

5. MATERIALIZANDO AS IMAGENS NOS FILMES

*Nós trabalhamos com coisas concretas.
E essa concretude, que é a força do cinema,
ao mesmo tempo é a nossa fraqueza.*
Ruy Guerra

Os trechos dos depoimentos citados no capítulo precedente descrevem o processo de concepção, a subjetividade nas apropriações estéticas, as fontes de referência e inspiração e a relação entre os integrantes da equipe na elaboração do conceito visual, em um nível de ideação que se reverte no projeto imagético, ainda não materializado. Cada profissional, então, adota um procedimento particular para desvelar a imagem aos sentidos do espectador.

Alguns desses procedimentos, dos quais resulta a construção da imagem na concretude específica do dispositivo cinematográfico, são apresentados, a seguir, a título de exemplo, como também imagens deles resultantes.

Henri Alekan, diretor de fotografia francês que trabalhou com diretores como Jean Cocteau (*La Belle et la Bête - A Bela e a Fera*, 1946) e Wim Wenders (*Les ailes du désir - As asas do desejo*, 1987), se apoia em referências de teóricos da arte e do cinema sobre a luz. Para desenvolver seu próprio trabalho de iluminação, exercitou-se em analisá-la nas pinturas, em especial em Rembrandt e em George de La Tour, realizando estudos de iluminação e executando mapas de luz destas obras de arte. Aplicou isso na sua prática, elaborando mapas de luz para alguns cenários dos filmes que fotografou. No livro “Des Lumières et des Ombres” (Luzes e Sombras) faz uma apropriação das seguintes palavras de Pudovkine sobre iluminação no cinema: “Graças à composição da iluminação, pode-se “apagar” certas coisas, dar importância a outras e fazer sobressair com força o trabalho dos atores” (PUDOVKINE in ALEKAN, 2001, p.175).

No estudo sobre a luz no quadro “A adoração dos pastores” de Georges de La Tour, refere-se a Charles Bouleau, que recomenda “ressaltar o centro de interesse por meio da luz, dirigir o espectador para um ponto cuidadosamente escolhido.” (BOULEAU in ALEKAN, 2001, p.177)

Marcos Flaksman e Lauro Escorel referem-se, nas entrevistas, à parceria bem-sucedida na composição do conceito visual do filme *O Xangô de Baker Street* (Miguel Faria Jr. - 2001).

Escorel declara: “*O Xangô de Baker Street* exemplifica o filme que conseguiu integrar conceitualmente todos os departamentos envolvidos na criação da imagem do filme: além da direção, a direção de arte, o figurino, a direção de fotografia.” (ESCOREL, 2009)

O filme se baseia em uma obra literária, que transpõe o famoso personagem de Conan Doyle para o Rio de Janeiro na época do Império. Havia uma preocupação de que o espectador se sentisse realmente transportado no tempo. Como foi filmado nos dias atuais, no centro do Rio de Janeiro e em parte na cidade do Porto (Portugal), os indícios que denunciavam a cidade contemporânea deveriam ser completamente apagados.

Foram levantadas todas as locações e todos os trajetos, e foi feito um levantamento de todas as intervenções que teriam que ser feitas para que se ocultassem coisas que estavam fora de época, para que se imprimissem ao local um caráter da época. Verificamos que as nossas (da equipe de criação da imagem) referências, que o nosso imaginário a ser recriado vinha da pintura, uma pintura com uma luz particular. Concluímos que, assim como o nosso imaginário visitava aquela época através da pintura, pensamos que também o imaginário do resto do público receberia melhor estas imagens através de uma representação próxima da pintura. (FLAKSMAN, 2009)

Escorel oferece a sua contribuição como fotógrafo à construção da imagem, dando a esta “uma certa textura, esquentando um pouco as sombras do filme, de forma a lembrar aquele verniz que a gente vê nos quadros, aquele verniz já meio envelhecido.” (ESCOREL, 2009). Busca, junto com Flaksman, referências iconográficas brasileiras da época, principalmente em Vitor Meirelles. Para alcançar os efeitos desejados começa a pesquisar recursos técnicos e faz testes com equipamentos, filtros e efeitos de laboratório:

Há toda uma textura relacionada a estas telas e para reproduzi-la pesquisei os recursos técnicos que possibilitariam conseguir este efeito. Optei pelo uso de um equipamento chamado Varicon, que produz uma alteração no grau de contraste do filme, possibilitando também o uso de cores. No caso, o efeito desejado (e alcançado) foi de suavizar as sombras, amarronzando os pretos. Este efeito foi conseguido através de recursos óticos, evitando o tratamento digital. (ESCOREL, 2004, entrevista)

Também a figurinista Marília Carneiro usa, segundo ela, as referências pictóricas na escolha da cor e da forma, nas indumentárias. Mas, como afirma ela, “evocar a época e não recriar a época no seu preciosismo” é uma preocupação fundamental no seu trabalho. (CARNEIRO, 2009).

