muitas outras artes.



**Figura** - *Life of an American Fireman*



**Figura** - *The Great Train Robbery*

Na escola de cinema *Brighton* (Grã-Bretanha), encontra-se: planos detalhes, primeiros planos, mais especificamente no filme *Grandma's reading glass* - (1900) George A. Smith.

Através da lente de aumento, que a personagem da avó usa para ler, vê-se detalhes da página de um jornal, bem como o primeiro plano da cabeça de um gatinho e de um canário na gaiola. O efeito de isolamento do contexto é acentuado pela máscara circular que serve para simular a visão através da lente, não existe só a exibição da curiosidade ótica, mas também a sua contextualização através da variação dos enquadramentos.



**Figura - *Grandma's Reading Glass***

A imagem fora de foco com sentido narrativo de passagem da realidade para o sonho, por exemplo: *Let me Dream Again* - (1900), as máscaras e sobreposição de imagens implicando no plano detalhe as técnicas de filmagem frontais, sem articulações de planos, sem variações de ângulo, enfim todos esses aspectos denotam o momento em que o cinematógrafo passa a ser cinema.



**Figura** – *Let me Dream Again*

Para o cinema tornar-se linguagem, foi fundamental a criação de uma estrutura narrativa no tempo e no espaço da imagem.

O cinema, arte que se diferencia das demais pelo fato de criar a ilusão de continuidade ou movimento, tem sua linguagem específica, qual seja: a linguagem cinematográfica.

Constata-se, certamente que não seria fácil, atualmente, propor uma exibição de filmes mudos, haja vista que os aspectos que o configuram, tais como: a câmera fixa, bem como o enquadramento como consequência da movimentação cênica do personagem que entrava e saía do campo visual da câmera, constituem dificuldades extremas e objetivas, ou seja, antes de serem julgadas como questões meramente subjetivas – dificuldades de retenção da atenção de espectadores ou lentidão das cenas, imagens, são efetivamente dificuldades objetivas condizentes com a arte cinematográfica contemporânea tão viva e envolvente.



## 5

Será com *David Wark Griffith* na *Biograph*, entre 1908 e 1913, que os procedimentos técnicos e de organização lógico-narrativa dos planos ganham forma e permitem falar em nascimento da linguagem cinematográfica.

*D. W. Griffith* foi ator, roteirista, diretor e produtor; seu primeiro contato com o cinema deu-se através de Edwin S. Porte na realização do filme *O Grande Roubo do Trem* – (1903), uma adaptação de *La Tosca* de *Vistorien Sardou*.

*Griffith* não foi o inventor, mas o criador de uma linguagem do filme baseada na montagem. Produziu aproximadamente 450 filmes na *Biograph*. Ele encontrava os argumentos para sua produção na literatura internacional e os tornava expressivos ao mesmo tempo em que sistematizava os elementos narrativos dispersos com as técnicas. Seus filmes exerceram influência mundial, daí o fato de ser considerado o Pai do Cinema.

O primeiro plano - procedimento técnico que não foi ele quem inventou - passa a fazer parte da gramática da narração por imagens, bem como o “*close-up*” com função de comunicar, de modo expressivo, os estados de ânimo da personagem.

A fusão, usada por *Méliès* como trucagem de transformação, em *Griffith* tem função mais complexa como indicadora de uma passagem do tempo presente para o passado e vice-versa, ou seja, como sinal de separação para introduzir o *flashback*.

Com *Griffith* o cinema aprende as regras da narração e estabelece os fundamentos da sua sintaxe narrativa.

Na Itália a crítica cinematográfica se contentava em poder citar as prováveis influências, sobre *Griffith*, de *Giovanni Pastrone* criador de *Cabiria* – (1914), filme com grande força sugestiva no plano figurativo e espetacular e a decupagem fotográfica plano por plano.





## 6

Os produtores da *Biograph* que receavam que o público ficasse desorientado diante das inovações de Griffith. Ele gostava de recordar que se tratava de recursos usados no romance *The Clansman* de *Thomas Dixon*, a questão era contar uma história de modo claro e emocionante, mesmo que usasse imagens em vez de palavras.

A relação entre os elementos narrativos, sobre a qual se constrói um filme, permite falar de montagem não apenas no sentido técnico, mas também no sentido técnico-discursivo, bem como o surgimento de novos termos como: tomada, plano, montagem, que passaram a ser e ainda são empregados, a constância ou não mudança da história passa a ter uma relação com o enquadramento adequado, lembrando que enquadramento corresponde à mudança na dimensão dos corpos na tela.

Já nos primeiros filmes, *Griffith* mostra habilidade no desenrolar da história, a informação vinha dos lugares certos, com o tempo e experiência ele ganha segurança, conseqüentemente, as inovações da montagem multiplicam os planos.

O tamanho do recorte do espaço, que depende da posição da câmera em relação à cena e da distância focal da lente, torna-se um dos elementos narrativos, o enquadramento ou o recortar o corpo humano hoje nos parece natural e óbvio, mas não o era para o início do cinema, esse procedimento chocava os espectadores que não estavam habituados a ver apenas o rosto da personagem na tela.

Filmar passou a ser visto como o ato de recortar o espaço, em determinado ângulo, com a finalidade de enfatizar a expressão dramática, uma atividade de análise e composição de imagens a que chamamos montagem. O corte, ou passagem de uma imagem para outra, favorece a relação de causa e efeito, a montagem de *Griffith* privilegia a fluência, a sucessão lógica e o ritmo acelerado que hipnotiza a platéia.

Ele deslocou a câmera para bem próxima dos personagens de modo a cortar a figura humana à altura do joelho num tipo de composição bastante funcional que dá destaque à expressão facial e à postura do corpo ao mesmo tempo; composição esta que os europeus denominaram de *Plano Americano*. O campo e contra-campo passaram a ser

utilizados para evidenciar os efeitos do espetáculo no observador, desde então, muitas têm sido as funções destes no cinema narrativo, é o verdadeiro bê-á-bá da apresentação dos interlocutores numa conversa, ora um rosto, ora outro, é o recurso mais usual na articulação entre um olhar da personagem e o objeto visado por este olhar. No início, *Griffith* foi prudente no uso de diferentes planos no mesmo espaço, depois a montagem evoluiu no sentido do paralelismo.

O cinema só conseguia dizer: *acontece isso e depois acontece aquilo*, com a montagem paralela deixou de relatar as imagens que se sucedem no tempo e conseguia dizer: *enquanto isso*, por exemplo, em *After Many Years* - (1908), temos a imagem da mulher angustiada ao pensar no marido desaparecido. Na montagem paralela o *enquanto isso* da literatura é retomado, há a duração imposta pela imagem com a diminuição dos segmentos criando o suspense.

Pode-se constatar, as indicações dos filmes que se seguem, a evolução nas produções de Griffith, em *The Fatal Hour* – (1908), marco na linha de filmes: perseguição e salvação de última hora, uma pistola aponta para a heroína e será acionada por um mecanismo acoplado a um relógio, a contagem regressiva se materializa na imagem do ponteiro, alternada com a salvação que vem de charrete, Griffith complica a ação salvadora e o agente do perigo, os detalhes e o paralelismo se combinam com planos mais próximos intensificando o drama.

Em *The Guerrilla* – (1908), o efeito de retardo depende de portas, o vilão segue a vítima pela casa, cômodo a cômodo, enquanto a salvação vem a cavalo, Griffith utilizou o paralelismo baseado na narrativa: separação espera e retorno, sucessão de imagens que não correspondem com uma cadeia linear das ações, o drama vai se construindo com a superação dos obstáculos para realizá-la, as portas combinam-se com a dramática conversa telefônica em que a mulher cercada de bandidos pede socorro ao marido, a montagem se acelera, os planos se multiplicam.

Em *The Song of the Shirt* – (1908), paralelismo de comentário, justaposição de duas situações, contrasta dois destinos conduzindo a conclusão de que há íntima relação entre dois fatos: uma jovem mãe carente explorada pelos donos de uma confecção de roupas, vê sua criança morrer por falta de cuidados: enquanto capitalistas, que lhe recusam pagamento, são vistos num banquete.

Em *The Country Doctor* – (1908), abre com um movimento de panorâmica, a câmera varrendo uma paisagem rural até a visão frontal da casa do médico. A panorâmica já tinha aparecida em outros filmes, a novidade é a ausência da figura humana durante a panorâmica, vêem só a paisagem e o começo da ação se retarda, o sentido desta escolha só se revela no final: o médico, fiel ao juramento da profissão, vê sua filha morrer enquanto cuida de outra criança doente, a panorâmica é repetida em sentido inverso, a paisagem agora adquire nova conotação: melancolia, e ganha em intensidade porque é repetição de algo inicial quando tudo era felicidade.



**Figura** – *Calamitous Elopement* – (1908)



**Figura** – *Blaked at the altar* – (1908)



**Figura** – *Where breakers roar* – (1908)

Em *The Lonely Villa* – (1909), os 12 minutos de duração correspondem aproximadamente 60 planos, Griffith dá especial atenção à montagem paralela.

Em *The Lonely Villa* – (1909), e *Drunkard's Reformation* – (1909), o ponto de vista do pai de família no teatro se constrói no campo e contra-campo que opõe palco e platéia, mesmo quando a decupagem já atingiu certa sofisticação a tendência é manter a câmera de um mesmo lado da cena, operando mudanças de ângulo muito rápidas.

Em *A Corner in Wheat* – (1909), a injustiça social é tema, a montagem alterna-se entre as manobras de um especulador da bolsa de cereais e a penúria de camponeses e operários prejudicados pela alta artificial do preço do trigo provocada pela sonegação do magnata, o paralelismo compreende os pobres, em fila diante do balcão da padaria que exhibe a alta de preço do pão, e o capitalista que festeja o sucesso da manobra. Griffith condena a pessoa do capitalista que ao visitar os silos repletos, escorrega, cai e é soterrado pelo trigo sobre ele. A primeira imagem é um longo plano geral de um campo de trigo onde vê-se o camponês que de longe se aproxima da câmera num caminhar lento, ao final, após toda a intriga social em torno do produto desse trabalho, o longo plano geral volta e segue-se, novamente, o camponês no lento caminhar. Temática: a relação homem-natureza, o universo de dignidade manchada e atingida pelo comportamento obscuro do capitalista. Trata-se de um dos primeiros exemplos de montagem paralela na obra de Griffith.



**Figura** – *LeThe Cord of Life* – (1909)

Em *The Usurer* – (1910), *Griffith* usa esquema idêntico desta vez aplicado a um agiota; na metade do tempo de duração do filme, vê-se o agiota num banquete ao mesmo momento em que leva ao suicídio um pobre devedor, no final o agiota morre sufocado no seu próprio cofre-forte trancado por engano.

Em *The Unchanging Sea* – (1910), vê-se três mulheres com a atenção voltada ao mar procurando sinais de volta dos maridos, o enquadramento recorrente é uma espécie de rima que marca a passagem do tempo e transmite o sentimento de espera sem fim. A composição se depura, a montagem abre diferentes caminhos na busca de pontes entre imagem e significação, as direções são múltiplas, mas fica sempre a definição de cada plano como “ponto de vista” distinto endereçado no mesmo mundo, cada imagem é entendida como produto de um olhar que visa um objeto e a testemunha como presença em determinado momento e lugar.

Essa forma de conceber a imagem ajuda a dar corpo à ficção que se cria com a seqüência dos planos; tal imagem observada em dado instante corresponde ao olhar de um personagem, o espectador está vendo com ela, através de sua mediação, e acompanhando o seu interesse, e identifica-se com este olhar mergulha no filme, assim intensificando a emoção.

Em *Ramona* – (1910), o plano geral é o destaque mais evidente deste filme.

A partir de 1909 - 1910, *Griffith* filma também na Califórnia para aproveitar o clima favorável, a luz constante durante quase todos os meses e a natureza. Outro grande passo no desenvolvimento da linguagem foi o deslocamento da câmera, que deixou de ser imóvel e passou a explorar o espaço recortando-o e deslocando-se no mesmo.



**Figura – *Faithful* - (1910)**

*Griffith* usou bastante a filmagem em estúdio, mas também filmou nas ruas e fora da cidade explorando paisagens de sua preferência e adequadas à história em questão, o uso das locações permite variações na composição das cenas estabelecendo nova relação entre o espaço captado pela câmera e o espaço fora do enquadramento, por exemplo, em *The Lonedale Operator* – (1911), o telégrafo e o trem, associados a uma variedade maior de planos dando charme à correria.



**Figura – *His Trust* – (1911)**

A partir de 1911, é bem nítida à distância frente ao padrão de filmagem de 1908 onde qualquer história se conta com menos de 20 planos e o estilo de decupagem assemelhava-se ao teatro filmado, numa visão de conjunto. Portanto, a câmera imóvel, perde a exclusividade a visão frontal e a simetria que imita a perspectiva de um espectador de teatro. Griffith domina bem o esquema: *Plano de Conjunto - Plano Detalhe - Plano de Conjunto*, e, a partir daí, se dá à incorporação mais nítida do *Primeiro Plano* com a intenção de isolar a figura humana dentro do esquema acima.

Em *The Massacre* – (1912), encontra-se o movimento de câmera, a montagem acelerada, a montagem por contraste (planos longos, flash rápidos), a montagem paralela e o plano detalhe.

Em *An Unseen Enemy* – (1912), mostra, em primeiro plano, o revólver que o vilão exhibe através de um buraco na parede, as mulheres irmãs exibem seu pavor, acuadas num canto da sala

Em *The Musketeers of Pig Alley* – (1912), vê-se a utilização de planos mais próximos ou fechados, bem como o aumento da duração do filme.



**Figura** – *Enoch Arden* – (1911)

Em *Death's Marathon* – (1913), suspense ao telefone: marido arruinado por dívidas de jogo é ameaçado, o suicídio no escritório enquanto fala com esposa ao telefone, seu sócio corre para salvá-lo, mas chega tarde; a mulher ainda ao telefone ouve o tiro e sabe da morte à distância, aqui a morte é castigo para quem não resistiu ao vício, a mulher partindo para o casamento correto com o sócio do ex-marido.

