

**Alessandro Flaviano de Souza**

O mundo de  
**Constantine**



Um estudo semiótico do efeito digital no texto fílmico

**Mestrado em Comunicação e Semiótica  
PUC-SP  
2007**

# **Livros Grátis**

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

**Alessandro Flaviano de Souza**

# O mundo de Constantine

A stylized, thin-lined cross graphic is positioned vertically, overlapping the word 'Constantine'. The cross has four points that are slightly curved and elongated, resembling a compass rose or a decorative cross.

Um estudo semiótico do efeito digital no texto fílmico

Dissertação apresentada à banca examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação e Semiótica, sob a orientação da Prof<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ana Cláudia Mei Alves de Oliveira.

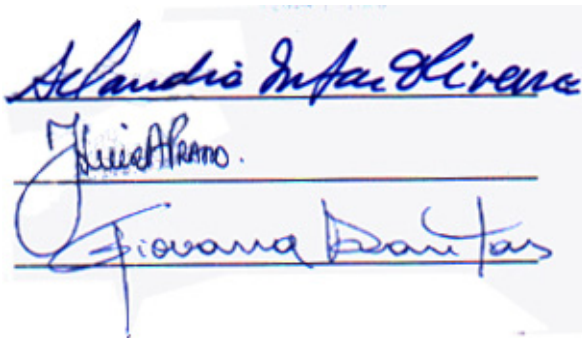
**Mestrado em Comunicação e Semiótica**  
**PUC - SP**  
**2007**

# O mundo de Constantine

Um estudo semiótico do efeito digital no texto fílmico

**Alessandro Flaviano de Souza**

Banca Examinadora:



Alaudis Infa Diverse  
Alessandro.  
Giovana Santos

Dissertação defendida e aprovada em 08 / maio / 2007.  
São Paulo/SP

## Resumo

A dissertação estuda o efeito digital e sua atuação em articulações sincréticas na produção de sentido do audiovisual enquanto significantes do plano da expressão. O objeto de estudo é analisado no filme *Constantine* dirigido por Francis Lawrence, em 2005, como resultado de uma produção intersemiótica do cinema, um sistema audiovisual, e da HQ Hellblazer, um sistema verbo-visual impresso de significação. O filme conta a estória de um anti-herói chamado John Constantine que é um mago ocultista e exorcista capaz de deslizar do mundo dos homens para o inferno graças a um dom para-normal com o qual nasceu. A maioria dos actantes do filme, incluindo ele próprio, contracena com os efeitos digitais para cumprir o seu programa narrativo. Estudar esse formante do discurso implica em tratá-lo na topologização do digital organizado a partir do modo como o enunciador os manifesta ao enunciatário em um arranjo estético da expressão montada por estratégias de enunciação do audiovisual. O *efeito digital* opera como fruto do plano da expressão sincrética do audiovisual e, também, como um tipo de actante do discurso que ordena na espacialidade, na temporalidade e na actorialidade, os significantes constituintes do sistema cinematográfico: o áudio e o visual; concretiza no espaço fílmico ambientações com profundidade, perspectiva, terceira dimensão, através dos quais o enunciatário é instalado na trama. A semiótica desenvolvida em torno dos estudos de Algirdas Julien Greimas e seus colaboradores, teórica e metodologicamente, fundamenta essa construção da significação do efeito digital no texto fílmico.

Palavras-chave: filme *Constantine*, Cinema, efeito especial digital, efeitos visuais, efeitos sonoros, semiótica discursiva.

## Abstract

The dissertation studies the *digital effect* and its performance in sincretics joints in the felt production of the audiovisual while significant of the expression. The study object is analysed in the *Constantine* film directed by Francis Lawrence, in 2005, like participate with other significant in the inter-semiotic way of the cinema, an audiovisual system, and of the Novel Magazine Hellblazer, a verb-visual printed system matter. The film counts the story of a anti-hero John Constantine how is a occultist and exorcist wizard capable to slide of the world of the men for the hell thanks for-normal gift skill with which he was born. The majority of the actors of the film, including proper it, acts alongside with the digital effect to fulfill its narrative program. To study this constituent of the film implies to treat it in the digital topology that organizes it from the way as the enunciater manifests to the one how receives the enunciated in an aesthetic arrangement of the expression mounted for strategies of articulation of the audiovisual. The *digital effect* operate as fruits of the plan of the sincretic expression of the audiovisual and, as a type of actors of the speech that it commands in the spaciality, the temporality and the actoriality, the significant movie constituent: audio and the visual; it materialize in the filmic space background with depth, perspective, third dimension, of which the one how receives the enunciated is installed text to integrate the tram. The semiotics developed around Algirdas Julien Greimas and its collaborators, theoretician and methodology skills, bases this construction of the meaning of the digital effect in the filmic text.

## **Agradecimentos**

*A Deus, aos meus pais Flaviano e Solange, minhas avós Aidir (Nenê) e Adelina, minhas irmãs, Dina, Luciana, Prf<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Ana Claudia, parentes e amigos que colaboraram para a realização deste sonho.*

## Sumário

Introdução.....	09
Capítulo I – Uma inter-semiotização entre a HQ e o Cinema.....	13
1.1 Os actantes .....	15
1.1.1 Conhecendo os actantes de <i>Hellblazer</i> .....	16
1.1.2 Os actantes do <i>filme</i> .....	21
1.2 Francis Lawrence: um diretor marcado.....	24
1.3 O roteiro de <i>Constantine</i> .....	25
1.4 Nas profundezas de <i>Constantine</i> .....	30
Capítulo II – Observando os procedimentos técnicos.....	35
2.1 Os efeitos visuais.....	37
2.1.1 Trucagem digital.....	38
2.1.2 Imagens geradas por computador ou CGI.....	47
2.2 Os efeitos sonoros.....	51
2.2.1 <i>Efeito sonoro diegético</i> .....	52
2.2.2 <i>Efeito sonoro musical</i> .....	61
2.3 As categorias gerativas de sentido.....	65
Capítulo III – Os atos e seus <i>efeitos digitais</i> .....	67
3.1 Ato I .....	70
3.2 Ato II.....	77
3.3 Ato III.....	100
Capítulo IV – Dentro da <i>edição dos efeitos digitais</i> .....	113
Considerações finais.....	125
Referência Bibliográfica.....	127
Anexos	



**“Há um sentido para tudo. Há um significado para tudo no mundo” .**  
**John Constantine**



**Introdução**

## Introdução

Cada superprodução de Hollywood mobiliza algumas dezenas de milhões de dólares, dos quais 5 a 8% do orçamento estão destinados à criação de efeitos especiais. Nessa conta estão inclusos o parque de computadores, maquiagem, máquinas, maquetes, bonecos, tela verde, componentes químicos, as equipes de efeitos especiais e o pessoal da pós-produção. *Constantine* foi um filme com o orçamento geral de US\$ 100,000,000.00 e arrecadou US\$ 229,6 milhões.

Hollywood apropriou-se da história em quadrinhos para seus filmes e colocou os técnicos em efeitos digitais para trabalhar muito. Em *Constantine* foram três equipes formadas por empresas diferentes especializadas em efeitos de toda espécie. O uso de bonecos como na cena em que Ângela toca o rosto da irmã morta, truques mecânicos como no atropelamento de Manuel, a cinta de aço que prende a menina possuída no teto do quarto durante o segundo capítulo, a maquiagem no rosto desfigurado de Baltazar ou as miniaturas de Ângela sendo sugada pelo escritório, são exemplos de efeitos não-digitais que solucionaram alguns dos problemas e necessidades de produção, todos eles são usados de alguma forma para a composição com os efeitos digitais. Entretanto, outros problemas como criar um mundo paralelo representando um simulacro de inferno, animar seres sintéticos ou demônios, usar asas para identificar um anjo, sons peculiares do inferno, distorcer ou misturar vozes, são os *efeitos digitais* responsáveis por dar condições ao *filme* de gerar significado de realidade às situações propostas pelas histórias em quadrinhos. A adaptação de quadrinhos para o cinema não é novidade, porém trouxe novas versões e novas estórias com vida simbiótica ligada aos *efeitos digitais*.

*Constantine* é uma produção híbrida. Todas as cenas do filme foram rodadas em Panavision 35mm, considerada no mercado cinematográfico como a melhor câmera do mundo para filmagem com filme. A pós-produção ou o período que engloba todas as ações voltadas para a finalização do filme que foi planejada e executada sobre o suporte digital. Alcover (2006, 26) afirma que “a pós-produção se identifica no âmbito audiovisual com o trabalho de integração num único suporte no qual se utiliza uma matéria prima potencialmente heterogênea, composta por imagens, sons, textos e gráficos gravados ou sintetizados”. A matéria prima heterogênea diz respeito à diferentes fontes de material, como do filme, do computador, de fotografia, de desenhos em papel ou no computador. Esse material de fontes heterogêneas é homogenizado em informação digital por um processo de digitalização via placa de captura de vídeo e scanner, o que corresponde a uma plataforma digitalizada.

Entre a forma convencional e a digital de fazer um filme existem nuances que determinam a escolha por este ou aquele processo. As câmeras HD (high definition ou alta definição) são equipamentos fabulosos com qualidade espetacular, porém a diária de locação fica em torno de 10 vezes do valor de locação de uma câmera convencional. Este é um dos motivos pelos quais decisões de produções optam por unir os dois processos.

Fazer com que a cena seja sentida pelo espectador, enunciatório para este estudo, é o principal papel do *efeito especial digital*. Ou seja, ele está dentro de uma cadeia de significância em um meio dotado de capacidade geradora de emoção. É nesse contexto que o *efeito digital* se relaciona com os demais formantes fílmicos num complexo esquema de significação em que ocorrem as relações entre o visual e o sonoro.

A problemática central do estudo dos *efeitos digitais* em *Constantine* é a geração de efeito de sentido dos mesmos na produção audiovisual. Assim, a meta é entender como eles participam dessa geração de sentido num texto resultante de uma inter-semiotização formada pela história em quadrinhos *Hellblazer*, um sistema verbo-visual impresso, escrito por Jamie Delano, e pelo cinema, um sistema audiovisual.

O sistema verbo-visual das *HQs* é composto pela palavra impressa gerando significado associada à estruturalidade plástica do desenho colorido. O sistema utiliza na narrativa estratégias lingüísticas associadas ao uso da comunicação verbal impressa e da plasticidade da imagem desenhada para construir a narratividade desse produto cultural, ou seja, a criação de um conjunto encadeado de estados e transformação de estados.

O audiovisual tem em sua estrutura sincrética<sup>1</sup> na utilização e organização de dois sistemas o visual e o sonoro regidos pelo tempo. Tanto no primeiro quanto no segundo, o verbal se presentifica de forma matériaca ou virtual. A forma matériaca ocorre quando a palavra expressa no espaço fílmico – a tela – aparece impressa em letreiros, placas, propaganda entre outros, em outras palavras é possível lê-las. Virtualmente a presença do verbal acontece também através de debreagens enunciativas como: o visual dá o significado sem que o verbo impresso seja utilizado; o sonoro, por sua vez, sem que o verbo oral seja empregado. Logo, trata-se da apreensão do sentido como, por exemplo, quando John está fugindo de demônios na autovia do inferno, no sistema visual e no sonoro não houve a presentificação da palavra mas o enunciado foi entendido. Isso também representa que para cada um dos sistemas existem constituintes formando o significado da cena que se dá no plano da expressão.

---

<sup>1</sup> Segundo o Dicionário de Semiótica são consideradas sincréticas as semióticas que – como a ópera ou o cinema – acionam várias linguagens de manifestação.

Sendo assim, a hipótese para dar conta da problemática dos efeitos digitais tem, em primeiro lugar, que são significantes do plano da expressão sincrética do audiovisual e, em segundo lugar, diferentemente dos significantes visuais e sonoros (verbal oral, musical e sons) que são formantes constituintes do audiovisual sendo, então, o *efeito digital* um tipo de formante que ordena na actorialidade, na temporalidade e na espacialidade os significantes constituintes: o áudio e o visual. Em resumo trata-se da topologia do *efeito digital*. Pra Greimás e Courtés (1991, 263) “as categorias topológicas, de natureza *não constitucional*, regulam a disposição das configurações plásticas no espaço bi e tridimensional dividem-se em várias sub-classes, como a posição e a orientação”.

Estudar o *efeito especial* implica em vê-lo dentro de uma topologização digital, ou seja, o modo como o conteúdo do *efeito digital* é manifestado pelo enunciador ao enunciatário, o que corresponde ao procedimento de enunciação do audiovisual. O filme de Lawrence foi escolhido para a análise semiótica dos *efeitos digitais* em níveis simultâneos de composição por se tratar de um tipo de filme comercial intrinsecamente ligado à utilização de recursos computadorizados para tratamento da imagem e do som com a finalidade de dar forma e propiciar o desenvolvimento do drama.

## **Da dissertação**

Utilizando referências bibliográficas sobre cinema, música, sons e semiótica, desenvolveu-se uma abordagem semiótica sobre o *efeito digital*. O objeto de estudo foi analisado, decomposto e classificado conforme a proposta metodológica da semiótica discursiva.

O estudo do *efeito digital* no texto fílmico começa com uma abordagem sobre a inter-semiotização do filme configurado a partir da revista de histórias em quadrinhos e o cinema. O capítulo discorre sobre a adaptação para o cinema, os actantes, o diretor, a esquematização do roteiro e o nível fundamental do *filme*. Busca situar o leitor em relação ao caminho percorrido para a transformação da *HQ* em filme e definir a estrutura geral das mudanças de estado geradoras do sistema de significação do filme.

O segundo capítulo explora os procedimentos técnicos como influenciadores da geração de sentido. São apresentadas as categorias técnicas que formam os *efeitos digitais* do filme organizados nas categorias de *efeitos* visuais e sonoros e suas respectivas subcategorias.


Ainda, através de categorias discursivas sintetiza em um quadrado semiótico as ações geradoras de sentido dos *efeitos digitais*.

No terceiro capítulo os atos são decompostos para a análise dos *efeitos digitais* a partir do quadrado semiótico sistematizado no capítulo anterior. É enfatizado como cada *efeito* se relaciona com a narrativa do *filme* através da reciprocidade entre as categorias de *efeitos*, da contaposição, da contenção e da expansão enquanto categorias de geração de sentido, pois o processo de enunciação no plano da expressão entre o enunciador<sup>2</sup> e enunciatário tem como pressuposto o que está contido no enunciado do *efeito digital* e a forma como este se relaciona com os demais formantes do texto fílmico.

O quarto capítulo traz uma visão semiótica da edição do *efeito digital* explicando como a união dos procedimentos técnicos e semióticos atua na geração de sentido.

---

<sup>2</sup> Para a semiótica, segundo o Dicionário de Semiótica, enunciador é o destinador implícito da enunciação (ou da “comunicação”), distinguindo-o assim do narrador – como o “eu”, por exemplo – que é um actante obtido procedimento de debragem, e instalado explicitamente no discurso. Paralelamente o enunciatário corresponderá ao destinatário implícito na enunciação(...)é o sujeito produtor do discurso, por ser a “leitura” um ato de linguagem (um ato de significar) da mesma maneira que a produção do discurso propriamente dito.

The image features several light gray, angular lines in the upper-left quadrant, creating a sense of movement and depth. These lines are composed of straight segments that intersect at various angles, some pointing towards the top-left and others extending towards the center or right. The overall composition is minimalist and modern.

**Uma inter-semiotização  
entre a HQ e o Cinema**

## Capítulo I

### Uma inter-semiotização entre a HQ e o Cinema

A adaptação ou inter-semiotização, a transposição de um meio para outro, da revista em quadrinhos para o cinema, nem sempre exhibe com fidelidade a história original, até porque o texto filmico apreende o sentido e executa a cena tão próximo quanto possível sem descaracterizar a narrativa. Pois, segundo Field (1995,174):

Adaptar uma novela, livro, peça de teatro ou artigo de jornal ou revista para roteiro é a mesma coisa que escrever um roteiro original. ‘Adaptar’ significa transpor de um meio para outro. A *adaptação* é definida como a habilidade de ‘fazer corresponder ou adequar por mudança ou ajuste’ – modificando alguma coisa para criar uma mudança de estrutura, função e forma, que produz uma melhor adequação.

Numa história em quadrinhos o mundo real é o mundo das personagens contido no enunciado. Tudo o que acontece lá atinge a personagem, pois aquele é o seu mundo e sua realidade. O enunciatário dos gibis espera por poderes impossíveis, seres diferentes e situações criativas que subvertam a sua natureza real. O filme parte também da mesma premissa para compor as ações das personagens que são tratadas neste estudo por actantes.

Nessa pesquisa volta-se para a estruturação do percurso canônico e como os *efeitos especiais digitais* assumem papéis discursivos. Todavia, eles também atuam na esfera cenas discursiva e interessa abordar seus papéis figurativos assim como seu emprego na construção dos modos de pôr em cena que o enunciatário se utiliza para instaurar a interação entre o filme e o espectador, ou seja, entre o conteúdo enunciado e o enunciatário na obra.

O *efeito especial* ou *FX* em *Constantine* foi elaborado para uma produção cinematográfica comercial onde o negócio e as cifras estão em primeiro lugar. Por essas razões o trabalho foi dividido em efeitos CGI, imagens geradas por computador, e efeitos mecânicos. O custo do efeito especial de geração de imagens computadorizadas, do inglês Computer Generated Images, é reduzido se comparado ao custo de produção dos *efeitos* utilizando a forma tradicional.

Os computadores são equipados com processadores de última geração, placas de vídeo, de captura de vídeo, de áudio, aceleradores gráficos e softwares como 3D Max e Cinema 4D, para geração de imagens em terceira dimensão, e programas para tratamento e edição de áudio como Pro-tools totalmente digital. As estações digitais de pós-produção e todos os itens que compõem a criação e produção dos *FX*, *efeitos digitais*, são de altíssima qualidade, pois o resultado será transferido para a película e por essa razão os materiais



devem ser impecáveis, daí a necessidade do alto investimento em tecnologia e profissionais especializados. Tais evidências confirmam o cuidado com o que efetivamente é dito através dos *FX* e a qualidade do seu resultado. Eles trabalham com temas e entre eles estão o profano, o humano e o celestial. Cada tema tem sua própria expressão ou forma expressiva de se mostrar em cena.

*Constantine* trouxe para as telas o bem e o mal que, através da influência, disputam as almas do mundo, figurativizados pelas mais importantes entidades dessa temática: Deus e o Diabo. Entre essas duas superpotências, o homem e os mestiços coabitam o planeta. Parte-se do princípio que não existiria nada mais positivo e negativo do que essas superentidades matrizadas no inconsciente coletivo das sociedades cristãs e em torno da simbologia ocidental de céu e inferno.

Os *efeitos digitais* têm um desempenho vital para a narrativa e narratividade desta produção cinematográfica por interferir diretamente no que é contado e como é contada. É através deles que o percurso narrativo canônico, definido por Greimás, gera significado.

John Constantine nasceu com a capacidade de identificar anjos, demônios e mestiços que vivem na Terra. Angustiado por esse dom indesejado tirou a própria vida permanecendo morto por dois minutos, tempo suficiente para descobrir que no *inferno* um segundo é uma eternidade. Foi ressuscitado por médicos, mas não se livrou do tormento de suas visões. Sua alma foi condenada a arder no fogo do inferno e ficar relembrando a cada segundo o instante de sua morte enquanto sua carne é devorada lentamente por demônios. Esse é o castigo para os suicidas de acordo com a Igreja Católica. Agora, ele protege a fronteira terrestre entre o Céu e o Inferno para ajudar na manutenção do equilíbrio da balança no jogo entre Deus e Lúcifer enquanto o vício pelo cigarro agrava o câncer em seus pulmões. Para conquistar a sua salvação envia de volta para o inferno os soldados do demônio que tentam passar para o mundo dos homens.

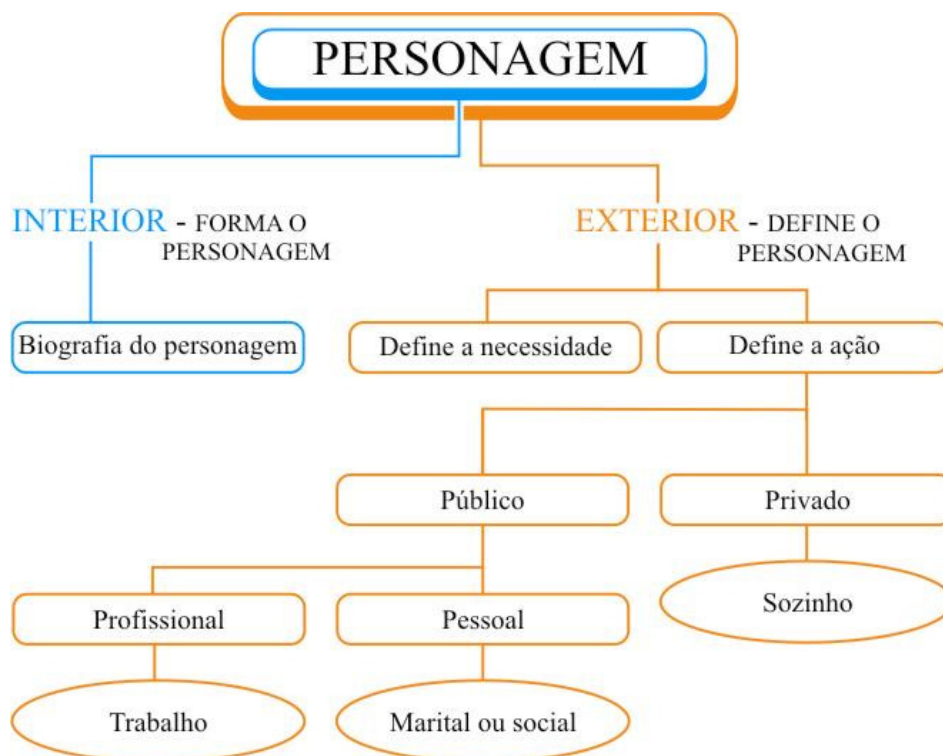
Constantine é egoísta, trapaceiro, arrogante, fumante, cínico e grosso, tal como na revista essas características constituem um simulacro de anti-herói. Ele é um cara “ferrado” e sem perspectiva de vida que luta para salvar o mundo. Ele não pensa em ajudar o seu semelhante ao exorcizar alguém e nem se considera um herói, muito menos alguém especial, quer apenas salvar sua alma do inferno.

Quando a cética policial Ângela Dodson pede sua ajuda para solucionar o suspeito suicido da sua irmã gêmea Isabel, inicia-se uma luta direta contra os demônios enviados por Mammon, o filho de Lúcifer, que deseja nascer no mundo dos homens para começar seu reinado de terror e desespero. Tudo isso acontece em Los Angeles, a capital da Califórnia ora

se transforma no simulacro<sup>1</sup> de inferno, ora simulacro de céu. Segundo John “o céu e o inferno estão bem aqui, atrás de cada porta, de cada janela”. Sob a influência negativa de Balthazar, Constantine e Ângela são induzidos a entrar na trama de Mammon que vai contar com ajuda do anjo Gabriel, outrora mensageiro do nascimento de Cristo, está desgostoso com a humanidade e a julga não ser merecedora do amor de Deus e, ainda, que sua purificação somente será possível no caos em meio ao terror e desespero idealizados pelo filho do inferno. Gabriel participa da narrativa como o mensageiro do nascimento do filho do diabo. Esse plano só sucumbe quando John tenta sua última trapaça e invoca o próprio Lúcifer para buscar a sua alma. Entretanto, o mundo é salvo, ironicamente, com a ajuda do próprio diabo.

### 1.1 Os actantes<sup>2</sup>

A primeira fase da adaptação de *Hellblazer* para o cinema foi marcada pela decisão de quais actantes seriam compilados, modificadas ou criados para a aventura do mago. Sobre a criação de personagens Field (1995, 22) faz o seguinte fluxograma:



Fluxograma 1.

<sup>1</sup> Simulacro, segundo a teoria da semiótica narrativa e discursiva, contido no dicionário de Semiótica, é um termo utilizado quase como sinônimo de modelo, permitindo então explicitar o caráter não referencial das construções com ajuda das quais a semiótica se esforça para dar conta dos fenômenos de produção e apreensão do sentido.

<sup>2</sup> Na página 12 do dicionário de semiótica parte I, o conceito de actante diz que pode ser concebido como aquele que realiza ou que sofre o ato, independentemente de qualquer outra determinação[...] e também “dramatis persona” (V. Propp), visto que cobre não só seres humanos mas também animais, objetos e conceitos.

Este fluxograma pode ser aplicado ao actante na forma de perguntas para se construir os detalhes de sua concepção e também para adequar um pré-existente que deve atuar em uma nova aventura.

O *filme* e a revista têm proximidades quanto à construção psicológica de alguns actantes, porém o mesmo não ocorre com o biótipo das mesmas. Na HQ o sentir do enunciatário, o leitor, acontece apenas através dos olhos entretidos no texto e nas figuras estáticas, já no cinema o movimento cinemático dos quadros e a sincronização auditiva incrementam esse complexo processo de enunciação. Isto, porque o relacionamento estésico, a maneira como o enunciatário sente a história, depende da aplicação das características basais de cada meio.

### 1.1.1 Conhecendo os actantes de Hellblazer



*Hellblazer*, da DC Comics / Vertigo, conta a história de anti-herói ocultista e exorcista inglês chamado John Constantine criado por Alan Moore que teve a primeira edição em 1987. Constantine faz parte de uma árvore genealógica que foi apregoada com algum tipo de maldição na qual a morte encontra todas as pessoas os ame. Essa maldição sempre prendeu essa família aos mistérios do ocultismo e da para-normalidade desde o primeiro Constantine que se tem notícia. Sua maior ambição é ir para o paraíso ou céu para gozar a morte dos justos. Todavia, sua alma, segundo a Bíblia, está condenada ao inferno por toda a eternidade pelo fato de ter atentando contra a própria vida quando ainda adolescente. Trata-se de um jogador nato e um egoísta capital. Tudo o que faz na luta contra os demônios não é por piedade ou por compaixão ao seu próximo, mas para conseguir o seu bilhete para ingressar no reino celestial. Ele é um ser disjunto com o ideal de felicidade após a morte. Sua vida já é um inferno na terra por não poder se livrar do seu dom e de estar em contato o mundo oculto que se esconde atrás de cada porta ou em cada sombra. Para Levitz (2005, DVD Anexo), Presidente e Diretor da DC Comics, “Seu cinismo, equilibrado com seu conhecimento de outros mundos fazem dele a essência da Vertigo”.

Em sua jornada John se relaciona com seres vivos, anjo caído, monstros, demônios, mestiços e mortos incluindo seus parentes. Na revista a família de John tem certa relevância, pois é através dela que o enunciador revela traços de comportamento e metas pessoais do actante central. São 8 (oito) Constantines incluindo John e uma filha que não se sabe o paradeiro. Entre eles existem personalidades com metas pessoais distintas como, por exemplo,

sua irmã Cheryl Masters que não é solidária aos fazeres do irmão e age como uma negadora da maldição da família e de tudo o que diz respeito ao ocultismo.


Segue uma lista com os principais nomes do clã Constantine em *Hellblazer*, porém somente para John foi aplicado o esquema de personagem de Field por completo.

Tabela 1		Os principais Constantines
	John Constantine	<p><b>Data de nascimento:</b> 10 de maio de 1953      <b>Local de nascimento:</b> Liverpool, Inglaterra      <b>Altura:</b> 1,78 m  <b>Peso:</b> 68 Kg      <b>Cabelo:</b> Loiro      <b>Olhos:</b> Azuis</p> <p>John Constantine é um dos mais famosos e carismáticos personagens das HQs da DC Comics / Vertigo. Um cara normal metido a ser mago depende do seu humor ou do ponto de vista. Para muitos só de chegar perto já se sente o cheiro de má influência. Sempre com um cigarro da marca Silk Cut na boca e enchendo a cara pelos Pubs de Londres, criou muito mais inimigos do que amigos por onde passou. E não foi só nesse plano, não!!! Mas no Inferno, no Céu e onde você conseguir imaginar. Porém, não foram só inimigos... também há aqueles que ele conhece e que por algum motivo lhe devem um ou mais favores os quais ele sempre faz questão de cobrar quando a barra fica pesada ou só por diversão. A maioria de seus amigos, para não dizer quase todos, morreram por alguma encrenca oculta na qual o mago inglês estava metido e isso lhe tornou uma pessoa bastante reclusa e com certo receio em se aproximar de qualquer um. Talvez por conhecer o histórico de sua perigosa família que possui algum tipo de maldição que John herdou e leva todos aqueles que o ame para o fundo do poço ou pior: sete palmos abaixo da terra.</p>
	Gemma Masters	<p>Gemma é a sobrinha de John. Ela é filha da irmã mais velha e única irmã do mago inglês, Cheryl. Gemma sempre gostou muito do tio. Quando ela era pequena e seus pais se mudaram para uma casa longe da casa do tio ela ficou muito chateada e chegou a fugir de casa.</p>
	Cheryl Masters	<p>Cheryl Masters é a mais velha e única irmã de John. Ela perdeu o nome Constantine quando se casou com Tony Masters. Cheryl nunca gostou muito dos livros que John costumava estudar sobre ocultismo e nem se envolver, diferente da maioria dos Constantines. Teve uma filha com Tony chamada Gemma.</p>
	Johanna Constantine	<p>Johanna viveu por volta de 1700. Ela era, entretanto, um dos que mais viveram do clã dos Constantines. Ela era uma espã e aventureira e como muitos outros Constantines antes e depois dela, várias vezes se envolveu com o oculto. O mais notável desses encontros foi o de ter que resgatar o filho de Sandman (ou melhor, sua decepada cabeça), Orpheus das sangrentas e encharcadas ruas da revolucionária França.</p>

	<p>Constantine (não foi dado o primeiro nome)</p>	<p>Esse Constantine era um mago que viveu na Constantinopla Justiniana. Certa vez ele teve a tarefa de salvar o seu Rei de uma peste que invadia impiedosamente o reino onde vivia. Para isso ele invocou um demônio para possuir o corpo do Rei. Infelizmente a doença era mais forte do que todos pensavam e o Rei estava demasiadamente debilitado. Por isso, o demônio acabou se apossando por completo e o mago nada mais pôde fazer, para desespero da Rainha que confiou a vida de seu marido ao mago.</p>
	<p>Pyotr Konstantin</p>	<p>Era um mago poderoso que ansiava por muito mais poder. Para possuir um poderoso artefato mágico, o Olho do Mundo, fez a filha de um rei chamado Leshy se apaixonar perdidamente por ele a ponto de lhe entregar a chave do castelo de seu pai. Depois de entrar no castelo, matou o rei e roubou o Olho do Mundo.</p>
	<p>Harry Constantine</p>	<p>Harry Constantine serviu com Cromwell na Irlanda, no massacre de Drogheda, mas enquanto os ingleses entraram nessa luta pela loucura cristã, Harry só participou por causa do saque e por isso foi amaldiçoado a viver para sempre. Depois disso ele ficou enterrado por trezentos anos até que John o encontrou para conseguir algumas informações sobre sua herança. Mais tarde, John voltou ao lugar e reverteu o feitiço. Harry pôde descansar.</p>
	<p>Cabo Willian Constantine</p>	<p>O cabo Willian Constantine era um bom homem. Este homem lutou pelo seu país em uma das Grandes Guerras, o que o levou a seu único encontro com o oculto. Foi esse encontro que o matou. Em primeiro de junho de 1960, durante as horríveis consequências da Batalha de Soma, o cabo Willian Constantine deparou-se com o Rei dos Vampiros se alimentando de seu amigo Ken. Furioso, ele atingiu o vampiro com sua baioneta, mas seu ataque foi inútil e ele morreu.</p>

Fonte das imagens e texto: Hellblazer Brasil – <http://www.hellblazerbrasil.net>


A revista ainda tem outros actantes que participam do processo da enunciação e representam porções importantes na seqüência de *Hellblazer*. Esses actantes são aliados e revelam peculiaridades de um John adulto e com necessidades normais. Os vivos que participam com Constantine das aventuras são:





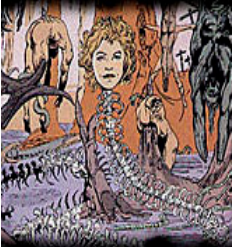

<b>Tabela 2</b>		<b>Actantes ainda vivos</b>
	<p>Chas</p>	<p>Chas é provavelmente o melhor amigo de John. Sempre que precisa de carona ele apela para o Chas, já que ele é taxista. Ele está sempre perguntando sobre as loucuras de John mas o mago nunca diz.</p>

	<b>Marj</b>	Marj é a guardiã de Mercury e uma naturalista. Ela conheceu John em uma viagem pelas florestas do Reino Unido quando John estava sendo perseguido pela polícia. Pouco tempo depois de se conhecerem, eles dormiram juntos e se sentiram muito felizes.
	<b>Mercury</b>	Mercury é um enigma. Mercury é uma poderosa psíquica, o que a levou a ser sequestrada por um culto insano que planejava usar seu poder para a Máquina do Medo.
	<b>Zed</b>	Zed conheceu John durante um período muito conturbador de sua vida. Os cruzados da ressurreição, um grupo de religiosos, diziam que ela era Maria, e que seria a próxima mulher a dar a luz a uma criança divina.
	<b>Kit Rain</b>	Kit conheceu John através de um amigo dele, o Brendan. Na época, Brendan e Kit estavam namorando.
	<b>Ellie</b>	Ellie, que é apenas uma abreviação para Chantinnelle, que é uma súcubo. Por ter salvo sua vida, Ellie ficou em débito com John. Mas os dois nunca foram exatamente amigos. Ellie ajudou John a dar um fim no Primeiro dos Caídos e o curou de vez de seu câncer.