Quanto aos efeitos digitais, que começam a ser usados na época da realização do filme ao final da década de 1990, Marcos Flaksman se refere ao truque do papagaio. Sherlock fuma maconha e olha para o papel de parede (que foi desenhado pela arte, mostrando as aves do país tropical); ele olha para o papagaio no desenho e o papagaio se move; quando ele se aproxima, o papagaio tenta bicá-lo e voa. É uma das trucagens digitais pioneiras realizadas no Brasil, e essa tecnologia nova permite sugerir um efeito alucinógeno na imagem do filme. (FLAKSMAN, 2009)

Como a maioria dos diretores de arte, Flaksman adota, no seu trabalho, esboços para as ambientações, plantas baixas e maquetes para os cenários, painéis com fotos das locações, paletas de cores para cada ambiente ou personagem e amostras de tecidos, numa grande colagem que surge aos poucos. Assim vai sendo construído um universo integrado de todos os elementos cênicos, que abrangem desde a arquitetura, passando pelos cenários construídos, até os objetos, compondo uma linguagem visual coerente com o partido concebido.

Outro filme, cuja direção de arte é de Marcos Flaksman, é *Budapeste* (Walter Carvalho - 2009).

O diretor do filme é Walter Carvalho, que, assim como Murilo Salles e outros colegas fotógrafos, passou da função de diretor de fotografia para a de direção. Conseqüentemente, a sua direção é fortemente impregnada pela imagem, através do seu olhar de fotógrafo.

O filme fala de duplicidade, de dois espaços geográficos e de um personagem que habita os dois espaços. É um “ghost-writer”, portanto também representa o duplo de um *outro*. Walter Carvalho diz: “O filme trata do duplo. Você nunca sabe se aquilo que está acontecendo aconteceu, vai acontecer ou aconteceu apenas no texto que o personagem escreveu”.

Ele afirma que a questão do duplo, no filme é trabalhada pela oposição de dois países, duas línguas, duas linguagens. “O personagem casa com duas mulheres, cada uma em um lugar, cada uma com um filho. Ao mesmo tempo em

que eles são duplos, são antagônicos, como é o espelho. O espelho é a realidade inversa.” (CARVALHO, W., 2009)

Assim são concebidas duas linguagens visuais diferentes, antagônicas, para estes dois lugares. Para as cenas do Rio de Janeiro é adotada uma linguagem cromática saturada. Já a cidade de Budapeste tem outra paleta de cores: os exteriores são amarelados, em virtude da luz invernal. “Budapeste é amarela!”, descobre o personagem José Costa. Na casa de Kriszta, sua mulher na Hungria, foi introduzida a cor verde esmaecida. Segundo Flaksman: “vimos alguns filmes da Europa oriental em que essa luz fria, que esverdeia as cenas, era muito usada. Isso ficou como uma marca da luz interior que se dá nessa parte do mundo e a gente usou isso como um código”. (FLAKSMAN, 2009)

A linguagem simbólica nas imagens de *Abril Despedaçado* (Walter Salles - 2001) é construída através da luz, da angulação e do movimento de câmera, e de alguns objetos e elementos cênicos. O filme, como já vimos, é ambientado no sertão nordestino, apresentando os códigos conhecidos desta paisagem. Além disso, integra alguns elementos cênicos que criam claras metáforas. O boi que gira em torno do eixo, dia após dia, até morrer de exaustão, é identificado com a vida que gira sempre em torno das mesmas questões, num movimento circular contínuo. As engrenagens da moenda, mostrados em detalhe, reforçam essa significação simbólica dos personagens inseridos numa engrenagem de vida inescapável.

Contraopondo-se a estes elementos, o posicionamento da câmera em ângulos inusitados convida o espectador a observar a cena a partir de pontos de vista inesperados, com um novo olhar.

Alguns recursos na imagem do filme estimulam sensações e emoções, especialmente pelo movimento. A sequência de imagens de Tonho no balanço tem essa qualidade, criando associações com alegria, prazer, embriaguez, vertigem.

Também a sequência em que Tonho gira Clara na corda evoca sentimentos de alegria, magia, fantasia. Este efeito provém principalmente do rápido movimento circular descrito pela moça e pela corda dentro do quadro. A combinação com a angulação da câmera aumenta esse efeito.

Essas correspondências seguem determinados códigos que foram observados e registrados pelo diretor de fotografia espanhol Néstor Almendros. Ele lista alguns princípios clássicos e simples de composição de quadro e as suas

correspondentes associações: as linhas horizontais sugerem descanso, paz, serenidade. As linhas verticais indicam força, austeridade, dignidade. As linhas que trespassam o quadro em diagonal evocam ação, movimento, poder para superar obstáculos. Por isso muitas cenas de batalhas e violência se resolvem no cinema em composições ascendentes e descendentes em terrenos inclinados, com canhões ou sabres em ângulo de 45 graus. As linhas curvas transmitem ideias de fluidez e sensualidade. As composições curvas circulares e em movimento comunicam sensação de exaltação, embriaguez e alegria. Este princípio aparece na maioria das máquinas dos parques de diversão (ALMENDROS, 1990, pg.22).