A mudança de percepção atinge, também, a filmagem em estúdio onde se cria de forma mais eficaz aquela ilusão de que se está diante de um contínuo espacial, vê-se em cada tomada apenas um recorte. No desenvolvimento ocorrido entre 1908 e 1913, Griffith é o grande mestre da continuidade, buscando coerência na passagem de um plano para outro, da mesma cena, os elementos que devem manter suas características como: objetos, luz ambiente e movimentos que devem fluir sem saltos ou repetições. Ele organiza a narrativa no arranjo dos episódios, das ações, das causalidades e das motivações. O corte no interior da cena parece algo elementar, mas as regras de continuidade e eficiência dramática impõem exigências sutis: além disso, a orientação do espectador requer certas relações entre duas sucessivas posições de câmera.

Em termos gerais, a continuidade é um princípio da decupagem clássica e define um modo de utilizar os recursos do cinema em proveito da relação - a mais intensa possível - do espectador com a ficção.

Neste momento do cinema, cria-se um contexto de representação mais favorável à incorporação do *Close-up*, que é decisivo dentro das alterações no tratamento da figura humana inserida no drama, no período de 1912 - 1913, esse tipo de aproximação, *Close-up*, torna-se frequente. A ênfase se dá não tanto no grau de aproximação da câmera, mas no fato de que um plano posto em destaque, na montagem vai do plano de conjunto à visão bem próxima (*Close-up*) e volta ao plano de conjunto, tomando como referência à figura humana. A imagem que destaca o rosto ocorre em situações diversas, sendo o mais usual a aproximação que se insere numa montagem rápida de modo a definir, num simples *flash*, a aflição da personagem. *Griffith* contribuiu muito para o desenvolvimento desta nova observação, enriquecendo o *Close-up* com sua prática, embora não o tenha inventado.

Em 1912 - 1913, chega-se a centenas de planos, é o momento em que a curta duração dos filmes é nitidamente um obstáculo para *Griffith*, pois utilizar filmes mais longos significava ampliar as possibilidades da narração baseada na montagem, tornar o cinema eficiente por seus próprios meios na condução da mensagem.

Até aproximadamente 1915, os filmes eram curtos, nem contavam histórias, e algumas das formas básicas de fazer cinema eram: documentários, experimentais, desenhos animados, ficções ou enredos; filmes mais longos aparecem e têm impacto, tornando-se uma opção viável para alguns produtores.





**Figura** – *The Girl and Her Trust* – (1912)



**Figura** – *A Dash through the Clouds* – (1912)

Em dezembro de 1913, *Griffith* deixou a *Biograph Film*, e tornou público o que considerava ser de sua invenção, quase único inventor da sintaxe narrativa do cinema, portanto, fundador da técnica moderna desta arte, enumerando os filmes e as inovações, incluindo o *Close-up*, o *Grande Plano Geral*, o *Plano Americano*, o *Campo e Contra-campo*, a *Montagem Paralela*, a *Sustentação do Suspense* e o *Escurecimento da imagem* como pontuação.

O motivo, mais imediato do rompimento, foi a pressão de *Griffith* junto à *Biograph* no sentido de aumentar a duração dos filmes, sua habilidade como narrador e a vontade de abordar temas mais complexos, mais espaço para elaborar motivações, sugerir significados e ampliar o horizonte da narrativa, tais aspectos esbarravam no padrão de um único rolo, de 10 a 15 minutos, padrão ao qual a companhia não abria mão.

*Griffith* ficou na história do cinema muito mais ligado à montagem paralela do que pela sua maestria na decomposição de uma única cena, e pelo fato de ter sido fonte de inspiração e referência para dezenas de diretores importantes ficou conhecido como sendo o Pai do Cinema.

Os filmes: *The Birth of a Nation* – (1915) e *Intolerance* – (1916), ambos de *D.W. Griffith*, marcam o fim do cinema primitivo. Com os benefícios e os lucros do primeiro filme, ele pode produzir o segundo, cuja montagem no tempo e no espaço e o paralelismo que ganhou celebridade, tornou-se concepção mundial; *Intolerância* comercialmente foi um fracasso, mas suas pesquisas abriram largas perspectivas que foram e continuam sendo referências para muitos diretores e estudiosos do cinema. O cinema não chegou a esses resultados somente graças a Griffith, foram necessários o trabalho, a dedicação e a experiência de muitos, como por exemplo: *Billy Bitzer* - cinegrafista de *Griffith*, bem como a aquisição de resultados parciais que, transformados em patrimônio comum, aceleraram a formação e o desenvolvimento da nova linguagem.

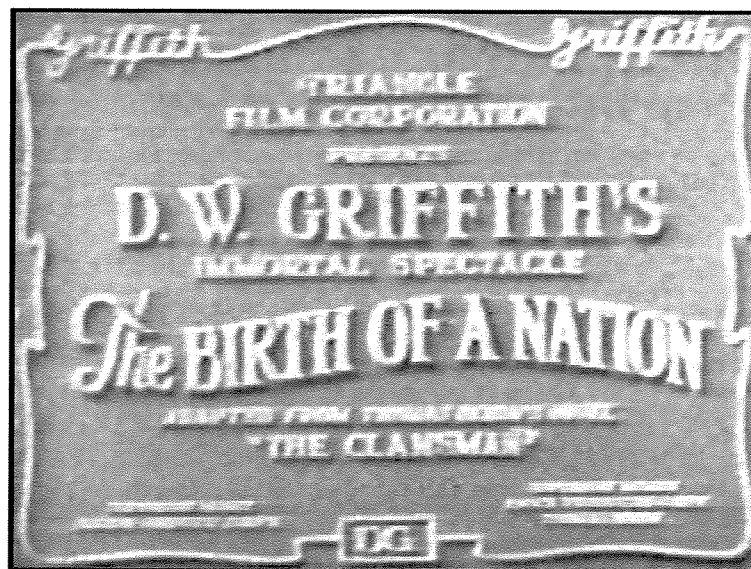
*The Birth of a Nation* - *D.W. Griffith* EUA - Los Angeles - (1915) - (165 min. - 2 horas e 45 minutos, 1500 planos, 3.600 metros ou 14 rolos) uma adaptação do livro de *Thomas Dixon* – “*The Clansman*”, de propaganda ultra-racista, foi o filme primeiro longa metragem americano que teve sucesso colossal.

Com este filme *Griffith* conseguiu demonstrar as possibilidades que o cinema oferecia:

- articular um complexo espetáculo com duração de cerca de três horas à maneira de uma representação de um teatro de ópera;
- desenvolver uma narração acabada e de notável complexidade temática como um romance volumoso;
- articular a narração alternando as mais grandiosas e espetaculares cenas de conjunto ao registro dos mínimos detalhes através de primeiros planos e das máscaras com íris com uma eficácia e um imediatismo absolutamente novos.

Em *The Birth of a Nation*, destaca-se a cena da volta ao lar uma sucessão lenta dos planos que compõe uma cena discreta, densa, onde o poder de sugestão atinge o ápice no último plano onde a recepção feita ao herói, por sua mãe, figura-se na imagem sutil do abraço que o recolhe para o interior da casa. Este filme criou grande impacto sobre o

público no plano do espetáculo, da narração e da linguagem, custou US\$ 110.000 e faturou US\$ 50.000.000 criando condições de exploração graças às quais os longas-metragens e grandes montagens puderam multiplicar-se, bem como, determinou o nascimento de *Hollywood* e seu domínio no cinema americano, depois mundial.

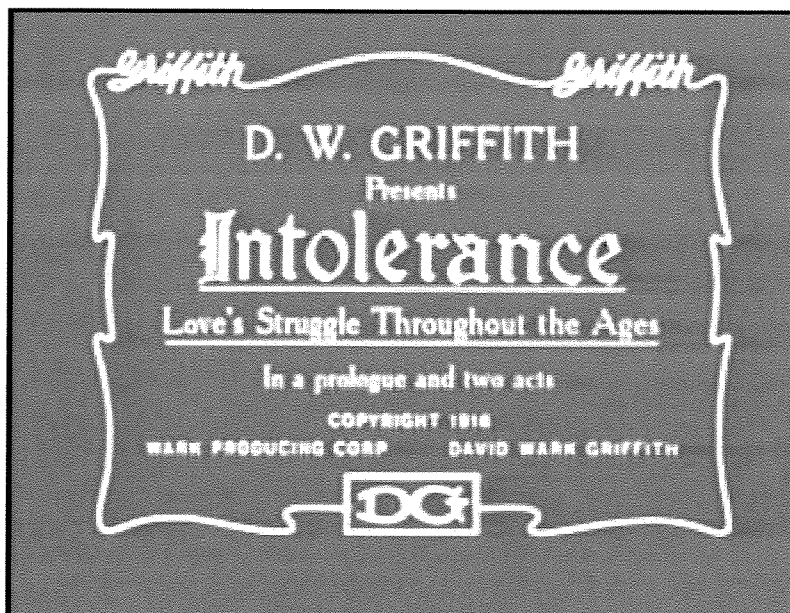


**Figura -** *The Birth of a Nation* – (1915)

Com os lucros obtidos com *The Birth of a Nation* e para responder às críticas, Griffith produziu *Intolerance* - EUA – (1916) - (275 min., 5.200 metros) que custou US\$ 650.000, onde a narrativa mesclada de quatro histórias que através da montagem paralela une ações que se desenrolam em quatro séculos e dez lugares diferentes. Inspirado no caso *The Strelow Case* e no relatório federal de tendências wilsoniana que denunciava os *Pinkerton* - milícias particulares armadas e pagas para reprimir greves, massacrando os operários. No início, rios majestosos, depois no episódio babilônico, rios misturando-se como torrentes impetuosas, essa encenação foi, de certo modo, inspirada pelos filmes italianos de 1912-1915 especialmente *Cabiria* de Giovanni de Pastrone.

Seus cenários tinham altura de um edifício de seis andares e dois quilômetros de profundidade, nos quais se espalhavam quatro mil figurantes, sem contar os cavalos que puxavam bigas no alto das muralhas da Babilônia, largas como uma estrada, foi preciso levantar acampamento e estender uma linha de estrada de ferro para o abastecimento.

*Intolerance*, improvisado e sem roteiro prévio, depois de minuciosamente montado a partir de 100.000 metros de negativo, foi apresentado, em setembro de 1916, permaneceu 22 semanas em cartaz contra 44 semanas de *O Nascimento de uma Nação* devido. A última parte, na qual a montagem se acelera prodigiosamente é uma obra-prima, mas dificilmente compreendida pelo público.



**Figura – *Intolerance* – (1916)**



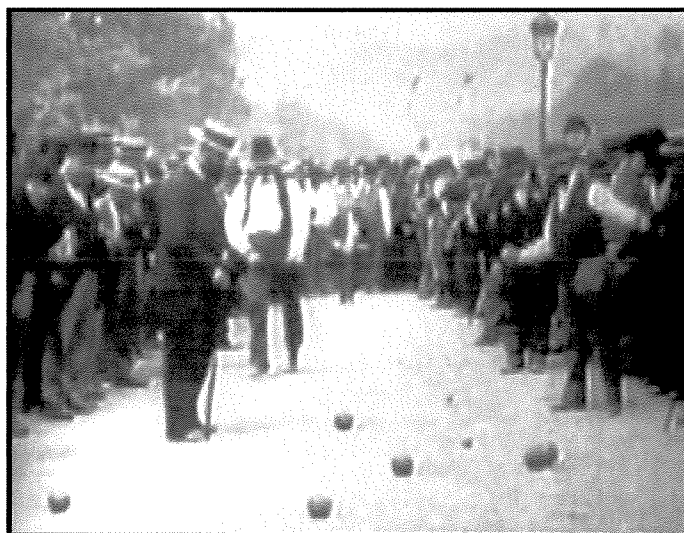
## **Capítulo 2**

### **O fazer no cinema**

#### **1**

Nesta parte da pesquisa trabalharei a linguagem cinematográfica no sentido prático e de realização, onde evitarei ser excessivamente técnico, nem entrar em profundas considerações pertinentes à área da engenharia eletrônica.

No início do cinema, os filmes eram imprecisos, improvisados, simples registros domésticos. Ainda hoje, encontram-se produções amadoras ou ingênuas, sem qualquer comprometimento com roteiro, com a técnica de produção, com a linguagem que apresenta estrutura narrativa semelhante aos dos filmes do início desta arte, ou seja, os mesmos enquadramentos, a câmera fixa, as mesmas posições da câmera, o prazer pelo prazer, a fascinação pela câmera, o modismo, as trucagens em tempo real através dos efeitos óticos, hoje, acrescidos pelos recursos digitais, os mesmos temas do cinema primitivo, tais como, registro de eventos sociais, acadêmicos e familiares, produções sem a mínima relação entre o “visível” e o “invisível”, sem função narrativa específica, resultado da falta de valores rítmicos da seqüência que desempenham papel essencial na estrutura narrativa, bem como de valores plásticos da “diagramação” do filme e da organização seqüencial dos quadros.



**Figura - Filmes Domésticos**

Os resultados mais significativos dos primeiros trinta anos da história do cinema foram obtidos por meio de um emprego coerente das possibilidades expressivas da cena muda.

As filmagens ao vivo dos irmãos *Lumière*, embora anônimas e aparentemente insignificantes, já expressavam a verdadeira vocação do cinema que é realística e deriva diretamente da fotografia instantânea.

As trucagens de Méliès, fruto de uma engenhosa combinação de elementos pictóricos, cenográficos e teatrais, constituíram uma espécie de traição da autêntica natureza do cinema, que mesmo em formas primitivas, teria captado o caráter de sonho ou fantasia do cinema, incluindo aquele que se apresenta nas formas objetivas e neutras das filmagens ao vivo. Tudo isso pouco ajuda a compreender o fenômeno complexo que foi o cinema em suas origens, mais produtivo seria entender a era dos pioneiros não como o início de uma nova arte ou de uma nova forma narrativa, mas como uma época de dissolução do sistema tradicional das artes ou época da reprodutibilidade técnica que contou com a fotografia e o cinema.