Fonte das imagens e texto: Hellblazer Brasil

Ainda na revista existem actantes de outros planos de existência dos quais alguns são parceiros do anti-herói e outros seus opositores. De um lado, entre os parceiros estão amigos e pessoas que ele ajudou e que de alguma forma lhes são gratos. Por outro lado, engrossando o a turma do mal estão os demônios que desejam devorá-lo e arrastá-lo para o inferno e que se pudesse o devorariam vivo. Entre aliados e inimigos as aventuras de John se desenvolvem e ele pode contar com a força e qualidades dos amigos para atingir as fraquezas dos inimigos que terminam cada número da revista mais enfezados com o mago para-normal. Abaixo estão catalogados os actantes da revista que atuam em outros planos de existência:

<b>Tabela 3</b>		<b>Actantes em outros planos</b>
	<b>Astra Logue</b>	Astra é uma jovem menina que morreu por causa da arrogância de John Constantine. Seu pai, que era dono do Casanova Club, abusava dela sexualmente. Foi durante um desses abusos que ela, tremendamente aterrorizada, invocou um elemental de terror chamado Norfulthing. Quando Constantine estava tentando eliminar esse demônio saiu tudo errado e a alma da pobre menina ficou presa no Inferno.

	<b>Meia-noite</b>	O Meia-noite é um mago que conseguiu muito dinheiro através das artes arcanas. O poderoso mago quase conseguiu matar Constantine uma vez, só que ele foi salvo pela própria irmã do Meia-noite. John por sua vez livrou a pobre mulher do domínio do irmão e ela fez o irmãozinho se jogar do octogésimo-sétimo andar do Empire State.
	<b>Nergal</b>	Nergal foi o demônio que Constantine acidentalmente invocou em Newcastle. Foi esse demônio que ensinou a John que a fonte do poder está no nome. Só que Nergal acabou sendo derrotado mais tarde por Constantine com a ajuda de Ritchie que, através do plano do computador, uma espécie de Plano Astral, levou o demônio até o céu onde ele foi quase destruído pelos anjos e querubins.
	<b>Brendan Finn</b>	Brendan, como a maioria dos amigos de John, morreu por causa da Magia. Eles se conheceram quando John ainda tocava na Membrana Mucosa. O problema de Brendan foi que ele fez um pacto com o Primeiro dos Caídos para conseguir a melhor safra de vinhos do mundo. Em sua adega havia vinhos de todas as partes e todas as épocas que se pode imaginar.
	<b>Matt</b>	John, quando estava com câncer, conheceu Matt no centro de tratamento cancerígeno de um hospital. Infelizmente Matt não teve tanta sorte como John, que se livrou de seu câncer fazendo certas "trapassas" com o Primeiro dos Caídos, e acabou morrendo de uma forma horrível.
	<b>Primeiro dos Caídos</b>	O primeiro dos caídos, já estava no Inferno desde a criação, foi o primeiro a existir e que o redentor expulsou-o do Paraíso por ousar pensar por si mesmo. Felizmente, Constantine conseguiu derrotar o demônio três vezes o que implica, pelas leis do Inferno, a liberdade da alma de John. Só que o demônio não ficou satisfeito com isso e começou a planejar mirabolicamente um forma de acabar com o "sorrisinho" de Constantine.
	<b>Triskele</b>	Triskele é a rainha dos súcubos - demônios fêmeas que seduzem os homens. Ela matou uma centena de serafins e o pior de tudo: matou o arcanjo Driel e usa seu rosto como sendo o dela. Ela é a mãe de Ellie. Foi ela quem disse que sua filha conhecia John para o Primeiro dos Caídos que foi atrás de Ellie, que, por sua vez foi obrigada a fugir do Inferno para se salvar e mais uma vez foi ajudada por Constantine.
	<b>Rei dos Vampiros</b>	Ninguém sabe a origem do rei dos vampiros, a não ser que foi o primeiro dessa raça a caminhar na Terra. A primeira vítima desse ser foi o primeiro homem da Terra. No primeiro encontro com John Constantine, o Rei dos Vampiros queria que John, por sua reputação, se unisse a ele. Só que John não aceitou e ainda humilhou o vampiro.


Todos os integrantes do quadro de relacionamento de John participam em números separados da revista dependendo do problema que o mago tenha que resolver.

### 1.1.2 Os actantes do filme

A primeira grande mudança acontece no próprio John Constantine que na revista é inglês, loiro e de olhos azuis se transforma em um americano moreno de olhos castanhos. Os parentes não são citados e a história da sua vida tem uma abordagem mínima necessária para situar o destinatário sobre a origem dos seus dons sem tocar no assunto da maldição familiar. Na revista, John busca a salvação da sua alma e é um trapaceiro declarado. No *filme* essa qualidade lhe é minimizada, porém sem retirar-lhe o privilégio de ser um anti-herói, um representante da sociedade pós-industrial dotado de humor negro, nem um pouco certinho como os super-heróis, cínico, orgulhoso, raivoso, temperamental, egoísta e trapaceiro. Lawrence (2005, DVD Anexo) explica que “não sabia de nada do gibi até começar a pesquisar para fazer a apresentação. Comecei a ler gibis, então e foi aí que eu soube quem era Constantine e qual seria o coração do personagem”.



Antes do roteiro preparou-se a adequação das personagens para tela. Novos actantes foram inseridos e com eles motivações que movem a história à diante. A rotina de Constantine, como se sua vida estivesse fácil, foi modificada pelas irmãs Ângela e Isabel integrantes do núcleo da primeira transformação do *filme* e também são deflagradoras da aventura de John.

Na adaptação abriu-se uma demanda de serviço para John com a presença de Ângela que tornou-se partícipe indissociável da trama, uma vez que ela está diretamente ligada aos planos de Mammon. Abaixo estão os principais actantes construídos para o filme resultantes das necessidades de uma nova aventura de John:

<b>Tabela 4</b>		<b>Actantes do filme</b>	
	<p><b>John Constantine</b> Keanu Reeves</p>	<p><b>Data de nascimento:</b> década de 60</p>	<p><b>Local de nascimento:</b> Los Angels / CA / Estados Unidos da América</p>
		<p><b>Peso:</b> 68 Kg</p>	<p><b>Altura:</b> 1,78 m</p>
		<p><b>Cabelo:</b> Castanho</p>	<p><b>Olhos:</b> Castanhos</p>
<p>Este John Constantine continua egoísta, trapaceiro, arrogante, fumante, cínico e grosso.</p>			



	<b>Angela Dodson</b> Rachel Weisz	Ângela Dodson é a detetive que investiga o suspeito suicídio da sua irmã gêmea Isabel ocorrido na ala psiquiátrica do Hospital Católico de Los Angeles.
	<b>Isabel Dodson</b> Rachel Weisz	Isabel é a irmã gêmea de Ângela que estava internada na ala psiquiátrica do Hospital Católico de Los Angeles. Suicidou-se influenciada pelos mensageiros do inferno.
	<b>Chaz Chandler</b> Shia LaBeouf	Chas é um garoto que aspira ser um bom e famoso exorcista como Constantine, por isso ele se considera um aprendiz do mago ocultista.
	<b>Gabriel</b> Tilda Swinton	O Anjo Gabriel é um ser andrógono desgostoso como a humanidade por não achá-la merecedora do amor divino. Alia-se a Mammon por acreditar que os homens precisam se purificar no sofrimento. Um anjo enlouquecido.
	<b>Papa Midnite</b> Djimon Hounsou	Papa Midnite ou Meia-noite é um importante bruxo que lutou sozinho e derrotou 30 Asgard. Ele se cansou de lutar e assumiu uma posição neutra entre o céu e o inferno tornando-se o protetor do equilíbrio balança e dono de bar prive onde santos e perdidos se encontram.
	<b>Beeman</b> Max Baker	Beeman é um dos amigos de John comerciante de artefatos religiosos de todo tipo. Adora insetos e consegue armas raras para a luta contra os demônios e também remédios para seu amigo.
	<b>Pe. Hennessy</b> Pruitt T. Vince	Padre Hennessy é um tipo de vidente que consegue “ouvir a atmosfera”. Alcoólatra. E tenta ajudar John em seus exorcismos. Um bom parceiro do mago.
	<b>Lucifer</b> Peter Stormare	Lúcifer aparece como o ser mais poderoso do inferno e obsecado pela alma de Constantine. Pai de Mammon. Quando ele descobre que foi enganado por John retira-lhe o câncer dos pulmões dando mais tempo de vida ao mago apostando em outra recaída para retomar o direito sobre sua alma.
	<b>Balthazar</b> Gavin M. Rossdale	Balthazar é um mestiço, como define Constantine, um ser que é meio homem e meio demônio que está na terra para influenciar as pessoas a praticarem o mau. Um envidado de Mammon, filho do diabo.
	<b>Manoel</b> Jesse Ramirez	Manoel descobre a perdida Lança do Destino sob os escombros de uma igreja, no México, enrolada numa bandeira nazista. Após esse evento ele se torna hospedeiro do mau a serviço de Mammon. Ele sai do México e migra para Los Angeles para o local do possível nascimento do filho do Diabo.
	<b>Detetive Weiss</b> José Zúñiga	Detetive Weiss é do departamento de polícia de Los Angeles e colega da detetive Ângela.

	<b>Pe. Garret</b> Francis Guinan	Padre David Garret é amigo da família de Ângela. Procurado pela detetive, nega a extenuação para Isabel por causa do seu suicídio. Alegando que os suicidas tem a alma condenada ao inferno.
	<b>Dr. Leslie Archer</b> April Grace	Doutora Leslie faz parte do quadro de profissionais do hospital católico e responsável pelo diagnóstico de John.

Fonte de imagens: *filme Constantine e INDB.com* Fonte do texto: do Autor.

Várias diferenças são visíveis entre a HQ e o *filme*. Como as características das personagens que fazem parte do quadro de relacionamento de John no *filme*. Da revista sobram apenas o Meia-noite, Lúcifer, como o Primeiro dos Caídos, e Chaz. O Papa Meia-noite deixou de estar no mundo dos mortos para ser o dono de um bar onde anjos caídos, santos e demônios se encontram e se divertem, além de se tornar o protetor da “Cadeira” e do equilíbrio da balança entre o bem e o mal. O importante para mim sempre foi o coração do personagem, quem ele é, o que o faz ser assim. Para Delano (2005, Anexo), escritor da HQ, “Midnite é o mais próximo do gibi. Acredito que ele sempre foi um aliado-adversário, ou seja, o tipo de sujeito em quem não se confia, mas, no fim das contas, se você enfrentasse alguém pediria a ajuda dele”. John foi preservado em sua essência unicamente.

Na HQ, Lúcifer é um dos três caídos expulsos do paraíso, o Primeiro dos Caídos enfrenta três vezes Constantine e perde, o que pelas leis do inferno liberta a alma do condenado. *Lú*, como John o chama, não é o mais poderoso e esta é uma das adequações feitas para se utilizar o símbolo universal do diabo atendendo pelo nome de Lúcifer. O mago não se livra do câncer através do diabo como mostra o filme, mas pela ajuda de Ellie, um tipo de mulher-demônio chamada Súcubo que seduz homens, suas cenas foram retiradas do filme durante a pós-produção. Ela é a menina que fala “água benta” no final do filme.

Finalmente, Chaz Chandler que aparece na revista como amigo e ajudante de Constantine. No *filme* ele está como garoto e se considera aprendiz de John. Na revista ele é aliado de John. Para Delano (2005, DVD Anexo) “ele é meio como um assistente. Na verdade, é um aliado no gibi e tem a mesma idade do herói. Eles enfrentaram muito juntos. Foi uma relação interessante. Talvez tenha sido a relação mais adulta de John no gibi”.

Outros ajustes foram feitos para a história funcionar na tela. O mago ocultista foi colocado em uma missão diferente das escritas nos números da revista. Da tabela 4 todos foram personagem criados para o *filme*.


Quando John fala próximo ao ouvido do possuído “Meu nome é Constantine. John Constantine, seu safado.”, usa de um ensinamento de Nergal em *Hellblazer*. Nergal o ensinou

que o poder está no nome e esse integrante tão importante não foi citado nem sugerido para a composição de Constantine. Somente os leitores da HQ conseguem identificar e entender porque ele se parece com James Bond quando se apresenta aos demônios.

Os actantes que estão ligadas à geração de *efeitos digitais* são: Constantine, Ângela, Isabel, Chaz, Papa Meia-noite, Gabriel, Lúcifer, Balthazar, Beeman, Pe. Hennessy e Manoel. A personagem nasce para gerar ação essa é a sua principal função em um filme. Aqui cada novo integrante trás consigo qualidades e, ou então, habilidades que necessitam de um *efeito* para se expressar ou exprimir o que lhe atinge. Field (1995, 22) afirma que “a essência do personagem é a ação. Seu personagem é o que ele faz”. Por isso, também, uma adaptação precisa adequar ou inserir características que leve o actante a fazer algo e assim participar do enredo, através dessa construção os *efeitos digitais* integram a constituição dos actantes e, por consequência, agem como formantes<sup>3</sup> do discurso.

## 1.2 Francis Lawrence: um diretor marcado

O videoclipe, por sua vez, aproxima-se muito das experiências de Vertov em que se realiza uma produção não-literária. Mas pela justaposição de imagens o videoclipe forma um conjunto significativo na sincronia do compasso musical até que a música acabe. Ou então, mostrar os actantes contracenando com outras pessoas, seres em desenho animado, seres sintéticos em computação gráfica, seguindo ou não a história da música. Trata-se também de um produto comercial quem como objetivo aumentar as vendas de discos em que se explora a criatividade processual técnica e significativa do audiovisual.

<b>Tabela 5</b>		<b>O diretor do filme</b>
	<b>Francis Lawrence</b>	Renomado diretor de videoclipes e comerciais com quase 90 trabalhos como “Jaded”, de 2001, para os Aerosmith, ou “Get right”, em 2005, para Jenifer Lopez. Estreou no cinema com <i>Constantine</i> graças a sua habilidade e capacidade de gerir diferentes técnicas de edição e narrativas.

Fonte: IMDB.COM:

Ele foi selecionado entre vários novos diretores profissionais de vídeo mesmo sem ter dirigido um filme se quer. Sua familiaridade com técnicas de filmagem, edição e o uso de

<sup>3</sup> Por formante entende-se, na lingüística, uma parte da cadeia do plano da expressão, correspondente a uma unidade no plano do conteúdo e que – no momento da semiose – lhe permite constituir-se como signo (morfema ou palavra).

efeitos colocou em seu currículo diferenciais atrativos para os produtores do filme. Como explica Donner (2005, DVD anexo), produtora da Warner:

A idéia era termos um diretor com um bom senso visual para garantir que Constantine permaneceria jovem. Então, procurávamos um diretor novo e jovem. Conhecemos muitos diretores de vídeos, mas Francis se destacou. Ele foi esperto, porque... nós percebemos, pelo trabalho deles que conseguem dar conta do lado visual. Mas a preocupação é se sabem contar uma história, se conseguem melhorar uma atuação. E ele enfocou nisso de primeira. A idéia dele – o diretor do filme - era de um ser unissex, assexuado... queria Gabriel andrógino.

O processo de elaboração de um trabalho desses é semelhante ao de um filme em termos gerais como pré-produção, produção e pós-produção. Entretanto o período para a execução diferencia-se entre os dois processos audiovisuais, o videoclipe e o cinema. O videoclipe tem um prazo curto para a execução das três etapas o que acontece diferente com o filme. Diz Lawrence (2005, DVD anexo):

O que descobri ao fazer um filme é que você passa por muitos altos e baixos. Isso foi novidade para mim porque fazer um clipe é tão rápido, eles entram e saem do ar e são esquecidos. E, tudo bem, é divertido você aprende e conta pequenas histórias. Mas você é regido pela música, pelo ritmo, a cadência o tom e a energia da música, e para mim, fazer cinema foi liberalizante. Dá para fazer a cena como eu quero. Para mim, é liberdade total. A única diferença palpável é o tempo necessário para fazer o filme. Um clipe você filma em cinco, sete dias no máximo. Aqui, uma filmagem de 100 dias, você pode levar 3 dias numa cena e no fim você diz: 'Esta cena acabou. Agora conviverei com ela nos próximos dois anos'.

A forma de filmar um videoclipe se aproxima muito da forma que as HQs solucionam os ângulos das cenas. A liberdade de escolha para o posicionamento das câmeras é a principal similaridade do *filme* em relação à revista seguida pelo uso de *efeitos digitais* para remontar nas telas o mundo fantasioso dos quadrinhos.

Contudo, *Constantine* é um filme que tem características e soluções tradicionais, em termos de conteúdo não se distancia do trivial início, meio e fim da narrativa clássica. A edição, também clássica, é giffiniana o que não resulta em mudanças na forma de contar o drama.

### 1.3 O roteiro de *Constantine*

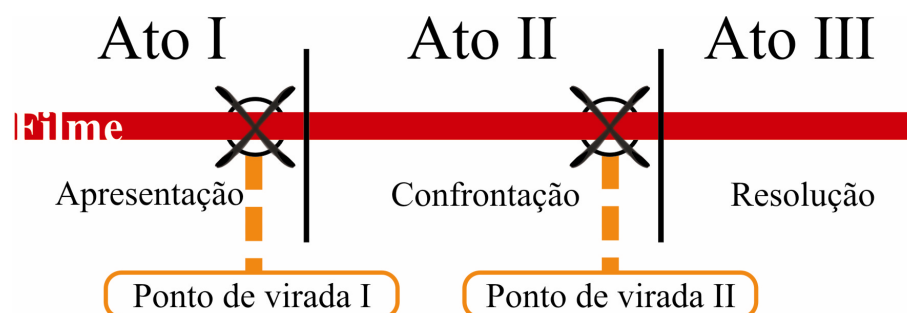
No cinema hollywoodiano um filme começa pelo seu roteiro. Este é o primeiro e mais importante para o início de qualquer produção. Ele é composto de cenas e suas inscrições indicativas que colocam a história a ser contada na forma técnica para a sua

produção. Cada cena tem sua indicação de ordem, local e tempo, essas inscrições formam o cabeçalho da cena como: 02 – INT. APARTAMENTO DA POSSUÍDA – DIA. A inscrição INT. indica que a cena acontece no interior do apartamento. No caso das cenas em local aberto, a inscrição pede a inicial da palavra externa como: 01 – EXT. IGREJA EM RUÍNAS NO MÉXICO – DIA. A inscrição da locação resume onde ocorre a ação como nos dois exemplos anteriores *apartamento* e *igreja em ruínas*. A indicação temporal aponta qual o período do dia ou noite a ação se desenrola, podendo levar ainda a anotação das horas caso seja importante para o destinador comunicar-se com o destinatário do filme a precisão do momento em que acontece a ação. Em seguida tem-se a descrição da ação e das falas. Ao final, o tipo de transição como CORTA PARA: ou DISSOLVE PARA: indicando que aquela cena chegou ao seu fim.

*Constantine* é um filme qualificado como adaptação porque tem a sua origem numa obra publicada, no caso a revista de histórias em quadrinhos *Hellblazer*. A construção do roteiro não se afastou do destinatário, público-alvo, da revista. Ele manteve o que o diretor chamou de “o coração do personagem” para exprimir a preocupação com a essência do actante principal da história. Lawrence (2005, DVD anexo) explica que “não sabia de nada do gibi até começar a pesquisar para fazer a apresentação. Comecei a ler gibis, então, e foi aí que eu soube quem era Constantine e qual seria o coração do personagem”. As perspectivas para a adequação da HQ ou dos seus personagens para a grande tela trazem muita carga intelectual dos seus roteiristas um deles Cappello (2005, DVD anexo) descreve a situação:

É uma história diferente sobre alguém que estava morrendo por um hábito seu. Ele tinha enfrentado tantos perigos na vida e estava morrendo por conta de um cigarro. Os filmes de hoje falam sobre salvar o mundo, essas coisas ou sobre salvar uma cidade do mal. E achei que, em um personagem como John poderia me concentrar nisso, ou seja, será que ele sobreviveria ao câncer, ou não? Ele vai ficar bom? Não tem nada a ver com salvar o mundo, mas com salvar a si mesmo o que eu achei muito interessante.

O *filme* tem inscrições claras dos clichês de *screenwriting* ou roteiro difundido como essenciais pelo cinema americano. Essas inscrições são também avalizadas por Field numa explicação sobre as fases da narrativa fílmica. O esquema fica assim:



Esquema 1.

Fonte: Field, 1995, 48.

Cada ato está relacionado com as fases do texto de Aristóteles, que são elas: início, meio e fim. O *Ato I* ou a apresentação tem o seu final prenunciado por um ponto de virada e o mesmo acontece com o *Ato II*. O *Ponto de virada I*, segundo Field, é um evento que move o drama a diante e cria as condições para o conflito ser contado. O *Ponto de virada II* também é um evento dramático no filme, porém suas funções são finalizar o segundo ato e instaurar o começo da resolução da história.

A necessidade de decompor a trama dessa forma tem sua raiz na separação de *efeitos digitais* e levantamento dos tipos de efeitos realizados em cada fase do filme. Seguindo esta metodologia a análise fica mais interessante e tem maior objetividade através da identificação dos núcleos dramáticos do *filme*.

Em *Constantine* a divisão dos atos e dos pontos de viradas fica assim:

*Ato I ou apresentação:* Manoel descobre a Lança do Destino e após ressuscitar após o atropelamento instaura-se a introdução do drama. John Constantine é apresentado como competente exorcista, fumante, alcoólatra, amigo de um Padre decadente e de um traficante de artefatos religiosos e sofre de câncer nos pulmões. Isabel pula do terraço da ala psiquiátrica do hospital de Los Angeles. Ângela fica sabendo da morte da irmã, mas não acredita na versão de suicídio. Ângela e John se encontram na biblioteca da igreja. Lá ele discute com o anjo Gabriel e Ângela tenta convencer o Pe. David a dar o perdão para a alma da sua irmã. O padre nega. Os dois saem juntos da igreja. Hennessy encontra a notícia de jornal sobre suicídio em ala psiquiátrica.

*Ponto de virada I:* Ao assistir o vídeo Ângela ouve Isabel sussurrar o nome “Constantine”.

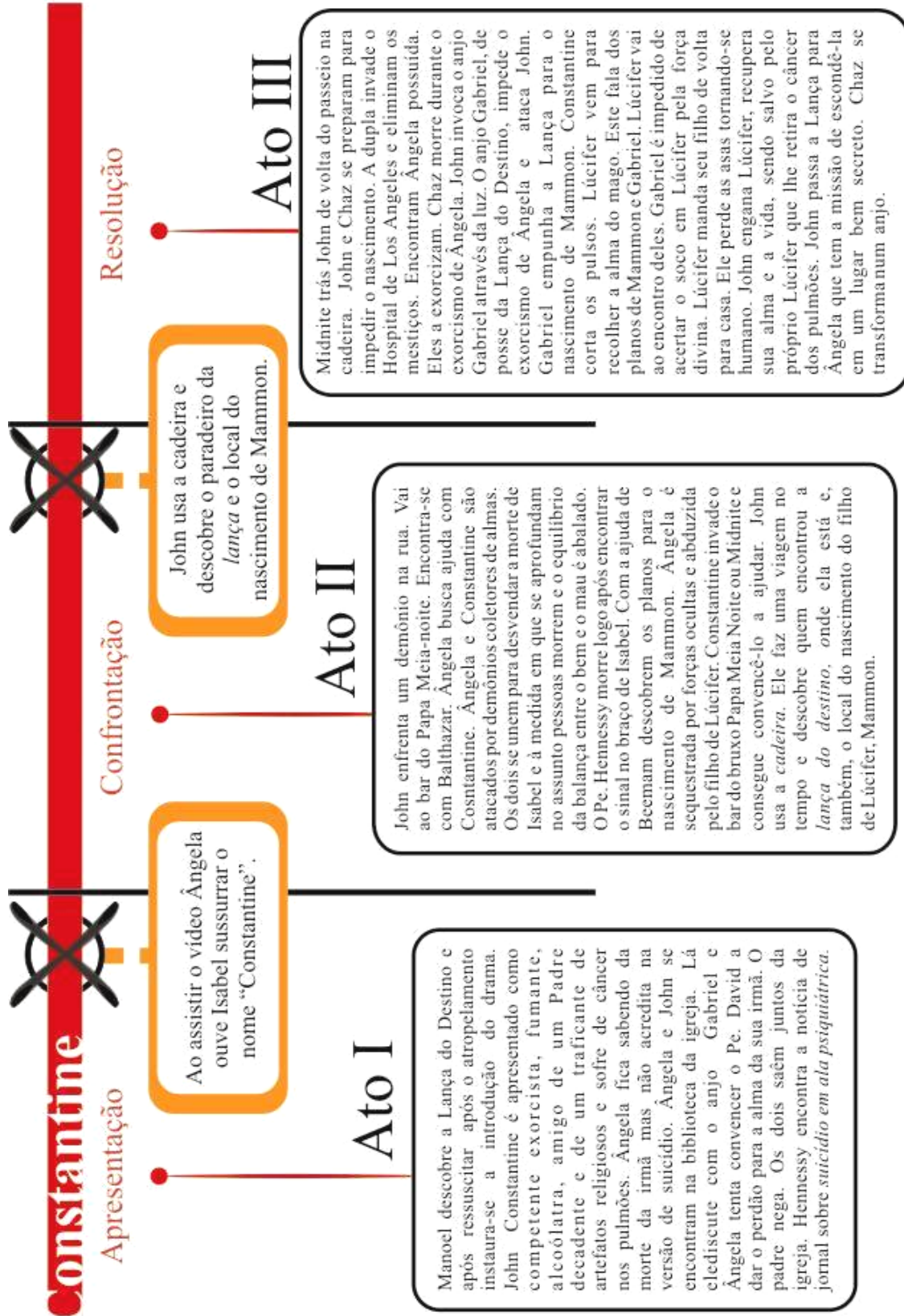
*Ato II ou confrontação:* John enfrenta um demônio na rua. Vai ao bar do Papa Meio-noite. Encontra-se com Balthazar. Ângela busca ajuda com Constantine. Ângela e Constantine são atacados por demônios coletores de almas. Os dois se unem para desvendar a morte de Isabel e à medida em que se aprofundam no assunto pessoas

morrem e o equilíbrio da balança entre o bem e o mau é abalado. O Pe. Hennessy morre logo após encontrar o sinal no braço de Isabel. Com a ajuda de Beemam descobrem os planos para o nascimento de Mammon. Ângela é sequestrada por forças ocultas, e abduzida pelo filho de Lúcifer. Constantine invade o bar do bruxo Papa Meia Noite ou Midnite e consegue convencê-lo a ajudar. John usa a cadeira. Ele faz uma viagem no tempo e descobre quem encontrou a lança do destino, onde ela está e, também, o local do nascimento do filho de Lúcifer, Mammon.

*Ponto de virada II:* John usa a cadeira e descobre o paradeiro da lança e o local do nascimento de Mammon.

*Ato III ou resolução:* Midnite trás John de volta do passeio na cadeira. John e Chaz se preparam para impedir o nascimento. A dupla invade o Hospital de Los Angeles e eliminam os mestiços. Encontram Ângela possuída. Eles a exorcizam. Chaz morre durante o exorcismo de Ângela. John invoca o anjo Gabriel através da luz. O anjo Gabriel, de posse da Lança do Destino, impede o exorcismo de Ângela e ataca John. Gabriel empunha a Lança para o nascimento de Mammon. Constantine corta os pulsos. Lúcifer vem para recolher a alma do mago. Este fala dos planos de Mammon e Gabriel. Lúcifer vai ao encontro deles. Gabriel é impedido de acertar o soco em Lúcifer pela força divina. Lúcifer manda seu filho de volta para casa. Ele perde as asas tornando-se humano. John engana Lúcifer, recupera sua alma e a vida, sendo salvo pelo próprio Lúcifer que lhe retira o câncer dos pulmões. John passa a Lança para Ângela que tem a missão de escondê-la em um lugar bem secreto. Chaz se transforma num anjo.

Fica dessa forma a aplicação do paradigma de Field ao *filme*. A impressão que se dá é que se trata da sinopse, porém trata-se de uma forma objetiva de se construir um roteiro. Quando uma história é posta desta forma ela está pronta para começar a ser escrita. Este procedimento está na fase que antecede o roteiro. Para facilitar a visualização dessa etapa segue o *layout* desse esquema:



Esquema 2.

Fonte: filme Constantine/do autor

A adaptação para película reforçou e também desconsiderou muitas informações sobre o John Constantine contidas na revista. Muitos actantes foram excluídos e os que sobraram foram adequados às necessidades descritas para a composição de personagens em



relação ao paradigma filmico apresentado. O roteirista do *filme* Brodwin explica que “Temos elementos de vários gibis. Foi muito difícil saber o que usar do gibi em termos de trama e o que desconsiderar, porque não daria certo em um filme. Há elementos do começo, com Chas, o taxista, Papa Midnite e Ellie, uma mulher demônio”. No entanto, as cenas de Ellie foram excluídas no roteiro de edição, no roteiro final. Ela seria a única relação íntima de John nessa aventura.