Talvez o exemplo mais completo para demonstrar o trabalho em grupo na composição de uma imagem fílmica seja *Lavoura Arcaica* (2001), dirigido por Luiz Fernando Carvalho. A interação entre os criadores começou com uma reflexão profunda sobre os complexos significados da história, uma obra literária de Raduam Nassar, na qual o filme foi baseado. Os depoimentos que constam do DVD dão conta de debates sobre conceitos, ambientados na própria locação, uma fazenda no interior de Minas Gerais, onde os atores e a equipe técnica passaram nove semanas; paralelamente às filmagens aprenderam a trabalhar a terra, ordenhar, fazer pão, bordar e dançar como uma família de origem libanesa, numa espécie de “laboratório”. A partir dessa vivência, a elaboração do conceito visual foi sendo colocado em prática por cada um dos profissionais, através dos recursos técnicos e artísticos específicos de cada departamento, partindo da concepção intelectual inicial.

O resultado é um filme com uma complexa simbologia que permite vários níveis de leitura e oferece um rico material para a análise da linguagem alegórica e metafórica das imagens. Luiz Fernando Carvalho declara:

... a lente é um olho, e esta lente é um olho do narrador, este olho é um olho reflexivo, este olho é um olho do Hamlet, que está olhando a tragédia do Édipo, como sendo a sua própria tragédia. Essa relação da passionalidade e a reflexão da lente é que existe para mim em termos de construção cinematográfica. Luiz (CARVALHO, L.F., 2011)

As objetivas fotográficas (as “lentes”) são sistemas óticos compostos de várias lentes, que refratam a luz. Elas dão passagem à luz, não a espelham, não

funcionam como espelhos, tecnicamente. Porém elas “veem” os objetos que são colocados diante delas. De acordo com as suas características óticas, elas modificam, distorcem, transformam estes objetos. Dão a eles, portanto, uma interpretação singular. Assim, refletem a intenção do autor. Espelham o olho do narrador, adquirindo uma dimensão especular. E, segundo Luiz Fernando, é o olhar da lente que promove a reflexão sobre os acontecimentos, sobre a realidade exposta. A lente é, então, simultaneamente transparente e reflexiva, olho e espelho.

O diretor de fotografia Walter Carvalho descobre que às vezes pode usar o aparato na contramão da sua racionalidade, criando-se um estranhamento, o inesperado. A lente se torna instrumento para construir emoção.

São membranas da memória, são imagens em camadas que ficam guardadas. Algumas vêm na hora de filmar, de compor, de criar. Eu chego lá com a alma cheia de fragmentos dessas imagens. (CARVALHO, W., 2011)

As roupas constituem a película externa, sobreposta ao corpo, que fala do ser interior e indica a essência do personagem. Há pouca cor nestas vestimentas criadas pela figurinista Beth Filipecki, mas muita luz. E muito branco nos tecidos, que variam do algodão grosso e rústico a linhos e cambraias, com finas rendas. Formam um conjunto coeso, abrangendo todas as singularidades dos integrantes da família. Para Beth os tecidos com as suas texturas, as estampas, as cores, o movimento, a queda, a maciez ou aspereza, a fluidez ou rigidez, o brilho, a transparência, são as notas que dão o tom para cada personagem e cada situação.

Observamos no filme uma sucessão de signos imagéticos com forte referência cultural:

O tempo de que fala o filme escoar lentamente. É viscoso, aderente, diferente do tempo fluido e ágil desejado por André. O avô é o dono desse tempo, marcado no relógio de bolso com corrente de ouro. O ritmo do tempo é evidenciado pelo lento movimento de câmera.

Os valores morais cristãos, centralizados no pai, são evidenciados por uma série de referências religiosas, presentes em alguns signos visuais: a santa ceia, celebrada pelo pai à cabeceira, a ideia de repartir o pão, o rebanho, o cordeiro nos braços de Ana.

Ana é a pomba branca, que André espia, persegue e por fim consegue capturar nas mãos. Como jovem adulto ele também espia Ana pelas frestas, e quando toma as mãos dela nas suas, novamente tem nas mãos a pomba. Porém, quando Ana deixa livre curso ao desejo, a brancura das suas vestes ganha adereços e cores que remetem à paixão: a flor vermelha no cabelo, o cálice de vinho tinto derramado no decote. É o vermelho, um dos signos mais recorrentes da transformação da menina em mulher, da perda da pureza da infância, da sexualidade que aflora.

As folhas secas, outonais, são um símbolo de passagem de tempo, de amadurecimento / envelhecimento. Representam também a renovação, sob a forma de matéria morta, que volta a transformar-se em vida.

Guta Carvalho fala dos seus trabalhos com o diretor Heitor Dhalia, referindo-se em especial ao seu processo de trabalho em *Nina* (2004) e em *À deriva* (2009).