Cinema não é fotografia, cinema não é uma sucessão de belas fotografias, o cinema deve representar a vida em movimento; conhecer a relação entre a linguagem cinematográfica e a técnica de produção do filme é fundamental para que o espectador entenda, ao ver um filme, que tipo de diálogo esse trabalho carrega para além da história



que conta, dando prioridade ao narrar e não ao narrado. Entender o cinema é conhecer a complexidade do fenômeno que tem como resultado um festival de emoções que se chama filme.

Isso não significa negar ou afastar o prazer e o fascínio da visão filmica, o ver e sentir se dá através de um duplo dispositivo de simulação: o ator que recita e o mecanismo filmico que produz a ilusão da realidade. A câmera nos representa, a decupagem identifica o espectador com o ponto de vista proposto pelo diretor, por exemplo: o cruzamento de olhares entre os personagens.

Cinema é técnica, é indústria, é arte, é espetáculo, é divertimento, é cultura, depende do ponto de vista do qual o consideramos; cada um deles é igualmente fundamental e não pode ser negligenciado, mas pode-se considerar o cinema como um todo, através da interação dos vários aspectos, deixando-se o campo das definições e entrando-se no campo da observação e neste, o cinema é aquilo que se decide que ele seja numa sociedade, num determinado período histórico, num certo estágio de seu desenvolvimento, numa determinada conjuntura política-cultural ou num determinado grupo social.

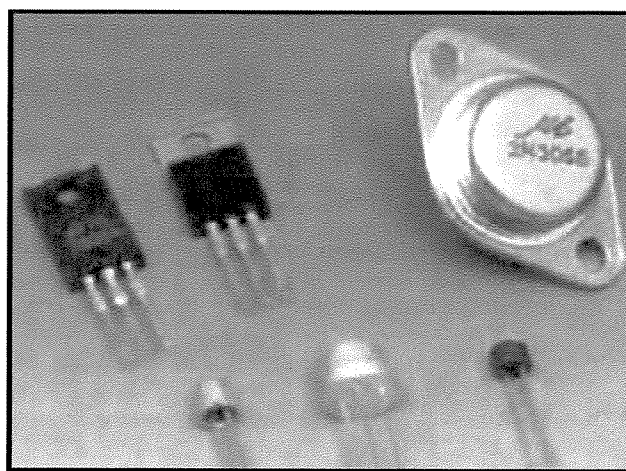
Cinema está intrinsecamente ligado à ideologia, ao desejo, ao imaginário e ao simbólico, no cinema há sempre uma espécie de divisão, pois vivendo uma situação de compromisso, uma vez que os poderes da instituição cinematográfica, que se reforçam justamente desse modo, produzem desejos no espectador.

Cinema é simultaneamente narração e representação, é um dispositivo especial de produção do imaginário, é uma linguagem com suas regras e suas convenções, que tem parentesco com literatura, possuindo em comum o uso da palavra das personagens e a finalidade de contar histórias. O conjunto de regras de composição são próprias da encenação do melodrama hollywoodiano clássico, ou seja, um rigoroso controle dos valores emotivos e simbólicos dos espaços e dos objetos, uma cuidadosa pesquisa dos efeitos da composição plástica e cromática do enquadramento, a sistemática utilização dos efeitos de intensificação melodramáticas das situações por meio de um equilibrado uso da montagem e da música.

Conhecer as regras, as convenções, a gramática ou a linguagem cinematográfica, bem como as técnicas de produção não significa, obrigatoriamente, ter que aplicá-las fielmente e mecanicamente, conhecer é poder ousar ou criar, estabelecer seus próprios parâmetros, porém, lembrando o professor Milton de Almeida: *“para que um filme possa atingir um maior número de espectadores ele deve ser banal, quanto mais banal maior o público”*, portanto, ficar preso às regras, convenções e efeitos especiais poderá banalizar um roteiro e conseqüentemente o filme.

O cinema como fato estético diz respeito às relações entre cinema e outras artes, como fato comunicativo diz respeito às relações entre cinema e linguagem. Os fatos estéticos e o comunicativo estão ligados entre si, à reflexão sobre estética teve de enfrentar o problema da linguagem fílmica, pelo menos sob o aspecto de confronto com as linguagens de outras expressões artísticas.

Nas décadas de 50, 60 e 70, pode-se destacar o período que corresponde ao pós segunda Grande Guerra Mundial, seguido da guerra fria entre os Estados Unidos e a antiga União da Repúblicas Socialistas Soviéticas e da corrida espacial, período de rápido e grande avanço tecnológico, que culminou, entre tantas outras, com a descoberta do transistor – componente eletrônico que deu origem à atual tecnologia digital e trouxe consigo novos hábitos, mudou radicalmente os meios de comunicação e, conseqüentemente, gerou novas linguagens.



**Figura -Transistor**

O videocassete ou simplesmente vídeo, que é um dos desdobramentos da descoberta do transistor, por diversos motivos e razões, principalmente as de ordem financeira, a partir da década de 80, tornou-se cada vez mais popular e passou a ser o meio pelo qual se registra imagens em movimento, numa tentativa, da parte dos cinéfilos e realizadores, de substituir a produção cinematográfica tradicional, cujo custo da película, dos equipamentos e da equipe de produção, torna a produção de filmes muito onerosa e complexa.

Cinema, mais especificamente o filme e o vídeo, cada qual com suas características e limitações técnicas, porém, ambos se confundem. Uma das diferenças e característica básica é:

- Filmagem: compreende o registro de imagens, através de um processo foto-químico, em um suporte denominado película ou no filme cinematográfico que pode ser uma das bitolas: 8mm, Super 8, 16mm, 35mm e 70mm.

- Gravação: compreende o registro de sons e imagens, eletronicamente, em um suporte magnético, ou seja, em uma fita de vídeo que poderá ser um dos formatos: se o processamento do sinal de áudio e vídeo for analógico - VHS, Super VHS, Hi8, 8mm, Betacam, ou se o processamento do sinal de áudio e vídeo for digital - miniDV, DVPro.

A partir da década de 90 o processamento digital do sinal de áudio e vídeo trouxe o registro ótico denominado: CD-Rom, VCD, SVCD e DVD.

O *DVD Player* popularizou-se tão rapidamente que tornou o videocassete obsoleto, conseqüentemente, as indústrias, no setor eletro-eletrônico, a partir de junho de 2001, deixaram de produzir os videocassetes. Não é objeto desta pesquisa entrar no campo da engenharia para explicar ou mesmo descrever diferenças, vantagens e desvantagens de cada meio ou suporte, o foco está na técnica de produção ou na aplicação de elementos filmicos da linguagem cinematográfica, comuns a ambos, porém desprezar o conhecimento das características eletrônicas e mecânica de cada suporte é desprezar as contribuições para com a produção e para com a estética que as mesmas podem trazer.

As publicações sobre técnica de produção audiovisual podem induzir, negativamente, os leitores com pouco ou nenhum conhecimento na produção de mídias a ficar procurando fórmulas ou regras mágicas que possam assegurar uma produção perfeita, porém, criatividade, linguagem e técnica se completam.



## 2

Em diversas literaturas técnicas sobre filmagem, encontram-se a descrição dos elementos filmicos que compõem a linguagem cinematográfica e as regras ou sugestões sobre o que deve e o que não deve ser feito durante uma filmagem. Essas regras são reunidas tomando-se por base as experiências dos pioneiros e de diversos diretores, bem como no resultado conseguido com a aplicação das mesmas. Percebe-se, então, que o objetivo das regras é orientar o realizador menos experiente, no sentido de que se aplicá-las corretamente terá resultados satisfatórios; porém, as regras podem e, até certo ponto, devem ser quebradas, desde que o realizador ou diretor as conheça, tenha experiência e domine a técnica de produção.

Traçando, somente para fim pedagógico, um paralelo entre a linguagem escrita e a linguagem cinematográfica: na primeira, a letra é cada um dos caracteres de um alfabeto e que pode ser representada tipograficamente, grosso modo, é uma figura ou desenho com característica própria; palavra é um vocábulo provido de significado ou o conjunto de letras; oração é o conjunto de palavras, ordenadas segundo normas gramaticais, com sentido completo; parágrafo é uma unidade de composição de um escrito, constituída por uma ou mais orações que desenvolve ou explana determinada idéia. Na segunda, cada plano ou tomada pode ser o equivalente a uma letra; cada cena o equivalente a uma palavra; uma sequência o equivalente a uma oração.

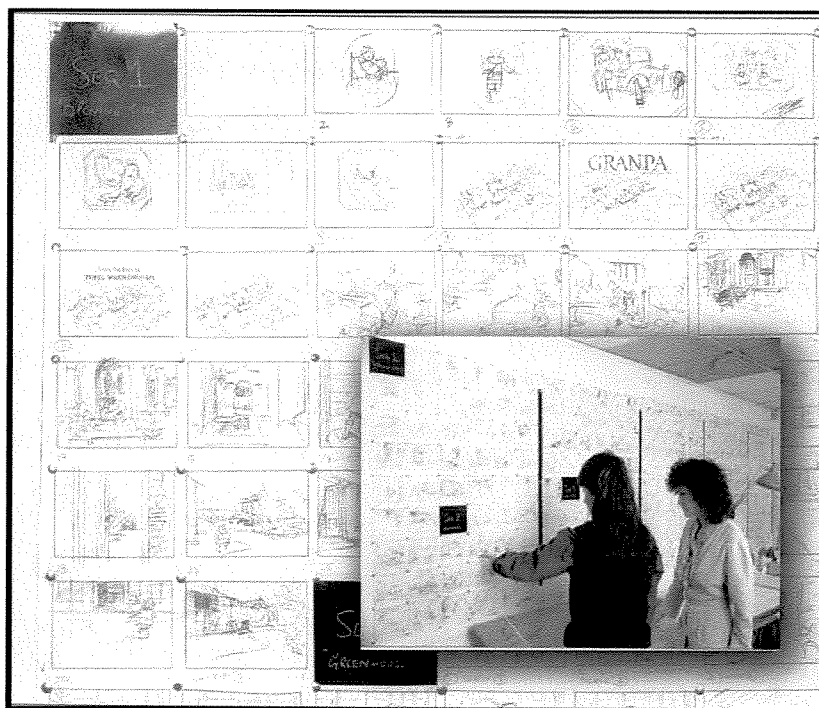
No sentido mais abrangente, uma produção audiovisual ou multimídia deve trabalhar com o emocional ou despertar a atenção e interesse do espectador pelo assunto ou idéia que o diretor ou realizador propõe, para isso deve-se contar com a técnica de produção que pode estar direta ou indiretamente ligada à estética.

O primeiro passo na produção audiovisual deve ser o roteiro, que exige, da parte do escritor, conhecimento da linguagem cinematográfica e suas variantes: linguagem videográfica, linguagem multimídia, entre outras.

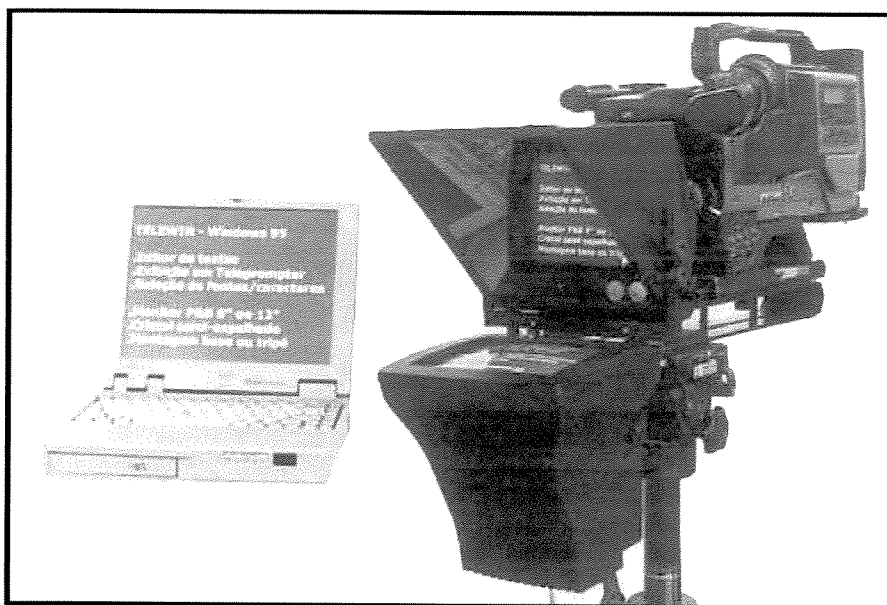
## Roteiro

Roteiro é o filme na forma de texto literário que será ou pelo menos deveria ser tomado por base para definir-se o elenco, para a elaboração do trabalho da equipe de produção e da equipe técnica, para a confecção da cenografia, adereços e figurinos. *Charles Chaplin* para produzir *O Emigrante* - (1917) rodou mais de 27.000 (vinte sete mil) metros de película e utilizou, na montagem, pouco menos de 600 (seiscentos) metros; com o passar do tempo a experiência e as limitações financeiras o levaram a escrever os roteiros antes de iniciar as filmagens.

A formatação do texto do roteiro pode ser diversos formas, porém, os três formatos mais utilizados são: *story-board* que é o roteiro em forma de desenhos ou gravuras, ideal para produção de comerciais e filmes de ficção, onde há efeitos especiais; o outro é a formatação clássica para o cinema; e o terceiro, e a formatação para mídia eletrônica que teve como origem as laudas dos telejornais utilizadas no *tele-prompter*.



**Figura – Storyboard**



**Figura - tele-prompter**

Um bom roteiro poderá resultar em um bom filme, um filme ruim geralmente é resultado de um roteiro ruim ou da falta do mesmo.