Além de definir os atos com suas sinopses se faz necessário apontar suas divisões em relação aos respectivos capítulos. O *Ato I* compreende os capítulos de 1 a 4, nesses capítulos são apresentados aqueles que desenvolverão o antagonismo e o protagonismo da trama. Os capítulos de 5 a 28 contam o desenvolvimento no *Ato II*. No último ato, o *Ato III*, a trama se resolve nos capítulos de 29 a 34, sendo que o último capítulo trás a ficha técnica e o aparecimento de Chaz como anjo. Esses três atos divididos em 34 capítulos resultam em 121 minutos de filme.

#### 1.4 Nas profundezas de *Constantine*

Em sua estruturalidade semântica e sintática encontram-se características peculiares a este tipo de texto resultante de códigos diferentes. Por um lado, o simbólico ocupa um lugar na luta do mal contra o bem atribuindo a diferenciação entre um e o outro, entre o divino e o profano. Por outro, o mítico acentuando as diferenças entre esse e aquele e conciliando-os para a estruturação da narrativa.

Os símbolos da igreja como a cruz, a água benta, textos em latim, objetos santos, são incorporados à dinâmica da vida de Constantine como parte do seu arsenal para combater os demônios e mestiços.

O homem que está estagnado na vida, a um passo da morte e busca a salvação, exprime uma noção clássica grega do mito da superação pessoal como aquele que sai pelo mundo para cumprir tarefas imposta pelos deuses. John Constantine é esse tipo de personagem que aspira por uma melhora na vida, o que representa um desejo por uma mudança de estado. No percurso dessa mudança, ele se utiliza suas habilidades e capacidades, ainda que imorais, para realizar a sua meta interna que é a transformação íntima de condenado para salvo.

Landowski (1992, 52) cita Greimas aplicando-se para traduzir os conceitos abordados num estudo das gerações em uma sociedade, essas categorias aparecem nessa análise das gerações de forma bem distintas.

1. Essas referências de ordem simbólica têm um caráter formal. Elas não estão inscritas nas ordens naturais das coisas, mas são construídas e, por isso, submetidas ao relativismo cultural. Elas organizam de maneira significativa, segundo um sistema de categorias espaços-temporais, o conjunto das dimensões constitutivas do que se chama o vivido.
2. ‘Mítico’ dever ser tomado aqui em sua acepção técnica precisa: trata-se, ao mesmo tempo da produção das *diferenças*, sem as quais não haveria mais significação, e da *conciliação* dos termos opostos, sem a qual não haveria mais sentido.

Entretanto, em *Constantine* não se mostra uma oposição entre essas categorias, mas sim uma adição onde a primeira soma-se à segunda, o *mítico* soma-se ao *simbólico* para dar conta da geração de efeito de sentido do percurso do discurso do filme.

Por isso mesmo, a ordem simbólica aplicada a John é de estar ligado a todos os significados oriundos dos objetos e rituais que utiliza para compor-se como experiente exorcista. Ainda, o status de anti-herói é construído sobre a canalização das suas habilidades e intenções e mesmo assim luta para salvar o mundo que, em certo ponto do *filme*, quer dizer o mesmo que salvar sua própria alma. Ele não é um santo ou mesmo um bom homem, mas trás vontades de manter o equilíbrio entre as forças do bem e do mal.

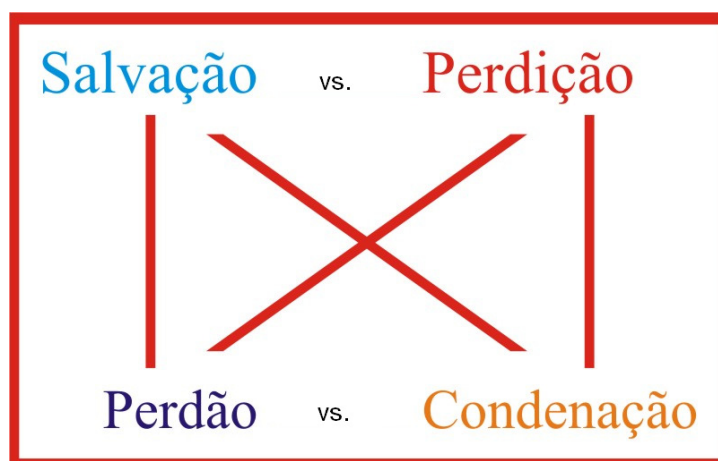
Toda a história se desenvolve graças a interferência e ambição do mago como um ser mítico e simbólico. Aquele que busca uma mudança e faz uso de poderes sutis e amuletos religiosos impregnados de significado religioso universal.

Ainda mais interessante é a presença de mais um integrante do sistema de significação deste filme que é a construção de um *saber* do tipo *venatório* que, segundo Ginsburg (2001,152), “é a capacidade de a partir de dados aparentemente negligenciáveis, remontar a uma realidade complexa não experimentável diretamente”. Esse conceito é trabalhado, ainda que não propositadamente pelo enunciador, para ensinar o enunciatário a compreender as mudanças no estado de alma, nas habilidades e características dos actantes. Como por exemplo, quando aparece pela primeira vez o sinal de Mammon no pulso de Manuel indicando que uma possessão acabara de acontecer e mais tarde, no *filme*, o mesmo sinal reaparece no pulso do cadáver de Isabel e mais uma vez perfurado na mão do Pe. Hennessy. Quando Beeman revela para John que “esse é o sinal de Mammon, o filho de Lúcifer”, o sinal passa a condição de símbolo por ganhar um significado. A construção desse saber dá capacidade ao enunciatário de reconhecer o que cada nova debreagem enunciativa, por parte do enunciador, significa nesse processo de enunciação.

No caso do nascimento de Mammon, o filho de Lúcifer, um amuleto, a lança do destino, e a ajuda divina poderiam fazê-lo passar do seu mundo para o mundo dos homens. A marca de Mammon, mostrado como um círculo com uma cruz, identifica cada ser que está agindo em sua vontade com a finalidade de promover o seu nascimento no mundo dos homens. Tal sinal sempre aparece acompanhado por um áudio próprio, tornando esse aparecimento uma unidade. Então, o *FX* em questão está composto por formantes visuais e sonoros. Nos braços de Manoel, no capítulo um do filme, e de Izabel, no capítulo quatorze, debrea-se a propriedade do profano do sinal do filho de Lúcifer, Mammon.

A estrutura narrativa mínima é o que imputa ao texto sua condição de ter um discurso, pois é justamente a mudança de estado que possibilita um percurso narrativo. O *quadrado semiótico*, um dos pilares da Semiótica Discursiva, aplicado ao *filme* serve para identificar as estruturas gerais e mais profundas das quais faz parte do objeto de estudo: *os efeitos digitais*. Este processo tem por objetivo firmar uma estrutura para realização do percurso gerativo do sentido que se reafirmará no nível narrativo, no plano do conteúdo, e no discursivo, no plano da expressão. Sendo-se que o estudo dos *FX* se dá no plano da expressão.

As categorias das estruturas de *Constantine* são: *salvação x perdição*. A essas estruturas fundamentais unem-se ainda outras duas para completar a estrutura semiótica que são: perdoado e condenado. O percurso de Constantine inicia pelo estado de perdição ao atentar contra a própria vida e passa a perdido quando ressuscitado. Essa passagem de um contrário<sup>2</sup> para um sub-contrário<sup>2</sup>, deste para o outro contrário<sup>1</sup> e finalizando no outro sub-contrário<sup>1</sup> no percurso da estrutura canônica do quadrado semiótico obriga a interpretação dos fatos segundo a trajetória do actante. Seguindo esse raciocínio a estrutura semiótica fundamental do *filme* fica assim:



Esquema 3

Fonte: do autor.

O quadrado semiótico não é estático possibilitando mais de um percurso para a mudança de estado. A *salvação* depende do *perdão*, neste caso o divino, para retirar o sujeito da *perdição* ou da *condenação* da sua alma. A *Salvação* mitifica o céu como o local reservado para aqueles que tiveram uma boa vida na terra e aproveitaram sua existência para fazer o bem, é o lugar das almas salvas. Por outro lado, a *Perdição* simboliza e mitifica o inferno como o lugar das almas perdidas e paradeiro para os vivos com a alma condenada. As quatro posições do quadrado exibem estados para a alma dos actantes do *filme*. Constantine passa 90% do filme no estado de *condenação* aspirando pelo *perdão* divino para livrar-se da *perdição* que lhe é certa. A situação dele é diferente de Isabel, pois ela está em *perdição* por já estar no inferno. No capítulo trinta e dois John consegue o *perdão* e desloca para o estado de *salvação*, pois está subindo para o céu, até ser interrompido por Lúcifer ficando no estado de *perdão*.

	
<b>Salvação</b>	<b>Perdição</b>
	
<b>Perdão</b>	<b>Condenação</b>

Esquema 4

Fonte: do autor.


A complexidade dos *efeitos digitais* enquanto gerador de sentido precisa do entendimento que estes são formantes do discurso no plano do conteúdo e da expressão, e por isso têm uma relação parasitária com os actantes e com a própria trama, ou seja, sem actantes o uso dos *efeitos* não se justifica e vice-versa. Eles são interdependentes.

O que se tem em termos gerais são conflitos e os FX expressam esses conflitos. Hicks (1999,02) diz que “drama é conflito. É sobre alguém que atua contra outro alguém”. Esses procedimentos trabalham com a oposição, a contraposição e a contradição. Essas categorias de figuras lidam com os geradores da essência do conflito. Todo filme que conta uma história fala de conflito. O problema a ser solucionado, a hipótese a ser confirmada ou refutada, fala de conflito e mudança de estado e tem na sua raiz um percurso durativo e discursivo. Início, meio e fim formam o conjunto da idéia de Aristóteles para o discurso,

segundo ele tudo inicia, dura e tem um fim. O Paradigma de Aristóteles ainda domina a produção textual no mundo ocidental, não importando se o texto é escrito pelo visual, sonoro ou combinados.

O *efeito digital* não precisa ser explicado em palavras para ser entendido. Basta que esteja em consonância ou dissonância com o resto da cena. Ele é lido com os sentidos do corpo e, geralmente, não tem como procedimento seguir os modelos do mundo natural. Se no mundo real é percebido em níveis diferentes de intensidade, no filme, para os actantes, acontecem simultaneamente, porém, ao contrário do primeiro, a intensidade dos objetos, criaturas e do mundo que os circunscreve é moldada para se atingir o efeito dramático da cena dentro do conceito geral do filme.

*Constantine* tem em suas cenas e principalmente na elaboração de seus efeitos características de figuras inscritas e temas que as circunscrevem. O FX não foi colocado no filme somente para completar a cena, mas também para que o filme tivesse uma forma de expressão de personagens e competências dos mesmos.

The top-left corner of the page features several overlapping, light gray geometric lines that form abstract, angular shapes, resembling a stylized star or a series of connected line segments.

**Observando os  
procedimentos técnicos**

## Capítulo II

### Observando os procedimentos técnicos

Os *efeitos digitais* do *filme* atuam como um divisor de águas. Eles aparecem como metáforas e marcam acentuadamente as oposições figurativas e temáticas da história. Os efeitos simultâneos possuem características múltiplas justamente pela adição de forças ou de categorias. Elas podem ter valoração positiva ou negativa conforme o ponto de partida para a análise e o seu relacionamento com o filme. Para se entender o processo de significação é preciso separar ou fechar o objeto e distingui-lo de tudo o que não é *efeito digital* mesmo contribuindo para a formação desse mundo utópico dirigido por Lawrence.

Entender esse processo de significação obriga colocar em ordem os procedimentos técnicos da estruturação do *efeito digital* em termos para se categorizar em grupo de *efeitos* gerados no filme. Esse procedimento semiótico para se determinar os tipos de efeitos é chamado de tipologia que, para Greimás e Courtés (1979, 464), uma das interpretações diz:

Entende-se por tipologia um conjunto de procedimentos que permite reconhecer e estabelecer correlações entre dois ou vários objetos semióticos ou reconhecer e estabelecer o resultado delas (o qual assumirá então a forma de um sistema correlacional construído). Esse conceito pode ser aproximado de classificação, ressalvada, porém, uma diferença: enquanto a classificação visa a construção de uma hierarquia, a tipologia procura confrontar as hierarquias entre si.

Sendo assim, o sistema tipológico construído foi o seguinte:

<b>Tabela 6</b>		<b><i>Efeito digital</i></b>	
Visual		Sonoro	
- Trucagem digital	- Transições	- Diegético	- de coisas
	- Chromakey	- Musical	- Vocálico
	- Câmera lenta / congelamento		
- Imagens geradas por computador ou CGI			

Essas categorias foram separadas para se compreender as correlações entre si que resultam nos *efeitos digitais*. Elas são unidas para a técnica ficar aurificada de significado e capaz de produzir um enlace emotivo com o enunciatário para este alcançar o sentido-sentido da cena. Entretanto, tal união opera em relação ao enunciatário de forma a orientar e direcionar a sua

aproximação ou seu distanciamento do enunciado sem deixar que perca o foco da atenção mantendo o alto nível de comprometimento com o processo de enunciação.

A maioria dos *efeitos* está diretamente ligada à ação dos actantes o que resulta no avançar da história, do ponto de vista do plano da expressão. Field (1995,19) afirma que “ação é personagem”, sendo assim o *efeito digital* é ação quando dá forma ao personagem ou o compõe de alguma maneira. Seguindo por esse caminho o *ele* também move a história à diante, porém não como um verbo-ação e sim como um todo significativo no qual o verbo-ação está contido.

Nessa estrada de rotação de importâncias – a cena – o *efeito digital* é encontrado em diferentes níveis de percepção. Ele está contido e também contém o texto em níveis diferentes de composição. Esses níveis são formados por camadas de efeitos que se sobrepõem como as camadas de uma cebola, porém com delimitações de áreas de transparência entre elas. O *efeito digital* depende dessa característica para compor o texto e, também, ser ele mesmo o próprio texto.

A cinemática desenvolve papel indispensável sobre a existência do filme enquanto produto cultural. Trata-se de analisar os formantes dos *efeitos digitais* como resultado de quadros sonoros em movimento. Observar o cinema como arte visual não contempla sua magnitude científica e cultural. Por isso, ele também se constitui de movimento e como consequência de tempo.

No que corresponde à formação dos *FX*, categorias plásticas e sonoras estão em cena, porém como pressuposto da análise semiótica deste capítulo. Oliveira (2004, 121) relata as qualidades das categorias que compõe os formantes plásticos tendo como ponto e partida a textualidade, assim:

... para a dimensão eidética faz-se uso das categorias como: reto/curvo, angular/arredondado, vertical/horizontal, perpendicular/diagonal, culminando num inventário de esquemas de formação, como, por exemplo, os diferentes tipos de simetria, de perspectiva. Por outro lado, para a descrição da dimensão cromática, identifica-se os radicais cromáticos como: amarelo, vermelho, azul; ou as cores puras, o emprego do preto e do branco, o das articulações das cores puras formando as complementares; a utilização ou não de tonalidades ou sub-tonalidades; os graus de saturação da cor, a variação ou a manutenção cromática e tonal; a luminosidade em seus graus variados e os jogos entre claro vs. escuro, luminoso vs. sombrio. ... a posição (alto vs. baixo), a orientação (em direção à parte superior vs. à parte inferior vs. às laterais; ao centro vs. às margens), o formato e seu emprego na horizontal, na vertical e mesmo na oblíqua, os tamanhos e as qualidades métricas do suporte, assim como todas as matérias constitutivas empregadas como técnicas e procedimentos específicos ou agrupados. Todas essas propriedades são partícipes da dimensão denominada *topológica* que é descrita ao mesmo tempo que as dimensões



cromáticas, eidéticas e matéricas, na medida em que se define pela disposição distribucional no suporte da configuração plástica.

De acordo com suas qualidades nas dimensões do eidético, do cromático e do topológico, o que resulta numa composição dos integrantes significativos em relação à plasticidade da imagem pode-se estender a aplicação para os formantes sonoros identificando na dimensão eidética categorias como alto/baixo, agudo/grave, sólo/conjunto; na rítmica como lento x rápido, compassado x descompassado; na harmonia se simples *vs.* complexa, homogênea *vs.* heterogênea. Os jogos contidos na explicação da autora e nas constatações sonoras aplicadas ao *filme* codificam estruturas textuais como na desaceleração do tempo marcado na paralisação dos cabelos de Ângela e na aceleração interrompida dos pratos de bateria. Este trecho se refere ao capítulo 13 para preconizar a passagem de um mundo para o outro numa estratégia a ser repetida.

## 2.1 Os efeitos visuais

Nesta categoria de *FX* os recursos computadorizados são divididos em *trucagem digital* e *imagens geradas por computador*. Os primeiros são ainda subdivididos em *transições digitais* e *chromakey*. O segundo grupo é formado por seres, objetos, luzes, nevoas, paisagens e lugares.

Se de tratando de quadros em movimento esta categoria de *efeitos* trata da apreensão sensorial considerando a forma do movimento aludida no cinema. O ato de expor-se ao *filme* se constitui numa experiência corpórea, assim sentir o que é expresso pelos *FX* faz parte do jogo de manipulação intrínseca a esta expressão artística. O enunciatório experimenta sensações e sentimentos enquanto participe corpóreo da exibição da película.

*Constantine* apresenta diferentes grupos de formantes dos seus efeitos visuais como bonecos, maquetes, maquiagem e máquinas hidráulicas. Entretanto, todos estes sofreram algum tipo de trucagem digital. A trucagem convencional é originária da trucagem digital. A diferença entre elas está na precisão que a segunda propicia e nos equipamentos envolvidos. Por meio das trucagens digitais do *filme* foi possível elencar dois grandes grupos de efeitos visuais: transições e chromakey.

### 2.1.1 Trucagem digital

A trucagem digital é uma das heranças que o meio digital recebeu do cinema convencional. Ela tem como característica a modificação de imagem prévia. A imagem é capturada no computador e através de um ou vários softwares recebe modificações preparando-a para o recebimento de CGI, cor ou outra informação digital.

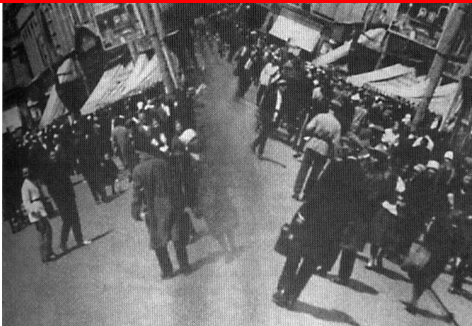
A decomposição de um feixe de luz a través de um prisma de cristal mostra sua composição em cores. Dessa composição de cores foram retiradas três cores básicas para o trabalho com imagens. São elas: o vermelho, o verde e o azul. O padrão de cores RGB ou, do inglês, vermelho, verde e azul, é formado por três canais de informação eletrônica representados por cada uma das três cores. Este padrão de cores está em diferentes sistemas eletrônicos. Estes recebem nomes na forma de siglas como NTSC, PAL, PAL-M, PAL-N. Industrialmente representa o sistema eletrônico através do qual as imagens serão exibidas pelos aparelhos domésticos. Mas em resumo o padrão de cores para registro e edição é o mesmo.

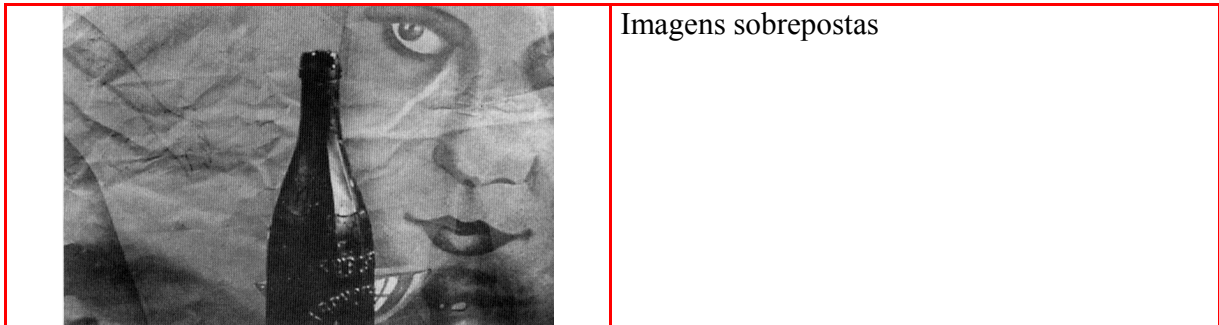
O audiovisual, por ter a cor da imagem formada por três cores básicas, tornou-se um meio onde é possível controlar as cores a tal ponto de extrair uma delas se for o caso. No processo convencional do cinema isso era feito sobre a cor azul pela proximidade da cor com os resultados dos tratamentos químicos que o filme sofre. Em Constantine foi aplicado sobre o verde. Tecnicamente a cor verde é a mais simples de se trabalhar por oferecer melhores condições de recorte na plataforma de informações digitais. Nessa plataforma o padrão de cores RGB recebe mais um canal para a edição da informação digital. Esse canal é chamado de canal alfa. Assim, esse padrão de cores se torna RGBA (Red, Green, Blue e Alfa). O canal alfa não está relacionado com o padrão de cores, mas com a transparência na imagem digital. A adição do canal alfa possibilita maior dinamismo no trabalho com as imagens em movimento, pois torna a imagem digitalizada vulnerável a qualquer tipo de intervenção sem grandes problemas. Para isso, basta apenas uma boa máquina e um software para tratamento de imagens estáticas ou em movimento. Cada cor digital varia de zero a 255 em quantidade de cor por pixel. Isso quer dizer que a cor vermelha é resultado da combinação  $R=255$ ,  $G=0$  e  $B=0$ , e as outras duas cores, verde e azul, seguem o mesmo raciocínio. Nos extremos dessa conta tem-se de um lado o branco quando  $R=255$ ,  $G=255$  e  $B=255$ ; pelo outro extremo a cor preta quando  $R=0$ ,  $G=0$  e  $B=0$ . Na variação entre os extremos estão todas as outras cores.

Outro princípio que rege a trucagem digital é sincronia entre quadros e ondas de som por quadros. No audiovisual o quadro e a onda de som por quadro formam a menor unidade de significação. Somente dessa maneira é possível editar com base na sincronia entre um e outro, entre quadro e som até que se encontre outra maneira de se trabalhar a sincronia pura ou amórfica entre as duas pistas que compõe o audiovisual. A sincronia pura traz a exata relação de significância entre o texto da imagem e o texto do som na altura, no volume, no ritmo e na harmonia. Por outro lado, a sincronia amórfica é criada à partir da subversão das categorias anteriores, uma vez que sua significância vem oposição que se instaura entre o imagem e som criando figuras polissêmicas tanto novisual quanto na sonoridade.

#### *A transição digital*

O filme de “O homem com a câmera”, do russo Dziga Vertov, no ano de 1929, é recheado de trucagens. O “kino eye”, cinema olho, como ele chama, foi uma ruptura com a estrutura literária do cinema. O cinema ficou livre para se preocupar com a imagem e lógicas diversas. Vários truques de montagem usados por Vertov estão presentes em praticamente todos os softwares de edição de vídeo. Eles vêm como configurações básicas de trucagens digitais. Hoje, a maioria dessas trucagens é chamada de transição, pois o seu uso virou clichê para unir uma cena à outra por tamanha facilidade de aplicação no meio digital, principalmente em comerciais de televisão. A seguir, alguns exemplos das trucagens feitas pelo cineasta em seu filme. Dancyger, (2003, 27 e 28) faz as seguintes citações:

<b>Tabela 7</b>	<b><i>Efeitos de Vertov</i></b>
	<p>Imagens espelhadas</p>



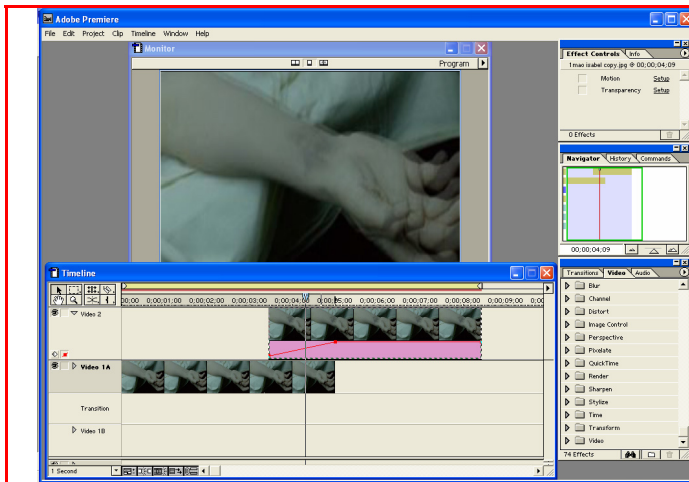
Imagens sobrepostas

As experiências do cineasta russo marcaram a utilização do cinema para trabalhar com a imagem independente da narrativa literária com início, meio e fim. Ele testou diversas formas de transições entre quadros, para comprovar sua teoria de que a câmera é o olho da imaginação criativa. Entre as trucagens utilizadas estão a fusão, a sobreposição de quadros e o espelhamento de imagens na vertical e na horizontal.

Em *Constantine* a *fusão* foi ricamente utilizada para compor a trama. A lógica dessa transição na trucagem convencional parte da sobreposição gradativa de quadros que num sentido tendem a transparência e noutro iniciam desta. Esse processo foi recodificado eletronicamente e hoje digitalmente. Porém, não existe mais a obrigatoriedade dos dois sentidos de transparência aconteçam concomitantemente, pois nos softwares usados para edição a transição pode ocorrer apenas de uma pista de imagem para outra.

Utilizando um software de edição de vídeo foi refeita uma *fusão* que acontece no filme.

Tabela 8	Fusão digital de cenas
	<p>A mão de Isabel está limpo antes da transição.</p>



A medida em que a transição ocorre o sinal de Mammon aparece. Neste ponto a  *fusão*  está em 50%.



Com a transição finalizada o símbolo fica evidente e nítido.

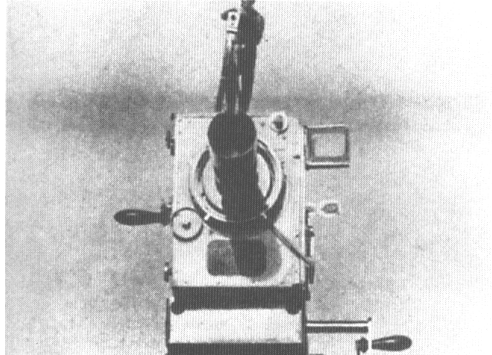
A tarja rosa sob a imagem tem uma linha vermelha para que o controle da fusão seja feito. Outros softwares possuem recursos melhores do que o utilizado para a demonstração, porém o processo é o mesmo. Quando a linha vermelha está no canto inferior indica que a imagem está com a transparência em 100%, e na medida em que se direciona para o topo da tarja rosa tende a zero por cento de opacidade, ou seja, a segunda imagem assume completamente o lugar da primeira.

Esta modalidade de trucagem digital ocorreu em diversas cenas do filme, principalmente associada à maquiagem. Logo no primeiro capítulo do *filme* a utilização de recurso definiu como apareceria dali por diante. O jogo de significação imanente coloca a *transição digital* para identificar pessoas tornando-se possuídas ou libertadas da possessão. Essa passagem de estado de espírito fica nítida quando na pele da pessoa aparecem ou somem veias ou sinais com

pigmentação quase sempre roxa ou violeta-escuro. A única vez que a  *fusão* não constituiu um *FX* para significar possessão foi no aparecimento das asas de Gabriel no capítulo 7 do *filme*.

### O *Chroma*key



O cinegrafista sobre a câmera gigante, mostra um recurso usado ostensivamente em *Constantine*. O “recorte” citado por Dancyger (2003, 27), como era chamado na época de Vertov, tornou-se a tela verde para a edição digital com ela é possível adicionar ao quadro qualquer assunto para a cena, esse recurso recebe o nome de *chromakey*.




Tabela 9	Efeitos de Vertov
	<p>Recorte de imagem. O cinegrafista sobre a câmera gigante.</p>

O *chromakey* era um recurso convencional antes se ser transformado em recurso digital. Ele se caracteriza pela extração de uma determinada cor básica do padrão de cores do vídeo para se sobrepôr outra imagem, originariamente. Watts (1990, 187) “*chromakey*, também conhecido como sobreposição por separação de cores, é um tipo de tesoura eletrônica que recorta todas as partes que você não deseja de uma imagem (azuis) e sobrepõe o restante em outra imagem”. Como a imagem digital é composta por três cores a extração pode ser feita com uma delas. Hoje, a situação mais comum é a extração da cor verde, tecnicamente chamada de tela verde.

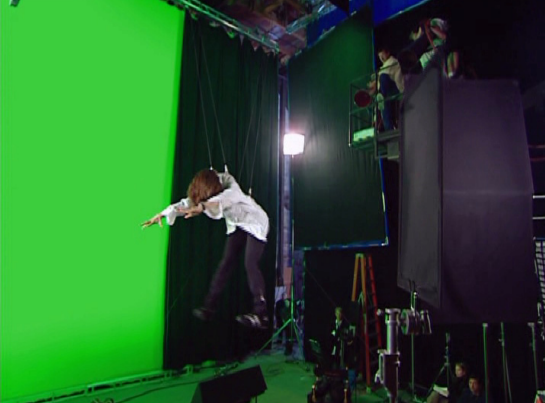
A tela verde usada para o recorte do *chromakey* funciona porque a informação contida na cor filmada tem referencial na variação de cores do computador. Então, a cor verde é selecionada através do software na imagem digitalizada. Quando se tecla “delete” a cor selecionada é extraída e sobra apenas um buraco transparente onde antes havia cor.

O *chromakey* usado sobre a tela verde é um recurso digital de máscara de proteção. Essa máscara de proteção serve para delimitar a parte do quadro que não será extraída e já é gerada automaticamente pelo software. Seleciona-se a área verde, a qual será extraída, a parte restante é protegida pela máscara e o canal de transparência ou canal alfa. Em seguida, coloca-se sob a imagem salva o fundo, ou background, desejado. Esse fundo será visualizado através do canal alfa da primeira imagem pois está transparente. No final tem-se uma nova imagem resultado da união de duas outras fontes digitais. Para que a composição vá para o suporte final, uma fita digital ou um filme, ela precisa ser renderizada. Neste ponto, a informação um, com a transparência, é soldada à informação dois, o fundo. A composição exportada para um único arquivo e este finalmente para a mídia – dvd, cd, fita digital ou filme.