Na pesquisa de imagens Guta foi recortando e colecionando imagens, juntando tudo que de alguma forma tinha a ver com a personagem principal. Disso resultou um grande livro de colagens, e assim foi surgindo, aos poucos, um conceito visual do filme. Ou seja, seu trabalho se fundou em uma observação empírica, e partiu de imagens bem concretas. A estética visual tem uma proposta expressionista e foge de uma representação realista. A imagem é mantida em tom monocromático, quase preto e branco. Como diz a diretora de arte, “toda a direção de arte do *Nina* foi pensada para não ter cor nenhuma”. Esse visual foi alcançado apenas com as cores dos elementos cênicos, sem efeitos digitais. Os desenhos criados pelo desenhista Lourenço Mutarelli para a parede e o sketch-book da personagem determinaram o partido visual lúgubre, angustiado, preto e branco, e indicam o desequilíbrio emocional da personagem.

Guta Carvalho declara que trabalha de forma objetiva e em conjunto com a equipe, dirigindo-se ao espectador com a clara intenção de provocar uma determinada emoção. Explica o processo de concepção do filme *À deriva*:

O Heitor é um diretor muito técnico. No filme ele idealizou três atos dramáticos. Cada ato tinha um conceito e um motivo. Envolvia a construção de cada personagem, e assim cada ato dramático considerava onde o personagem começava, para onde ia e onde terminava. Então para cada um destes atos a gente

criava o cenário, que já estava pensado conceitualmente, de acordo com aquelas emoções.

Assim foram elaborados três conceitos diferentes: no começo do filme a personagem principal, uma adolescente, ainda está muito apegada à infância. Os elementos que a cercam, nesse ato, são brinquedos, coisas lúdicas. Para indicar o momento de tranquilidade, toda água que aparece em cena é calma e parada. No meio do filme sua vida começa a se agitar externa e internamente. Os pais se separam, seu universo se fragmenta e desorganiza. Para indicar este estado emocional o cenário apresenta objetos quebrados, ou que se quebram em cena; no mar as ondas batem com força. No quarto reina a desordem, o quebra-cabeças (símbolo de partes de um todo fragmentado) está desmontado, espalhado. No último ato tudo se rearruma, porém de um jeito novo. A personagem amadureceu.

Para demonstrar a força dos signos visuais conhecidos e incorporados ao imaginário de um grande público, apresenta-se como caso exemplar um filme cujas imagens são quase exclusivamente construídas por metáforas e analogias, constituindo uma verdadeira enciclopédia de (im)signos. Trata-se da produção alemã *LOLA RENNT* (*Corra Lola, corra* - Tom Tykwer, 1998). Alexander Manasse, diretor de arte que já havia trabalhado com efeitos especiais em *Die unendliche Geschichte* (*História sem fim* - Wolfgang Petersen, 1984), o diretor de fotografia Frank Griebe e o diretor Tom Tykwer formam um trio afinado e criativo na idealização e elaboração prática de imagens significativas, algumas fortemente referendadas no imaginário universal.

Uma situação fictícia - história de amor, suspense e ação - oferece três possíveis encaminhamentos e desfechos para uma situação inicial constante. A obra produz significados que transcendem a simples narrativa. Propõe, como diz Eisenstein, “um cinema que pensa por imagens, e não um cinema que narra por imagens” (EISENSTEIN in XAVIER, 1989, p.11). O filme investe fortemente na subjetividade, possibilitando interpretações e identificações muito pessoais da trama, não só em relação ao seu desenvolvimento e desfecho, mas também no que se refere a questões ideológicas. Os significados estão ancorados quase exclusivamente nos signos visuais.

A noção de *tempo escoando* é fundamental no filme. Esse escoamento de tempo tem sua expressão mais marcante no movimento - a corrida de Lola.

Qualquer movimento se desenvolve no tempo, movimento demanda e representa passagem de tempo. O elemento de Cronos é representado, numa primeira instância, através de imagens de Lola correndo, nos mais variados enquadramentos. Muitas vezes a câmera também corre: às vezes é subjetiva, outras vezes persegue Lola, ou cruza com ela. A câmera tem uma visão privilegiada, voyeurística. O espectador, que com ela se identifica, é colocado alternadamente no lugar da personagem, no papel de um outro personagem dentro da trama ou como observador externo.

O segundo elemento que evoca *tempo* é o relógio. Imagens de mostradores estão por todo o filme, e, além disso, nos três episódios repete-se a imagem da senhora que consulta o relógio de pulso, quando indagada por Lola.

A cor vermelha é um elemento marcante no filme e instaura um código pelo qual todas as cores se submetem à supremacia do vermelho. Em primeiro lugar está na cor dos cabelos de Lola. O movimento destes durante a corrida remete a labaredas de fogo, principalmente nos planos em câmera lenta com iluminação de cima. O vermelho está presente em diversos elementos cênicos: o telefone vermelho (que remete também ao famoso objeto da guerra fria), o carro dos bombeiros, placas de alerta nas ruas, sinal de trânsito fechado. Sempre sinais de alerta. E finalmente no filtro que inunda de vermelho as sequências intermediárias que separam os episódios: questionamento do amor incondicional e eterno, para além da morte. Alerta para o perigo, fogo e amor são símbolos universais do vermelho.