Para produzir um filme ou um vídeo precisa-se do roteiro literário em que se conta a história; do roteiro técnico o qual é o roteiro literário com indicações dos elementos filmicos tais como o enquadramento, o movimento e posição de câmera, entre outras; também do roteiro de filmagem ou gravação e, ainda do roteiro de montagem ou edição.

No roteiro, do ponto de vista narrativo, por exemplo, nos gêneros *Noir* e *western* a ambientação no espaço urbano ou nas campinas acha-se intimamente ligado por uma relação de complementaridade, o tema central é o conflito entre a lei e o arbítrio, a inocência e a corrupção entre as regras da convivência civil e o universo dos que cumprem a lei e os fora-da-lei, um mundo selvagem e primitivo. Tais gêneros mostram a incerteza das fronteiras entre o mundo da civilização e o da selvageria, embora as regras do gênero e o moralismo codificado imponham sempre um final positivo e edificante.

*Noir* pode ser filmes policiais, de gangsters, de detetives, *thrillers*, atos criminosos e criar, em torno do crime, forte clima de suspense sobre o sucesso da ação criminosa, sobre a descoberta do culpado, sobre a motivação do delito; no cenário predominam as rochas, o cimento, o asfalto, o aço e a noite na qual os contrastes de luz e os efeitos contribuem para definir a estética do gênero. O gângster é um típico herói urbano, do

mesmo modo como foi o pistoleiro no *western*. A ambientação urbana se enriquece com um repertório de ruídos como tiroteios, arranhar de pneus no asfalto, vidros quebrados, sombras projetadas nas paredes, asfalto molhado, feixes de luz dos faróis dos automóveis, que tornam-se a marca registrada do gênero.

O *western* põe em confronto o colono branco e o índio, a comunidade ordenada com suas regras de vida e o fora-da-lei, o pistoleiro que vem perturbar a ordem, o vingador ou um grupo de vingadores e as vítimas designadas por uma justiça sumária, que, muitas vezes, acaba no puro e simples espírito de vingança sem outra lei senão o fuzil ou o cabresto. O herói entra em cena vindo não se sabe de onde trata-se literalmente de uma passagem se a ordem e a lei são estabelecidas, então, não há lugar para o herói que por fim sempre vai embora deixando uma mulher que o ama, esta é símbolo de estabilidade e se contrapõe ao cavalo símbolo de aventura e solidão para o herói. O espaço está estruturado na base do momento, da transição, das mutações; a planície atravessada pela caravana de colonos, os vau de gado, as passagens dos *canyons* com perigos das emboscadas, a rua principal sobre a qual converge a vida da cidade ou aldeia, sempre considerada lugar de passagem e de transição.

O filme urbano tende aos planos mais fechados do que no *western* onde os cenários são grandes espaços abertos.

A linguagem cinematográfica tem por objetivo mostrar ou situar a ação dramática, mostrar ou dar destaque aos personagens principais, isolar uma ação dramática ou dirigir o olhar do espectador segundo o ponto de vista do diretor do filme, este, por sua vez, para dirigir o olhar do espectador utiliza-se do enquadramento, da posição da câmera, do movimento da câmera, da iluminação, dos efeitos especiais e outros diversos elementos filmicos.

O diretor de cinema busca a sensação estética através da decupagem ou enquadramento, da posição, do movimento da câmera, da lente e da montagem; a obra busca tocar o coração, causar estranheza, emocionar, levar o espectador à reflexão. Portanto, produzir um filme não significa apenas registrar a imagem em um suporte ou mídia, mas o que está acontecendo em determinado momento.



O cinema é definido pelo enquadramento ou pela limitação de um quadro, o personagem pode estar entrando ou saindo de quadro do qual pode-se dizer o que está dentro faz parte do filme e o que está fora denominamos de espaço *off*. O personagem pode estar vendo, fora de quadro, outro personagem ou algum objeto que se vê no plano anterior, ou no plano seguinte, ou ainda que nunca irá aparecer, mas cuja existência *off* ou fora do quadro determina algo no andamento da ação ou no comportamento do personagem.

Enquadramento é o equivalente ao enquadrar ou por em um quadro, ou moldura, um objeto ou personagem sobre um fundo que se denomina cenário, com objetivo de evidenciar possibilidades expressivas do personagem e, neste sentido, exige conhecimento dos tipos de plano, dos ângulos e das posições da câmera, entre outros elementos fílmicos.

O enquadramento está relacionado com recortar o espaço ou a figura humana, ou seja, variar o tamanho do espaço ou cenário ou da figura humana na tela de projeção ou no monitor de vídeo, esse recorte é denominado: plano. O enquadramento não deve ser confundido com a moldura que é o limite da representação visual, o enquadramento corresponde ao tamanho da imagem, suposto resultado da distância entre o objeto filmado e a objetiva.

Não é possível estabelecer uma fórmula no sentido de orientar a utilização dos planos, a função atribuída pelos mesmos depende de diretor para diretor, bem como na continua transformação do sentido atribuído aos objetos e às situações, alterando os usos e funções codificadas, por exemplo, *Charles Chaplin* em *a Casa dos Penhores* - (1916) vê-se um despertador sendo aberto como se fosse uma lata de conversas, em *Rua da Paz* - (1917) ele transforma um lampião em uma espécie de câmara de gás com a qual consegue se livrar de um adversário.

Efeito análogo de alteração do sentido pode ocorrer também por aproximação de diversos planos que levam a descoberta de um sentido completamente diferente daquele que se tinha percebido inicialmente, encontram-se exemplos disso em *Harold Lloyd* e em *Buster Keston*, em *O homem-mosca* - (1923), no enquadramento em que o jovem *Harold Lloyd* aparece a ponto de ser enforcado ao lado de um padre que o conforta e mulheres que choram; revela-se como um detalhe da cena de despedida na estação, uma série de ocorrências simultâneas, isoladas pelo enquadramento, que produziram um efeito de sentido totalmente diferente. *Buster Keaton*, em *My wife's relations* - (1922), se apresenta

como um escultor, mas uma ampliação da perspectiva mostra que a argila é a massa e o escultor está exibindo bolinhos que vão para o forno.

O enquadramento é o recorte do espaço ou da figura humana em tamanhos diferentes, assim, é preciso recorrer aos planos para direcionar o olhar do espectador segundo a visão ou intenção do diretor, por convenção os mesmos recebem diversas denominações com base no tamanho ou na área do recorte. A convenção dos planos é controversa, as classificações ou nomenclaturas para os possíveis enquadramentos sofrem variações de escola para escola de cinema (americana, francesa, inglesa, italiana, portuguesa), bem como de diretor para diretor, pelo fato de terem sido geradas diversas escalas de planos com nomes diferentes desde o início do cinema.

Somente a título de informação, há outro conceito, sobre enquadramento, que tem por referência a distância entre a câmara e o personagem ou o objeto, portanto, a denominação dos tipos de planos ou a escala de planos estará relacionada e dependerá da distância entre a câmara e o personagem ou objeto..

Diz a regra: não se deve partir de um plano aberto para um plano muito fechado ou vice-versa, sem intercalar ou inserir um plano(s) intermediário(s), por exemplo: iniciar uma seqüência com um plano geral e finalizar com um *close*, esteticamente deve-se inserir entre os mesmos um ou mais dos seguintes planos: plano de conjunto, plano americano, plano médio ou primeiro plano; não se deve recortar a figura humana nas juntas dos pés, joelhos ou cotovelos, esteticamente o resultado visual é geralmente desagradável.

## **Plano**

Plano é a menor unidade filmica, vários planos darão origem a uma cena ou ao plano-sequência que é uma sequência de vários planos registrados em um determinado tempo. Cena é a menor unidade dramática de um filme, é registrada através das tomadas ou *takes* que compreende o ligar a câmera ou iniciar a filmagem e desligar ou parar a filmagem. Quanto às nomenclaturas, classificações ou convenção dos planos, encontram-se denominações tais como: Grande Plano Geral, Plano de Grande Conjunto, Plano de Meio Conjunto, Plano Próximo, Plano Médio Fechado, Primeiríssimo Primeiro Plano, Plano de Pormenor; alguns diretores, para simplificar, utilizam as denominações como Plano Aberto, Plano Fechado, Plano mais Aberto e Plano mais Fechado, na Inglaterra tomou-se por referência o limite inferior do enquadramento da figura humana e tem-se, então, o Plano de Rosto (Face Shot), Plano de Peito (Breast Shot), Plano de Umbigo (Belly-button Shot), Plano de Cintura (Waist Shot), Plano de coxa (Thigh Shot), Plano de Joelho (Knee Shot) e Plano Interiro (Full Shot), entre tantos outros.

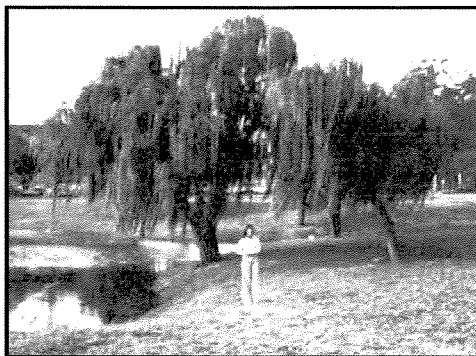
Nesta pesquisa tomarei por referência a decupagem hollywoodiana atribuída a Griffith que, pela sua maestria na decomposição de uma única cena e pelo fato de ter sido fonte de inspiração e referência para dezenas de diretores, ficou conhecido como o Pai do Cinema, portanto, tem-se as seguintes denominações para os planos: Plano Geral, Plano de Conjunto, Plano Americano, Plano Médio, Primeiro Plano, Close-up e Big Close-up ou Plano de Detalhe.

Nos planos Plano Geral e de Conjunto o recorte tem por base o espaço físico ou o *set* de filmagem; nos demais planos toma-se por referência a figura humana.

## **Plano Geral**

Plano Geral (PG) não significa necessariamente um local grande, amplo, mas o enquadramento mais aberto, pelo fato do mesmo permitir ver-se mais o cenário ou a relação do personagem com este mais do que as emoções e reações humanas, pode-se dizer que é o plano utilizado quando se tem por objetivo localizar o telespectador quanto ao local da ação dramática; é o elemento da linguagem a que se recorrer, para mostrar o *set* de filmagem,

apresentar e informar sobre suas características físicas: quente / frio, sujo / limpo, claro / escuro, hostil / hospitaleiro, por exemplo, o espaço sideral em *Guerra nas Estrelas* e em *2001 uma Odisséia no Espaço*, ou o mar e o navio em *Titanic* e o apartamento em *Janela Indiscreta*.



**Figura - Plano Geral**

### **Plano de Conjunto**

Plano de Conjunto (PC) é mais fechado ou recorta mais o espaço do que o Plano Geral é o plano que enquadra dois ou mais personagens em corpo inteiro, bem como parte do cenário, é o plano ao qual o diretor recorre quando tem por objetivo localizar o telespectador quanto ao local da ação, bem como mostrar, apresentar ou dar destaque aos personagens, ao conjunto de objetos ou ao grupo de pessoas. É comum haver divergência entre plano geral ou plano de conjunto.

Os Planos Geral e de Conjunto estão relacionados com o recorte do espaço físico, para os demais planos toma-se por base ou referência à figura humana, a escolha do plano dependerá do contexto do filme.



**Figura - Plano de Conjunto**

## **Plano Americano**

Plano Americano (PA), criado por Griffith, recorta a figura humana na altura do tornozelo, tem por objetivo valorizar a altura do personagem, bem como a expressão facial ou corporal ao mesmo tempo, foram os europeus que deram o nome de *Plano Americano* ao mesmo.

No início do cinema, a profissão de ator não era bem aceita pela comunidade, consequentemente era difícil encontrar e contratar atores e atrizes, muitos dos contratados tinham baixa estatura, ao enquadrar-se os atores e atrizes em “plano americano”, na tela, o espectador não percebia os problemas como a estatura dos mesmos.

Os filmes do gênero “*Westers*” foram populares, nas cenas de duelo havia necessidade de dar destaque ou mostrar o revólver sendo sacado, o enquadramento “Plano Americano” cumpriu bem essa função. O Plano Americano é freqüentemente confundido com o Plano Médio que é mais fechado que o primeiro.



**Figura - Plano Americano**

## **Plano Médio**

Plano Médio (PM) enquadra ou recorta o personagem ou a figura humana na linha média do corpo humano mais precisamente na linha da cintura, e é utilizado nos momentos em que é preciso ser mostrado, ao mesmo tempo, a emoção do personagem e a sua relação com o cenário.

O personagem é uma criação artística, complexa, assim como o ser humano, deve ter emoções visíveis, ou não, em seu rosto, nas mãos, no corpo, no modo de andar, com expressões sutis ou propositadamente claras ou imprevisíveis. No personagem, um pequeno

detalhe de expressão facial pode significar muitas coisas, detalhe que a câmera deve captar podendo ou não destacar, segundo a intenção do diretor.

No desenvolvimento da ação dramática, recorre-se ainda ao Primeiro Plano, ao Plano Detalhe, ou ao Close-up, estes planos foram fundamentais no sentido de levar ao público as emoções dos personagens.



**Figura - Plano Médio**

## **Primeiro Plano**

Primeiro Plano (PP) é um procedimento técnico que tem função complexa de comunicar de modo expressivo, o estado de ânimo do personagem, enquadra ou recorta o personagem ou a figura humana na altura do ante-braço. Nas artes plásticas, o equivalente é o busto; na fotografia, equivale ao tamanho 3x4, ou seja, isolar a figura humana; o primeiro plano é muito utilizado nas reportagens permitindo o campo e contra-campo, que é utilizado para evidenciar os efeitos do espetáculo no espectador, apresenta os interlocutores numa conversa, ora um rosto, ora outro, é o recurso mais usual na articulação entre um olhar do personagem e o objeto visado por este olhar, nesta aplicação deve-se ter o cuidado em manter-se as pessoas ou personagens no mesmo lado da tela durante o jogo com o campo e o contra-plano das imagens evitando-se que a imagem dos mesmos fique saltando de um lado para outro na tela.