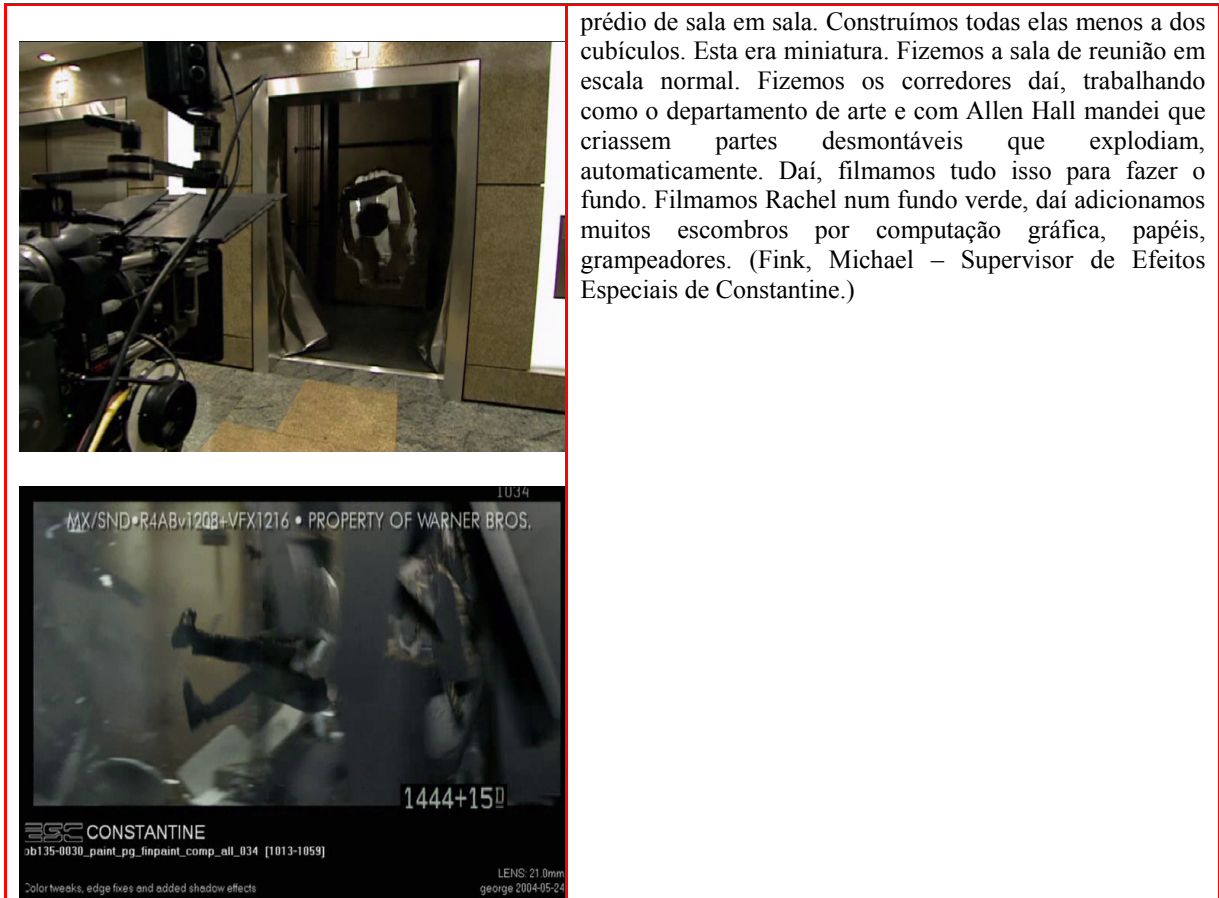
<b>Tabela 10</b>	<b>Cena da abdução de Ângela</b>
INT. HALL DO ELEVADOR – NOITE Início: <b>1h17m59s</b>	
	Ângela é puxada através das portas de aço do fosso do elevador
	Efeito 03 cont. <b>1h18m02s – 1h18m04s</b> Ângela continua atravessando as paredes, puxada por uma força oculta.
INT. BANHEIRO MASCULINO DO PRÉDIO – NOITE Início: <b>1h18m02s</b> Ângela passa derrubando as paredes e logo em seguida John passa correndo atrás dela.	
INT. SALA DAS BAIAS DE ESCRITÓRIOS - NOITE Início: <b>1h18m08s</b> Ângela cruza a sala de baias de escritórios puxa pela força oculta destruindo tudo por onde passa. John corre pelos escombros do escritório deixados pelo arrastão.	

	<b>1h18m06s – 1h18m09s</b> Ângela continua atravessando as paredes, puxada por uma força oculta.
<b>INT. CORREDOR DO PRÉDIO – NOITE</b> <b>Início: 1h18m10s</b> Ângela atravessa as paredes, puxada por uma força. E Constantine corre atrás dela.	
	<b>1h18m10s – 1h18m12s</b> Ângela continua atravessando as paredes, puxada por uma força oculta.
<b>INT. OUTRO ESCRITÓRIO – NOITE</b> <b>Início: 1h18m12s</b> Puxada pela força oculta Ângela atravessa o escritório e sai voando pela janela. John corre muito mas não consegue deter a saída de Ângela.	
	<b>1h18m12s – 1h18m14s</b> Ângela atravessa o escritório e sai voando pela janela.

Esse efeito foi gerado com a associação de recursos convencionais e digitais. Todas as paredes foram realmente explodidas, foram usados maquetes e bonecos. Depois gerados outros ingredientes da cena no computador. A duração de cada tomada não excede da dois segundos enquanto o assunto da cena é a detetive. A tela verde, assim como todo o resto, foi fundamental para a realização da cena como explica Fink (2005: DVD anexo):

<b>Tabela 11</b>	<b>Tela verde</b>
	<p>A seqüência do prédio foi um amálgama de lindos efeitos especiais tudo na escala normal, por Allen Hall e sua equipe e muita computação gráfica feita pela equipe de técnicos além da própria Rachel, filmada sobre um fundo verde. Foi muito simples. Rachel tinha que ser sugada através do</p>










A tela verde torna-se um espaço vazio à espera de preenchimento os efeitos visuais criados com essa técnica são responsáveis por vários efeitos visuais do filme. Nas palavras de Fink esse condicionamento fica evidente.

### *O câmera lenta / congelamento*

As incursões de John e Ângela no inferno são marcadas por uma articulação narrativa, na qual é utilizado um conjunto de procedimentos visuais e sonoros para significar a entrada e a saída do inferno. Esse movimento de um lugar para o outro está calcado na característica expressiva do assunto da cena.

Tabela 12	Efeito de Câmera Lenta
	Suspensão do tempo. (A/V digital)
	Pulsiera de Isabel e criaturas em movimento. (A/V digital)
	Som da ampola. (A/V digital)
	Céu, criaturas e suspensão de movimento (A/V digital)
	Reativação do tempo. (A/V digital)

A redução da velocidade da imagem até ficar estática, e a reativação do movimento completam o significado da cena para instaurar uma hierarquia narrativa que vai se refletir também no plano da expressão. Essa hierarquia aponta no sentido de ordenar discursivamente o tema *ir para o inferno*. Primeiro o tempo desacelera para marcar a passagem de um mundo para o outro até parar completamente. Depois da ação glorificante de capturar a pulseira o procedimento é repetido para enfatizar uma nova passagem entre mundos. Por fim, a reativação do tempo confirmando o sucesso no retorno ao mundo.

A técnica desse efeito remonta ainda à trucagem convencional com repetição de quadros aumentando a quantidade de quadros semelhantes por segundo de exposição. Ou ainda,

aumentando a quantidade de quadros registrados por segundo na própria câmera. Um segundo normal contém 24 quadros no cinema com isso para gerar a *câmera lenta* é necessário colocar pelo menos a 60 quadros por segundo na velocidade de registro. Mesmo criando o efeito através da própria câmera no computador pode-se ampliar o resultado do efeito deixando-o ainda mais lento.



Por outro lado, o *congelamento* tem como princípio a repetição de quadros iguais por segundo, com o objetivo de reter a condição natural do cinema estruturado pela seqüência objetiva de quadros para gerar movimento. Este *efeito* re-significa o procedimento comum de movimento pelo de conteúdo estático no assunto da cena.

### 2.1.2 Imagens geradas por computador ou CGI

Imagine um pôr-do-sol com o céu em tons de amarelo, laranja e vermelho mais algumas nuvens negras e densas. Névoa escurecida e vento forte e constante completam o clima. Sob esse céu veja uma cidade destruída formada por prédios altíssimos em profundidade e aparentemente desertos. Agora, veículos retorcidos e queimados habitados por demônios, criaturas com a cabeça serrada e sem cérebro, porém vivos. Um homem caminhando entre esses carros enfileirados numa autovia do inferno. Essa imagem seria possível apenas no plano da imaginação. A partir de uma computação gráfica pode-se gerar um resultado de tela para reproduzir o exercício criativo feito, essa produção computadorizada torna-se por último um coletivo de efeitos chamado de efeitos especiais. O coletivo, efeitos especiais, está para um efeito especial assim como alcatéia está para lobo. Essas gerações via computadores são chamadas de CGI (Computer Generated Imagery) ou imagens geradas por computador. Centenas de rotinas de programação de computador, softwares e plug-ins são necessárias para traduzir o abstrato em algo perceptível ao olho humano através dos efeitos digitais. Goodell (1998, 262) explica que “efeitos digitais são obtidos digitalizando e manipulando uma imagem de filme existente, ou então criando uma nova imagem dentro de um computador. O processo para gerar novas imagens com um computador é chamado de CGI (Imagem Gerada por Computador)”.

Os plug-ins são programas que só funcionam associados a um programa principal. Um programa principal como o 3D Max, utilizado para geração de modelos em terceira dimensão, é capaz de criar um ser como o da figura 2, porém ele precisa de um plugin para gerar a textura da pele da criatura. Existem milhares desses programas para a geração de infindáveis texturas de

superfície, pele, fogo, água, pêlos entre outras tantas possibilidades. O exercício criativo feito logo acima foi uma tentativa de antecipar a figura 1. Para a CGI gerada foram utilizados plug-ins para todas as texturas e nuance de superfície, incluindo o céu, as nuvens, a névoa, como se vê nas imagens abaixo.

Tabela 13	CGI no inferno
	Constantine procurando por Isabel, no inferno no capítulo 13
	Demônio que persegue John no inferno.

Estas são imagens da cena em que Constantine faz uma visita ao inferno à procura da irmã da detetive Dodson. As duas imagens estão calcadas sobre as teorias da perspectiva linear tornando-se uma ação complexa com o uso dos elementos gráficos (carros, cidade, etc); e profundidade de campo para a visualização da espacialidade da autovia do inferno. A cidade ao fundo, os veículos, o pôr-do-sol e as personagens sintéticas estão em níveis diferentes de efeitos criando a espacialidade da cena. Essa espacialidade nos faz crer no espaço geral onde aquela se desenvolve.

Lotman (1979, 35) fala da visualização do mundo objetivo pelo cinema que seleciona o que vai ou não vai estar na tela e que a significação se completa pela ausência do assunto que o enquadramento da câmera exclui da imagem. Essa abordagem direcionada ao *efeito especial* sugere uma construção significativa no plano da expressão usado para colocar o enunciatário em estado de imersão no enredo sem perder a virtuosidade dos enquadramentos e soluções mágicas dos quadros em que são escolhidos os assuntos de cada quadro ou, neste caso, cada cena.

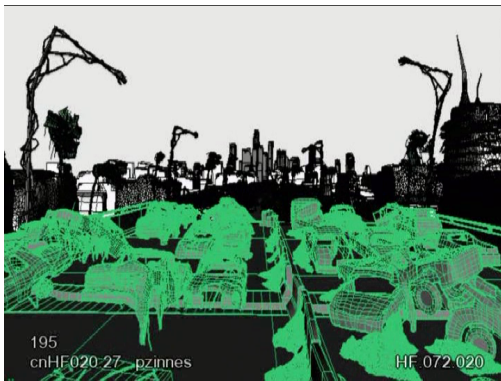
O *FX* não anula a ação da cena, pelo contrário, é calculado para aparecer em graus diferenciados de importância e em determinados momentos ser a própria ação. Simbolizando que fica em evidência aquele efeito que impressiona os olhos e ouvidos para dirigir a atenção daquele observador. Em contrapartida, aquele *FX* não percebido como efeito é utilizado como background compondo diretamente a ação. Por exemplo, a construção computadorizada da piscina de hidromassagem na qual Ângela é abduzida pelo filho de Lúcifer. Os demônios em volta da piscina, a névoa, o vento e a aproximação de Mammon tiram o foco da cenarização computadorizada da cena. Este é um exemplo de efeito invisível que está na cena e não é percebido pela audiência como se fosse efeito.

Gerar imagens digitais para uso em cinema exige do técnico conhecimento multidisciplinar e a conversão de experiências pessoais ou alheias em resultados gráficos a fim de uma utilização ideal para a geração de significado no tipo de cinema comercial como o de Hollywood. Ideal para o cinema significa impressão de realismo para fazer crer que os actantes vivenciam e experimentam todas as dimensões do simulacro de mundo ou universo criado. Uma CGI não pode atrapalhar o clima nem o clímax de uma cena, do contrário será visto como erro da produção.

O inferno passou por etapas para sua concepção gráfica. Primeiramente foram criados elementos em tamanho real para a atuação do ator com o fundo verde. Depois as imagens do ator foram digitalizadas juntamente com os elementos da cena, como os carros, a divisória da pista na auto-estrada. Esses elementos foram usados como base para a formação dos modelos 3D, terceira dimensão, no computador. Depois de recriado o ambiente na plataforma digital foram acrescentados os outros elementos: vento, poeira, chamas, o céu, prédios, destroços, escombros, criaturas e os filtros de cor. Com o assunto da cena pronto, a ação do ator é recortada e a ela adicionados todos aqueles elementos em terceira dimensão. Hayes e Fink falam sobre esse processo:

Tabela 14

## CGI e Tela verde



Apesar desse cenário tão grande, esta é uma pequena parte. Fizemos como se Los Angeles inteira estivesse no inferno. Neste filme, o inferno é um universo paralelo. Tentamos mostrar Los Angeles como ela é.

Tudo que vê aqui, os carros, tudo isso será substituído por objetos digitais porque, à medida que o vento aumenta, tudo se fragmenta. As carrocerias dos carros estão tão leves, erodidas que viram pó.

Muitos detalhes digitais, nesse inferno. Desenvolvemos enorme volume de destroços. Não são camadas de fumaça bidimensionais apenas. Quando elas atingem as coisas, elas as envolvem. Há muitas correntes de ar. (Fink, Michael – Supervisor de Efeitos Especiais de Constantine. 2005: anexo)

O cenário da auto-estrada do inferno é bem legal. Cenógrafos e artistas fizeram um trabalho fantástico enchendo toda a área como se tivesse havido um terremoto. Muitos carros em processo de decomposição. Começamos com fotos de Keanu andando pela auto-estrada debaixo de muito vento. E criamos tudo no computador.

Foi colocada uma fila de ventiladores de 1,80m de diâmetro soprando sem parar. No início, íamos usar muita terra voando no ar para criar uma atmosfera pesada, mas, por motivos de saúde não foi possível. Então, adicionamos tudo digitalmente. (Hayes, Craig – supervisor de efeitos visuais Tippett Studio. 2005: anexo)

Construir a espacialidade de um texto através de imagens é um processo cauteloso e demorado. A geração dos *FX* levou aproximadamente um ano, segundo Lawrence, o diretor do filme. O significado de inferno foi na verdade o resultado da costura de uma colcha de retalhos que contou com eficiência de técnicos para criar material capaz de impressionar as platéias com grau de realismo nesse universo paralelo ao qual se referiu Fink, seguindo uma escrita imagética e sonora diretamente ligada aos padrões da *HQ Hellblazer*.

Das duas autoridades somente o Diabo foi figurativizado no *filme*. O momento em que Deus se impôs aconteceu numa cena sem *FX*. O poder da divindade mostrou-se ao interromper o golpe que Gabriel contra o Diabo, detendo-o antes de atingir o rosto do oponente.

Logo após essa demonstração de poder supremo, tem-se a única aparição do céu enquanto mundo paralelo. Ele também traz Los Angeles como cenário, porém como uma cidade ensolarada e brilhante. Nesse instante do filme acontece uma composição de *FX* inusitada. O Diabo introduz as mãos nos pulmões de Constantine para arrancar-lhe os cânceres. Esse *FX* foi obtido com a utilização de máscaras proteção e camadas digitais de efeitos. Ora, como todos sabem, o Diabo não sabe perder e já com o seu orgulho ferido pela esperteza de John, e para garantir uma chance de continuar disputando sua alma, só lhe restou exibir seu poder de cura, ainda que a contra gosto, mantendo-o vivo na terra. Através desse *FX* a performance de Constantine foi alterada. O *efeito digital* marcou o momento da mudança de estado de John. Ele era um condenado que passou a merecedor do céu e no outro instante voltou a estar vivo com mais uma chance de vida. Ele esteve em conjunção com seu maior objetivo por alguns segundos e logo em seguida voltou ao seu estado disjunto com a ajuda das mãos de “Lú”. Entretanto, John zerou o placar do jogo. Um novo início para o mago agora disciplinado pelos erros cometidos e agruras vividas.

## 2.2 Os efeitos sonoros

*Constantine* é um filme rico em efeitos sonoros para ambientar a história de um ser fictício de histórias em quadrinhos. As onomatopéias são integrantes deste filme por extensão ao gibi. Cada som precisou de um preparo digital para se confeccionar o ambiente sonoro do filme com o objetivo de expressar as sensações das histórias em quadrinhos. Além disso, expressar a vibração, a emoção e a personalidade das mesmas. Para Berchmans (2006, 162) os *efeitos sonoros* são “os sons criados com o objetivo de destacar movimentos e ações, facilitar o entendimento da cena, valorizar sensações ou simplesmente enriquecer a linguagem visual de um filme”.

Quando um corpo vibra faz vibrar o ar que o rodeia. Essas vibrações são variações entre sons e pausas, compressões e expansões, propagando-se pelo ar em forma de *ondas sonoras* até chegarem aos ouvidos. A partir daí o cérebro identifica essas ondas como som. Os ouvidos são

sensíveis a ondas sonoras que estejam numa faixa de frequência de 20 Hz a 20 KHz, aproximadamente, a cima dessa frequência só existem ultra-sons e não mais ondas sonoras. O ouvido humano distingue 3 qualidades de som: *Altura, Intensidade Auditiva ou Sonoridade e Timbre*.

A *altura* permite ao ouvido distinguir o som grave (baixo), de baixa frequência, e som agudo (alto), de alta frequência.

A *intensidade auditiva ou sonoridade* permite distinguir os sons fortes dos fracos. Som forte é o de grande intensidade e som fraco o de pequena intensidade. A *intensidade* é dada em razão da potência ( $\text{watt} = w$ ) com que o som atravessa uma determinada área ( $\text{m}^2$ ).

O *timbre* é a qualidade que permite distinguir sons de mesma altura e mesma intensidade, emitidos por instrumentos ou fontes geradoras de sons diferentes. Os responsáveis pelo timbre são os harmônicos que acompanham o som fundamental. Assim se o violino e o piano emitem a mesma nota, pode-se diferenciar o som do violino do som do piano. Embora o som fundamental seja o mesmo, os timbres não são.

O conhecimento da física do som é tão necessário quanto o entendimento do sentido que o mesmo gera quando usado no cinema. O volume certo, o timbre adequado e a altura exata criam a voz do assunto da cena. O que está a acontecer na cena pode ser atenuado, reforçado ou extraído seu impacto com o uso adequado do som. É o *designer* de som o profissional responsável pela elaboração dos sons utilizados no filme. Ele faz o *sound design* (desenho do som) que segundo o conceito de Berchmans (2006,162) “é a criação, manipulação e organização de elementos sonoros. É o processo que reproduz o rugir de um tiranossauro rex, ou o som de uma arma-laser, o tiroteio de uma sangrenta batalha, ou ainda, a voz de um computador futurista”.

Foram identificados alguns tipos de efeitos sonoros utilizados no filme, que são eles: efeito sonoro *diegético* e efeito sonoro *musical*.

### 2.2.1 Efeito sonoro *diegético*


Através dos sons podem-se estimular outras noções dos sentidos. É o que acontece quando se ouve o som de uma lixa raspando uma parede, imediatamente identifica-o como um som áspero - neste caso estimulou-se a memória invocando o conhecimento adquirido através do tato. Sobre a impressão de realismo do som Turner (1997,64) argumenta que “a ilusão de realismo depende do uso *diegético* do som”. Isto é, o uso de sons motivados por ações ou fatos



contidos na cena. Assim, quando um copo cair ao chão quer se ouvir o som de vidro se espatifando. O som diegético é um estimulador por excelência e pode ser dividido em *matérico* e *vocálico*.

Efeito sonoro diegático de coisas

O primeiro tipo de *efeito sonoro diegético* acontece quando é realçado o som de um objeto da cena como, por exemplo, no capítulo um do filme quando se ouve o carro colidindo com Manoel, este é o segundo efeito sonoro da cena.

Tabela 15	Som da batida no atropelamento
	<p><b>2m8s</b> O carro bate em Manoel sem destruí-lo, pelo contrário fica destruído. O som da batida é diegético, ou seja, reafirma o expresso na tela – Efeito a/v de atropelamento (mecânico e digital.)</p>

Essa noção de realismo na cena tem o objetivo de atrair a sanção do público. É um processo de sedução via captura da atenção pelo ouvido. A memória verbal, segundo Lúria (1979, 67), “é a modalidade mais complexa e mais elevada de memória especificamente humana”. Justamente por esse motivo a sedução sonora é tão importante quanto a visual no cinema. O ser humano tem aptidões que o permite distinguir as coisas umas das outras, sejam elas reais - objetos - ou abstratas - pensamentos, sentimentos -, através da percepção. Essas aptidões estão ligadas aos sentidos fundamentais (audição, visão, olfato, paladar, tato) e podem aparecer desenvolvidas, ou treinadas, mais em umas pessoas do que em outras. A percepção passa por um processo no qual a informação das experiências provenientes dos sentidos é guardada no cérebro. Pode-se afirmar que existe um tipo de memória para cada um dos sentidos.







O ouvido é um dos mais importantes órgãos dos sentidos do homem. Ele é o mecanismo que possibilita o prazer da audição, de ouvir a voz, a música, os sons, em outras palavras, permitem ao ser humano ouvir a voz do mundo. A fixação de informação via audição é superior a da visão. Além disso, é responsável pelo equilíbrio; dá noção de espaço, localização e proximidade; e está diretamente ligado aos instintos de defesa e proteção da vida. Levando em consideração esses aspectos os efeitos sonoros estão mais próximos da ciência do que da arte.

Eles tratam de motivar e apreender a ação dos espectadores. O susto ou a risada não surge por acaso. Eles podem ser minuciosamente calculados cena a cena para se extrair emoções diversas.

O som no cinema é formante técnico da narrativa e do discurso que faz o enunciatário reconhecer e se relacionar com a ação através da sua atenção e seus sentidos, além de fazer parte da estruturalidade do filme. O som diegético é todo o som existente na cena que reproduz o som real da coisa, da voz, das notas musicais através da música, são todas as formas de expressão dos assuntos de cada cena idênticos ao referente real perceptível no mundo proposto pelo filme.

O capítulo 13 do filme mostra Constantine no inferno. No filme é a primeira vez que a passagem de um mundo para outro acontece. Porém, o capítulo tem duas cenas sendo que a que se refere ao apartamento da detetive Ângela é dividida em duas, e a cena do passeio de Constantine pelo inferno. O *efeito sonoro diegético* aparece de várias maneiras nessa sequência. Ele aparece enquanto Ângela enche a bacia de água, no som dos passos, das coisas que são mexidas na cena. Ele sofre intervenção em sua forma com o objetivo de atribuir valor estético diferenciado ao assunto do filme, sem distorcê-lo e mantendo-o fiel à idéia do som original, porém mais elaborado. Um exemplo dessa elaboração aparece no som de batida no atropelamento de Manoel, nessa cena o som teve um preparo digital através dos recursos de tratamento de áudio chamados reverbe, echo e volume com a finalidade de dar maior impacto à edição do acidente.

Este tipo de *efeito sonoro* também é utilizado no filme para pôr em distâncias diferentes os elementos gráficos que compõe a cena. A espacialidade do inferno não foi resultado apenas da geografia elaborada pelas equipes de *FX*. Foi realçada pela disposição dos sons em perspectiva e, ao mesmo tempo, compondo a profundidade de campo do inferno. Entre os outros sons de queima percebe-se a palmeira à esquerda queimando na imagem e também pelo seu áudio. Os movimentos e passos das criaturas também marcam a distância que estão de Constantine. O barulho da poeira sendo arrastada sobre o capô do carro retorcido e erodido. Todos esses sons também ajudam a criar o local inferno e denotam sua espacialidade. Berchmans (2006,163) fala do papel de ambiência (*background*) do som “que dita o ‘clima’ da cena. São sons constantes e assíncronos, como o som do interior de um shopping, uma esquina movimentada... enfim, como o próprio nome diz, é a parte do áudio do filme que ‘ambienta’ a ação”. Eles acompanham as linhas imaginárias traçadas para a perspectiva gráfica da CGI para compor a espacialidade e junto com o visual gerar o significado de inferno.

<b>Tabela 16</b>	<b>Auto-via do inferno</b>
<b>EXT. AUTOVIA DO INFERNO – TEMPO INDEFINIDO</b>	
<b>Início: 43m45s</b>	
Constantine faz uma visita ao inferno para certificar que a irmã de Ângela, Izabel, não cometeu suicídio, pois se ela não tivesse feito a ação não estaria no inferno. John a encontra no inferno..	
	<p><b>43m48s – 45m57s</b> Um pôr-do-sol com o céu em tons de amarelo, laranja e vermelho mais algumas nuvens negras e densas. Névoa escurecida e vento forte e constante completam o clima. Sob esse céu está uma cidade destruída formada por prédios altíssimos, em profundidade, e aparentemente deserta. Agora, veículos retorcidos e queimados habitados por seres-demônios, criaturas com a cabeça serrada e sem cérebro, porém vivos. Tudo em computação gráfica.</p>
	
	
	<p><b>43m48s – 45m57s</b> Efeito sonoro de queima e vento constante.</p>
	<p><b>45m35s - 45m57s</b> As criaturas do inferno perseguem Constantine enquanto ele corre para pegar a pulseira de Izabel.</p>
	<p><b>45m55s – 45m56s</b> Efeito sonoro do frasco de água benta espatifando no peito de John.</p> <p><b>Final: 45m57s</b></p>

No passeio pelo inferno o enunciatário se depara pela primeira vez no *filme* com o simulacro de inferno. Um vento constante, uma queima constante, névoa constante, grunhidos, gritos e um aspecto visual avermelhado. Nessa cena está explícita uma das principais características deste tipo de efeito. O simulacro de algo deve convencer a audiência que o proposto é real para as personagens do filme. Esse aspecto de realidade é construído com a interação das personagens com o mundo do filme e as respostas que esse mundo lhes dá. Assim, essa característica faz o espectador crer que está ouvindo a os sons que caracteriza aquele universo paralelo.

O som da cena do inferno é todo efeito sonoro diegético. O simulacro de inferno do filme teve a intervenção de sons abafados em lugar aberto, como se o inferno fosse um lugar fechado, ao menos é essa a face que o som dá à construção feita na película. Entretanto, trata-se de um local a céu aberto com muitas nuvens vermelhas e um sol que nunca muda de posição. O conflito criado entre as informações visuais e sonoras nesse ambiente filmico tem a função de dirigir a atenção do enunciatário ao encantamento pelo mundo oculto ora descortinado e apresentado.

O ouvido percebe o mundo em níveis diferentes de frequências e intensidade. Na narrativa filmica o som pode ter a conotação que se desejar, atenuando ou enfatizando um momento, uma cena, uma imagem. O mesmo ocorre com o silêncio, que pode ser usado como efeito dramático positivo. A ausência do silêncio cria também um efeito de sentido dramático. O ambiente sonoro do inferno é estressante para o ouvido por não existir silêncio.

Os sons dos movimentos das criaturas imitam o som de couro sintético em atrito e tem o volume um pouco exagerado. O efeito estimula a noção de tato para dizer que no inferno nada tem a mesma consistência do mundo original e que se ouve tudo com a mesma intensidade. Essa característica enfatiza algo que necessariamente não precisaria ser ouvido, mas diferencia aquelas dos humanos e integra a formação de uma informação complexa. Apesar disso, ou dessas informações o filme traz um bem ordenado esquema de sons para o inferno se expressar em níveis de sons e por consequência de efeitos sonoros.


Quando Constantine sobe para a rua saindo de um buraco, levemente ele toca o frasco de água benta no solo e ali se tem um *efeito sonoro diegético* através de um som de cristal tocado por um metal. O som emprestado do cristal e do metal dá ao solo do inferno uma consistência diferente o que força o raciocínio a compreendê-lo antes de aceitá-lo. Em outra instância esse

*efeito* atrai a atenção para o que está sendo refletido na superfície do frasco e preparar o público para a importância do objeto. Novamente o *efeito sonoro* dirigindo a atenção do enunciatário.

John corre para pegar a pulseira de Izabel e as criaturas correm atrás dele. Quando ele salta no mesmo instante em que pega a pulseira no ar ele quebra o frasco em seu peito. O efeito 08 foi construído com som de vidro quebrando, água e recursos digitais para áudio de reverbe e eco. Enquanto o efeito ecoa os sons do inferno perdem gradualmente a intensidade e volume ao mesmo tempo em que a imagem vai parando. O efeito sonoro trata de internalizar o poder da água benta capaz de parar o tempo no inferno. O tempo fica suspenso até que a passagem de Constantine para o mundo original aconteça. O frasco de água benzida do rio Jordão, dada por Beeman, funciona como uma chave mágica para John sair do inferno. Esse efeito sonoro preenche a lacuna da imagem, imputando-lhe vigor dramático e de significação. Ele dura o tempo necessário para a estruturalidade da cena ser apreciada e mostra que o ser humano protegido por Deus não pode ser tocado mesmo no inferno. Justamente por essa razão o homem protegido está acima do mal tal qual na revista em quadrinhos.

#### *Efeito sonoro diegético vocálico*






Os segundo tipo de *SFX* é o *vocálico*. Nesta modalidade a voz recebe interferência para ser usada na composição do actante e principalmente manipular a atenção do enunciatário enquanto *FX*. A forma sonora verbal cria instantaneamente um vínculo com o espectador por estar na base da compreensão de mundo dele.

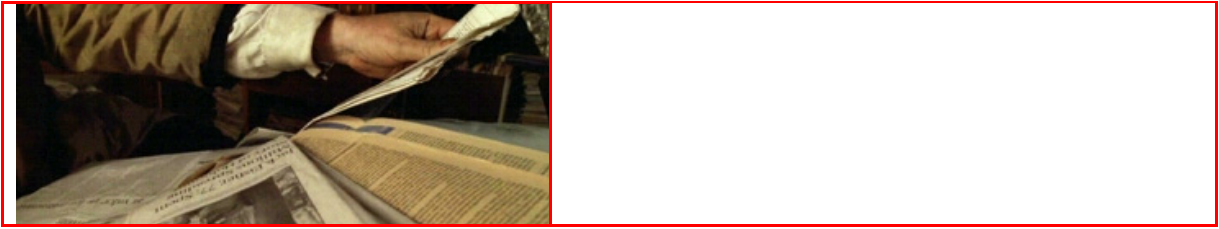
<b>Tabela 17</b>	<b>Hennessy ouvindo a atmosfera</b>
INT. QUARTO DO PE. HENNESSY – NOITE	
Início: <b>25m11s</b>	
O Pe. Hennessy usa suas habilidades paranormais para ouvir a atmosfera através dos jornais. Ele encontra a notícia sobre a morte de Izabel Dodson.	
	<b>25m17s – 25m45s</b> Efeito sonoro de vozes expressando o que Pe. Hennessy ouve extrasensorialmente. Vozes diferentes são ouvidas em volumes diferentes. Por último o ouve-se o nome “Izabel”.

Ouvir a atmosfera significa estar em contato com a produção verbal do mundo seja ela de pessoas vivas ou não. Explorar uma habilidade extra-sensorial. Qual seria o som desse ar? O

filme traz vozes humanas como sendo o som da referida atmosfera. Essas vozes contracenam com o Pe. Hennessy. Elas são suas parceiras na cena e conquistam a mesma importância da personagem na cena.