A espiral também é um elemento recorrente no filme: nas imagens de animação há a escada em caracol e uma espiral estampada na porta, no final da descida. O bar chama-se *Spirale* e tem o símbolo no anúncio luminoso. A espiral aparece também na estampa da roupa de cama nos interlúdios entre os episódios. Simbolicamente a espiral representa um movimento circular que, no entanto, não se fecha como o círculo, pois quando a volta é completada não encontra o ponto de partida, significando uma evolução, a quebra de uma situação circular.

A concentração de símbolos oferecidos nesse filme remete à existência do já mencionado dicionário de imagens, um acervo universal, acessível a um público familiarizado com estes signos visuais.

DICIONÁRIO DE IMAGENS

Ao longo da existência do cinema criou-se um acervo no qual foram depositadas imagens com um sentido bem determinado, conhecido por um público familiarizado com estes códigos. Estas imagens constituem uma espécie de dicionário imagético. Os elementos deste dicionário são usados algumas vezes de forma intuitiva, outras de forma intencional, para transmitir o significado a eles atribuído. Podem aparecer sob forma de paródia, clichê ou citação.

Alguns exemplos clássicos são as imagens de rodas de trem em movimento, mostrador de relógio, cortinas agitadas pelo vento, espelhos, janelas que emolduram uma vista do exterior e toda a linguagem simbólica das cores. Também há uma série de conjuntos de imagem, que reúnem elementos cênicos, enquadramentos e estilos de iluminação para codificar o cinema de gênero. Também nesse caso é muito usado o pastiche ou a paródia. Podemos destacar como gêneros que detêm as imagens mais conhecidas, o western, o filme *noir* e o filme de horror.

As rodas do trem são associadas a viagens de uma forma geral, e metaforicamente ao ato de ir-se embora, afastar-se, abandonar o local, e também de movimentação.

A cortina é um elemento simbólico por excelência: fechada, oculta ou vela parcialmente a ação, criando um clima de mistério. Quando as cortinas são abertas, deixando entrar a luz, sublinham a sensação de alívio, de aclaramento. Cortinas que voam nos remetem a uma antiga tradição cinematográfica, que nos ensinou a ver no vento - que faz as cortinas voarem - o símbolo de uma tempestade interior, que habita os personagens. Também podem sugerir uma ameaça, ou o medo do desconhecido.

As janelas têm ainda outra significação. Almendros aponta que é através das janelas que nós, ocidentais urbanos, vemos a paisagem. (ALMENDROS, 1990, p.20). E elas acabam agregando, junto com a delimitação do quadro, no filme, um efeito que Aumont chama de *superenquadramento*, que acontece sempre que temos a presença de um quadro, espelho ou janela no enquadramento (AUMONT, 1995, p.154).

Os espelhos têm significados complexos, e muitas vezes remetem a associações psicanalíticas. Apresentam um duplo invertido, mostram-se

reveladores, ou conferem à cena ou ao personagem um emolduramento, realçando aquilo que é espelhado.

O relógio é o símbolo clássico do tempo: controle do tempo, passagem de tempo, proximidade de um momento crítico, ou até a ausência do tempo, como no sonho em *Smultronstället* (*Morangos Silvestres* - Bergman, 1957), onde o relógio aparece sem os ponteiros.

A linguagem das cores na imagem cinematográfica estabeleceu alguns códigos, tradicionalmente reconhecidos pelo espectador: as tonalidades quentes (amarelo, alaranjado, sépia) criam um clima de sensualidade, aconchego, calor; os tons frios (azul, verde) são usadas em ambientes assépticos, em filmes de ficção científica. A noite é sempre mostrada de forma azulada, assim como a luz do luar. Jacques Aumont afirma que a origem desta codificação cromática no cinema não tem uma origem claramente definida: pode ter sido instituída por convenções culturais ou pelos efeitos psicológicos que possam ser efetivamente provocados pelas cores. (AUMONT, 2004, p.182).

Há inúmeros estudos sobre cores, realizados por diversos autores, de Goethe a Arnheim. Porém um aprofundamento nesta questão não teria espaço no escopo deste trabalho. Limitamo-nos, por esse motivo, a relatar as referências pessoais dos autores das imagens no que se refere à escolha das cores nas imagens por eles concebidas.

Edgar Moura conta que o fotógrafo Karl Lindenlaub declarou numa entrevista, em que lhe perguntaram sobre a escolha das cores que predominam em cada cenário do filme *Independence Day* (Roland Emmerich, 1996):

Bom, nós tínhamos decidido que no deserto as cores seriam amarelas e claras. As noites seriam, tipicamente, azuladas. Os interiores das casas dos humanos seriam quentes e alaranjadas. As salas de controle, vermelhas; de modo que, para os marcianos, só sobrou mesmo o verde... (MOURA, 2001, pg.212).