No início do cinema, os primeiros filmes tomavam por referência o teatro, o filme era o teatro filmado, a câmera permanecia fixa enquanto os atores entravam e saíam do enquadramento, o Primeiro Plano tratava-se somente de um efeito sem função narrativa específica, tanto assim que no manual de filmagem de *Edison*, ele aconselhava aos responsáveis pelas projeções, a colocá-lo indiferentemente no início ou no fim do filme. O cinema explorava a característica bidimensional do quadro: a altura e a largura, bem como o movimento do personagem no sentido de aproximação ou afastamento da câmera, ou seja, explorava a profundidade, assim sendo, um personagem próximo à câmera estará em primeiro plano (*close*), outro mais distante, em relação à câmera, estará em segundo plano (*plano médio*), um terceiro personagem, ainda mais distante da câmera, estará em terceiro plano (*plano de conjunto*) e o cenário estará em quarto plano (*plano geral*), portanto, a denominação Primeiro Plano pode ser e é confundida com a profundidade do cenário ou com a disposição dos objetos e atores no *set* de filmagem em relação ao cenário.



**Figura – Primeiro Plano**

## **Close-up**

*Close-up* (C.U.) ou simplesmente *close* é o plano em que se vê mais as emoções do personagem do que sua relação com o cenário; recorta a figura humana para destacar o rosto do personagem, esse plano tem por objetivo ressaltar a expressão facial ou emocional.

Uma das grandes contribuições de Griffith foi o *close-up* com função de comunicar de modo expressivo os estados de ânimo da personagem.



**Figura – Close-Up**

### **Big-close**

*Big Close-up* (BCU) é o plano que mostra detalhes do rosto do personagem, esse plano tem por objetivo destacar algum detalhe, por exemplo: uma cicatriz.



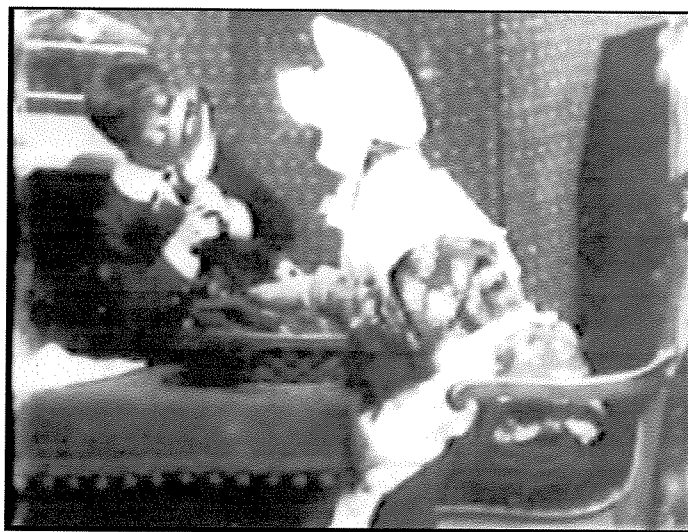
**Figura - Plano Geral**



## Plano de Detalhe

Plano de Detalhe (PD) é o plano próximo ou fechado de alguma parte do corpo humano, exceto o rosto, por exemplo: a mão, o pé, a orelha, a boca, o olho ou de um objeto, via de regra é o plano ou elemento de ligação entre fatos importantes no enredo, bem como trás a tona dados, informações, ou mesmo *flash-back* de cenas apresentadas anteriormente que são essenciais no desfecho ou desenrolar da história. Encontram-se, também, outras denominações para esse plano, tais como: Super Close ou Primeiríssimo Primeiro Plano.

O Primeiro Plano, o Close-up e o Plano de Detalhe podem ser encontrados em filmes realizados bem antes que Griffith iniciasse suas atividades na *Biograph* (1908). Em *Grandma's Reading Glass* - (1900) de George A. Smith vê-se, através da lente de aumento que a personagem da avó usa para ler, detalhes da página de um jornal; o efeito de isolamento do contexto é acentuado pela máscara circular que serve para simular a visão através da lente.



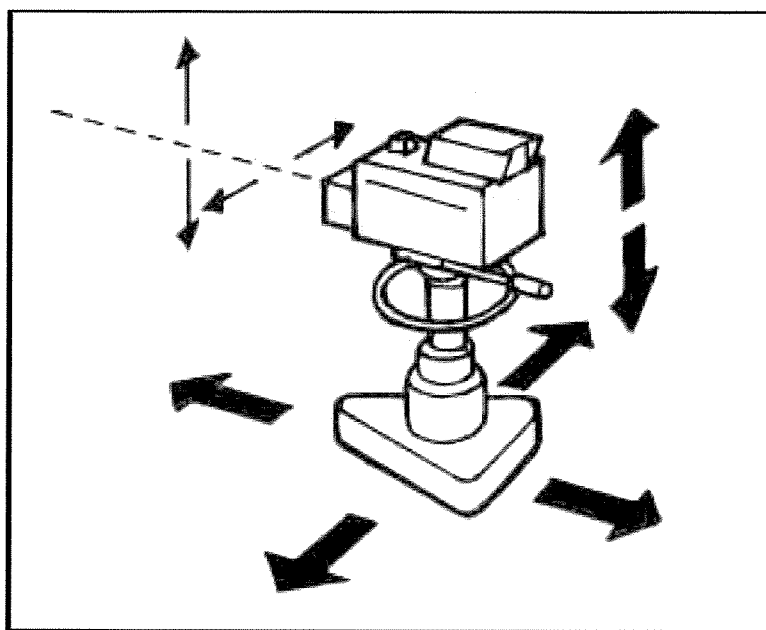
**Figura - *Grandma's Reading Glass***

## Movimento de câmera

No início do cinema a câmera permanecia fixa como a ocupar uma poltrona no teatro, porém, quando passou a filmar cenas externas, foi necessário convencionar os movimentos de câmera. A câmera assemelha-se ao olho humano, bem como as nossas duas formas de olhar: parado, mas movimentando a cabeça e o olho de um lado para outro, que corresponde à Panorâmica no cinema, ou andando e também podendo mover o olho que no cinema conhecemos por *Travelling*.

Movimento de câmera compreende o movimento físico da mesma, podendo, ou não, acompanhar os personagens que se movimentam, entrando ou saindo do quadro, ou ainda, aproximando-se e afastando-se da câmera. Por convenção, são dois os movimentos: Panorâmica quando não há deslocamento físico da câmera, Travelling quando a câmera se desloca fisicamente através de um dispositivo mecânico, de um dispositivo ótico (lentes) ou aleatório, movimento esse conhecido por câmera na mão.

A câmera poderá acompanhar faróis de automóveis, lanternas, o sol, a lua, as nuvens, as pessoas, os animais, ou ainda ser instalada, por exemplo, em um carro que se move, ou de outras maneiras tais como: caindo, subindo, girando.

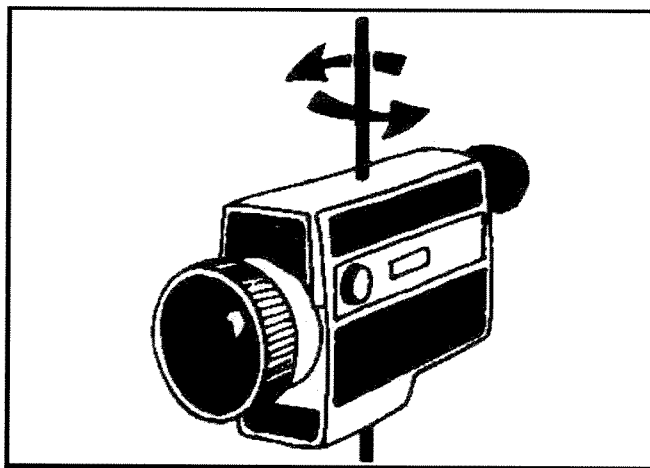


**Figura - Movimentos**

## Panorâmica

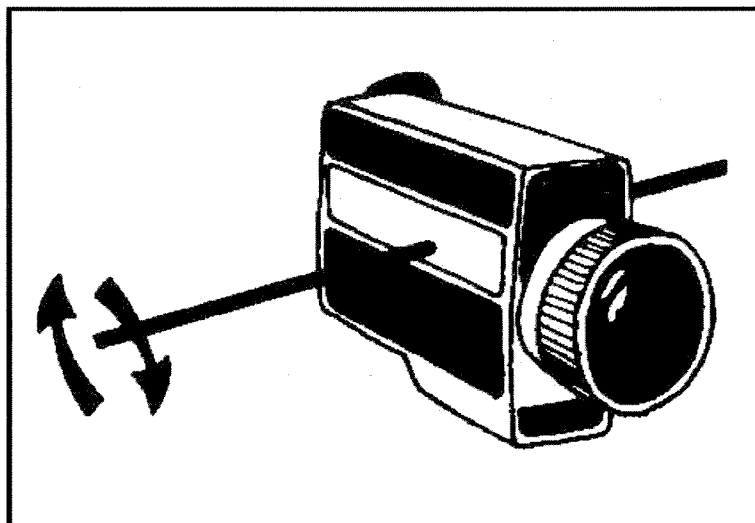
Panorâmica ou simplesmente *Pan* é todo movimento de câmera em que a mesma permanece fixa, porém é possível girá-la em torno do eixo horizontal ou vertical. No eixo horizontal o sentido de direção do deslocamento pode ser da direita para a esquerda e vice-versa; no eixo vertical o sentido de direção pode ser de baixo para cima ou vice-versa, a combinação dos movimentos: horizontal e vertical resulta na panorâmica diagonal ou trajetória.

A panorâmica que, por exemplo, descreve um cenário, deve ter o sentido de direção da esquerda para a direita esta será mais agradável pelo fato de ser o sentido de nossa escrita e leitura, porém, quando a panorâmica estiver acompanhando um personagem, um veículo ou um objeto em movimento, o sentido de direção do deslocamento que prevalecerá será o do que estiver sendo acompanhado independentemente de estar sendo da direita para esquerda ou vice-versa.



**Figura - Panorâmica**

No roteiro técnico a indicação Pan E/D indica uma panorâmica horizontal no sentido de direção da esquerda para direita. Para não gerar dúvida ou confusão na hora de interpretação da indicação entre a panorâmica horizontal e a panorâmica vertical, a segunda pode ser denominada de *Tilt*, mantendo-se a convenção quanto ao sentido de direção: de baixo para cima e vice-versa.



**Figura - Tilt**

Deve-se, também, observar o eixo da ação, por exemplo: um personagem ou veículo que se desloca, em uma via pública, da direita para a esquerda, se a câmera for deslocada e posicionada no lado oposto, ou seja, do outro lado da mesma via pública o eixo da ação será, da esquerda para a direita, portanto, mudando-se a câmera de um lado para outro, em relação ao eixo de deslocamento do personagem ou objeto, mudará o sentido de deslocamento do personagem no quadro, em relação ao eixo de ação, no sentido contrário

Uma panorâmica horizontal rápida independentemente do sentido de direção é conhecida por chicote.

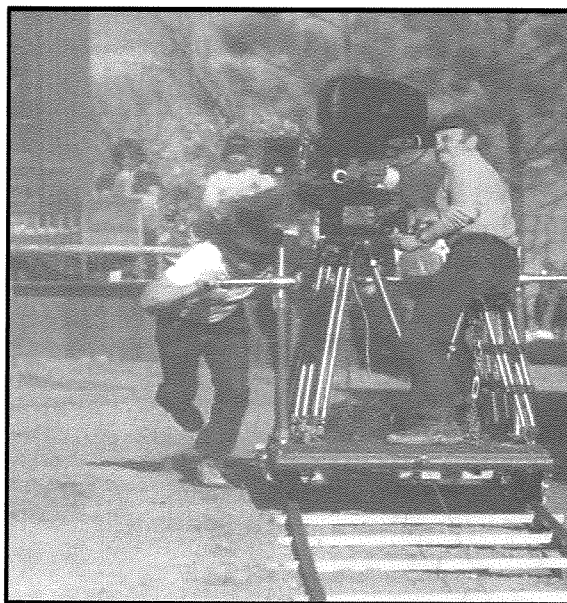
Quanto ao significado a panorâmica pode ser: descritiva quando descreve um cenário; de acompanhamento quando segue o movimento de um personagem ou veículo; de ponto de vista ou subjetiva quando mostra o que o personagem está vendo ao caminhar, ou parado, ou quando move apenas os olhos; de ligação ou de espaço quando estabelece relação espacial entre dois personagens, ou grupos de personagens, ou relação espacial com objetos e cenários.

## Travelling

*Travelling* é todo movimento de câmera quando esta se desloca fisicamente no espaço, podendo ser realizado através da grua - dispositivo que pode elevar ou baixar a câmera, do *dolly* - carrinho que se desloca livremente no chão, do carrinho de *travelling* - carrinho que se desloca sobre trilhos e do *steadycam* - estabilizador de imagem que utiliza um dispositivo mecânico-hidráulico, entre tantos outros dispositivos mecânicos. Quanto ao significado pode ser: descritivo, de acompanhamento, de ponto-de-vista ou de espaço, quando o personagem que olha está em movimento, de aproximação, quando a câmera se desloca em direção ao personagem ou objeto, de afastamento ou recuo, quando a câmera se afasta de um personagem ou objeto.

O movimento de *travelling* combinado com o de panorâmica pode ser denominado de contorno, ou seja, a câmera movendo-se em torno de um personagem ou objeto.

No roteiro técnico a descrição do movimento *travelling* deve indicar, também, o sentido de direção: direita para esquerda ou vice-versa, por exemplo:: *Trav. lat E/D* - *travelling* lateral da esquerda para direita; *Trav. aprox.* - *travelling* de aproximação; *Trav. afast.* - *travelling* de afastamento.