O conteúdo desse *efeito* são palavras, frases e nomes. Como foi dito antes, eles simbolizam o que há para se ouvir na atmosfera e mistificam a capacidade extra-sensorial do Padre que consegue ouvir os jornais enquanto passa os dedos sobre eles. As vozes ecoaram um único tema. Elas falaram sobre acidentes, estupros, assassinatos e outras desgraças sociais.

Tabela 18	Vozes dos jornais
	Voz 01 masculina: “Encontraram 22 corpos de mulheres no quintal do assaltante. Estavam tão modificados, que a polícia precisou comprar...”
	Voz 02 feminina: “...foi estuprada mais de 100 vezes e enterrada viva.”
	Voz 03 masculina: “...achados num congelador, a cabeça dele e vários órgãos...”
	Voz 04 feminina: “Ele enfiou o corpo de Holly num...”
	Voz 05 masculina: “Corpos violentados pelo desconhecido...”
	Voz 06 feminina: “Usou uma serra...”
	Voz 07 masculina: “E quase decapitou... até os olhos foram retirados.”
	Voz 08 feminina: “Izabel”.



A habilidade de Hennessy, as asas de Gabriel e o símbolo no braço de Manoel têm características semelhantes no que diz respeito a figuratividade dos seus efeitos sonoros. Eles compõem as personagens e lhes atribui competências de ser e fazer. Além de serem, os *efeitos sonoros*, formantes dos *FX* são também formantes de seus personagens.

Na música existem os tons musicais que são dó, ré, mi, fá, sol, lá e si. Entre eles estão os meios tons que são os sustenidos e os bemóis. Com essas notas musicais se forma uma escala musical, como, por exemplo, a escala de dó composta pelas seguintes notas: dó, ré, mi, fá, sól, lá, si e dó<sup>2</sup>. Essas são as notas que formam a escala de dó, são os formantes da escala. Qualquer outra nota acrescentada a essa escala a modifica e se ao invés de uma nota sol, por descuido, entrar uma sol sustenido o resultado seria desarmonia sonora. Porém, se estiver sendo executada uma escala pentatônica, que é composta por apenas cinco das sete notas da escala, e nela for acrescentada a quinta nota diminuta (b5) ter-se-á uma escala blues. Não que um estilo musical tenha um tipo de escala exclusivo mas existem escalas que se tornam mais usadas e assim quase que uma característica do estilo musical.

A blue note, como é chamada a quinta diminuta (b5), dá ênfase à execução da escala e torna familiar a melodia da música. Esta por último é reconhecida por quem ouve como blues. Então, na pentatônica menor de dó, muito comum no blues, tem-se: dó, ré sustenido, fá, sol e si bemol. Acrescentando-se a blue note essa mesma escala fica assim: dó, ré sustenido, fá, **sol bemol**, sol e si bemol. A nota acrescentada, a sol bemol, é meio tom abaixo da quinta nota que é a sol e ela reforça a característica da escala blues.

Esta breve noção musical serve para se chegar ao próximo exemplo onde o *efeito sonoro vocálico* é usado de forma figurativa para reforçar a característica do tema desespero. Isto quer dizer que foi usado para dar mais ênfase à figura criada. Acrescentaram-se características de som abafado e levemente reverberado na voz de Hennessy quase encoberta pelas vozes misturadas da atmosfera.

Tabela 19	Morte de Hennessy
INT. LOJA DE BEBIDAS – NOITE	
Início: <b>48m46s</b>	
Pe. Hennessy entra na loja de bebidas e num prazo curto de tempo bebe todas as bebidas que consegue até se afogar em álcool espreitado por Baltazar, o mestiço do inferno. Antes de morrer Hennessy fala o nome de John pega um saca-rolha e perfura sua própria mão.	
	<b>48m46s - 50m25s</b> Efeito sonoro de vozes misturadas, emboladas, irreconhecíveis e incompreensíveis retorna se mantém até o final em todos os takes em que Hennessy aparece.
	<b>48m53s</b> Efeito sonoro vocal sintetizado quando Hennessy tenta beber da primeira garrafa retirada do freezer. <b>48m59s</b> Efeito sonoro vocal sintetizado quando Hennessy tenta beber da segunda garrafa retirada do freezer.
	<b>49m04s</b> Efeito sonoro na voz de Hennessy quando ele questiona: “Que diabos de lugar é esse?”
	Música simboliza a presença do demônio.
	<b>49m37s – 49m40s</b> Efeito sonoro das garrafas e caixas de garrafas caindo ao chão quando Hennessy tenta se escorar nelas.
	




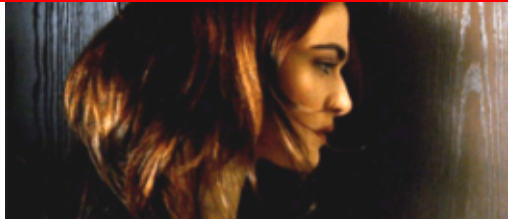

Nessa seqüência utilizaram-se os dois tipos de *FX* de som, assim como na escala pentatônica o efeito sonoro pode ser modificado sem deixar de sê-lo. Naquela ocorreu à transformação para a escala de blues. Nos efeitos sonoros é identificada a mudança de *efeito vocálico*. Ele foi usado em primeiro e em segundo plano. Esse uso fez a voz de Hennessy parecer mais fraca, em profundidade de campo, por ter sofrido intervenção em seu volume em relação aos outros sons da cena para soar como um *efeito sonoro*.

O *efeito sonoro* quando Hennessy tenta beber da garrafa se aproxima muito do “Ah” quando se abre a boca para o médico, porém está destituído desse sentido. O significante, o som, se expressa como se estivesse sendo ouvido através de um cano. Ele é abafado e atrasado ou com delays, como se diz tecnicamente. Ele valoriza a ação do actante e instaura o impossível nas cenas. Como uma garrafa aberta cheia de líquido não o derrama quando virada para baixo na direção da boca? Para Hennessy a situação torna-se tão desesperadora que ele pergunta, com a aplicação de *efeito sonoro vocálico*: “Que diabos de lugar é esse?” O desespero dele é colocado em perspectiva, usado como figura de expressão. Tem-se em primeiro nível o som misturado das vozes em outro nível a voz de Hennessy. Esse efeito demonstra que para criar uma profundidade de não é preciso desfocar a imagem. Isso pode ser feito com o uso do som. Percebe-se também que a debragem enunciativa, ou a marcação do que é dito no discurso, da cena move a atenção do espectador a diferenciar aquele momento, pois o filme coloca aquele como um momento somente do Pe. Hennessy e que o público não estava convidado a participar dos momentos finais da personagem, a não ser observando.

A noção de perspectiva e profundidade de campo utilizando o som também aconteceu no capítulo 12. Nele, enquanto John e Ângela conversam as lâmpadas dos postes são desligadas uma a uma. A cada lâmpada apaga o som da chave de força ficava mais próximo até que a lâmpada sobre eles se apagou e as demais da rua foram apagadas rapidamente. Este caso é diferente do momento de Hennessy, pois o *efeito sonoro* foi utilizado para marcar a aproximação dos seplavites criando um entendimento da espacialidade da rua e a estruturalidade temporal da eminência do perigo.

### 2.2.2 *Efeito sonoro musical*

A cena final do décimo terceiro capítulo irá introduzir o segundo tipo de *efeito sonoro* encontrado no filme.

<b>Tabela 20</b>		<b>Desaceleração do tempo</b>
INT. APARTAMENTO DE ÂNGELA – NOITE Início: <b>45m57s</b> Constantine retorna e chama por Ângela dentro do apartamento. Ângela entra. Eles conversam e se confirma a presença de Izabel no inferno. Traz para o mundo real uma prova que a encontrou, a sua pulseira de identificação do hospital. Ele descobre também que as irmãs são gêmeas.		
	<b>43m40s - 43m 44s</b>	Câmera lenta na porta se fechando e no movimento dos cabelos de Ângela até eles pararem por completo. Os movimentos em lenta são acompanhados por nota musical distorcida mais som de chimbau de bateria semi-aberto.
	<b>45m57s</b>	O movimento dos cabelos de Angela que tinha parado retoma o movimento.
	<b>46m06s – 46m25s</b>	Efeito de fumaça branca saindo de Constantine e também da pulseira de Izabel.  Final: <b>46m46s</b>

Aceleração da imagem juntamente com a positividade do áudio, ou seja, ambos na estão na mesma direção marcando o ritmo da ação. Eles enfatizam que o tempo voltou a correr na dimensão dos vivos, significando que a estada de John no inferno durou nesta dimensão milésimos de segundo. Esse exemplo foi usado para mostrar duas possibilidades de um mesmo *FX* atuando na suspensão do tempo e a retomada do tempo. O supervisor de efeitos decidiu o som que a suspensão do tempo deveria ter. O som tendeu ao silêncio para expressar que se o tempo no mundo original parou por um segundo então existiu um segundo de silêncio absoluto. Quando o som retorna no junto com o movimento dos cabelos de Ângela é transmitido o aviso que o um segundo já passou e que a vida segue no mundo original.

No primeiro capítulo do filme a construção dos primeiros *FX* do filme o som foi indispensável associado à edição da cena.

<b>Tabela 21</b>		<b>Atropelamento de Manoel</b>
EXT. RUÍNAS DE UMA IGREJA - DIA Início: 00m30s		

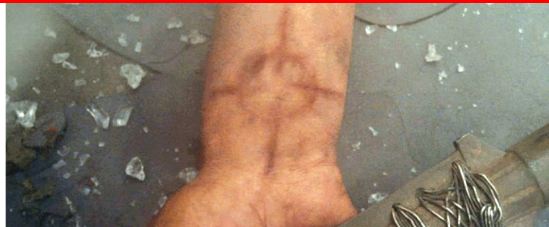
Dois amigos, no México, procuram restos numa igreja em ruínas. Um deles, Manoel, pisa no assoalho que sede. No fundo do buraco onde pisou ele encontra uma bandeira nazista e embrulhada por ela a Lança do Destino.



**1m50s** Um som sintetizado prenuncia uma mudança no estado de espírito de Manoel. Um efeito sonoro.



**2m8s** O carro bate em Manoel sem destruí-lo, pelo contrário fica destruído. O som da batida é diegético, ou seja, reafirma o exposto na tela.



**2m28s** O símbolo com um círculo e uma cruz aparece no braço de Manoel que segura o artefato encontrado. A música e a acentuação sonora completam o efeito.  
Final: **2m40s**


O primeiro *FX* da seqüência foi criado com um som musical sintetizado somado ao movimento ascendente de câmera. Sem o *efeito* o que o assunto da cena mostra Manoel percebendo algo ou alguém à sua volta. Entretanto, ao analisar a cena completa, o som junto com a imagem, o que se nota é o prenúncio da mudança de estado de espírito de Manoel. O sentido da cena se modifica com a presença do som em relação à primeira hipótese. Este tipo de efeito sonoro é classificado por esta pesquisa como *efeito sonoro musical*, sendo que para esta categoria de efeito estão outros construídos ao longo do filme e todos com as mesmas preocupações: dirigir e seduzir a atenção do espectador. Este tipo de efeito sonoro não é o som original do assunto da cena. Ele é resultado da ação criativa para se preencher a lacuna que somente a imagem deixaria para a geração do sentido da cena. Entende-se por geração de sentido da cena a mudança de estado da mesma, que tem um antes, um durante e um depois do efeito.

O terceiro também é um *efeito sonoro musical*, uma vez que o símbolo ou o aparecimento dele não tem som, ou melhor, não possui um som próprio. Então, seduz-se o espectador para fazê-lo crer no poder do oculto. O oculto é tão poderoso que consegue produzir seu próprio som independentemente da realidade à qual esteja vinculado. Ora, ele é tão poderoso a ponto de se fazer presente no simulacro de mundo real ou mundo original oferecido pelo filme.

O *efeito sonoro musical* está vinculado ao plano do conteúdo, ao que está na tela e no áudio, e, por consequência veiculado por um plano da expressão. Sobre a vinculação entre o plano do conteúdo e o da expressão Fiorin (2005, 44) afirma que “quando se fala em percurso gerativo de sentido, a rigor se fala de plano do conteúdo. No entanto, não há conteúdo lingüístico sem expressão lingüística, pois um plano de conteúdo precisa ser veiculado por um plano de expressão, que pode ser de diferentes naturezas: verbal, gestual, pictórico, etc”.

O efeito sonoro compõe os *FX* no plano do conteúdo e juntamente com a imagem expressam a natureza do assunto da cena em que são utilizados. A sua vinculação com o plano de expressão é intensa. O formante do efeito é o som musical sintetizado ou produzido artificialmente. Trata-se de uma expressão musical por ser constituído de uma nota musical.

Outro exemplo deste tipo de efeito ocorre no capítulo 07 na cena dentro da biblioteca da igreja.

<b>Tabela 22</b>	<b>Asas de Gabriel</b>
INT. BIBLIOTECA DA IGREJA - NOITE	
Início: <b>20m30s</b>	
John e a detetive Ângela chegam à biblioteca da Igreja para conversarem com o Padre. Lá já se encontrava o anjo Gabriel vestido de terno escuro perto da lareira conversando com o Padre. A conversa do sacerdote com o anjo termina. Ângela vai conversar com o Padre sobre sua irmã. John vai até a lareira e conversa com Gabriel.	
	<b>21m19s</b> Gabriel está em pé de frente para a lareira. John se aproxima e as asas se abrem aparecem nas costas do anjo e em seguida somem. Um efeito sonoro acompanha o movimento das asas.

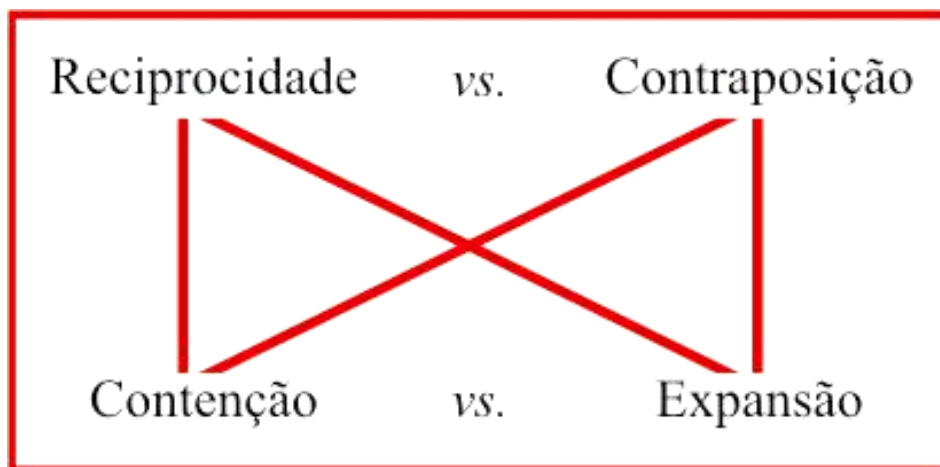
Novamente um som musical sintetizado, agora ele expressa o movimento das asas do anjo Gabriel no efeito 02 da cena. Nesta cena o efeito sonoro difere daquele usado para a mudança de espírito de Manoel quando este encontrou a lança, apesar da semelhança sonora. Somente o aparecimento das asas já faria uma marcação narrativa capaz de assegurar que aquela criatura loira não era um humano, mas um anjo, um missionário de Deus. Entretanto, o processo de sedução criado pelo efeito sonoro provoca um enlace entre o filme e o público pelo encantamento e pela surpresa. A novidade se instala novamente assim como aconteceu na cena do sinal de Mammon no braço de Manoel. A manipulação da atenção estabelecida pela união dos efeitos visuais e sons nesta cena reforça a debreagem enunciativa que coloca John e seus

acompanhantes, o público, na condição de apenas humanos impotentes diante do ser alado e representante da divindade suprema.

Uma outra possibilidade para este tipo de efeito foi usada para simbolizar e ao mesmo tempo mitificar um tipo de mediunidade auditiva. Trata-se da habilidade mediúcnica do padre para ler jornais e ouvir a atmosfera. No final do terceiro capítulo do filme Constantine conversa com o padre e reclama que o exorcismo não havia sido bem feito e que estava precisando de ajuda. A ajuda que John pede ao padre e para que ele “ouça a atmosfera”. Naquele momento do filme não se poderia imaginar que ouvir a atmosfera era realmente ouvir as vozes soltas na atmosfera como se confirma no capítulo 08 do filme.

### 2.3 As categorias gerativas de sentido

Esse sistema tipológico a partir dos procedimentos técnicos é relacionado a categorias do plano da expressão. Elas operam por oposição para gerar o efeito de sentido. O procedimento semiótico geral para produção de sentido do *efeito digital* é arranjado pela ordenação de um quadrado semiótico por oposição de onde o sentido do *efeito* é gerado. Assim esse procedimento fica conduzido pelas categorias: reciprocidade vs. contraposição, no eixo dos contrários; e contenção vs. expansão, no eixo dos subcontrários. O quadrado fica assim:



Esquema 5

Fonte: OLIVEIRA.

Na instância da reciprocidade agrupa a ação dos visuais e sonoros agindo integrados numa mesma orientação, ou seja, eles se complementam em igualdade de força. O que é dito no visual é homologado pelo sonoro num regime de harmonia.

Na contraposição ocorre o contrário, pois nesta instância eles se contrapõem. Seguem direções opostas para gerar o sentido. O visual diz uma coisa e o áudio diz outra. Operam em regime de desarmonia.

A contenção acontece quando um dos formantes age sobre o outro numa demonstração de força superior. O áudio sobre o vídeo ocorre quando o efeito sonoro se sobressai, e do vídeo sobre o áudio quando o efeito visual se destaca em relação ao seu par, o áudio. Um se fica contido pelo outro para a geração de significado.

A instância da expansão indica que o efeito visual é expandido ou reforçado pela ação do áudio e vice-versa. A união feita desse jeito dá à cena uma força maior do que realmente tem potencializando o seu significado.

A movimentação entre as instâncias do quadrado semiótico não acontece aleatoriamente, pois se trata de um movimento helicoidal em que de uma extremidade migra-se somente na vertical ou na diagonal. Assim, se parte da reciprocidade para se chegar à contraposição através da expansão e para se retornar a ponto de partida passa-se pela contenção. Entretanto, não é obrigatório o movimento entre as instâncias, pois cada uma delas mostra como o efeito visual e o sonoro operam no meio audiovisual.




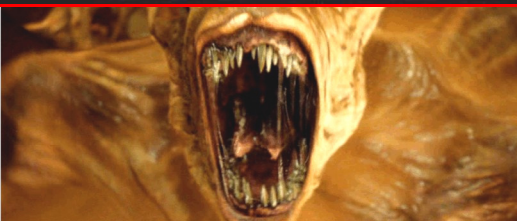


**Os atos e seus efeitos  
digitais**

### Capítulo III

#### Os atos e seus *efeitos digitais*

Como existe no *filme* uma aposta entre Deus e o Diabo pelas almas dos humanos e eles não podem agir se não por influência para manter o equilíbrio da balança, tudo entre o céu e o inferno torna-se possível na terra. Os dois reinos são figurativizados juntamente com os seus enviados, anjos e mestiços, através dos *efeitos digitais*. Esses constituintes da narrativa são os simulacros daquilo que figurativizam, como, por exemplo, o céu e o inferno são construções visuais forjadas sobre a visualidade da cidade de Los Angeles, Califórnia, pois os prédios e auto-estradas foram moldados em 3D, nos computadores, usando para modelo imagens da capital californiana. Abaixo, estão 4 imagens que exemplificam as características de identidade visual dos simulacros de céu, inferno, anjo e demônio.

Tabela 23	Identidade visual
	Céu.
	Inferno
	Anjo
	Demônio

Essas imagens têm muito em comum pela percepção da construção do espaço. Essa percepção de espaço coloca em jogo as referências de perspectiva linear que remonta à pintura



renascentista. Esse procedimento de origem pictórica organiza as informações dos *efeitos visuais* e da própria cena de maneira a proporcionar uma percepção de profundidade de campo. A ilusão de tridimensionalidade do cinema depende da noção de perspectiva e profundidade de campo. A respeito da perspectiva Aumont (1995, 30) traz a seguinte opinião:

Como se sabe, a noção de perspectiva apareceu muito cedo na representação pictórica, mas é interessante observar que a própria palavra só surgiu em seu sentido atual no Renascimento (o francês tomou emprestado do italiano *prospectiva*, “inventado” pelos pintores-teóricos do *Quattrocento*). Deste modo, a definição da perspectiva que é possível encontrar nos dicionários é, de fato, inseparável da histórica reflexão sobre a perspectiva, e principalmente da grande reviravolta teórica sobre esse ponto que marcou o Renascimento europeu.

A perspectiva engloba processos de intersecção de retas e adequação dos elementos das imagens dentro do campo visual formado por essas retas. Num roteiro de filmagem para cinema cada frase pode corresponder a um *take ou tomada*, que é o tempo de registro de imagens e áudio entre ligar e desligar o botão de registro da câmera. Essa tomada será rodada ou filmada dentro de um enquadramento que ocorre quando o diretor decide o que vai estar dentro do quadro de imagens a ser registrado. O ângulo da câmera, o tipo de luz, as personagens, o figurino, os objetos em cena, a cidade ao fundo, compõem por fim o que está na tela. Esses componentes arranjados num conjunto de tomadas formam uma única coisa: a cena.

O equilíbrio entre claro e escuro e a simetria proposital dos assuntos das cenas também são nuances da pintura renascentista que continua influenciando as técnicas de iluminação e enquadramento que, juntos, são a base da fotografia cinematográfica. A cena onde fica claro essa presença da pintura clássica está na última cena quando John e Ângela conversam no terraço de um prédio. O contraste criado entre o claro e o escuro coloca o casal no centro da tela na simetria visual do equilíbrio entre as forças personificado na presença entre o homem e a mulher, a balança volta ao equilíbrio. Nem o homem nem a mulher figurativizam, neste caso, o bem ou o mal, apenas são mostrados como forças em equilíbrio.

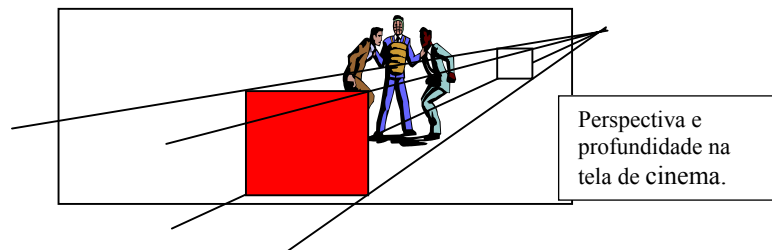


A visualidade do cinema passou por importantes mudanças ao longo dessa jornada de pouco mais de um século de existência. Passou da imagem preto e branco para a cor, da tela pequena para a tela gigante e a mais recente intervenção tecnológica é a passagem do formato convencional para o digital. Freitas (2002, 25) tem opinião sobre os efeitos especiais inseridos numa fase do cinema na qual a tecnologia é indispensável. Ela diz que “O efeito especial é, portanto, o meio pelo qual o impossível e o mágico se tornam visíveis, participando regularmente do processo de formação das identidades filmicas”.

Dentro da cena, graças aos recursos de profundidade de campo que remonta à pintura renascentista, explicada por Aumont, os integrantes da cena estão em níveis diferenciados de importância dentro do quadro. Essa disposição dos elementos dos mais importantes, à frente, para os de menor importância, que gradualmente tendem ao fundo da tela. A posição na tela confere o valor dos elementos. Geralmente, quem está à frente é quem está fazendo a ação o que não impede a exploração desse recurso de outras maneiras como, por exemplo, colocar o actante no fundo da cena ou em profundidade.

**Gráfico 1.**

**Perspectiva**



A profundidade de campo torna-se o resultado da associação da perspectiva com os elementos em foco na cena. A nitidez do que se vê é indispensável para a diagramação dos elementos na cena com o propósito de fazer a ilusão de espaço tridimensional funcionar. Os elementos que se encontram mais afastados da ação são desfocados gradualmente na medida em que se afastam do centro da ação ou, então, o primeiro plano fica em desfoque para se valorizar a profundidade de campo.




Os atos serão decompostos através dos tipos dos *efeitos* em relação aos actantes do *filme*. O que exige a apreensão de que são construídos com base em perspectiva, profundidade de campo e referenciais de pintura renascentistas. Daqui por diante tudo o que se referir ao objeto de estudo partirá destas características, pois elas são constantes em toda a geração de *efeitos digitais* em *Constantine*.

### 3.1 Ato I<sup>1</sup>



<b>Tabela 24</b>	<b><i>Ato I ou apresentação</i></b>
<p>Manoel descobre a Lança do Destino e após ressuscitar após o atropelamento instaura-se a introdução do drama. John Constantine é apresentado como competente exorcista, fumante, alcoólatra, amigo de um Padre decadente e de um traficante de artefatos religiosos e sofre de câncer nos pulmões. Isabel pula do terraço da ala psiquiátrica do hospital de Los Angeles. Ângela fica sabendo da morte da irmã, mas não acredita na versão de suicídio. Ângela e John se encontram na biblioteca da igreja. Lá ele discute com o anjo Gabriel e Ângela tenta convencer o Pe. David a dar o perdão para a alma da sua irmã. O padre nega. Os dois saem juntos da igreja. Hennessy encontra a notícia de jornal sobre suicídio em ala psiquiátrica.</p>	

No primeiro capítulo tem-se a descoberta da Lança do Destino e o marcante atropelamento de Manoel. O primeiro tipo de *efeito* mostra uma alteração de estado de espírito em Manoel, trata-se de uma mudança sutil, porém sólida no actante. O segundo é um composto de *efeito* mecânico e edição digital. No terceiro a técnica utilizada é a mesma do segundo, porém foi utilizada maquiagem e fusão digital de imagens. Os efeitos ficam assim:

<sup>1</sup> As tabelas são divididas em capítulo do filme, imagens do efeito e descrição do efeito. Na descrição do efeito existe uma notação entre parênteses indicando o tipo de efeito. Há também uma diferenciação entre os *digitais* e os não-digitais da seguinte forma: fonte tipográfica em negrito para *digital* e normal para não-digital. O mesmo acontece nos demais atos.

Tabela 25	Filme Capítulo 1
Visual	Sonoro
 <p>Câmera alta se afasta de Manoel para ampliar o raio de percepção do enunciatário aproximando-o, através da manutenção do foco sobre o assunto da cena, da mudança de estado de espírito do actante. O movimento de câmara dirige o olhar do enunciatário por uma debreagem actancial.</p>	<p>1 – Efeito sonoro <i>musical</i> simboliza a alteração de estado de espírito.</p> <p>Debreagem actancial no que inaugura a participação do enunciatário através da curiosidade.</p>
 <p>O acidente cria o sentido de um problema grave, a morte, acentuado pela velocidade da edição do assunto da cena onde a actuação redimensiona a sua espacialidade no instante da colisão. (mecânico e digital.)</p>	<p>2 – Efeito sonoro <i>diegético</i> de colisão</p> <p>Acentua a ação expandindo o sentido de impacto e focalizando a atenção do enunciatário para o centro espacial da cena e local da ação.</p>
 <p>Utiliza maquiagem e <i>trucagem ditital</i>, transição por fusão de imagens, no antebraço de Manoel para marcar o sinal dos condenados através de debreagem actancial no uso do <i>efeito</i> para organizar a informação para o enunciatário com o objetivo de ensiná-lo a reconhecer o sinal quando aparecer da próxima vez.</p>	<p>3 – Efeito sonoro <i>musical</i> sincronizado ao visual.</p> <p>A música faz a marcação da atuação do <i>efeito</i> na instância de reciprocidade, pois ele surge na cena com a mesma intensidade do visual para a geração de efeito de sentido de aparição ou surgimento de algo diferente do natural.</p>

O segundo capítulo começa com um *efeito* sonoro do bule no apartamento da menina possuída. Esse efeito tem a função de sinalizar que a cena começou, um aviso. Essa função se repete no decorrer da história. Em *Cidadão Kane* Wells usou uma cacatua com a mesma finalidade. Esse tipo de expansão do sonoro sobre o visual é usado para chamar a atenção para o início de um novo capítulo ou para despertar o enunciatário para uma ação ou evento importante para a compreensão da narrativa.

<b>Tabela 26</b>	<b>Filme Capítulo 2</b>
<b>Visual</b>	<b>Sonoro</b>
 <p>Marca o início de uma nova marca na espacialidade por uma debreagem espacial através da edição de cenas.</p>	<p>1 – Efeito sonoro <i>diegético</i> da chaleira apitando.</p> <p>O som participa de uma debreagem espacial em que ocorre uma expansão do sentido do som pelo seu volume e duração.</p>
 <p>A fumaça, gerada por computador, completa o efeito de sentido de que o amuleto bento está participando decisivamente do exorcismo ao queimar a pele da possuída para simbolizar a queima do mal contido no corpo dela.</p>	<p>2 – Efeito sonoro <i>diegético</i> queimando a pele (digital)</p> <p>Instala o enunciatário na posição de observador atento por ser guiado a relacionar o som com o que acontece na cena dentro do regime de reciprocidade.</p>



**O demônio querendo atravessar o pescoço da menina** demonstra que ainda existe um ser habitando o corpo. Esse procedimento técnico obtido por CGI ocupa a cena movendo a ação para o próximo capítulo por indicar que o exorcismo não acabou.

### 3 – Efeito sonoro *diegético* grito do demônio. (digital)

Numa ação recíproca com a imagem o som apresenta-se figurativamente para completar a ação do actante que, no plano da expressão, aproxima o enunciatário do conteúdo da cena pela reação ao sentido-sentido com o aparecimento da fera.

A continuidade do filme mostra novamente o demônio tentando sair através do pescoço da menina. Ele tenta atravessar-lhe a pele usando-a como um portal entre o inferno e o mundo dos homens. É de extrema importância identificar os elementos das histórias em quadrinhos neste momento. A principal re-mediação, ou seja, utilizar características de um meio em outro, acontece com os ângulos de câmera. Nota-se que a estética visual do enquadramento de todo o filme tem como parâmetro a estética da *HQ Hellblazer*.

O *efeito* de um demônio tentando atravessar o corpo do possuído é um recurso com reincidência no terceiro e vigésimo sexto capítulo do filme. A presença do *FX* é actancial, pois ele tem sua ação distinta da ação dos demais actantes agindo e reagindo com estes.

Tabela 27		Filme Capítulo 3	
Visual		Sonoro	
<p>Idem ao anterior.</p>		<p>1 – Idem ao anterior.</p>	



**O demônio passa para o espelho. Efeito CGI (digital).** O enunciador instala o enunciatário na condição de presença no local da cena pela orientação da espacialidade criada pela direção do olhar imposto pelo ângulo da câmera.

**2 – Efeito sonoro *diegético* das batidas no espelho e sons da fera.**

Na instância expansiva, amplia o impacto, cuja ação é idêntica ao do atropelamento no primeiro capítulo.



**Efeito figurativo de demônio atravessando para o mundo dos homens a través do espelho que voa pelo céu (digital).** O ângulo da câmera escolhido pelo enunciador coloca o enunciatário de joelhos olhando para o céu na torcida para que o lançamento do espelho extermine o ser lá contido.

**3 – Trilha musical.**



O enunciador nesta tomada põe o enunciatário como testemunha, juntamente com o ângulo de visão de Deus, de que sob o céu existe o poder divino superior.