Moura relata também uma experiência pessoal com cores: na minissérie *Quarenta anos esta noite* defrontou-se com o desafio de ajudar a contar a vida de vários personagens entrando na idade dos “enta”. Resolveu a questão, juntamente, com o diretor de arte, ao criar uma imagem numa escala cromática de tons outonais. Ainda segundo Edgar, Vittorio Storaro, fotógrafo italiano de muitas parcerias com Bernardo Bertolucci, refere-se ao uso de “cores

psicológicas”, que passariam emoções inconscientes, influenciando a compreensão da história. Em *Ultimo tango a Parigi* (*Último tango em Paris* - Bernardo Bertolucci, 1972) Storaro afirma ter usado cores “uterinas” no apartamento (MOURA, 2001, pg.252-255).

Falando sobre a concepção das cores usada em *Carandiru* (Hector Babenco, 2003), Walter Carvalho conta: “Nas minhas conversas com Babenco, concluímos que as imagens colhidas dentro do Carandiru tinham que ser quentes (próximas do vermelho, amarelo, ocre), de forma que anunciassem a tragédia que se avizinhava” (CARVALHO, 2002).

Percebe-se que os significados agregados às cores são, muitas vezes, percepções extremamente subjetivas e pessoais. Assim, esse dicionário de imagens se apresenta de forma pouco objetivo ou racionalista: as imagens que o compõem estão sempre sujeitas à influência da emoção e às transformações decorrentes do tempo. O que confere sentido à declaração de Pasolini, quando este afirma que o autor cinematográfico não possui um dicionário como o escritor, mas que conta com uma possibilidade infinita, buscando os sinais das suas imagens a partir do caos.

EFEITOS ESPECIAIS E TECNOLOGIA DIGITAL

Nas entrevistas há algumas referências a uma técnica denominada *green screen*, ou também *chroma-key*. Trata-se de um recurso de pós-produção digital: uma cena que se passa no primeiro plano é registrada contra um fundo de cor uniforme, verde ou azul. Esse fundo é facilmente removido digitalmente e substituído pela imagem de outro ambiente ou cena que se passa no fundo. O recurso é amplamente usado, e existe desde o advento da imagem eletrônica; veio substituir outras formas mais simples de inserção de falsos fundos. Clóvis Bueno conta que:

Antigamente a gente fazia como no teatro, com telões onde se pintavam as paisagens, os cenários, a Baía de Guanabara, qualquer coisa, para botar no lado de fora da janela. Depois veio o *kromacom*, que era um procedimento fotográfico, uma espécie de película, um slide gigantesco iluminado por trás, mas era caríssimo, só processava em Los Angeles. Hoje em dia você faz um painel em plotter, com facilidade, em qualquer lugar, em Madureira. Além disso, tem o *greenscreen* ou *bluescreen*, são as duas cores se prestam a esse efeito de aplicação de outra imagem no buraco que fica depois do recorte. (BUENO, 2012, entrevista)

É um recurso acessível, hoje em dia, a praticamente qualquer produção, já que os recursos técnicos exigidos não são muitos. Porém a prática dos efeitos especiais envolve etapas que encarecem a produção. Por esse motivo a escassez de recursos muitas vezes compromete o resultado final. Assim há resistência, por parte de alguns profissionais, em adotar esses efeitos. Marcos Flaksman desabafa:

Eu estou me auto-diagnosticando com o trauma do pano verde (green screen). Porque você coloca um verde e a inserção da imagem é em pós-produção. É claro que essas imagens são fartamente discutidas e muitas vezes captadas durante a produção, mas nem sempre. E, e isso é uma coisa errada, o diretor de arte não participa da pós-produção. Por questões de economia, de ignorância, essas coisas. Claro, isso não no cinema desenvolvido, nesses filmes que os caras fazem, que custam 180 milhões de dólares.

Essa afirmação leva à constatação de uma condição que parece óbvia: tanto esse como outros recursos da moderna tecnologia digital acabam tendo a sua aplicação majoritária em filmes de orçamentos generosos, cujas temáticas também se apoiam fortemente nessas técnicas. *Back projection, front projection, matte painting, motion capture*, efeitos digitais de supressão, incrustação, adição, superposição e replicação de imagens compõem um vasto leque de recursos conhecidos, que foram sendo implementados, aperfeiçoados e suplantados por novos. Porém às vezes o tema exige a pesquisa de soluções específicas, reunindo um ou vários destes recursos com improvisos e invenções.

Em *MATRIX*, dos irmãos Wachowski (1999), o *green screen* foi usado durante praticamente todo o filme, com os mais diversos objetivos. Além das já conhecidas simulações dos movimentos de artes marciais, a equipe de efeitos de Matrix desenvolveu o que eles denominaram de *bullet-time*: uma sequência de fotos fixas, registradas por uma grande quantidade de câmeras dispostas ao redor da cena diante do fundo verde, produz fragmentos de um movimento. Encadeadas, estas imagens um movimento veloz, porém fragmentado, simulam um giro da câmera em torno da cena. Estranhamente esse efeito remete às fotos sequencias de Muybridge, na aurora do cinema!