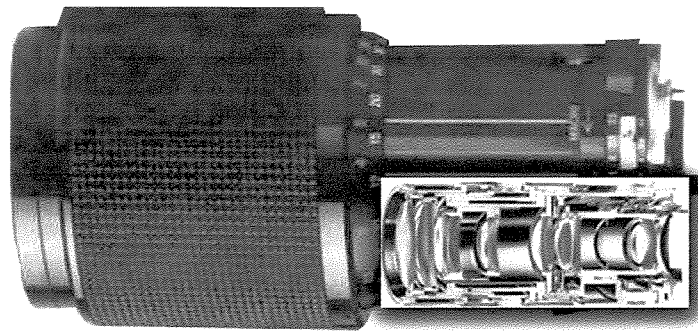


**Figura - Travelling**

O filme de *George Méliès* sobre a *Exposição Universal de Paris* - (1900), apresenta *travelling* obtido com uma câmera sobre uma embarcação, também, encontra-se *travelling* em filmes de *Lumière*, de Griffith utilizou *The Girl and Her Trust* – (1912) uma câmera instalada em um trem, e em *Intolerance* – (1916) a câmera foi instalada em um balão de ar quente, cativo, na história do cinema há milhares de outros exemplos.

## Zoom

*Zoom* está relacionado entre os elementos filmicos como um dos movimentos de câmera, entretanto é o movimento de lentes que compõem um conjunto ótico com característica de ter a distância focal variável, ou seja, permitir imagens próximas ou em primeiro plano e imagens distantes, com foco bem definido. São dois os movimentos de *zoom*: *Zoom In* e *Zoom Out*.



**Figura – Lente Zoom**

### Zoom In

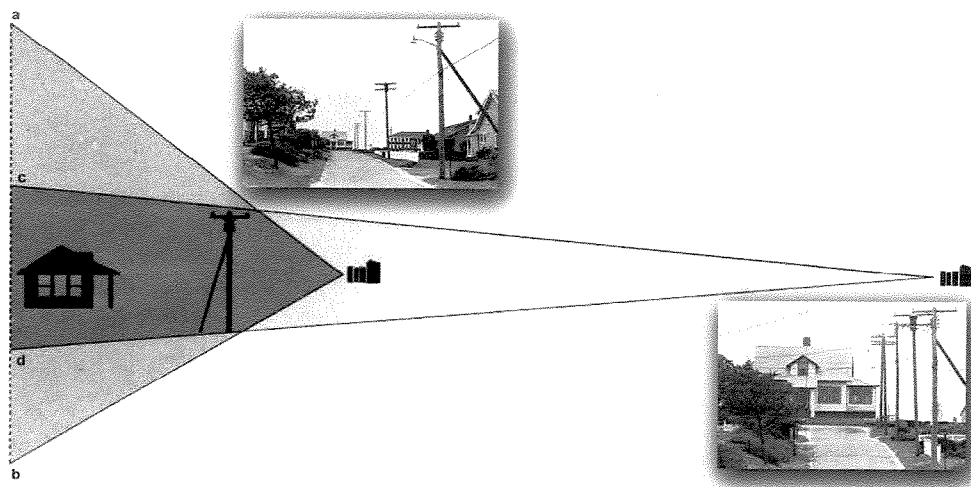
Zoom In – aproximação, fecha-se o ângulo de enquadramento dando a impressão de aproximar-se do personagem ou objeto

### Zoom Out

Zoom Out – afastamento, abre-se o ângulo de enquadramento dando a impressão de afastar-se do personagem ou objeto.

Estes movimentos, em termos de perspectiva ou profundidade de campo, são diferentes do movimento *travelling* de aproximação ou *travelling* de afastamento obtidos através do deslocamento físico da câmera.

Há vantagens e desvantagens quanto à utilização da lente *Zoom* - lente de distância focal variável, em relação às lentes ópticas de distância focal fixa. Uma das vantagens é ter-se uma grande possibilidade de enquadramentos, bem como distância focal com uma única lente. Uma das desvantagens é que esse tipo de lente precisa de mais luz, quando comparada com a lente de focal fixa, devido ao fato da lente *zoom* ser um conjunto de várias lentes.



**Figura – Efeito da Lente Zoom**

Uma característica desse tipo de lente é que pode deixar a imagem chapada, por exemplo, um personagem e o cenário ao fundo. Essa característica quando desejada e controlada, pode e torna-se um efeito especial criando grande impacto dramático, por exemplo, tem-se esse efeito no filme *O Exterminador do Futuro*. Quando não se conhece essa característica da lente *zoom*, o efeito torna-se um defeito que acontece por falta de conhecimento ou por falta de domínio da técnica de utilização, colocando em evidência que se trata de um diretor inexperiente, iniciante ou amador.

A facilidade de manuseio do recurso movimento óptico - *Zoom* geralmente poderá induzir à utilização incorreta do mesmo.

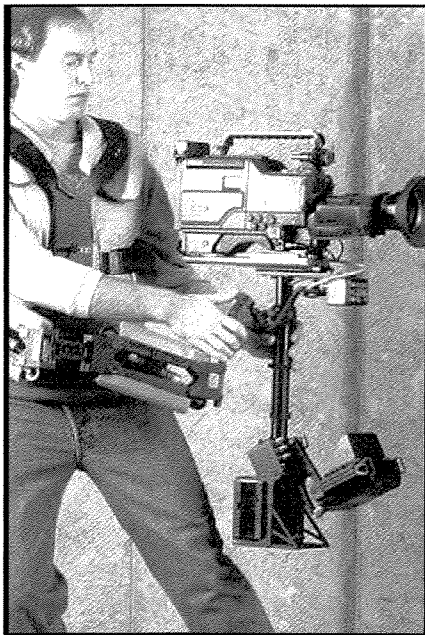
## Câmera na mão

Câmera da mão, como o próprio nome diz é o movimento onde a câmera está na mão do cinegrafista, todo e qualquer movimento dependerá da facilidade ou não deste no manuseio da câmera, bem como da sua criatividade e experiência.

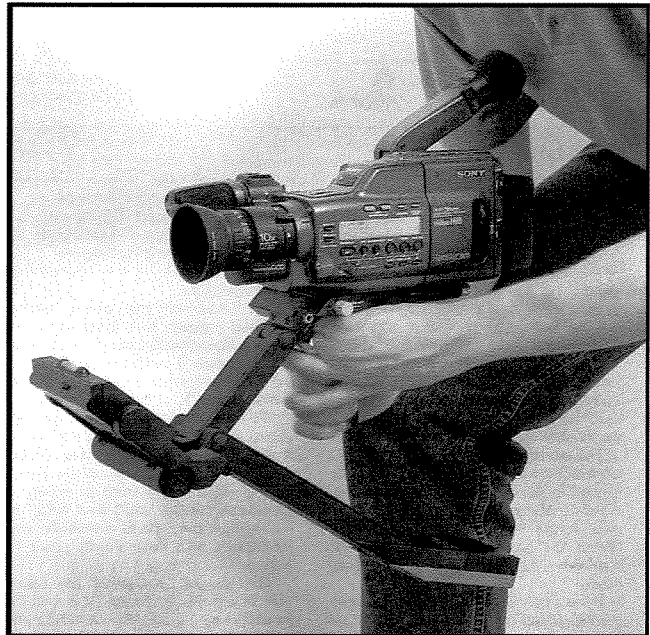
## Steadycam

*Steadycam* é um estabilizador de imagem, a câmera é fixada em um dispositivo denominado *Steadycam* - sistema mecânico-hidráulico de contrapesos que aplica o princípio da lei da gravidade, que permite, respeitando-se alguns limites, ao cinegrafista correr com a câmera ou mesmo fazer determinados movimentos mantendo as imagens estáveis, de outra forma a imagem resultaria tremida.

*Steadycam*, é, também, um dos elementos fílmicos ou narrativos que passou a ser incorporado à linguagem cinematográfica, por volta de 1990, elemento este que recebeu o mesmo nome do dispositivo.



**Figura – SteadycamI**



**Figura - mini-Steadycam**



## Posição de Câmera

Posição de câmera é mais um dos elementos filmicos ou narrativos que compõe a base da linguagem cinematográfica. A localização física da câmera ou a posição de câmera tem por referência o ângulo formado entre a linha do eixo da câmera e a linha dos olhos do personagem, podendo ser horizontal e vertical.

### Horizontal

Ângulo horizontal é o ângulo formado entre a câmera, o personagem e o seu olhar, portanto, pode-se ter as seguintes denominações: frontal, de  $\frac{3}{4}$ , de perfil ou lateral e de trás

### Vertical

Ângulo vertical está, também, relacionado com o nível de olhar do personagem, quando a câmera é colocada acima ou abaixo desse nível altera-se o ângulo vertical formado entre a câmera e o olhar do personagem, e tem-se: a câmera alta ou *Plongée* (mergulho) e a câmera baixa ou *Contra-Plongée*. Quando a câmera é colocada acima do personagem com a lente voltada para baixo formando um ângulo de  $90^\circ$ , entre o eixo da lente e o nível de olhar do personagem, tem-se o *Plongée* absoluto, e na situação inversa, quando a câmera estiver colocada embaixo do personagem com a lente voltada para cima e formando  $90^\circ$ , tem-se o *Contra-Plongée* absoluto.

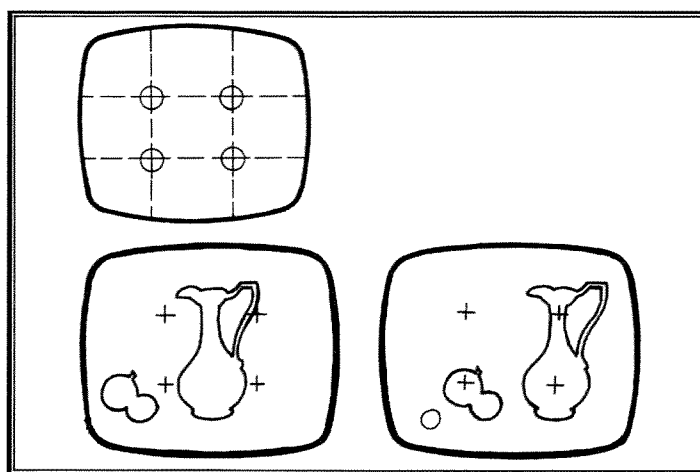
Câmera alta ou *Plongée*, mostra o personagem de cima para baixo, essa posição de câmera tem por efeito desvalorizar o personagem, colocando-o em posição de inferioridade, de fragilidade, de medo.

Câmera baixa ou *Contra-Plongée* mostra o personagem de baixo para cima, aumentando sua estatura física, valorizando-o e enaltecendo-o, bem como colocando-o em posição de superioridade, é a visão do personagem como herói; pode, também, ter feito contrário criando a sensação de risco, de perigo e de monstro.

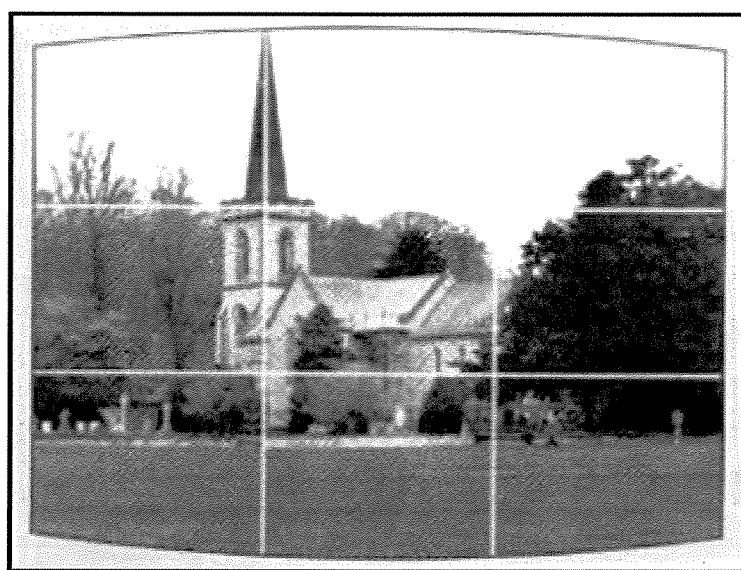
Quando o eixo da lente está no mesmo nível do olhar do personagem, e é frontal, cria com maior facilidade a impressão de realidade ou dá mais naturalidade a cena, pois imita a visão “natural” e distingue-se de pontos de vista mais elaborados, por exemplo, o oblíquo, que coloca em evidência a presença do cinegrafista ou operador de câmera.

## Composição

Composição é o elemento da linguagem cinematográfica relacionado com a distribuição ou *layout* dos personagens e objetos de cena. A técnica da composição está relacionada com a *Proporção Áurea*, também, conhecida por Regra dos Terços ou Pontos Áureos da imagem que implica em dividir-se a tela em três partes iguais no sentido horizontal e três partes iguais no sentido vertical, ou seja, terços horizontais e terços verticais.