**4 – Efeito sonoro *diegético* da explosão do espelho. (digital)**





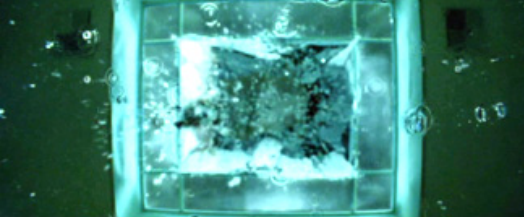
O efeito de sentido do *efeito especial*, cosntruído com maquiagem e **trucagem digital**, figurativiza a desobsessão da menina como prova qualificante de que Constantine é um exorcista capaz. O ângulo da câmera coloca o enunciatário na mesma posição do *efeito* anterior, o de uma testemunha. A explosão do espelho fora do quarto age como passagem de estado de possuída para despossuída

5 – Efeito sonoro *musical*.

Nesse capítulo o *efeito digital*, ora no regime de expansão ora no regime de reciprocidade, topologicamente organiza a narrativa através de debreagem temporal e espacial. A temporal é marcada, por exemplo, pela sincronia do estouro do espelho com o retorno da menina à normalidade quando as veias saltadas desaparecem gradualmente no visual reafirmando pelo som. Espacial por fazer a transição entre interno e externo representativo da cena como, por exemplo, mostrar que no instante do estouro do espelho no exterior do quarto, na rua, gera ação simultânea dentro do quarto.

Apesar de aparentar um simples papel ao sabor do vento, o movimento da pulseira de Isabel no ar é uma animação gerada em computador. O movimento da câmera foi planejado para que a composição da cena trouxesse a pulseira de volta na direção de Isabel para que seu rosto fosse usado ainda mais duas vezes no decorrer do filme. Esta primeira aparição de Isabel instaura no *filme* um momento recorrente, em termos discursivos, usado para remeter a um ponto passado do filme. O caráter recíproco entre os constituintes do *efeito* ativa a percepção sutil para dirigir a atenção do enunciatário para a compreensão da pulseira como um objeto comum actuando como assunto de cena e não como um *FX*.



Tabela 28		Filme Capítulo 4	
Visual		Sonoro	
	<p><b>Pulseira voadora (digital).</b> O enunciador coloca o assunto principal do quadro no centro para facilitar a assimilação da informação, pois será reutilizada. A imagem atua em reciprocidade com o áudio</p>	<p><b>1 – Efeito sonoro diegético da pulseira farfalhando ao vento.</b></p>	<p>O som atua em reciprocidade como a imagem.</p>
	<p>O enunciador coloca o enunciatário em grau de equivalência sensorial auditiva da actante.</p>	<p><b>2 - Efeito sonoro <i>diegético</i> e <i>vocálico</i>: “Isabel”. (digital)</b></p>	
	<p>O efeito de sentido deste <i>efeito</i>, explosão de vidro e de vidro caindo na água, equipara-se ao do espelho em relação à instalação do enunciatário como testemunha da ação enquanto ele acontece. Porém, neste caso, o enunciatário é colocado pelo enunciador como testemunha dos poderes do inferno.</p>	<p>3 – Efeito sonoro <i>diegético</i>.</p>	<p>Opera em regime de reciprocidade.</p>

Até este ponto no *filme* são apresentados efeitos que se repetirão em outros capítulos como: o demônio sob a pele; a explosão de vidros; a pulseira voadora de Isabel; a forma de um tipo de demônio; as veias saltadas que aparecem e somem; o sinal de Mammon; e a fumaça branca.



## 2.2 Ato II

<b>Tabela 29</b>	<b><i>Ato II ou confrontação</i></b>
<p>John enfrenta um demônio na rua. Vai ao bar do Papa Meia-noite. Encontra-se com Balthazar. Ângela busca ajuda com Cosntantine. Ângela e Constantine são atacados por demônios coletores de almas. Os dois se unem para desvendar a morte de Isabel e à medida em que se aprofundam no assunto pessoas morrem e o equilíbrio da balança entre o bem e o mau é abalado. O Pe. Hennessy morre logo após encontrar o sinal no braço de Isabel. Com a ajuda de Beemam descobrem os planos para o nascimento de Mammon. Ângela é seqüestrada por forças ocultas, e abduzida pelo filho de Lúcifer. Constantine invade o bar do bruxo Papa Meia Noite ou Midnite e consegue convencê-lo a ajudar. John usa a cadeira. Ele faz uma viagem no tempo e descobre quem encontrou a lança do destino, onde ela está e, também, o local do nascimento do filho de Lúcifer, Mammon.</p>	

Iniciando o segundo ato, Manoel já possuído pelo oculto maléfico começa a demonstrar o poder dessa força misteriosa saltando com extrema facilidade a fronteira cercada entre o México e os Estados Unidos da América.


A competência de fazer o impossível lhe foi conferida quando o assoalho da velha igreja cedeu lhe revelando o que será chamada de a *Lança do Destino*. Com ela, aparentemente, escapou da morte certa no atropelamento. Na verdade, tudo indica que tenha se transformado num zumbi, mas até esse ponto da história não é possível fazer essa afirmação. Tudo o que se sabe é que ele se tornou estranhamente poderoso possuindo o artefato. O artefato atribui ao actante competência de ser e poder fazer o mal.

<b>Tabela 30</b>	<b>Filme Capítulo 5</b>
<b>Visual</b>	<b>Sonoro</b>
 <p>Manoel salta a cerca. (mecânico). Está em reciprocidade com o som.</p>	<p><b>1 – Efeito sonoro <i>diegético</i></b></p>

	<p><b>2 – Efeito sonoro <i>diegético</i> de mugido e de vaca caindo ao chão.</b></p> <p>Na instância da reciprocidade o som concorda com o visual.</p>
<p><b>As vacas e os bois morrem com a proximidade do portador da lança (digital).</b> Neste <i>efeito</i> o enunciatário atribui ao portador da lança o poder da morte e de fazer apodrecer tudo com o que entra em contato. O enunciatário também é instalado como testemunha.</p>	<p>3 – Som ambiente.</p>
 <p>Duplicação de actantes. (boneco)</p>	


Nesse efeito visual, a detetive Ângela faz o reconhecimento do corpo da irmã Izabel. A cena foi produzida com a fabricação de um boneco em tamanho natural a partir de um molde de gesso da atriz.

Novamente a reciprocidade entre o visual e o sonoro dá ao *efeito* a condição actancial e também projeta sobre Manuel a demarcação territorial da ação do mal. As imagens geradas por computador reafirmam sua competência e à medida que caminha os animais que estão próximos caem.

Tabela 31 Visual	Filme Capítulo 6 Sonoro
 <p><b>Fogo intenso chamado Bafo de dragão. (digital).</b> Nessa cena foi mostrada o poder de fogo de uma das armas na luta contra os demônios.</p>	<p><b>1 – Efeito sonoro <i>diegético</i> de fogo intenso</b></p> <p>Operando por reciprocidade o efeito sonoro expressa o mostrado pelo visual.</p>

Beeman, parceiro John na venda de artefatos, mostra uma arma rara nos dias atuais para o combate aos seres demoníacos. Essa arma é o bafo de dragão, que literalmente cospe fogo intenso. O fogo é resultado de geração de imagem computadorizada. Ela também serve para a reafirmação de que o mocinho lida com coisas que estão além da imaginação do público. A construção dessa percepção é construída aos poucos numa seqüência didática para cativar emocionalmente o público e, ao mesmo tempo, dar razões para que este se simpatize com as habilidades de Constantine.


O sétimo capítulo da trama mostra um actante facilmente reconhecido como anjo pelas asas que surgem abrindo-se lentamente enquanto John se aproxima dele.

Tabela 32	Filme Capítulo 7
Visual	Sonoro
 <p data-bbox="236 1171 820 1272"><b>As asas de Gabriel (digital).</b> O <i>efeito digital</i> compõe o actante identificando-o como um envidado de Deus, como um anjo.</p>	<p data-bbox="842 913 1193 947">1 – Efeitos sonoro <i>musical</i> .</p>


O ângulo ascendente da câmera atribui maior imponência às asas de Gabriel. Asas que há muito lutam contra as forças do mau. São as asas do anjo que avisou Maria sobre a gravidez que trouxe ao mundo o filho de Deus, asas seculares escuras. Lawrence (2005, DVD anexo) explica que não sabe a origem das asas brancas, “mas muitos pintores italianos puseram asas escuras em seus querubins e anjos, e me inspirei nelas. Achei mais interessante. Isso, e o fato de que os anjos são guerreiros de Deus, não acho que seriam alvas”.

Tão complicado quanto qualquer outro efeito as asas são resultados de pesquisas sobre tonalidades, forma das penas e movimento. Um dos supervisores de efeitos Murphy (2005, DVD anexo) enfatiza “usamos as asas como um símbolo do que acontecia emocionalmente com o personagem para causar surpresa, ou mostrar o domínio dele. As asas se tornaram um recurso de expressão na filmagem”. Nessa cena a expressão de Gabriel impõe a Constantine uma distância respeitável.

Hennessy, um padre alcoólatra, tem poderes extra-sensoriais. Ele é capaz, nas palavras de John, “ouvir a atmosfera” que quer dizer ouvir vozes a partir de jornais. Tal percepção é caracterizada com *efeitos sonoros* de vozes masculinas e femininas. Essas vozes rondam o padre enquanto ele revira os olhos expressando seu transe.

<b>Tabela 33</b>	<b>Filme Capítulo 8</b>
<b>Visual</b>	<b>Sonoro</b>
 <p data-bbox="236 904 794 969">Hennessy revira os olhos para representação do seu estado de transe.</p>	<p data-bbox="823 685 1337 752"><b>1 – Efeito sonoro de diegético vocálico. (áudio digital)</b></p> <p data-bbox="823 792 1430 898">As vozes fazem parte da cena dentro da instância de expansão. Gera o significado de ‘vozes ouvidas pelo padre’.</p>

O capítulo nove mostra Constantine lutando com um homem-verme. Um demônio corporificado no mundo dos homens por uma quantidade enorme de vermes, cobras e outros animais. Todos os insetos e animais são de origem digital.

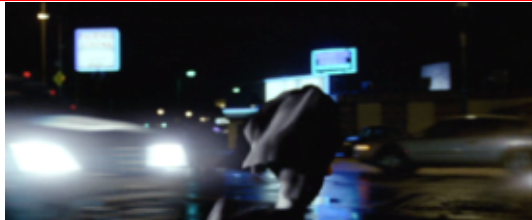
<b>Tabela 34</b>	<b>Filme Capítulo 9</b>
<b>Visual</b>	<b>Sonoro</b>
 <p data-bbox="236 1547 818 1749"><b>O homem-verme (digital) lutando com Constantine.</b> Criado em CGI o demônio constituído por vermes, cobras e insetos, contracena com John agindo e reagindo. Explicando para o enunciatário que são vários bichos formando um ser.</p>	<p data-bbox="847 1290 1329 1323"><b>1 – Efeito sonoro diegético matérico.</b></p> <p data-bbox="847 1364 1430 1469">O som é recíproco à imagem. Ele completa o sentido de um ser composto por variados corpos com seus próprios sons.</p>



O CGI forma com os vermes o rosto e o movimento da boca do demônio enquanto fala com John. A câmera instala o enunciatário na visão subjetiva de Cosntantine onde o enunciador comunica-se diretamente com o enunciatário sem intermediários. Nesse instante o enunciatário ocupa o lugar do actante.

## **2 – Efeito sonoro diegético vocálico. A fala do homem-verme. (a/v digital)**

Juntamente com os sons dos vermes a voz do demônio completa o sentido de estar falando com John.

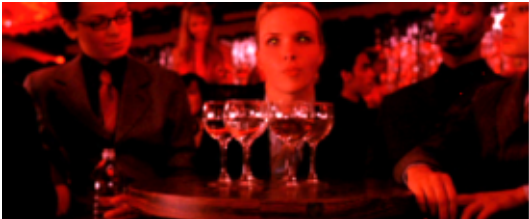


**O carro na rua (digital).** Esse CGI pouco representou para o enunciatário em termos de efeito, em contrapartida significou a continuidade do perigo ao qual John era submetido. Nesta tomada o enunciatário deixa a segunda pessoa do quadro anterior volta a ser observador comandado pelo enunciador através da posição da câmera.

## **3 – Efeito sonoro diegético matérico.**


O som do automóvel e da buzina completam o significado de obstáculo e de proximidade em relação a John.

Além da fantástica luta contra o homem-verme, a cena conta com carros digitais como esse que quase atropela o mocinho. O homem-verme foi construído digitalmente sobre a base de um ator que contracenou com Keanu Reeves. Os efeitos digitais são gerados a partir de referenciais móveis ou estáticos chamados de base. Neste caso, foi utilizado um ator em movimento para que a animação do demônio composto por cobras e insetos ficasse tecnicamente perfeita e capaz de gerar o sentido de uma luta na rua entre John e um demônio.

Tabela 35	Filme Capítulo 10
Visual	Sonoro
 <p data-bbox="236 667 767 797"><b>A transformação de água em vinho (digital).</b> O enunciador mostra ao enunciatário que os freqüentadores do bar possuem poderes semelhantes aos de Jesus.</p>	<p data-bbox="842 405 1426 443"><b>1 – Efeito sonoro diegético matérico.</b></p>




No bar de Meia-noite, no capítulo dez, um lugar para caídos e pecadores, um ser que aparenta ser uma mulher transforma água em vinho com um sopro sobre as taças. A transformação da água, símbolo universal da purificação, em uma bebida mundana enfatiza que aquele é um lugar freqüentado por seres com poderes e habilidades além das capacidades humanas.

Um detalhe interessante sobre essa cena é que a música faz parte dela. Ela é diegética, pois os actantes ouvem a música enquanto se divertem no bar de Meia-noite. Berchmans (2006, 165) a define como “o elemento musical que faz parte do contexto da cena, ou ainda numa definição mais acadêmica, é toda a música cuja origem pode ser identificada por personagens do filme”. Essa é a única seqüência em que é utilizada.

Tabela 36	Filme Capítulo 12
Visual	Sonoro
 <p data-bbox="236 1787 820 1883">As luzes poste se apagam. O enunciador instala o enunciatário junto aos actantes testemunhando a cena.</p>	<p data-bbox="842 1570 1426 1637"><b>1 – Efeito sonoro diegético matérico de padrões sendo desligados.</b></p> <p data-bbox="842 1675 1426 1809">Em regime de expansão, o som aumenta a carga dramática da cena, ou seja, o enunciatário reconhece que as luzes estão se apagando e que o perigo fica mais próximo.</p>


	<p><b>2 – Efeitos sonoros diegético matérico de asas, gritos e garras.</b></p> <p>Instalam na narrativa a presença de seres alados.</p>
 <p><b>O fogo se transforma em luz intensa (digital).</b> O efeito visual sobrepõe-se ao sonoro no regime de contenção do áudio.</p>	<p><b>3 –.Efeito sonoro diegético matérico de fogo.</b></p> <p>Opera em reciprocidade</p>
 <p><b>Seplavites, seres sintéticos, são revelados na luz.</b> Gerados em CGI os demônios reagem à ação da luz. O enunciador mais uma vez instala o enunciatário com o mesmo ponto de vista que John e Ângela.</p>	<p><b>4 – Efeito sonoro diegético matérico de gritos.</b></p> <p>Operação idêntica ao anterior.</p>
 <p><b>Os seplavites são quimados pela luz.</b> O enunciatário é colocado como testemunha do poder da luz sobre as criaturas</p>	<p><b>5 –. Efeito sonoro diegético matérico de gritos, asas e de queima.</b></p>




 <p><b>Seplavites tentam fugir da luz destruidora.</b> A luz queimando os demônios gera o efeito do desespero dos demônios para fugir da luz.</p>	<p><b>6 – Efeito sonoro diegético matérico de gritos, asas e de queima.</b></p> <p>Também por reciprocidade, o efeito sonoro enfatiza o desespero dos demônios para fugir da luz.</p>
 <p><b>Os seplavites estouram na luz.</b> O efeito digital além de ser parte da narrativa constrói a espacialidade da cena.</p>	<p><b>7 – Efeito sonoro diegético matérico de explosão.</b></p>
 <p><b>No escuro sobram as cinzas dos demônios coletores de almas. Cinzas e fumaça digitais no ar. (A/V digital).</b> As luzes dos postes voltam uma a uma remontando a perspectiva da rua perdida com a escuridão e representando que o perigo passou.</p>	<p><b>8 – Efeito sonoro diegético matérico de fogo em brasa.</b> <b>9 – Efeito sonoro diegético matérico de fogo em brasa.</b></p> <p><b>10 – Efeito sonoro diegético matérico de padrões elétricos acendendo a luz os postes. (digital)</b></p>

O décimo segundo capítulo mostra uma luta John partindo em socorro a Ângela. O zumbido e a tremedeira dos postes de água benta sobre a mesa denunciando a aproximação do perigo trazem a união entre efeitos visuais mecânicos e sonoros. Assim como no primeiro capítulo, acontecem efeitos de preparação para os efeitos digitais e estes acontecem no clímax da cena onde a ação fica mais complicada, do ponto de vista da produção. Neste capítulo, o clímax ocorre quando John expulsa os *coletores de almas* usando um trapo de pano bento no qual atea um fogo fortíssimo destruindo os demônios voadores.

Tabela 37	Filme Capítulo 13
Visual	Sonoro
 <p>Luz oscila (mecânico)</p>	<p><b>1 – Efeito sonoro musical</b></p> <p>Faz a marcação gradativa da intensidade da luz.</p>
 <p>A água começa a ferver.(mecânico)</p>	<p><b>2 – Efeito sonoro diegético matérico.</b></p> <p>Age por reciprocidade completando o sentido</p>
 <p><b>Suspensão do tempo (digital).</b> O enunciador instaura uma debreagem temporal em que o congelamento da cena equivale a um segundo. É usado também para fazer a mudança na espacialidade do filme.</p>	<p><b>3 – Efeito sonoro musical de pratos.</b></p> <p>Opera em contraposição, pois este aumenta o seu ritmo inversamente proporcional ao ritmo do visual</p>
 <p><b>John no inferno (digital).</b> Névoa, cinzas, coisas queimando, o sol estático com o céu avermelhado figurativizam o simulacro de inferno gerado em CGI. Opera em reciprocidade com o áudio. O enunciador leva o enunciatário junto com John para o inferno.</p>	<p><b>4 – Efeito sonoro diegético matérico de vento constante e queima.</b></p> <p>Em reciprocidade, o som ambienta a ação compondo o simulacro de inferno. O enunciador comunica ao enunciatário que no inferno as coisas queimam. E´através do som que esse sentido é gerado.</p>



	<p><b>5 – Efeito sonoro diegético matérico de vento constante e queima.</b></p> <p>Idem ao anterior.</p>
 <p><b>Névoa, carros retorcidos, árvores queimando e vento, enquanto John caminha pelo inferno. (digital)</b></p>	<p><b>6 – Efeito sonoro diegético matérico de vento constante e queima.</b></p>
 <p><b>Reflexo na ampola (digital).</b> O enunciador constrói para o enunciatário detalhes mínimos da realidade da cena.</p>	<p><b>7 – Efeito sonoro diegético matérico da ampola tocando o chão.</b></p>
 <p><b>Criatura sintética observando John. (digital).</b></p>	<p><b>8 – Efeito sonoro diegético matérico</b></p>

 <p><b>Criatura sintética em movimento (digital).</b> O CGI figurativiza também as criaturas na perseguição de John.</p>	<p><b>9 - Efeito sonoro diegético matérico de ambiência e de atrito de material sintético.</b></p> <p>Por reciprocidade, o som figurativiza o movimento das criaturas.</p>
 <p><b>Pulsiera de Isabel e criaturas em movimento. (digital).</b> O enunciador repete a cena do suicídio de Isabel para que o enunciatário testemunhe que Cosntantine realmente viu a menina e conseguiu uma prova legítima de que ela está no inferno.</p>	<p><b>10 – Efeito sonoro diegético matérico da pulseira voando se une aos demais sons.</b></p>
 <p><b>Som da ampola. (A/Vdigital)</b></p>	<p><b>11 – Efeito sonoro diegético matérico</b></p>
 <p><b>Céu, criaturas e suspensão de movimento (digital).</b> A diminuída do ritmo da cena até a sua estaticidade marca a mudança da espacialidade preparando a volta de John para a dimensão dos homens.</p>	<p><b>12 – Efeito sonoro diegético matérico e sonoro musical.</b></p>


	<p><b>3 – Efeito sonoro musical.</b></p> <p>Opera em contraposição, pois este aumenta o seu ritmo inversamente proporcional ao ritmo do visual</p>
<p><b>Retomada do tempo (digital).</b> O enunciador instaura uma debreagem temporal em que a volta do movimento anuncia que um segundo passou no mundo. É usado também para fazer a mudança na espacialidade do filme.</p>	

John vai ao inferno usando um de seus dons para certificar se a irmã da detetive cometeu ou não o suicídio. Nessa seqüência volta a ser empregado o conceito de base para a produção do visual e geografia do inferno e dos seus viventes. Segundo Fink (DVD anexo: 2005) “existem muitos detalhes digitais nesse inferno. Os carros, a poeira, o céu, as nuvens e os demônios foram gerados em computador montando uma atmosfera pesada”. Constantine vê Isabel e volta com uma prova de que esteve com ela, a pulseira dela.

O décimo quarto mostra o Pe. Hennessy descobrindo a marca no pulso do corpo da suicida e passando pelo seu inferno na Terra que culmina com a sua morte.



Tabela 38 Visual	Filme Capítulo 14 Sonoro
 <p><b>Sinal de Mammon (idem ao capítulo 1)</b></p>	<p><b>1 –. Efeito sonoro diegético vocálico de gritos e nome de Isabel.</b></p>
	<p><b>2 – Efeito sonoro diegético vocálico de vozes misturadas. (Idem ao capítulo 8)</b></p>

	<p><b>3 – Efeito sonoro diegético vocálico de vozes misturadas. (Idem ao capítulo 8)</b></p>
	<p><b>4 – Efeito sonoro diegético vocálico de vozes misturadas. (Idem ao capítulo 8)</b></p>
	<p><b>5 – Efeito sonoro diegético vocálico de vozes misturadas (Idem ao capítulo 8) e na voz de Hennessy.</b></p> <p>O som está contendo o visual ao sobrecarregar de informações sonoras</p>
	<p><b>6 – Efeito sonoro musical</b></p> <p>Música figurativiza a presença do demônio-mestiço. Ao mesmo tempo em que amplia o desconforto de Hennessy.</p>
	<p><b>7 – Efeito sonoro diegético matérico de garrafas ecoando.</b></p> <p>Nesta seqüência o som opera em contensão subjugando o que é visto para realçar o sentido do som das garrafas.</p>
	<p><b>8 – Efeito sonoro diegético matérico de garrafas quebrando e de caixas caindo.</b></p> <p>Idem ao anterior.</p>

	<p><b>9 – Efeito sonoro musical</b></p>
<p><b>Fogo nos olhos do demônio.</b> Gerado em CGI estabelece que Balthazar está concentrado em causar o mau a Hennessy.</p>	

Os efeitos nesse capítulo mostram a importância do som na composição da cena. As palavras misturadas que o padre ouve, o baixo volume na sua voz envelopada por um filtro de áudio digital e a trilha musical gera um efeito de sentido de distanciamento onde Hennessy em seu maior desespero é visto como se estivesse no fundo da tela. Ao mesmo tempo em que há a sensação de afastamento da voz do padre o enunciador aproxima o enunciatário da cena nesse jogo de próximo vs. distante.

Balthazar é um actante que representa os interesses de Mammon e articula acontecimentos influenciando a vítima. Nesse instante do filme ele observa a morte do padre e o *efeito digital* de fogo em seus olhos atesta a sua competência e procedência.

Tabela 39	Filme Capítulo 15
Visual	Sonoro
 <p><b>Senhora se transforma em cadáver. (digital).</b></p>	<p><b>1 – Efeito sonoro musical</b></p>
 <p><b>Fantasma assusta Constantine criança. (maquiagem e som digital)</b></p>	<p><b>2 – Efeito sonoro diegético vocálico.</b></p> <p>A reciprocidade nesta cena é usada para que o enunciatário seja surpreendido e ao mesmo tempo permaneça dentro do contrato de fíducia.</p>

	<p><b>3 – Efeito sonoro musical</b></p>
	<p><b>4 – Efeito sonoro musical e diegético matérico</b></p> <p>Também em reciprocidade.</p>
	<p><b>5 – Efeito sonoro musical.</b></p>

**A rua se transforma em rua do inferno. (a/v digital)**




**Transformação do rosto do mestiço para demônio. (digital)**

**Asas do anjo. (digital)**

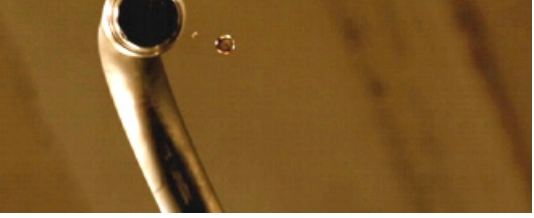
O capítulo quinze mostra uma *backstory*, momentos da vida do actante trazido pela memória. A diferença entre *backstory* e *flashback* é que no segundo o actante lembra de fatos que aconteceram na história e no primeiro acontece o relato de uma história acontecida antes do início do filme. Assim, John conta fatos ocorridos em sua vida quando ainda criança e adolescente sobre o seu contato com o “outro lado da vida”. Além disso, ele explica para Ângela como operam as forças no mundo dos vivos e que existe uma balança com um ponto de equilíbrio entre o bem e o mal.

Os *efeitos* no rosto de Balthazar e as asas do anjo socorrendo Hennessy figurativizam ou dão forma ao relato de John sobre as forças do céu e do inferno agindo no mundo real. Tudo o que acontece para os actantes faz parte do mundo real do filme.




Tabela 40 Visual	Filme Capítulo 17 Sonoro
 <p data-bbox="236 629 794 696"><b>Uma mosca anda sob a pele do rosto de Beeman e sai pelo seu olho. (a/v digital)</b></p>	<p data-bbox="820 405 1310 439"><b>1 – Efeito sonoro diegético matérico.</b></p> <p data-bbox="820 477 1134 510">Caráter de reciprocidade.</p>
 <p data-bbox="236 934 794 1001"><b>Moscas voando e pousadas sobre o corpo de Beeman. (a/v digital)</b></p>	<p data-bbox="820 710 1310 743"><b>2 – Efeito sonoro diegético matérico.</b></p> <p data-bbox="820 781 1129 815">Caráter de reciprocidade</p>
 <p data-bbox="236 1234 608 1267"><b>Moscas voando. (a/v digital)</b></p>	<p data-bbox="820 1010 1310 1043"><b>3 – Efeito sonoro diegético matérico.</b></p> <p data-bbox="820 1081 1129 1115">Caráter de reciprocidade</p>

A morte de Beeman mostra outra situação de inferno pessoal. O carvão que anda sob a pele do contrabandista se revela numa mosca ao sair pelo seu olho. O *efeito digital* move a cena a diante, pois prenuncia o perigo e por fim toma conta da cena como a causa-mortis do actante.

Tabela 41 Visual	Filme Capítulo 19 Sonoro
 <p data-bbox="236 1823 687 1890"><b>A gota de água pára no ar por um segundo. (digital)</b></p>	<p data-bbox="820 1599 1158 1632"><b>1 – Efeito sonoro musical</b></p>

	<p><b>2 – Efeito sonoro diegético</b></p>
<p>Explode a banheira.</p> 	
 <p><b>Vapor sai do corpo de Ângela. (digital)</b></p>	<p>3 – Trilha musica l.</p>




Parar o tempo é um recurso recorrente para facilitar a percepção da passagem entre um mundo e outro como aconteceu no capítulo treze. Novamente a câmera registra o actor, a torneira, para que a gota fosse gerada digitalmente. O significado de *passagem entre mundos* fica recorrente sem se tornar vulgar e sim indicativo de ação ocorrendo em outro plano. Visto que a desaceleração do movimento até sua parada mistifica a relação entre tempo-espaco-ação. O assunto da cena é a gota caindo, porém o significado obtido é que existiu uma ação em um lugar em uma determinada duração de tempo ao mesmo tempo da ação do assunto da cena, ou seja, o movimento da gota d'água. A explosão da banheira afirma que a detetive conseguiu concluir com êxito o seu curso intensivo de para-normal. Trata-se de um efeito mecânico construído com jatos d'água e pequenas cargas elétricas na porcelana previamente trincada.

<b>Tabela 42</b>	<b>Filme Capítulo 20</b>
<b>Visual</b>	<b>Sonoro</b>
	<p><b>1 – Efeito sonoro diegético</b></p>

John monta no escritório de Beemam uma arma de fogo composta por artefatos ditos bentos. Nela estão reunidos o Bafo de Dragão, apresentada no capítulo 6, e poderoso calibre de balas ocas.

O fogo aparece na história com diversas conotações dentro das grandezas divino e profano. O Bafo de Dragão é um exemplo de fogo divino enquanto que nos olhos do mestiço está como profano. Em ambos os casos o *efeito digital* é o elo de ligação no jogo divino *versus* profano.

Um dos componentes ritualísticos da igreja católica assume sua maior importância ao ser usada contra um mestiço. A pele de Balthazar derrete quando John joga a água benta sobre o rosto dele. A maquiagem não pode ser catalogada nessa cena como *efeito*, mas ela é uma formante do efeito de sentido criado para o simulacro de pele derretendo. Em contrapartida, a fumaça novamente volta a compor a cena com o mesmo efeito de sentido do segundo capítulo da história.

<b>Tabela 43</b> <b>Visual</b>	<b>Filme Capítulo 21</b> <b>Sonoro</b>
 <p data-bbox="236 1312 794 1379"><b>A gota de água pára no ar por um segundo. (digital)</b></p>	<p data-bbox="818 1093 1158 1126"><b>1 – Efeito sonoro musical</b></p>
 <p data-bbox="236 1615 794 1682"><b>Explode o expelho com o fogo. (a/v digital)</b></p> 	<p data-bbox="818 1395 1182 1429"><b>2 – Efeito sonoro diegético.</b></p>



**A água benta derrete o a pele de Balthazar. (a/v digital e maquiagem)**

### **3 – Efeito sonoro diegético.**

O vigésimo primeiro capítulo mostra o articulador Balthazar num encontro esquentado com Constantine e ao mesmo tempo cumprindo a missão de levar para o filho do diabo uma sensível poderosa.

O Bafo de Dragão é usado para explodir o espelho e abrir passagem para a entrada de Constantine. O herói joga água benta no rosto de Balthazar que derrete. Esse efeito é resultado de maquiagem e máscara plástica associada à fumaça digital para fazer crer que a pele foi derretida pela alta temperatura da água benta.





Quando o espelho começa a derreter o visual contém o sonoro. Ele tem maior relevância e por isso mesmo o enunciador prepara a o enunciatário para a explosão que vem logo a seguir. Porém, essa preparação surte o efeito de por a atenção em alerta, pois o enunciatário é levado a estranhar juntamente com o actante, Balthazar, a estranha modificação na consistência do espelho. O enunciatário é colocado como acompanhante do actante dentro da espacialidade da cena através de recursos técnicos de fotografia cinematográfica.



A explosão que se segue ao estranhamento do espelho recoloca o enunciatário na posição de observador. Na cena ocorre uma expansão visual surpreendendo a atenção do enunciatário.