Outro filme que tem no *green screen* um importante aliado para criar as cenas que se passam no tempo futuro é *THE FOUNTAIN (A fonte da vida - Darren Aronofsky, 2006)*. Mas também aqui a inventividade criou soluções para desafios específicos, como por exemplo, a criação das imagens do cosmos.

Recorrendo a microfílmagens de placas de Petri onde diferentes elementos químicos pigmentados interagem, criando formas estranhamente belas, foi possível criar um ambiente imaginário cujo aspecto real de fato é desconhecido.

As técnicas digitais continuam progredindo rapidamente e oferecem efeitos cada vez mais sofisticados. E quando os recursos financeiros são fartos, não há limite aparente para a imaginação.

Esse é o caso de *THE LIFE OF PI (A vida de Pi - Ang Lee, 2012)*, uma produção milionária que visa um retorno ainda mais milionário, dirigida a um público de faixa etária abrangente, do mercado internacional. O filme é composto por uma mescla de imagens captadas do mundo real com imagens virtuais criadas em computador, e é filmado em 3D. Mas longe de causar um efeito de extremo realismo, que costuma ser associado à imagem tridimensional, a sensação que o filme busca (e alcança) é a do sonho, da fantasia, da irrealidade. A imagem está mais próxima da alucinação do que de uma representação hiper-realista.

Mas as imagens assim construídas passam a não pertencer mais exclusivamente à criação no set de filmagem. Diretor de arte e diretor de fotografia já não detém o domínio sobre a materialização, que agora também pertence aos desenhistas e modeladores que concretizam a imagem no computador.

Pode-se considerar que estas criações são da competência da prática do Design, corroborando assim a ideia do compartilhamento, da fusão e da superposição do Cinema com o Design.

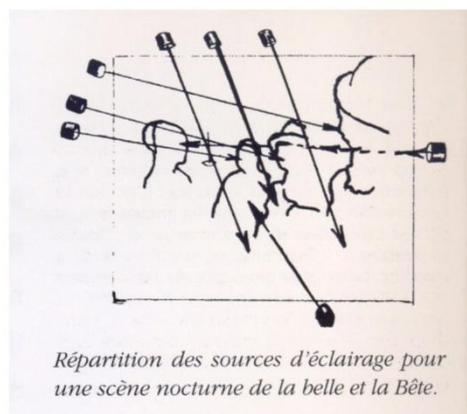
Estudos e mapas de luz - Henri Alekan



George de La Tour

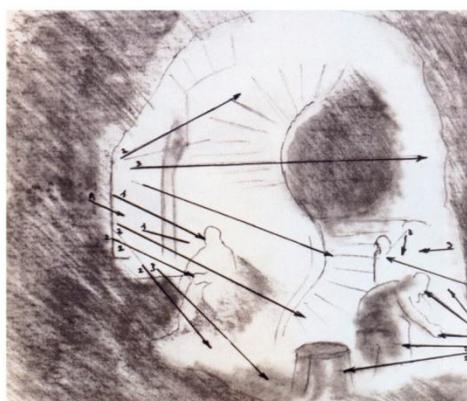


L'adoration des bergers

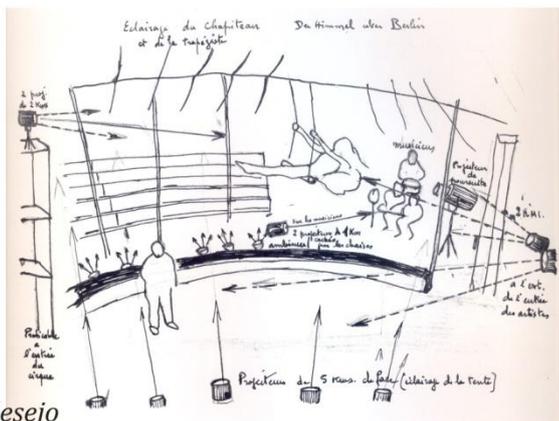


Répartition des sources d'éclairage pour une scène nocturne de la belle et la Bête.

estudo de distribuição das fontes de iluminação para uma cena noturna de *A Bela e a Fera*