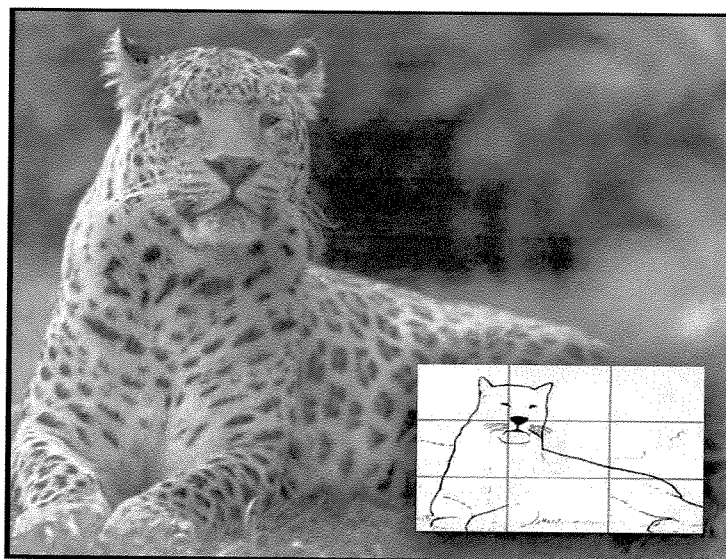
**Figura –** Composição - *Pontos Áureos*



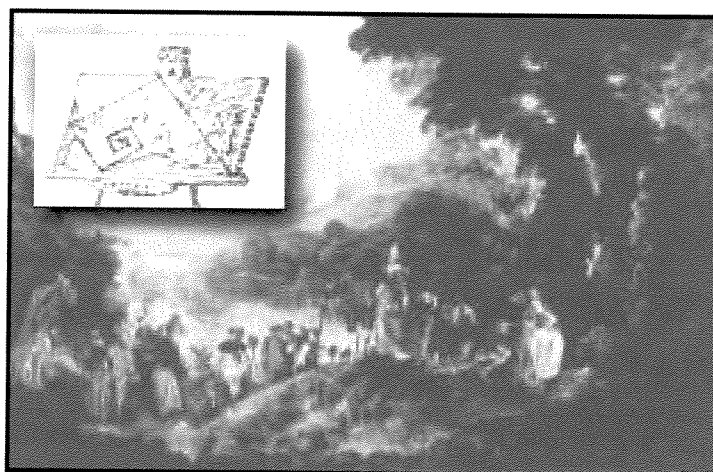
**Figura –** *Pontos Áureos*

Os Gregos já haviam percebido o efeito estético da Proporção Áurea no olhar das pessoas, proporção esta que Leonardo da Vinci impôs como critério de arte (arquitetura, pintura, arte plástica). O Parthenon é uma representação da aplicação da Proporção Áurea.

Leonardo Fibonacci, no século XII, observando a natureza percebeu que muitas das formas ou figuras mantinham a mesma proporção, independentemente de serem animais ou vegetais, e descreveu uma seqüência ou série de números conhecida como “Série de Fibonacci”, que demonstra matematicamente a Proporção Áurea.



**Figura – Pontos Áureos**



**Figura – aplicação da Série de Fibonacci**

Na fotografia, é comum ouvir-se “deixe o personagem ou o objeto no centro do enquadramento”, mas essa composição tem como resultado uma imagem instável, devido a característica física do olhar percorrer a tela em movimento circular, portanto, esse conceito de “deixar o personagem ou objeto no centro” é um erro de interpretação da técnica, “deixar o personagem ou objeto no centro” não é o mesmo que deixar personagens ou objetos centralizados que está relacionado com a composição; são conceitos distintos.

No que diz respeito à imagem publicitária, a composição é estudada de maneira que o olhar selecione, no anúncio, as superfícies com informações-chave. O sentido da leitura da esquerda para a direita implica em uma composição específica, assim como a leitura vertical (chinês, japonês), ou da direita para a esquerda (árabe), considerando esses imperativos de leitura, a composição é focalizada nas linhas de força: traço, cores, iluminação, formas, que convergem para um ponto que representa o centro da atenção e que se torna o local do produto, o olhar é como que atraído para um ponto estratégico onde o produto se encontra.

## Efeitos Especiais

Desde o início do cinema os efeitos especiais exerceram e ainda exercem grande fascínio no espectador, muitos dos efeitos especiais são obtidos por meio óptico, ou seja, através das lentes e filtros fixados a elas.

Na história do cinema, há o caso em que pelo fato do efeito ser fundamental na estrutura narrativa do filme foi necessária a encomenda de fabricação da lente com características específicas, para atender à exigência do diretor.

A imagem ora em foco, ora fora de foco obtida através da profundidade de campo criada pela lente, pela abertura do diafragma e pela iluminação, é um dos recursos da linguagem cinematográfica.

A fusão foi utilizada como trucagem de transformação para indicar uma passagem de tempo, do presente para o passado ou vice-versa, posteriormente sua função passou a ser mais complexa tais como sinal de separação para introduzir ou concluir um *flashback*.

Atualmente, os efeitos especiais podem ser criados com recursos óticos ou digitalmente através de aplicativos para edição e tratamento de imagens, com milhares de efeitos, podendo ser instalados em computadores com configuração básica ou através *Workstations* específicas para essa aplicação, porém, a popularização e fácil acesso aos aplicativos, o baixo custo de produção e a falta de conhecimento, acabaram distorcendo o conceito de utilização do efeito que deixou de ser, basicamente, uma indicação de passagem de tempo ou mudança de espaço para tentar disfarçar erros diversos, por exemplo, imagem fora de foco, imagem tremida, erro de continuidade ou, simplesmente, o prazer pelo simples prazer de ver o efeito.

Produzir um filme ou vídeo implica trabalhar com tempo e recortar o espaço, sendo a última etapa na produção dos mesmos: a montagem no cinema, e a edição no vídeo.

## Iluminação

Cinema é luz; só haverá imagem se houver luz, conseqüentemente, a iluminação é fundamental no cinema. A iluminação é um dos elementos narrativos na linguagem cinematográfica, pode ser também um dos recursos técnicos para criar a ilusão de profundidade de campo ou perspectiva, bem como agir no estado emocional do espectador.

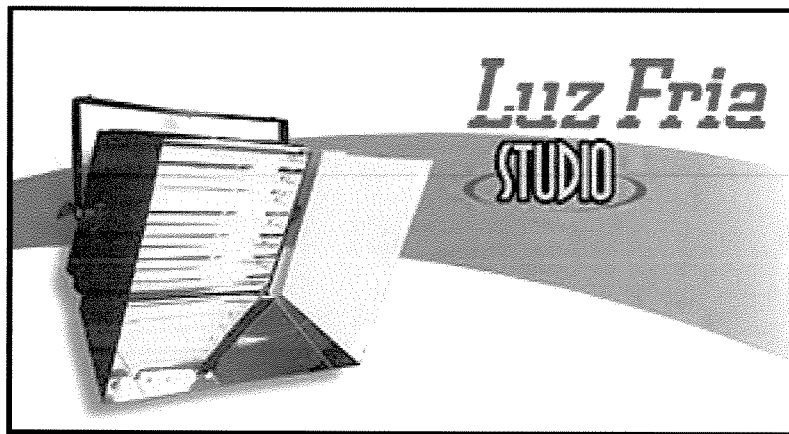
A percepção da luz e das cores é cultural e nos parece natural, entretanto, a luz e as cores têm influência psicofisiológica sobre o espectador, por exemplo, a melancolia na luz do amanhecer, do entardecer ou do inverno; a impressão do verão na luz do sol forte; o sangue e o fogo com sua força e violência; a paz no azul do céu ou no verde da vegetação.

Socioculturalmente, em nossa cultura o preto é a cor do luto em outras não, assim como a pureza, em nossa cultura, é representada pelo branco o que não ocorre em outras culturas.

A iluminação difusa pode simular a luminosidade do céu de inverno, sem sombras, que torna menos reais as representações visuais, na medida em que atenua as referências espaciais, a impressão de relevo e suaviza as cores.

A iluminação também influi psicologicamente na forma e tamanho dos objetos de cena, assim como tem um papel essencial na hierarquização da visão. A imagem pode respeitar ou rejeitar as convenções elaboradas ao longo das épocas e pode variar de acordo com os períodos históricos e estilos.

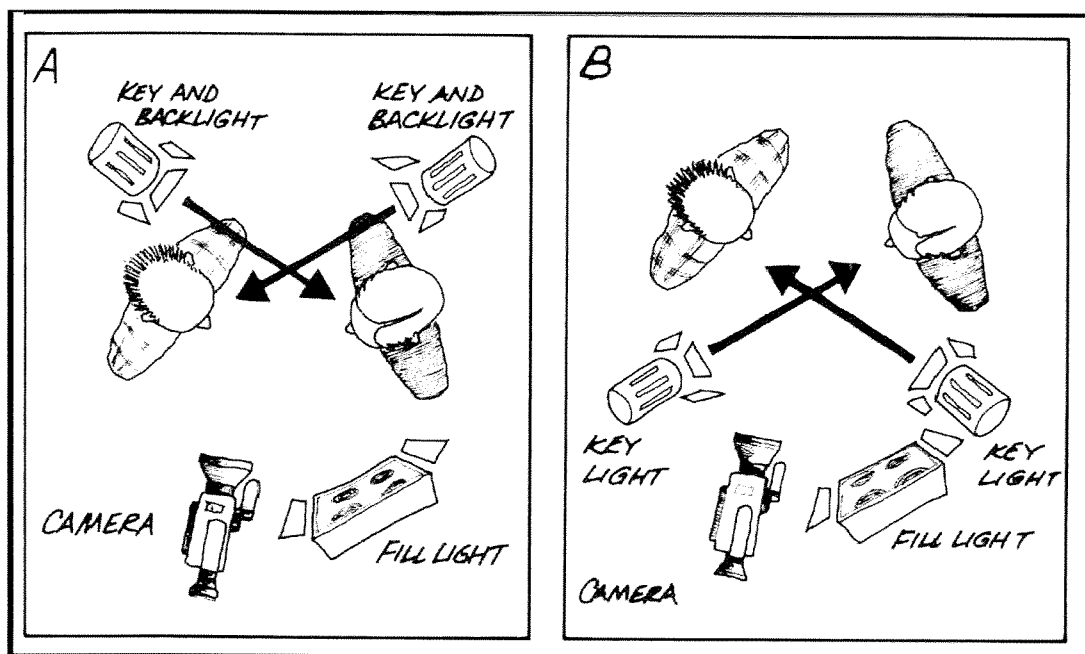
Quanto às fontes de luz, estas podem ser naturais: sol, lua, fogueiras ou artificiais: de lâmpadas. As lâmpadas, segundo sua construção, podem ser: incandescentes ou por descarga elétrica. Atualmente, entre as lâmpadas do tipo incandescente a lâmpada halógena é a mais utilizada no cinema e no vídeo, em relação às lâmpadas de descarga elétrica a “luz fria” e a HMI estão em destaque.



**Figura – Luz Fria**

Quanto às fontes de luz também há outras duas características importantes: quantidade (potência) e qualidade (temperatura de cor).

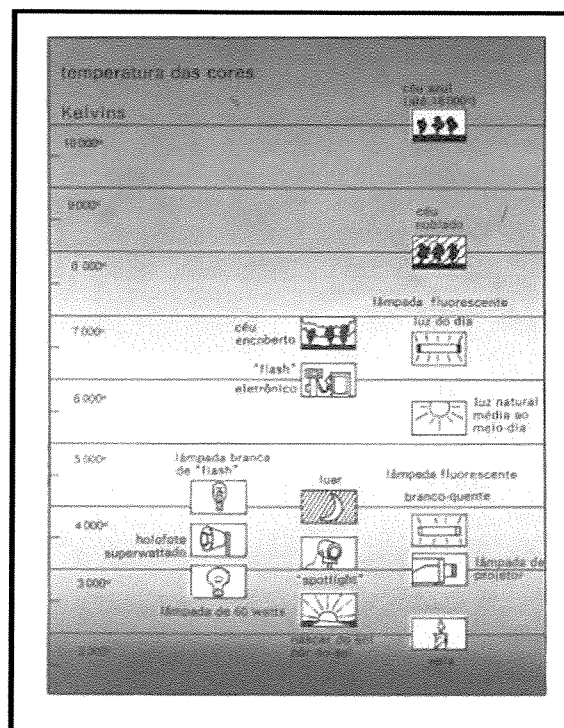
Quantidade ou potência está relacionada com a intensidade da iluminação, conseqüentemente dependerá do sistema de iluminação utilizado, por exemplo, sistema de três, quatro ou cinco pontos, e do tipo de fonte utilizada.



**Figura – Sistema de Iluminação**

Qualidade ou temperatura de cor é uma característica pertinente a cada tipo de fonte de luz, por exemplo, a luz do sol é branca, mas, tem-se a sensação da mesma ser avermelhada ou alaranjada ao amanhecer ou ao entardecer e quando próximo ao meio-dia a sensação é a de ser azulada. A temperatura de cor na fonte de luz artificial é uma característica relacionada com a construção de cada tipo de lâmpada, por exemplo, a luz produzida pela lâmpada incandescente é amarelada e a luz produzida pela lâmpada fluorescente é esverdeada.

No cinema, para cada tipo de fonte de luz ou temperatura de cor há um filme específico, no vídeo ou na fotografia digital, antes de iniciar a gravação ou fotografar, é preciso ajustar o equipamento através do WB - White Balance ou popularmente conhecido por: bater o branco.



**Figura – Temperatura de Cor**

Iluminar implica em conhecimento, técnica, experiência e criatividade, bem como, cuidados com a segurança devido à possibilidade de choque elétrico, queimaduras, ferimentos por corte ou queda dos iluminadores e do técnico que muitas vezes precisará subir em escadas, estruturas metálica, andaimes, torres e edifícios.



## Lente

A escolha da objetiva, por exemplo, aquelas com grande profundidade de campo conferem uma ilusão de profundidade à imagem. A noção de profundidade de campo designa um procedimento ótico que permite obter imagens próximas ou em primeiro plano tão nítidas quanto as mais distantes, até determinado limite físico da lente.

Essa sensação de profundidade está vinculada a uma representação do espaço que dá a ilusão de terceira dimensão quando se está diante de uma imagem plana, na tela, em duas dimensões: altura e largura, é a tradição de representar em perspectiva como foi utilizada no Renascimento. Essa impressão de visão natural também é convencional, e embora respeite as leis da representação em perspectiva, não respeita as da visão natural que jamais vê uma paisagem ou qualquer outra coisa nítida em seu conjunto, mas deve movimentar-se e acomodar-se o tempo todo.