No capítulo seguinte uma sombra simboliza a presença de Mammon. Balthazar pede clemência ao seu mestre e pede a ressurreição. A ressurreição é um dogma católico e sua representatividade está ligada ao filho de Deus, sendo assim, um simples mestiço não poderia receber a dádiva da ressurreição até porque o filho do diabo jamais consagraria uma dádiva. Assim, os restos vivos de Balthazar sobre a mesa são movidos seguindo a direção do sopro avassalador de Mammon.

Nessa ação, o sonoro exerce sobre o visual uma contenção que se dá através de uma debreagem enunciativa. O movimento do *efeito visual* dos restos de Balthazar só faz sentido pela utilização do áudio figurativizando o sopro de Mammon. Nessa circunstância o enunciador faz a

eliminação de um actante e instaura no *filme* a presença corpórea de Mammon para justificar o seqüestro de Ângela no próximo capítulo.

<b>Tabela 44</b>	<b>Filme Capítulo 22</b>
<b>Visual</b>	<b>Sonoro</b>
 <p data-bbox="236 779 770 817"><b>O rosto destruído fala e mexe os olhos.</b></p>	<p data-bbox="805 562 1441 817"><b>1 – Efeito sonoro diegético</b></p>
 <p data-bbox="236 1034 770 1115"><b>Os restos do rosto são levados pelo vento. (a/v digital)</b></p>	<p data-bbox="805 817 1441 1115"><b>2 – Efeito sonoro diegético</b></p>
 <p data-bbox="244 1332 770 1406"><b>Ângela é puxada através da porta do elevador. (a/v digital)</b></p> 	<p data-bbox="805 1115 1441 1644"><b>3 – Efeito sonoro diegético</b></p>


	<p>4 – Efeito sonoro diegético</p>
<p>Ângela atravessa paredes.</p> 	
	<p>5 – Efeitos sonoros diegéticos</p>
 <p>Prédio em modelagem 3d.(digital)</p>	<p>6 – Trilha musical</p>

Balthazar é descartado pelo seu mestre e Ângela é seqüestrada por uma força inexplicável. Esse foi o efeito de sentido gerado por uma associação de explosivos, maquetes, recortes de imagem e imagens geradas por computador. O primeiro grupo de efeitos - explosivos, maquetes e recortes de imagem – foram agrupados para construir o percurso feito por Ângela ao ser arrastada através de paredes e escritórios. Já a imagem externa do prédio enquanto a câmera se afasta, numa tomada subjetiva do olhar de Ângela, trata-se de uma imagem totalmente digital gerada por computador.

Constantine invade o bar do bruxo Papa Meia Noite ou Midnite e consegue convencê-lo a ajudar. John usa a cadeira. Ele faz uma viagem no tempo e descobre quem encontrou a lança do destino, onde ela está e, também, o local do nascimento do filho de Lúcifer, Mammon.

Na seqüência da cadeira elétrica John descobre quando e como a *lança do Destino* foi encontrada ocorre uma sobreposição de diversos tipos de efeitos atuando em camadas de

composição gráfica para significar o deslocamento de John através do tempo. Uma composição temporal e espacial da ação numa relação ele-lá-ahuris, pois, em flashback, é recontando toda a trajetória da *lança* durante a história.

<b>Tabela 45</b>	<b>Filme Capítulo 23</b>
<b>Visual</b>	<b>Sonoro</b>
 <p><b>Ondas de ar saem das mãos de Midnite. (a/v digital)</b></p>	<p><b>1 – Efeito sonoro musical</b></p>
 <p><b>Dedos de Midnite perfuram o tórax de Constantine. (a/v digital)</b></p>	<p><b>2 – Efeito sonoro diegético</b></p>
 <p><b>Rosto de John distorcido. (a/v digital)</b></p>  <p><b>O chão ondulando e depois rachando. Túnel de fumaça e fogo. (a/v digital)</b></p>	<p><b>3 – Efeito sonoro musical.</b></p> <p><b>4 – Efeito sonoro diegético.</b></p> <p><b>5 – Efeito sonoro musical e diegético.</b></p>



**John atravessando 0 limite do tempo. (a/v digital)**

**6 – Efeito sonoro musical e diegético.**



**Sobreposição de imagens. Distorção da imagem. (a/v digital)**

**7 – Efeito sonoro musical e diegético.**



**Película de contraste. Fumaça**



**Destroços e fogo.**

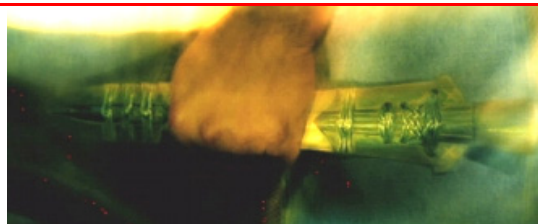


**Colorização digital.**



**Vidro quebrando.**





**Filtro de Aurora Boreal (no take da faca).**

Esta seqüência mostra um conjunto de *efeitos visuais* e *sonoros* entrelaçados cena a cena. A composição simultânea de *efeitos* constrói na narrativa o poder da revelação dos eventos ocorridos no passado e presente. A actorialidade, temporalidade e espacialidade são organizados de tal forma a possibilitar ao enunciatário a compreensão que a viagem no tempo só foi possível porque a cadeira foi usada por um homem especial dotado de poderes sutis ou para-normais.



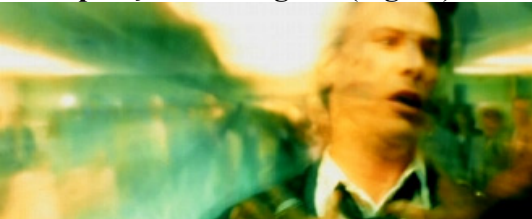
### 2.3 Ato III

O último ato inicia enquanto Constantine ainda está viajando no tempo. Midnite trás John de volta do passeio na cadeira. É uma continuação da seqüência que finaliza o segundo ato, porém com fatos novos. John atacado pelo escavador portador da *lança*. Nesse momento ele pede ajuda de Midnite e este o puxa para fora da cadeira. Esta parte da seqüência deixa a forma anterior de visita ao passado para a vivência do presente, ou seja, no processo sintático de discursivização o *efeito digital* compõe o assunto da cena no eles-lá-então.

**Tabela 46**

***Ato III ou resolução***

Midnite trás John de volta do passeio na cadeira. John e Chaz se preparam para impedir o nascimento. A dupla invade o Hospital de Los Angeles e eliminam os mestiços. Encontram Ângela possuída. Eles a exorcizam. Chaz morre durante o exorcismo de Ângela. John invoca o anjo Gabriel através da luz. O anjo Gabriel, de posse da Lança do Destino, impede o exorcismo de Ângela e ataca John. Gabriel empunha a Lança para o nascimento de Mammon. Constantine corta os pulsos. Lúcifer vem para recolher a alma do mago. Este fala dos planos de Mammon e Gabriel. Lúcifer vai ao encontro deles. Gabriel é impedido de acertar o soco em Lúcifer pela força divina. Lúcifer manda seu filho de volta para casa. Ele perde as asas tornando-se humano. John engana Lúcifer, recupera sua alma e a vida, sendo salvo pelo próprio Lúcifer que lhe retira o câncer dos pulmões. John passa a Lança para Ângela que tem a missão de escondê-la em um lugar bem secreto. Chaz se transforma num anjo.

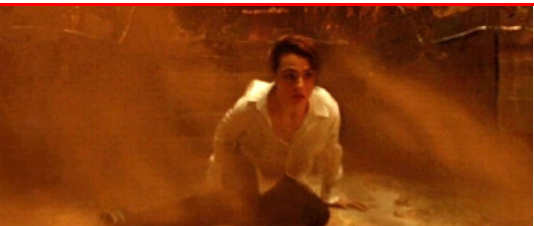

Tabela 47	Filme Capítulo 24
Visual	Sonoro
	<b>1 – Efeito sonoro diegético e musical. Filtro de áudio.(digital)</b>
<b>Colorização digital</b> 	
<b>Sobreposição de imagens. (digital)</b> 	
<b>Filtro de Aurora Boreal.</b>	

Tanto neste quanto no capítulo anterior o filtro digital que imita a Aurora Boreal impõe um distanciamento do enunciatário com a ação da cena através da profundidade de campo criada pela perspectiva desse filtro. Nas três imagens da tabela 30 essas construções da perspectiva na cena e o sentido de distanciamento ficam mais claros.

No capítulo do pretense nascimento de Mammon inicia com a chegada de Ângela pela clarabóia da piscina do hospital, a mesma onde sua irmã foi encontrada morta. Quando ela percebe onde está saca a sua arma e num golpe de reflexo começa a atirar na direção do portador da *lança*, Manoel. Os tiros atravessam o corpo dele parando nos azulejos da parede do centro aquático. As marcas de bala na parede e a fumaça são composições digitais. Ferrés (1998) afirma que é possível comunicar através do que chama de “comunicações despercebidas” ou subliminares. Uma das formas que ele aponta é o iconeso, ou seja, um texto disfarçado dentro de outro texto, porém perceptível para o cérebro. Na primeira imagem da tabela abaixo, originada pelos efeitos tem-se o desenho de uma caveira formada pelo agrupamento da fumaça dos tiros como um iconeso.

O capítulo vinte e cinco é formado por duas seqüências de cenas. Uma seqüência acontece no interior do hospital e a outra no inferno para o encontro entre Ângela e Mammon.

<b>Tabela 48</b> <b>Visual</b>	<b>Filme Capítulo 25</b> <b>Sonoro</b>
  <p data-bbox="236 1010 772 1043"><b>Tiros na parede e fumaça. (a/v digital)</b></p>	<p data-bbox="831 533 1439 1043"><b>1 – Efeito sonoro diegético</b></p>
	<p data-bbox="831 1043 1439 1267"><b>2 – sons de murmúrios.(áudio digital)</b></p>
 <p data-bbox="236 1491 772 1525"><b>Fogo nos olhos dos mestiços. (a/v digital)</b></p>	<p data-bbox="831 1267 1439 1525"><b>3 – sons de murmúrios.(áudio digital)</b></p>
 <p data-bbox="236 1749 831 1888"><b>Fumaça da pele ao ser dissolvida pela água benta (maquiagem; a/v digital). O efeito de sentido trabalhado na cena comprova o poder da água benta sobre os seres do inferno.</b></p>	<p data-bbox="831 1525 1439 1888"><b>4 – Som de água caindo e <i>Efeito sonoro diegético de quima</i></b></p>



	<p><b>5 – Efeito sonoro diegético de tiro, gritos e estouro para o corpo.</b></p>
	<p><b>6 – Efeito sonoro diegético. Voz de Mammon. (digital)</b></p>
	
<p><b>O inferno, estrutura física, como a piscina e todos os elementos cenográficos. Criaturas sintéticas em movimento.</b></p>	
	
<p><b>O céu averlhado, Mammon caminhando na direção de Ângela e névoa formam o assunto de efeitos visuais da cena.</b></p>	
	<p><b>Mammon avança contra Ângela.</b></p>

Na primeira seqüência John e Chaz chegam e enfrentam os mestiços que estão guardando o nascimento. Os *efeitos digitais* ficam por conta do áudio do inferno, segundo John, a fumaça dos rostos derretendo com a água benta e a explosão do corpo dos mestiços. Desses

efeitos somente a explosão dos mestiços acontecem pela primeira vez na história, pois, diferente de Balthazar, eles explodiram com suas roupas.

No encontro de Ângela com Mammon a atmosfera densa do inferno se repete, os viventes também. O fator novo que move a história a diante é a aparição de Mammon em pessoa. Ele vem caminhando e chamando por Ângela, como acontecia nos filmes antigos de terror, até avançar definitivamente contra ela. A figurativização do filho do Diabo construiu um efeito de sentido de vaidade e poder. Ele aparece como o demônio mais bonito, alto e esbelto. Todos os outros demônios que estão cercando a detetive na piscina são tementes a ele. Tais informações estão no conteúdo da cena como a própria ação dos actantes o que resulta no plano da expressão sincrética através do processo de enunciação enunciva. No avanço vê-se nitidamente o rosto do obscuro demônio. O supervisor de efeitos visuais Fink (2005, DVD anexo) depõe sobre a criação de Mammon:





Inicialmente, Mammon apareceria muito rapidamente no filme. A equipe do Stan Winston criou um boneco do Mammon, pois só filmaríamos uma tomada. Mas sua aparição aumentou, porque a atuação ficou muito boa. Francis gostou da idéia de Mammon, e de como poderíamos aproveitá-lo. Então, Mammon foi criado digitalmente, no Tippett Studios. Numa cena, ele entra na hidroterapia do inferno. E nós vemos mais tarde, através da pele de Rachel, mas muito mais definido do que estava programado. Ele terminou com uma participação maior.


<b>Tabela 49</b>		<b>Filme Capítulo 26</b>	
<b>Visual</b>		<b>Sonoro</b>	
 <p>Rosto de Ângela. (maquiagem)</p>		1 – Trilha musical	
 <p>Modificação do rosto de Ângela de possuída para normal.</p>		3 – Trilha musical e sons de ambiência.	

 <p><b>Chaz é puxado para trás.</b></p>	<p><b>4 – Efeito sonoro diegético.</b></p>
 <p><b>Ele é atirado contra o teto e o chão.</b></p>	
 <p><b>Poeira do teto e do chão. (digital)</b></p>	
 <p><b>A cabeça de Mammon tentando atravessar a barriga de Ângela. (visual digital)</b></p>	<p><b>6 – Efeito sonoro diegético.</b></p>

No capítulo vinte e seis John e Chaz conseguem tirar Ângela da piscina de hidromassagem e fazem o exorcismo. A transformação no rosto de possuída para normal da detetive dá pelo mesmo processo utilizado no capítulo três no rosto da menina. Quando aparentava que o exorcismo fora bem sucedido Chaz, empolgado com seu primeiro exorcismo, disse: “Sou Crammer, Chaz Crammer seu...”. Nesse momento ele foi puxado para o canto do centro aquático e jogado contra o teto e o chão como se fosse uma bola picando. O *efeito* utilizado na cena foi o mesmo da abdução de Ângela sendo puxada através das portas do elevador. O nome técnico dele é chromakey.



Mammon tenta escapar pela barriga de Ângela. Sua cabeça aparece tentando saltar através da pele dela. Constantine vendo que seu conhecimento não era suficiente usa os símbolos tatuados nos braços para invocar o anjo Gabriel.

<b>Tabela 50</b>	<b>Filme Capítulo 27</b>
<b>Visual</b>	<b>Sonoro</b>
 <p data-bbox="233 808 818 887"><b>John invoca o anjo Gabriel. Luzes trazem o anjo para a tela(a/v digital)</b></p>	<p data-bbox="842 589 1182 622"><b>1 – Efeito sonoro musical</b></p>
 <p data-bbox="233 1106 772 1144"><b>Asas do anjo em movimento.(a/v digital)</b></p> 	<p data-bbox="842 887 1198 925"><b>2 – Efeito sonoro diegético</b></p>
 <p data-bbox="233 1644 772 1718"><b>Sopro de Gabriel no rosto de Constantine. (mecânico)</b></p>	<p data-bbox="842 1420 1198 1458"><b>3 – Efeito sonoro diegético</b></p>



	<p><b>4 – Efeito sonoro diegético</b></p>
<p><b>John voa pelo vestiário. (a/v digital)</b></p>	

O primeiro efeito do capítulo revela o anjo na tela a partir da luz. Junto com a luz ocorre uma distorção do ambiente significando que a luz é tão poderosa a ponto de interferir na matéria. O anjo então entra em cena com suas asas caindo sobre o pescoço de John. Asas em movimento geradas em computação gráfica.

O sopro de Gabriel tem a força de suas asas. Com ele consegue arremessar Constantine para o vestiário até se chocar contra a porta de vidro. Na cena foram usados efeitos mecânicos e digitais. Os primeiros acontecem no sopro e no deslizamento do mago. O sopro foi criado com ventiladores de alto desempenho. John também foi puxado por cabos pretos quando é arrastado. Os *digitais* ficam novamente por conta do cromakey como, por exemplo, na última imagem da tabela quando o sensitivo é solto por Gabriel.


<b>Tabela 51</b>	<b>Filme Capítulo 28</b>
<b>Visual</b>	<b>Sonoro</b>
	<p><b>1 – Efeito sonoro musical. Filtro de áudio.(digital)</b></p>
	<p><b>2 – Efeito sonoro musical.</b></p>
<p><b>Colorização digital</b></p>	



	<b>3 – Efeito sonoro musical.</b>
 <p data-bbox="231 757 770 862">Câmera lenta. Recurso de velocidade de registro na câmera. Indica que está ocorrendo a passagem entre inferno e mundo.</p>	<b>4 - Efeito sonoro musical.</b>

Novamente a maquiagem e a transição digital entre imagens personifica a possessão de Ângela quando Gabriel lhe faz o sinal da cruz na testa. Em seguida o anjo ordena que o filho do diabo se apresentasse para o seu nascimento. Mammon sob a pele de Ângela estica a pele da barriga com as mãos para que Gabriel a rasgue com a *lança*.

Constantine corta os pulsos na esperança de que Lúcifer viesse pessoalmente levar-lhe a alma. A luz oscila e juntamente com a desaceleração e parada do tempo prenunciam o momento de contato com o inferno. O tempo parou quando aparentemente Constantine morre ou já estava quase morto. O anjo Gabriel ajoelhado empunhando a *lança do destino* pronto para rasgar a barriga da detetive para o nascimento de Mammon também se congelou com o tempo.

<b>Tabela 52</b>	<b>Filme Capítulo 29</b>
<b>Visual</b>	<b>Sonoro</b>
	<b>1 – Efeito sonoro diegético. Filtro de áudio.(digital)</b>

**Fumaça saindo do piche que escorre dos pé de Lúcifer.**

O ser mais importante do inferno entra em cena vindo do alto pingando piche dos pés. O *efeito* deste capítulo está nos pés de Lúcifer. A fumaça, tão presente na história, gera o efeito de sentido do piche quente pingando no chão e colado nos pés do satânico. Eles conversam e John o convence a ir até a piscina e deter o sonho megalomaniaco do seu filho.

<b>Tabela 53</b>	<b>Filme Capítulo 30</b>
<b>Visual</b>	<b>Sonoro</b>
 <p><b>Lúcifer estoura a porta entre o vestiário e a piscina. (a/v digital)</b></p>	<p><b>1 – Efeito sonoro diegético.</b></p>
 <p><b>O caco de vidro tocado por Lúcifer muda a trajetória.</b></p>	
 <p><b>Os cacos de vidro ficam flutuando com movimentos lentos. (a/v digital)</b></p>	
 <p><b>Os vidros caem. As asas de Gabriel aparecem.(a/v digital)</b></p>	



**Reflexo de Lúcifer e Mammon no azulejo molhado. (a/v digital)**

2 – Trilha musical



**Reflexo de Lúcifer e Mammon no azulejo molhado com o inferno de fundo. (a/v digital)**

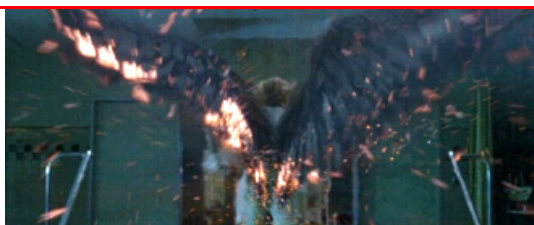
3 – Efeito sonoro diegético.



**Movimento de Mammon caindo no inferno. (a/v digital)**



**Sopro de Lúcifer no rosto de Gabriel. (a/v digital)**



**Asas de Gabriel pegam fogo. (a/v digital)**



Então, Lúcifer foi para a outra sala, mas sem usar as mãos para abrir a porta de vidro, como seria de se esperar. Há exemplo do que aconteceu com o espelho no início do filme e com a clara-bóia da piscina com Isabel, a porta de vidro também explodiu. Diferente das outras

explosões os estilhaços de vidro ficaram suspensos no ar dando continuidade para o sentido de que o tempo está congelado. O chromakey e a animação digital compõe a cena em relação a Lúcifer e em relação aos vidros. Lúcifer caminha entre os estilhaços em direção ao anjo e ao seu filho e nessa trajetória os cacos de vidro tocam seu corpo e mudam de direção como se estivessem em gravidade zero.

Caprichosamente Lúcifer tira o corpo de Ângela da mira da *lança* e libera o tempo. Gabriel crava a arma no chão e se assusta com a presença do diabo. Agora as asas aparecem como armas de defesa do anjo. O sentido desse *efeito* é de mostrar o anjo na mesma situação de um animal acuado que arrepia os seus pêlos como sinal de estar em guarda e pronto para atacar.

No reflexo do chão Lúcifer segura seu filho pelo pescoço e não a detetive. Ainda no chão, outros efeitos se empastelam formando o assunto da cena. O inferno abre-se sob os pés do pai e do filho. Aquele deixa o filho cair enviando-o de volta para casa. Depois do despacho inferno se fecha.

Quando o inferno se abre no chão sob o azulejo libera o ar quente junto com o forte vento que queima as asas do anjo e o joga com força brutal dentro da piscina. O movimento das asas foi somado a brasas e fumaça digitais.

<b>Tabela 54</b>	<b>Filme Capítulo 31</b>
<b>Visual</b>	<b>Sonoro</b>
 <p data-bbox="236 1507 770 1585"><b>O</b> chão fica ondulado e racha o piso. (a/v digital)</p>	<p data-bbox="842 1285 1425 1585"><b>1 – Efeito sonoro diegético.</b></p>
 <p data-bbox="236 1807 770 1904"><b>O</b> céu. A cidade sob céu azul e ensolarado cercado por nuvens. (a/v digital)</p>	<p data-bbox="842 1585 1425 1904"><b>2 – Trilha musical</b></p>




**Os braços de Lúcifer entram no tórax de John. (a/v digital)**

### **3 – Efeito sonoro diegético.**

O trigésimo primeiro capítulo marca a redenção e absolvição de Constantine ao enganar o diabo e praticar o auto-sacrifício pela alma da irmã de Ângela, mas também marca a disputa acirrada pela posse da alma de John. Lúcifer arrasta o corpo do mago pelo chão. O chão se quebra formando ondas que impedem o arrasto do corpo, como se Deus estivesse requerendo a alma daquele.

Finalmente o céu aparece puxando a alma de John para cima. Em fim a conquista da sonhada aposentadoria. Porém, o último efeito digital do filme reservou requintes de competência digital. Lúcifer, enfurecido e com sua vaidade ferida, abraça a alma de Constantine e introduz as duas mãos dentro do seu tórax. Recortes, sobras e animação digital são os integrantes desse *efeito especial* que culmina na remoção do câncer dos pulmões de John.

O *efeito digital* desempenhou um papel decisivo na produção do filme. Assim como o canal alfa da imagem que dá ao computador a tecnologia necessária para trabalhar a transparência nas imagens geradas e editadas digitalmente. Fazendo da cena um composto de ação humana e digital, ara consolidar a figurativização estruturada entorno da oposição entre *salvação x perdição*. As marcas enunciativas de debreagem e embreagem são colocadas através do uso do verbal e do *efeito especial* como estratégias discursivas enquanto apreensão da atenção e sedução por manipulação. Destas marcas a mais importante é a realizada através do *efeito especial digital* por empunhar as duas estratégias para o controle do fôlego do *filme*, ou seja, de manter o enunciatário colado sob controle gradativo do interesse pela trama e, assim, proporcionar o maravilhamento via experiência de simulacros de mundo, enquanto análise, e real para os actores e actantes.



**Dentro da edição dos  
*efeitos digitais***

## Capítulo IV

### Dentro da edição dos efeitos digitais

A harmonia entre o material filmado e os efeitos gerados por computador foi a bússola a guiar os técnicos em efeitos tendo em vista que o *filme* contou com 03 equipes de efeitos especiais divididos em efeitos visuais, efeitos sonoros e bonecos e maquetes. O supervisor de efeitos especiais Fink (2005: DVD anexo) preocupou-se em explorar os recursos convencionais e digitais focando no resultado do efeito especial, segundo ele:

Com personagens digitais dá pra fazer uma batata andar sobre uma cobra. Isso na realidade não aconteceria. A batata teria que andar sobre a cobra em movimento sem cair, fazendo sombras sob a iluminação correta. E, ao mesmo tempo, manter a forma de um humano e de um rosto que tenha expressão (Fink – Supervisor de Efeitos Especiais de Constantine).

Fink faz essa colocação para justificar o uso dos recursos digitais uma vez que seria impossível filmar a cena do inferno, por exemplo, no lugar em que essa é alocada. Assim o digital se coloca como um *médium* entre o mundo natural, que conhecemos, e o mundo existente no filme.

O visual, o sonoro e o temporal são categorias que se entrelaçam respondendo solidariamente pela geração de sentido e a sinestesia contida nos *efeitos digitais*. Sendo o FX resultado da união de efeitos visuais e efeitos sonoros agrupados em composições audiovisuais, significa dizer que passa por um processo de sobreposição de camadas de efeitos editados em meio digital. Essa edição traduz um processo de adição de partes umas sobre as outras para se ter uma composição visual, ou sonora, e juntas gerar uma composição audiovisual. Essas composições são misturadas uma nas outras na tela, porém, para olhos atentos, estão separadas em camadas formando composições simultâneas para caracterizar o espaço, a ação e o tempo, enquanto processo técnico audiovisual. Enquanto processo gerativo de sentido a edição é um processo semiótico de debreagem enunciativa.

O processo de montagem manual das imagens foi substituído pela edição digital e a trucagem convencional pela trucagem digital. Soma-se a esse processo a geração de CGI. Posteriormente, todas as cenas, com ou sem FX, serão agrupadas e editadas numa ilha de edição de vídeo não-linear. Esse equipamento torna mais rápida a finalização do material por agrupar todas as imagens em uma mesma plataforma de trabalho dentro do computador. Uma vez a imagem armazenada diretamente no disco, o próximo passo é a seleção das imagens na ilha de edição, ou seja, digitalizar, gerar imagens digitais e editá-las no filme. Giffith, no início do século passado, encontrou soluções para distanciar o cinema da versão em película

do teatro. Ele começou com a mudança de planos e chegou à forma de montar esses planos para gerar um significado da história contada e compor a criação das ações no filme. Esse processo ficou conhecido como montagem A-B-A-B. E, onde duas pistas de filmes se alternam para a mudança de enquadramento ou de cena. Por incrível que pareça, a maioria dos softwares usam tal lógica para a passagem de uma cena para outra, a exemplo do que foi visto no capítulo dois (tabela 8). Dancyger (2003, 384) diz que:

Compreender tanto a narrativa quanto os objetivos subtextuais de uma seqüência permitirá também que o montador acompanhe e module a montagem de forma a esclarecer e enfatizar a narrativa mais do que confundir. O montador estará habilitado a determinar qual a duração dos planos na tela e quanta modulação é necessária para fazer a seqüência clara. O montador estará, portanto, apto a usar as mais dinâmicas ferramentas, como a montagem paralela, para o mínimo, e o plano geral, para o máximo efeito.

Existe uma distinção entre montagem e edição de um filme para ser feita. O termo montagem deverá ser entendido como o modo convencional de montar um filme na mesa A/B chamada de moviola. Edição será o termo usado para indicar a montagem digital ainda que esquematizada sobre a configuração de pistas A/B, como a moviola, para alguns tipos de software, sendo que na maioria das ferramentas digitais de edição de filmes tem estrutura multi-camadas com canal de transparência incorporada. Esses são os dois extremos das últimas mudanças técnicas no cinema. Entre esses dois pontos existem produções cinematográficas que estão lá e cá.

Segundo Augusto (2004, 132), a convergência das fontes de material para a plataforma digital “é a prova da capacidade do cinema de interagir com diferentes mídias, apresentando-se como um território sem fronteiras aberto a invenção de cada autor”. Tendo esta afirmação como base fica simples entender a tendência do cinema à inter-simiotividade e o porque *Constantine* não teve problemas para se adequar às suas especificidades processuais técnicas e gerativas de sentido.

A convergência de meios, convencional e digital, acontecida no filme está longe das discussões se é válido ou não, se modifica ou não o cinema. Trata-se da possibilidade de realizar coisas através do uso da máquina aliada à técnica impossíveis de se fazer fora do suporte digital. Por vários motivos como não existir a locação ideal e ser preciso criá-la digitalmente; não colocar pessoas em risco como na cena do filme em que a actante Ângela é sugada através de paredes feita em chromakey e CGI, que serão analisados no próximo capítulo. Também, para diminuir custos e aumentar as chances de maior lucro. O que para o filme representou um lucro aproximado de US\$ 129 milhões.



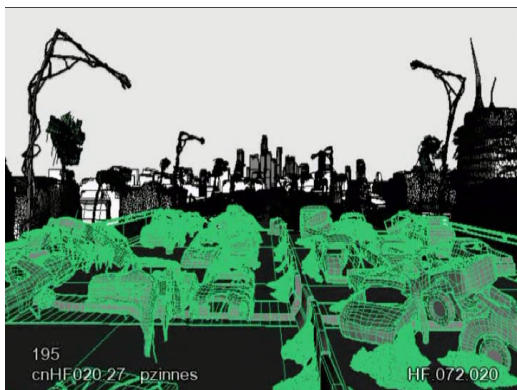
Nesta etapa da realização do filme, a pós-produção, o material bruto é tratado ou elaborado no computador para se transformar em FX. Tal transformação acontece através da digitalização do filme e do tratamento das imagens. Estas se tornam, dentro do computador, informações digitais e por isso, e graças a isso, podem ser modificadas, recortadas, sobrepostas, fundidas e tudo o que a criatividade humana permitir criar e a capacidade dos computadores permitirem renderizar.

A digitalização da cena ou transformação de informação fotográfica para informação digital ocorreu de duas maneiras em Constantine uma foi o scaneamento dos quadros e a outra foi a telecinagem das cenas. Ela difere da CGI por ser a transformação de um tipo de informação para outro e a CGI é a geração de uma informação digital. A primeira é capturada para dentro do computador e a segunda é gerada a partir dele.

A renderização ou renderizar um material nada mais é do que a transformação de mais de uma informação digital em uma única informação. Este é um processo digital de re-codificação de parâmetros para que o novo arquivo seja lido pela máquina não como um conjunto de partes, mas como uma única imagem ou cena. Como no exemplo abaixo:



**Tabela 55**

**Edição da autovia do inferno**




A tela verde recortada para gerar um fundo transparente para a ação de Constantine;





o material computadorizado como os carros, o céu, os postes, os prédios e as árvores, formam uma composição multicamadas de efeitos separadas da ação;

 <p>168 cnHF020.37 uma HF.072.020</p>	<p>Sobrepõe-se de modelos 3D com a ação do actante</p>
	<p>Por fim, todas as camadas são sobrepostas e processadas pelo computador gerando uma única cena para compor o assunto da cena: John caminhando na autovia do inferno.</p>

Através do processamento digital da imagem é possível garantir que a primeira cópia do filme tenha a mesma qualidade da última. Diferente do processo convencional onde a cada cópia representa uma diminuição da qualidade da impressão, o processo digital possibilita alta copiagem com custos reduzidos. É o que afirma Goodell (1998, 262) dizendo que “uma vez que a imagem é digitalizada, o receio de perda geral se vai, você pode gerar milhares de cópias e a última será igual à primeira.”

Os capítulos 11 e 12 formam duas das mais ricas seqüências no sentido do que está posto, ou visível, e do que está extraposto. Os sons têm no 11º capítulo fundamental importância e até uma simples batida de porta recebe um tratamento digital de reverberação. As coisas soam próximas às do mundo real mas não são idênticas. Essa característica faz notar a todo instante que se trata de uma ficção onde tudo é do jeito que o diretor quer, enquanto enunciador.