Rembrandt



As asas do desejo



O Xangô de Baker Street



Victor Meirelles



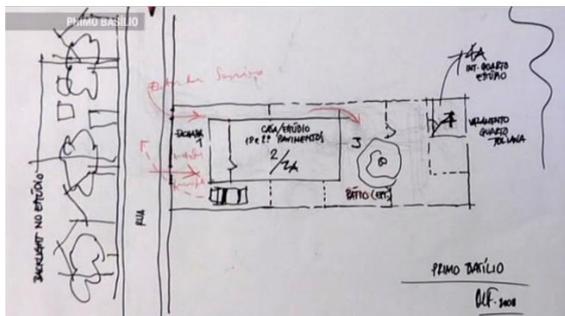
Almeida Junior



cenas de *O Xangô de Baker Street*



Projetos para a arte



planta baixa de cenário de *Primo Basílio*



esboço de cenário de *Irma Vap*



cenário de *Se eu fosse você*

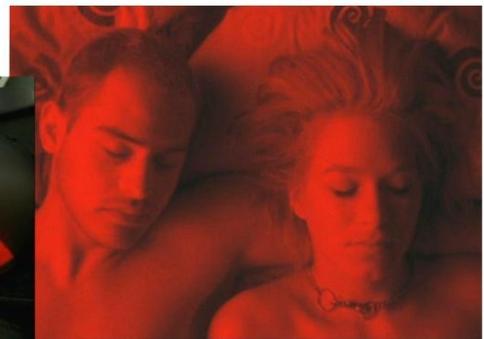
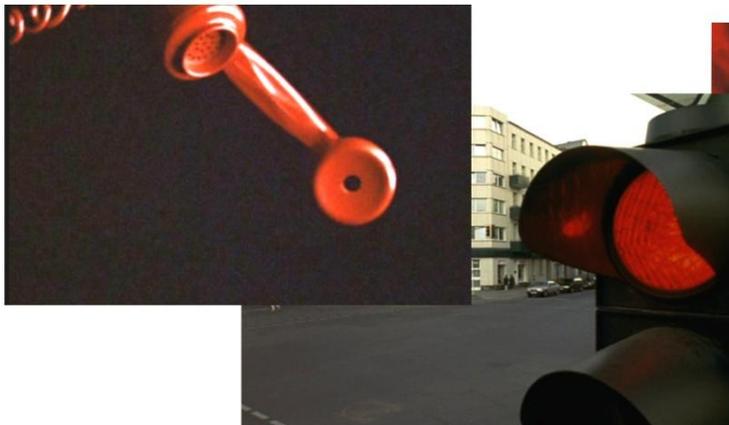
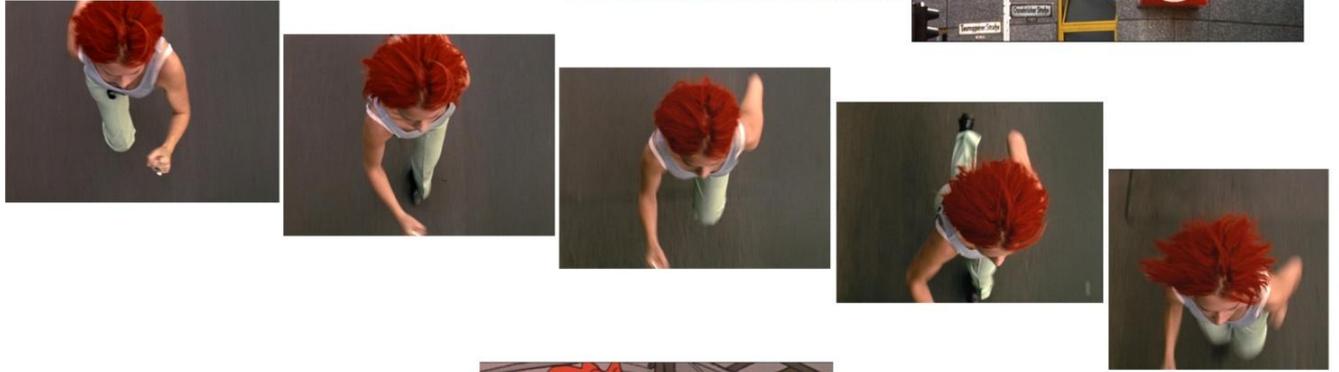
Abril despedaçado



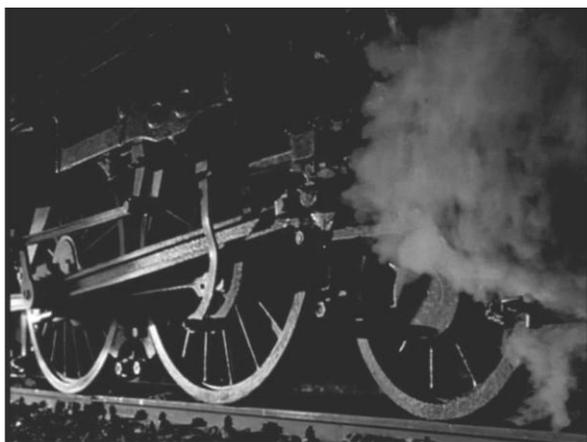
Lavoura Arcaica



Corra Lola, corra



Dicionário de imagens

*O trem da vida**Matar ou morrer**Nosferatu**Gritos e sussurros**Todas as mulheres do mundo**Matar ou morrer**Psicose**O falcão maltês*

Efeitos especiais

Matrix



A fonte da vida



A vida de Pi