Objetivas com distância focal mais longa, por exemplo as teleobjetivas, permite jogar-se com o fora de foco e o nítido, esmaga a perspectiva e gera representações mais expressivas com a oposição entre essas duas áreas: fora de foco e a nitidez, assim como, concentra o olhar em certos elementos da imagem em detrimento de outros, designando assim, visualmente, zonas privilegiadas de atenção, é uma das maneiras de destacar um motivo sobre um fundo.

A lente grande angular ou a *fish eye* - lente com ângulo amplo, “curva” a imagem, deformando a perspectiva; objetivas com 20, 24 ou 28 mm conhecidas como grande-angulares nas reportagens produz, muitas vezes, reduz o efeito de dramatização.

## Montagem ou Edição

Não irei aprofundar-me em relação à montagem ou edição, farei somente algumas observações de ordem prática e somente a título de sugestão.

Montagem ou edição é a etapa onde se selecionam as imagens e os sons, etapa que também se denomina decupagem. Com base no roteiro de montagem ou edição, as imagens vão sendo unidas umas as outras. No vídeo e nas mídias eletrônicas, onde há imagens em movimento, o equivalente à montagem no cinema é a edição das imagens e sons que pode ser: analógica ou digital.



**Figura – Ilha-de-Edição Analógica**



**Figura – Ilha-de-Edição Digital**

A montagem pode ter sentido tanto técnico quanto técnico-discursivo: efeito de sentido produzido através da seleção de planos diversos e a combinação, ou seja, a escolha de uma particular alternância dos planos.

O corte suave entre as imagens de uma seqüência produz a sensação de linearidade da ação dramática e busca coerência na passagem de um plano para outro, da mesma cena, bem como manter uniforme os elementos de cena e suas características: objetos, luz ambiente e movimento de câmera, que devem fluir sem saltos ou repetições, dessa forma organizando a narrativa no arranjo dos episódios, das ações, das causalidades e das motivações no sentido de manter o clima e o objetivo do filme.

No cinema, as imagens e os sons são registrados separadamente, as imagens são registradas na película ou filme cinematográfico e os sons em fitas magnéticas. O sincronismo entre a imagem e o som se dá através da claquete, ao “bater a claquete” tem-se o som característico da batida. A claquete também traz consigo as seguintes indicações: nome do filme, nome do diretor, número da cena, número do rolo de filme e a data.

Na moviola, dispositivo mecânico onde se faz à montagem do filme, cortar-se e monta-se as imagens ou as seqüências do filme, que posteriormente receberá a trilha sonora, esse procedimento técnico é característico do cinema: primeiramente montar as imagens e posteriormente inserir a trilha sonora, ainda é imitado ou seguido nas edições videográficas amadoras ou domésticas. Nas produções ou edições profissionais o ritmo ou o tempo das imagens está intimamente relacionado com o áudio, esse procedimento tem por objetivo prender a atenção e causar sensações no público, bem como dar fluidez aos cortes ou passagens de uma cena para outra.



**Figura - Moviola**

Durante a montagem ou edição deve-se observar:

- continuidade de iluminação: evitar pontos claros que poderão gerar ruídos não no sentido sonoro, mas ruídos na imagem, bem como cores que não fazem parte do enredo e poderão chamar a atenção para si.

- continuidade de movimento: manter o eixo da ação, evitando mudança brusca no sentido de direção do personagem ou objeto em movimento.

- continuidade de posição: manter personagens, objetos e adereços de cena no local correto evitando que saltem na tela.

## Capítulo 3

### Cor e Som no cinema

#### 1

O cinema é imagem e som, é audiovisual, portanto os elementos fundamentais da linguagem cinematográfica são cinco: imagem, escrita, fala, música e ruído.

O emprego de elementos sonoros de vários tipos foi uma aspiração de vários diretores, *Cantigas favoritas - Edison* – (1913) é uma tentativa de unir o fonógrafo com as imagens, mas o som no cinema só tornou-se viável em 1927. Nem sempre a ausência do som e da palavra foram sentidos, os resultados mais significativos foram obtidos por meio de um emprego coerente das possibilidades expressivas da cena muda. Em 06 de outubro de 1927 é apresentado, nos Estados Unidos, o primeiro filme sonoro propriamente dito, *O Cantor de Jazz*, mas as consequências dessa inovação tecnológica somente serão sentidas na década seguinte.

Não existe inovação tecnológica, como a que ocorreu entre os anos 20 e 30, o cinema sonoro que modificou e unificou a estrutura de narração. Primeiramente tentou-se introduzir a cor no cinema, depois a tela panorâmica, mas não foram suficientes para modificar a forma narrativa de expressivo, que no máximo, tentou limitar a emergente concorrência da televisão. A *Star-film de Méliès* produzia filmes colorizados à mão, fotograma por fotograma, com o auxílio de instrumentos especiais, posteriormente foram adotados sistemas mais sofisticados, como a coloração por embebedimento e a viragem.

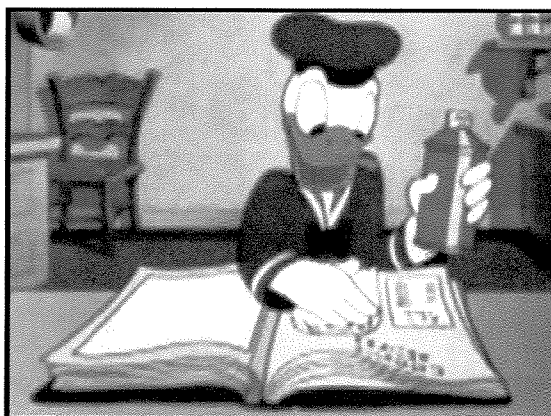
Exceto alguns filmes em cores que chegaram até nós, as cópias tratadas com cores à base de anilina são rapidamente perecíveis, pouco se fez até hoje no campo da restauração das cores nos filmes mudos ou pelo menos naqueles em que a cor tinha um papel essencial.

O cinema mudo tinha estabelecido um verdadeiro código cromático; a cada tonalidade dominante do plano correspondiam certas características da cena, por exemplo, a viragem em azul servia para produzir aquilo que hoje se chamaria: efeito noite.



**Figura** – *Dança de Anabelle - colorizado*

O som ou áudio pode ser classificado como: locução, música ou som ambiente. É uma característica da escola de cinema americana, tratar áudio e imagem sincronizados e o ritmo acelerado, no cinema americano ou hollywoodiano a continuidade da trilha sonora, ou sincronismo do som com a imagem, é um dos recursos para tornar tudo fluido, o exemplo mais evidente é o desenho animado.



**Figura** - *Pato Donald*

Na escola de cinema japonesa, por exemplo, áudio e imagem podem ser tratados separadamente, há coerência sem que haja sincronismo, cada meio, som e imagem, é tratado com sua linguagem específica.

No vídeo, o tempo de uma seqüência de imagem ou o ritmo das mesmas no videoclipe, toma por referência o áudio, sendo assim, edita-se primeiramente o som e depois se insere as imagens correspondentes; no jornalismo áudio e imagem são editados sincronizados, ou seja, ao mesmo tempo, evitando-se perder o sincronismo entre o movimento labial do repórter e o som correspondente.

A pesquisa de métodos de sincronização de imagens e sons e a rápida passagem de realização de filmes sonoros e falados foi certamente a concorrência do rádio, o cinema é antes de tudo uma indústria, a ampliação das possibilidades reprodutivas do cinema, pesquisada, concretizada e imposta é uma consequência econômica. A tecnologia desenvolvida para o crescimento do rádio encontrou aplicação paralela na solução de alguns problemas do cinema sonoro. O cinema sonoro foi condicionado pelos efeitos produzidos pelo rádio que havia criado, no ouvinte, o hábito a voz reproduzida, bem como pela voz dos políticos e pessoas famosas, daí o fato dos primeiros filmes de lançamento *Movietone* - o sistema sonoro adotado por W. Fox, possibilitar ver e ouvir: o presidente Coolidge, Charles Lindbergh, Benito Mussolini, entre outros.

O som no cinema exigiu mudança na velocidade de projeção do filme, que passou de 16 quadros por segundo no filme mudo para 24 quadros por segundo no filme sonoro, e se mantém assim até os dias de hoje. No início do cinema, o movimento dos filmes no projetor era controlado manualmente, a presença do pianista tocando durante a exibição dos filmes, tinha por objetivo servir de referência rítmica para quem operava o projetor cinematográfico, buscando manter constante a velocidade de projeção. Posteriormente, quando os projetores passaram a ser movidos por motor elétrico.

O advento do cinema sonoro modificou os hábitos e as relações entre som e imagem, pois o público falante nas apresentações dos filmes mudos passou a ficar quieto no cinema sonoro.





## **Bibliografia**

ACCIOLY, Godiva - *Cinema: Prelúdio visual de Wagner* – Campinas: Faculdade de Educação, tese de mestrado, 2000.

ALBERTI, Leon Batista - *Da Pintura* - Campinas: Editora da Unicamp, 1989.

ALMEIDA, Milton José de - *Cinema Arte da Memória* - Campinas: Autores Associados, 1999.

ALMEIDA, Milton José de - *Imagens e Sons: A Nova Cultura Oral* - São Paulo: Cortez, 1994.

AUMONT Jacques, BERGALA Alain, MARIE Michel, VERNET Marc – *A Estética do Filme* – Campinas: Papirus Editora, 1995.

BERNARDET, Jean-Claude - *O que é Cinema* - São Paulo: Editora Brasiliense, 1991 .

COSTA, Antonio - *Compreender o cinema* - tradução Nilson Moulin Louzada - São Paulo: Globo, 1989.

COUTINHO, Laura Maria – *O Estúdio de Televisão e a Educação da Memória* - Brasília: Plano Editora, 2003.

FELDMAN-BIANCO Bela, LEITE Miriam L. Moreira (orgs.) - *Desafios da Imagem* - Campinas: Papirus Editora, 1998.

JOLY, Martine - *Introdução à Análise da Imagem* – tradução: Marina Appenzeller - Campinas: Papirus Editora, 1996.

LAWSON, John Howard - *O Processo de Criação no Cinema* - Rio de Janeiro: Civilização Brasileira S/A, 1967.

MACHADO, Arlindo - *A Arte do Vídeo* - São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.

MARINS, Carlos Dirceu - *Apocalipse em Rublev: ícones em movimento* - Campinas:

Faculdade de Educação, tese de doutorado, 2001.

MILLERSON, Gerald – *Television Production and Direction* - Grain Britain: Focal Press, 2001.

MIRANDA, Carlos Eduardo Albuquerque - *Educação da face: o cinema e as expressões* - Campinas:

Faculdade de Educação, tese de doutorado, 2000.

MOURA, Edgar Peixoto de – *50 anos luz, câmera e ação* - São Paulo: Editora SENAC, 1999.

SANTOS, Rudi - *Manual de Vídeo* – Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1993.

VANOYE Francis, GOLIOT-LÉTÉ Anne – *Ensaio sobre a Análise Fílmica* – Campinas: Papyrus Editora, 1994.

XAVIER, Ismail - *O Discurso Cinematográfico: A Opacidade e a Transparência* - Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984.

XAVIER, Ismail (org.) - *A Experiência do Cinema* - Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

# Filmes nesta pesquisa

## Capítulo 1 - Começos

### 1

Fragmentação ou Decupagem. ....	8
---------------------------------	---

### 2

Exposição Universal da Paris 1900 .....	11
Exposição Pan-americana. ....	12

### 3

Vinte e quatro imagens ou fotogramas. ....	13
Taumatoscópio ou Taumatrópio .....	14
Fenakistiscópio .....	15
Zootrópio versão simplificada .....	16
Fenakistiscópio de Projeção ou Zoopraxinoscópio .....	16
Edward Muybridge .....	17
Praxinoscópio .....	18
Pantomimas Luminosas .....	19
Phonoscope .....	19
Kinetógrafo .....	20
Fusil-fotográfico .....	20
Kinetoscópio .....	21
O forte professor Sandow .....	22
A dança de Anabelle .....	22
A dança de Fátima com e sem censura .....	23
O beijo de Mary Irvin e John C. Rice .....	23
Cinematógrafo .....	24
Sortie des Usines Lumière .....	29
Barque sortant du port .....	30
Arrivée d'un train en gare à La Ciotat .....	31

Le Déjeuner de Bébé .....	31
Le Jardinier et le petit espiegle (L'Arroseur arrosé) .....	32
The Biter Bit .....	32
Perspectiva .....	33
Le Débarquement des Congressistes .....	34
Démolition d'un Mur .....	35
Feiras e Exposições .....	36
Guerras .....	38
Batalha na Baía de Santiago .....	38
Tragédia em São Francisco .....	39
Presidente MacKinley .....	39
Execução de Czolgosz .....	40
Teddy Roosevelt em campanha presidencial .....	40
Dewar's - It's Scotch .....	41
Sinal de Perigo .....	41

#### 4

Star Theatre .....	43
Elefantes escorregando - Parque Coney Island .....	44
Amputação e Ataque epiléptico .....	44
Orphans of the Storm .....	45
The Kingdom of the Fairies .....	46
The Magic Lantern .....	46
Life of an American Fireman .....	47
The Great train Robbery .....	47
Grandma's Reading Glass .....	48
Let me Dream Again .....	49

5 .....	neste sub-capítulo não há vídeo .....
---------	---------------------------------------

## 6

Calamitous Elopement .....	55
Blaked at the altar .....	55
Where breakers roar .....	56
The Cord of Life .....	57
Faithful .....	58
His Trust .....	58
Enoch Arden .....	59
The Girl and Her Trust .....	61
A Dash through the Clouds .....	61

## 7

The Birth of a Nation .....	64
Intolerance .....	65

## Capítulo 2 - O fazer no cinema

### 1

Filmes domésticos .....	68
-------------------------	----

### 2

Grandma's Reading Glass .....	85
-------------------------------	----

## Capítulo 3 - Cor e Som no cinema

### 1

Dança de Anabelle – colorizado .....	106
Pato Donald e Pluto .....	106

**UNICAMP**  
BIBLIOTECA CENTRAL  
SEÇÃO CIRCULANTE