Tabela 56	Filme Capítulo 31
<p>INT. APARTAMENTO DE CONSTANTINE - NOITE</p>	
<p>Início: <b>34m24s</b></p>	
<p>A detetive Angela Dodson visita Constantine na expectativa de colher informações sobre ocultismo e satanismo que lhe desse alguma pista sobre a morte da sua irmã Isabel. Não conseguindo muitas informações sai da casa de John. Quando sai sombras e asas batendo surgem projetadas nas persianas do apartamento dele. Constantine parte atrás da detetive.</p>	
	<p><b>34m54s</b> Efeito sonoro de batidas na porta.</p>

	<p><b>37m29s</b> Efeito sonoro do copo sobre a mesa.</p> <p><b>37m32s</b> Efeito sonoro da porta batendo.</p>
	<p><b>37m38s – 37m40s</b> Zumbido e tremores dos objetos sobre a mesa. Som dos objetos batendo sobre a mesma.</p>
	
	<p><b>37m40s – 37m50s</b> Sombras e asas batendo surgem projetadas nas persianas. Som musical soma-se ao som das asas e gritos enquanto o efeito acontece.</p>

O “toc-toc” na porta entra na cena para marcar o início da participação da personagem Ângela Dodson na vida de John. Segundo as normas de escrita do roteiro cinematográfico, o som é descrito como *fora do quadro* ou *som out of screen*. Essa descrição técnica indica o uso de uma base de dados de som para edição da cena, uma vez que no *filme* quanto mais coerente maior qualidade do som melhor para a história. Tem-se na cena a aplicação de *FX* simultâneos onde imagem e som atuam integrados para gerar significado. Os copos e ampolas de água benta sobre a mesa recebem a interferência de um tremor repentino que aumenta em proporção ao aumento do zumbido. O último traz à cena as sombras das criaturas aladas projetadas nas persianas do apartamento de Constantine. Outra debreagem se instaura direcionando a atenção com o objetivo de relacionar os *FX* da cena com o significado da perseguição da detetive. Esta cena constrói uma transição entre a tranquilidade e o perigo eminente. Logo após a saída de Ângela, Constantine olha para o lado ao ouvir sons que conhece muito bem que no final do filme ele descreve como *sons do inferno*. Nesse instante


marca o início de todo o efeito dramático do capítulo. A cena foi composta por uma seqüência de efeitos em cascata, ou seja, eles apareceram uns na seqüência dos outros como se o perigo se aproximasse gradualmente apesar de muito rápido.

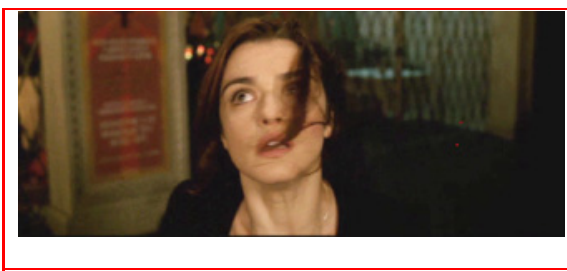

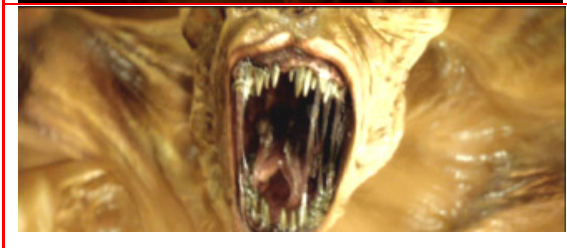



O movimento dos FX na cena ocorreu de um lado para o outro com a finalidade de construir o sentido de expressar que Ângela seria ou já estaria sendo perseguida. A decomposição dessa cena fica assim:

<b>Tabela 57</b>		<b>Efeitos sonoros em camadas</b>	
<b>Vídeo</b>			
<b>Áudio</b>	Zumbido		
<b>Áudio</b>		Copos batendo na madeira	Musica
<b>Áudio</b>			Asas
<b>Áudio</b>			Gritos

Como se percebe, os efeitos começam e se amontoam uns sobre os outros formando um efeito de sentindo em cascata. A resolução da cena trás Constantine saindo pela porta do apartamento apostando uma corrida com o inferno. Ele parte em socorro à detetive Dodson ainda desavisada, porém não por muito tempo.

Na continuação da seqüência, o próximo capítulo começa com um diálogo entre Ângela e John. Ele explica para ela como as coisas são no mundo e principalmente que Deus e o Diabo fizeram uma aposta pelas almas das pessoas no mundo.

<b>Tabela 58</b>	<b>CGI em camas</b>
EXT. RUA DO APARTAMENTO DE CONSTANTINE – NOITE	
Início: <b>37m51s</b>	
Após sair do apartamento de John Angela caminha pela calçada na direção do seu carro. Constantine consegue alcança a detetive e começam a conversar sobre Deus, o Diabo e a humanidade. Quando chegam a carro dela as luzes da rua se apagam uma a uma sincronizadas com um efeito sonoro de padrão de energia desligando.	
	<b>38m18s – 39m11s</b> Efeito sonoro de padrão de energia desligando enquanto eles conversam. As lâmpadas dos postes continuam se desligando até a rua ficar completamente escura.

	<p><b>38m53s - 38m58s</b> Efeito sonoro de zumbindo acompanhado do aumento da luz do poste seguido pelo som de padrão de energia desligando.</p> <p><b>39m15s – 40m11s</b> Efeito sonoro de asas, vento e trilha que segue até o efeito final da cena.</p>
	<p><b>40m 02s – 40m12s</b> Luz intensa do pano bento enrolando na mão de John.</p>
	<p><b>40m03s – 40m06s</b> Demônios com asas gritando enquanto se queimam com a luz produzida pelo amuleto de Constantine.</p>
	
	
	<p><b>40m10s – 40m11s</b> Efeito sonoro de explosão na queima dos demônios. Os demônios explodem</p>



**40m12 – 40m26s** Som de brasas e fumaça escura resultante da queima dos demônios. Os padrões de luz acendem um a um.

À medida que as luzes se apagam o foco da cena caminha para o local da rua em que se encontram o casal. As últimas luzes a se apagarem são as luzes da vitrine da imagem da Nossa Senhora. Esse processo de apagamento das lâmpadas dos postes prepara a cena para o FX principal da mesma. O *efeito sonoro* dos padrões de luz desligando acentuam o estado de alerta das personagens e do público. O império do perigo inicia com a queda dos padrões de luz do postes da rua. Ângela acha que é um apagão, mas Constantine e os sons do inferno a convencem do contrário.

Uma passagem bíblica diz que tudo o que se fizer no escuro será revelado na luz. A luz é tratada como a própria salvação enviada por Deus. O pedaço de pano bento somado ao fogo produz um feixe de luz que rapidamente transforma-se em um poderoso exterminador de demônios. A luz torna-se tão forte quanto o sol e sob ela se revelam criaturas aladas e sem pernas. Constantine os chama de “coletores de condenados”. Esses coletores são FX e formantes da figuratividade emanada destes. Os seplavites são CGI criadas para dar forma à uma abstração sobre demônios, são efeitos visuais.

Os FX, neste caso, estão para Ângela e Constantine como estão para o espectador. Eles são os marcadores do ritmo da cena e da manipulação estratégica da atenção. Esta cena marca o primeiro contato da detetive com as coisas do inferno na história. Tem-se nessa seqüência uma profusão de efeitos especiais, que tratados sob a ótica da aspectualização, proposta por Fiorin, em processo incoativo, cursivo e terminativo. Cada um dos efeitos passa pelos três modos do andamento do discurso. Essa estrutura de início, desenvolvimento e fim é uma visualização do paradigma de Aristóteles. Ele também definiu que as unidades da ação dramática são o tempo, o espaço e a ação.

Para completar a listagem de princípios que regem o *efeito digital*, colocam-se as regras do design. Williams (1995,14) enumera estas regras como integrantes básicos e

indispensáveis para a criação de design gráfico. Olhando atentamente para elas e comparando-as com as cenas já analisadas, percebe-se que todas as cenas que envolvem os *FX* estão organizadas seguindo também essas regras, que são elas:

**Contraste:** O contraste é uma das maneiras mais eficazes de acrescentar algum atrativo visual a uma página (algo que realmente faça com que a pessoa queira olhar para ela), criando uma hierarquia organizacional entre diferentes elementos. A “regra” importante que deve ser lembrada é a de que para o contraste ser realmente eficaz, ele deve ser forte... O objetivo do contraste é evitar elementos meramente similares um uma página.

**Alinhamento:** Nada deve ser colocado arbitrariamente numa página. Cada elemento deve ter uma ligação visual com o outro elemento da página. Isso cria uma aparência limpa, sofisticada e suave.

**Repetição:** O princípio da repetição afirma que **algum material do design deve repetir-se no material inteiro...** A repetição vai além da consistência: é um esforço consciente para unificar todos os elementos do design.



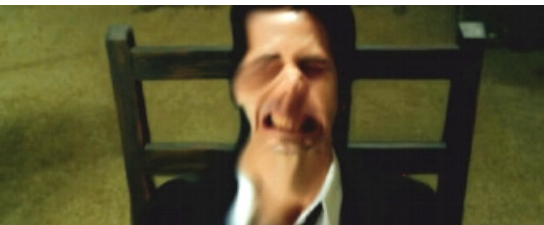

**Proximidade:** segundo o princípio da proximidade, **itens relacionados entre si devem ser agrupados** e aproximados uns dos outros, para que sejam vistos como um conjunto coeso e não como um emaranhado de partes sem ligação.

A luz que revela os seplavites, no capítulo 12, contrasta com a escuridão da cena e logo em seguida os demônios contrastam com os actantes. Humanos x demônios na cena estão sob o regime da lei do contraste. À medida que outros demônios aparecem criam uma situação de um exército de seplavites atacando o casal. A formação do significado de exército se dá pela simultaneidade do uso das outras três leis. Eles estão alinhados de forma cônica no espaço delimitado pela luz (*FX*) ao mesmo tempo em que se repetem, ou seja, seres idênticos ocupando uma determinada região da imagem. A proximidade entre eles também colabora para a espacialização da cena ao formar um grupamento de elementos gráficos sob a orientação dada pelo enquadramento. A edição da cena sobrepôs à imagem original os seplavites em organização geométrica em posição oposta ao casal.

As regras do design associadas à geometria possibilitaram a geração de uma ação calcada sobre a representação de um significado central contido no assunto da cena o ataque de demônios alados. Não poderia ser diferente, pois é na edição que a intertextualidade fica definida. Ao se analisar os *FX* separadamente aparecem indícios de um ou outro texto que entre eles estão a estética dos quadrinhos, a rítmica do videoclipe e as estratégias da enunciação do cinema. Assim, falar da edição do *filme* pressupõe a integralização de

intertextos geradores de um todo significativo. O enriquecimento narrativo e discursivo é o resultado do agrupamento das especificidades de cada texto ou, ainda, a construção de uma astuciosa discursivização baseada na interdisciplinaridade – desenho livre, design gráfico, pintura, fotografia, maquiagem, mecânica, computação gráfica – e ao mesmo tempo dela derivar ao formar uma tessitura textual própria com homogenia no digital.

Os planos de cada cena remontam às estratégias manipuladoras contidas na *HQ Hellblazer*. Ao passo que a justaposição desses planos dentro de uma métrica rítmica é construtora dessa tessitura textual, o enredo, juntamente com os princípios enumerados decorrer da pesquisa, harmonizam a existência criadora entre recursos tradicionais e digitais para geração de *FX* e para que estes atuem no plano da expressão como organizadores da temporalidade e da espacialidade. Ainda nesse ínterim, a mistura de imagens de fontes diferentes dá à edição audiovisual a característica de gerar expressividade e figuratividade para a topologização digital.

<b>Tabela 59</b>	<b>Viagem no tempo</b>
	<b>1 – Ondas de ar saem das mãos de Midnite. (a/v digital)</b>
	<b>2 – Dedos de Midnite perfuram o tórax de Constantine. (a/v digital)</b>
	<b>3 – Rosto de John distorcido. (a/v digital)</b>
	<b>4 – O chão ondulando e depois rachando. (a/v digital)</b>
	<b>5 – Túnel de fumaça e fogo. (a/v digital)</b>



	<p>6 – John atravessando as ruínas do limite do tempo. (a/v digital)</p>
	<p>7 – Sobreposição de imagens. (a/v digital)</p>
	<p>8 – Distorção da imagem. (a/v digital)</p>
	<p>9 – Película de contraste. (a/v digital)</p>
	<p>10 – Fumaça (a/v digital)</p>
	<p>11 – Destroços e fogo (a/v digital)</p>
	<p>12 – Vidro quebrando. (audio digital)</p>
	<p>13 – Filtro de Aurora Boreal (no take da faca). (a/v digital)</p>
	<p>14 – Colorização digital.</p>

A edição dos *FX* no capítulo 23 exemplifica ostensivamente a organização intertextual do *filme* e a sua ação sobre a temporalidade e espacialidade ao guiar o enunciatário através de tempos diferentes e lugares diferentes. Nesse capítulo, John conta com a ajuda do mago Meia-noite para utilizar a *cadeira elétrica* com a finalidade de encontrar respostas para o que estava acontecendo visto que o *equilíbrio da balança* fora alterado. No primeiro quadro da tabela a perspectiva renascentista destaca que as mãos de Meia-noite são armas prontas para disparar e também a vetorização da profundidade de campo criada com o desfoque na mão do mago e da nitidez concentrada em Constantine. A estratégia para a geração de significado do enquadramento está diretamente ligada à da *HQ*. A mesma estratégia é usada pelo destinador nas demais cenas com a somatória de uma máscara de cor em transparência colocando toda a seqüência em perspectiva profunda ao mesmo tempo em que a aproxima do destinatário. Toda a seqüência dá uma posição de observação dos fatos através do tempo para John e outro lugar para o observado externo, o enunciatário. Nesse movimento de locações presenciais entre enunciador e enunciatário, gera a percepção da seqüência ser observada através de uma lente, que neste caso é a lente do *tempo*. O ritmo da cena foi construído a partir do encadeamento de elementos visuais, organizados em seqüência de *efeitos visuais*, somados a mixagem de *efeitos sonoros diegéticos e musicais*.

Os recursos técnicos de ângulo de câmera e enquadramento conduziram a aplicação dos *FX*. A lupa criada pelo uso de máscara de cor, verde, gerada por computador, organiza a temporalidade da seqüência do filme enfocando o assunto de cada cena ocorrido durante a história na trajetória da *lança*. Ora é dia ora é noite. Ora passado ora presente. Nesse jogo temporal o enunciador controla a atenção do enunciatário aproximando-o e afastando-o através dos recursos técnicos e dos *FX* das cenas.

Na espacialidade a edição organiza o conteúdo da seqüência de maneira a localizar os actantes e o enunciatário durante a viagem de John. Todas as locações por onde Manuel passou com a lança são re-visitados. O enunciador põe o enunciatário como observador, em terceira pessoa, ou como testemunha, em segunda pessoa, nesse movimento entre lugares diferentes. Além dos locais são organizados pela edição os *efeitos* de passagens em 3D usados com *efeitos visuais* associados aos *efeitos sonoros* num caráter de reciprocidade. Tais *efeitos* fazer a marcação da mudança entre um lugar e outro.



**Considerações finais**

## Considerações finais

Partindo da problemática de como se dá a geração de efeito de sentido do *efeito digital* num meio audiovisual, esta pesquisa se preocupou em analisar o objeto de estudo tendo no filme *Constantine* um exemplar de uma quantidade considerável de intersemiotização das *HQs* para o cinema em que figuram os interesses da indústria do entretenimento de Hollywood. Fato que marca um tipo específico de produção na qual o uso de recursos digitais é cada vez mais constante e a criatividade para o seu uso diversificada. A forma de uso desses recursos solidifica as relações significativas estabelecidas pelo enunciador para agir sobre a atenção do enunciatário e fazê-lo entrar e sair da narrativa através de recursos discursivos. *Constantine* tem sua base constituída numa narrativa em seqüência, segundo o modelo canônico das narrativas orientais, com uma edição que segue o mesmo sistema constitutivo. Essa produção contém traços griffinianos na amarração dos blocos narrativos que seguem a estrutura clássica dos filmes de hollywoodianos divididos em três atos: a apresentação, a confrontação e a resolução. Se a geração do sentido não vem de uma mudança no paradigma cinematográfico ocidental fica claro que a problemática central está associada ao plano da expressão, pois é nele que o conteúdo do assunto de cada cena e cada *efeito* se revela e é por meio dessa revelação que os *efeitos digitais* organizam e ordenam na temporalidade e na espacialidade os significantes constituintes – o áudio e o visual, através do enunciador operando como actor construtor de significados e direcionando o texto por seu modo de fazer, seu estilo.

Na espacialidade o enunciador tem no *efeito digital*, associado aos recursos técnicos do cinema, o responsável por ordenar as informações da narrativa de para gerar compreensão da trama e posicionar o enunciatário em relação ao enunciado através de *debreagens* ditas espaciais para a mudança dos locais da ação como, por exemplo, a passagem do mundo natural para a dimensão do inferno.

Na temporalidade o enunciador manipula o enunciatário por sedução ao afastá-lo da ação instalando-o ora como testemunha ora como segunda pessoa ao mesmo tempo em que o aproxima dos momentos temporais acontecidos e que estão acontecendo por meio de uma expansão do *efeito digital* onde o visual e o sonoro aprecem ampliando a força um do outro ou através de contenção de um pelo outro.

Na actorialidade, o comportamento do *efeito digital* vai além de ser um verbo-ação, ou seja, sendo ele a própria ação da cena, pois está para o filme como o percurso gerativo de sentido está para a narratividade. Ele constrói o significado da ação e da cena agrupando-se

em tipos de *efeitos* dentro de categorias do discurso. Opera ainda como guia disponibilizado pelo enunciador para que o enunciatário consiga seguir a narrativa. Ele participa decisivamente do enunciado e, assim, da narratividade do filme.

Tem-se, então, que os procedimentos técnicos do *efeito digital*, na sua participação narrativa, dependem da sua organização plástica no plano da expressão audiovisual arranjado pelos procedimentos discursivos que, segundo Landowski, “são os que fazer ser o sentido”. São regidos por categorias gerais por agrupar e cada uma grande quantidade de *efeitos* com procedimentos idênticos, contidas no enunciado, agindo, ao mesmo tempo, na espacialidade, na temporalidade e na actorialidade. Essas categorias aplicadas ao exemplo de filme estudado mostram que o funcionamento do *efeito digital* se constitui pela relação das categorias contrárias expressas por reciprocidade vs. contraposição e categorias subcontrárias indicadas pela contenção vs. expansão.

No nível do procedimento técnico, o visual nem sempre corresponde a uma confirmação do sonoro e vice-versa, o que representa no discurso uma contraposição associativa dos constituintes. Outra maneira é guiar o enunciatário para uma outra espacialidade colocando os constituintes em equilíbrio de atuação em parâmetros de reciprocidade como, por exemplo, o retorno de John do inferno. O traslado do enunciatário pelos momentos do filme se dá por provocação incitando-o a prever certos acontecimentos.

Com o trabalho de sistematização sobre o *efeito digital* no texto fílmico *Constantine* essa investigação pode compreender atinge seu objetivo ao compreender os procedimentos semióticos de geração de sentido. A grande participação dos *efeitos digitais* encontradas no *filme* na sua identificação e organização valida a seleção de um só filme com o propósito de generalizar sobre os tipos de *efeitos digitais* e seus modos de participação quer no nível discursivo como estratégia figurativa, temática, enunciativa, quer no nível semio-narrativo pela participação dos actantes e dos mecanismos de argumentação por manipulação (sedução e provocação) e, ainda, pela dimensão patêmica que esse trabalho deixou de examinar por seu recorte concentrar-se na homologação de dimensão discursiva à dimensão expressiva do audiovisual.

The top-left corner of the page features several overlapping, light gray geometric lines that form a complex, abstract shape, possibly a stylized letter or a decorative element. These lines are composed of straight segments connected at sharp angles.

**Referências Bibliográficas**

## Referência Bibliográfica

- ALBERTA, François. *Eisenstein e o construtivismo russo*. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.
- ANDRADE, Maria Margarida de. *Como preparar trabalhos para cursos de pós-graduação: noções práticas*. São Paulo, Atlas, 1995.
- AGUIAR, Maria Aparecida Ferreira de. *Psicologia aplicada a administração - uma introdução à psicologia organizacional*. São Paulo, Ed. Atlas, 1991.
- ANDREW, J. Dudley. *As principais teorias do cinema: uma introdução*. Trad. Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.
- AUGUSTO, Maria de Fátima. *A montagem cinematográfica e a lógica das imagens*. São Paulo: Annablume; Belo Horizonte: FUMEC, 2004.
- AUMONT, Jacques & outros. *A estética do filme*. Papirus Editora, 1994.
- AUMONT, Jacques. *O olho interminável (cinema e pintura)*. Trad. Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- \_\_\_\_\_. *A imagem*. Trad. Estela dos Santos Abreu e Claudio Cesar Santoro. 7ª edição. São Paulo: Papirus, 1993.
- BARROS, Diana L. P., *Teoria Semiótica do Texto*. 4ª edição. 6ª impressão. São Paulo: Ática, 2005.
- BARTHES, R., *Mitologias*: tradução Rita Buongermino, Pedro de Souza e Rejane Janwitzer. Rio de Janeiro: DIFEL, 2003.
- BAUDRILLARD, J.. *O sistema dos objetos*, Trad. Z. Ribeiro Tavares. São Paulo, Perspectiva, 2000.
- \_\_\_\_\_. e outros. *Semiologia dos Objetos*, (Col. Novas Perspectivas em Comunicação), trad. L. Costa Lima, Petrópolis: Voze, 1972.
- BEIGUELMAN, Giselle. *O Livro depois do Livro*. São Paulo: Peirópolis, 2003.
- BENZ, I., WEBER, M.H. e HOHLFELDT, A. *Tensões e objetos da pesquisa em comunicação*. Porto Alegre, Sulina, 2002
- BERCHMANS, Tony. *A música do filme. Tudo o que você gostaria de saber sobre música de cinema*. São Paulo: Escrituras, 2006.
- BOLTER, Jay David & GRUSIN, Richard. *Remediation - Understanding New Media*. MIT Press, 2000.
- CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa (Orgs.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- COSTA, Rogério da. *A cultura digital*. São Paulo: Publifolha, 2002.
- COTTE, Roger J. V.. *Música e simbolismo*. São Paulo, Editora Cultrix, 1988.
- DANCYGER, Ken. *Técnicas de edição para cinema e vídeo. (História, Teoria e Prática)*. Trad. da 3ª edição Angélica Coutinho. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.
- DELL'ARCIPRETE, Nicolângelo & Granado, Néelson Vilhena. *Física II grau vol. 2*. Editora Ática S/A, 1977.
- DERRIDA, Jacques. *O olho da universidade*. São Paulo: Ed. Estação Liberdade, 1999.
- EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. Trad. Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.
- \_\_\_\_\_. *A forma do filme*. Trad. Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002.

- EPSTEIN, Isaac. *O signo*. Editora Ética, s. d.
- FERRÉS, Joan. *Televisão Subliminar – Sociabilizando através de Comunicações Despercebidas*. Porto Alegre: Artmed, 1998.
- FIELD, Syd. *Manual do roteiro*. Trad. Alvaro Ramos. 5ª edição. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.
- FIELDING, Raymond. *The technique of special effects cinematography*. 3ª ed. USA: FOCAL PRESS, 1997.
- FIORIN, J. L. *Elementos da análise do discurso*. 13ª edição. São Paulo, Ática, 2005.
- FOUCAULT, Michel. *Isto não é um Cachimbo*. 2ª. ed. Trad. Jorge Coli. São Paulo: Paz e Terra, 1989
- \_\_\_\_\_. *O Que é um Autor?*, Alpiarça: Vega, 2002.
- FREGTMAN, Carlos Daniel. *Corpo, música e terapia*. São Paulo, Editora Cultrix, 1989.
- GIL, Antonio C.. *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas, 1991.
- GINSBURG, J. (org.) *Pós-modernidade*, São Paulo, Perspectiva, Col Stylus, 2004.
- GINSBURG, CARLO. *Mitos, emblemas, sinais. Morfologia e história*. São Paulo: Cia das Letras, 1989.
- \_\_\_\_\_. *Olhos de madeira*. São Paulo: Cia das Letras, 2001.
- GOODELL, Gregory. *Independent feature film production: a complete guide from concept through distribution*. Fully revised and updated. New York: ST. Martin's Griffin, 1998.
- GREIMAS, A. J., *Da Imperfeição*, trad. A. C. de Oliveira, São Paulo, Hackers, 2002.
- GUATARI, Félix. *Caosmose: um novo paradigma estético*. Trad. Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Claudia Leão. 3ª reimpressão. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.
- GUILLAUME, Paul. *Psicologia da forma*. 2ª.edição, São Paulo, Companhia Editora Nacional, 1966.
- HARRIS, Watts. *Direção de câmera: um manual de técnicas de vídeo e cinema*. Trad. Eli Stern. São Paulo: Summus, 1999.
- \_\_\_\_\_. *On Camera: curso de produção de filme e vídeo da BBC*. Trad. Jairo Tadeu Longhi. 4ª edição. São Paulo: Summus, 1990.
- HICKS, Neill D. *Screenwriting 101: the essential craft of feature filme writing*. California: Michael Wiese Production, 1999.
- LAGE, Nilson. *Linguagem jornalística*. Rio de Janeiro, Editora Ética, 1985.
- LANDOWSKI, E. *A sociedade refletida*, trad. E. Brandão, São Paulo-Campinas, Educ-Pontes, 1992.
- \_\_\_\_\_, *Presenças do outro*, trad. M. Amazonas, São Paulo, Perspectiva, 2002.
- \_\_\_\_\_, "O olhar comprometido" , Revista *Galaxia* n°3, trad. A. C. de Oliveira, M. da Vinci de Moraes, São Paulo, 2001, pp.19-56
- LEONE, Eduardo & Mourão, Maria D.. *Cinema e montagem*. São Paulo, Editora Ética, 1987.
- LOPES, M.I.V. *Epistemologia da Comunicação*. (vol.1) SP, Loyola, 2003.
- LOTMAN, Jurij M. & USPENSKIJ, Boris A. *Tipologia della cultura* (trad. Manila Barbatto e outros). Milano: Bompiani, 1973.
- LURIA, A. R.. *Curso de psicologia geral vol. III*. Editora Civilização Brasileira, 1979.
- MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo*. 2ª. edição, Editora Brasiliense, 1990.
- \_\_\_\_\_. *Máquina e Imaginário*. 2. ed. São Paulo: Edusp, 2001.
- \_\_\_\_\_. *Eisenstein. Geometria do extase*. São Paulo: Ed Brasiliense, 1982.



- MACHADO, Irene. *Escola de semiótica. A experiência de Tártu-Moscou para os estudos da cultura*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.
- \_\_\_\_\_. *Semiótica como teoria da comunicação em Tensões e Objetos da pesquisa em comunicação – Porto Alegre, Sulina/Compós*, 2002.
- MALKIEWICZ, Kris. *Film Lighting: talks with Hollywood's Cinematographers and Gaffers*. New York: Fireside, 1992.
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2001.
- MANZANO, Luiz. *Som-Imagem no cinema: a experiência alemã de Fritz Lang*. São Paulo: Perspectiva: FAPESP, 2003.
- MARCONDES FILHO, CIRO. *Televisão a vida pelo vídeo*. 13ª. ed., editora Moderna, 1996.
- MCGRATH, Declan. *Editing & post-production*. Coleção: SCREENCRAFT SERIES. USA: FOCAL PRESS, 2001.
- METZ, Chistian. *Significação no cinema*. Editora Perspectiva, s. d.
- MINICUCCI, Agostinho. *Psicologia para o II grau*. Publicações Atlas, 1985.
- OHANIAN, Thomas. *Digital filmmaking. The changing art and craft of making motion picture*. USA: FOCAL PRESS, 2000.
- OLIVEIRA, A. C., *Vitrinas, acidentes estéticos na cotidianidade*, São Paulo, Educ, 1997.
- \_\_\_\_\_, *Semiótica Plástica*. Org. Ana Claudia de Oliveira. São Paulo: Hacke Editores: CPS, 2004.
- ORTIZ, Renato. *Telenovela, história e produção*. Editora Brasiliense, s. d.
- PARADA, Antônio A. & Chiquetto, Marcos José. *Física vol.2*. Editora Scipione, 1985.
- PIGNATARI, Décio. *Signagem da televisão*. 3ª. edição, Editora Brasiliense, 1984.
- PINTOFF, Ernest. *Directing 101*. California: Michael Wiese Production, 1999.
- RICKITT, Richard. *SPECIAL EFFECTS. The history and technique*. USA: WG PUBLICATIONS, 2000.
- RIESER, Martin e Zapp, Andrea. *New screen media. Cinema/Art/Narrative*. London: British Film Institute, 2002.
- SANTAELLA, Lúcia. *Cultura das Mídias*. 2. ed. São Paulo: Experimento, 1996
- \_\_\_\_\_. *Comunicação e pesquisa*. SP, Hacker, 2002.
- \_\_\_\_\_. *A Teoria Geral dos Signos: como as linguagens significam as coisas*. São Paulo: Pioneira Thompson learning, 2004.
- \_\_\_\_\_ e NOTH, Winfried. *Imagem*. São Paulo: Iluminuras, 1998.
- SCHAFER, R. Murray. *O ouvido pensante*. Trad. Fontenada, Maria T. O. & outros, São Paulo, Ed. Universidade Estadual de São Paulo, 1991.
- SCHNAIDERMAN, Boris (org.). *Semiótica russa*. São Paulo: Perspectiva, 1979
- SKLAR, Robert. *História social do cinema americano*. Editora Cultrix, 1975.
- STEPHERSON, Ralph & Debrix, J. R.. *O cinema como arte*. Rio de Janeiro, Zahar Editores, 1969.
- STEWART, R. J.. *Música e psiquê*. São Paulo, Editora Cultrix, 1987.
- TURNER, Graeme. *O cinema como prática social*. Editora Summus, 1997.
- VANOYE, Francis & Goliot-Lété, Anne. *Ensaio sobre a análise filmica*. Papirus Editora, 1992.
- WISNIK, José Miguel. *O som e o sentido*. Companhia da Letras, 1989.
- XAVIER, Ismair organizador. *A experiência do cinema*. 2ª. ed., Rio de Janeiro, Editora Graal, 1983.

### Dissertações e Teses:

ALCOVER, Algustín Rubio. *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos*. Tesis doctoral presentada a Universitat Juame I, Departamento de Filosofia, Sociología y Comunicación Audiovisual y Publicidad. Castellón:Universitat Juame I , 2006.

### Textos e artigos:

FIDALGO, António. *Semiótica geral*. Universidade da Beira Interior. Portugal, Covilhã, 1999.

FIORIN, J. L.. *Sendas e Veredas da Semiótica Narrativa e Discursiva*. Universidade de São Paulo. DELTA vol.15 n.1 São Paulo Feb./Jul, 1999

FREITAS, Cristiane. *O cinema e “novas” tecnologias: o espetáculo continua*. Revista FAMECOS, Porto Alegre, agosto de 2002.

REBOUÇAS, Moema Martins. *Contratos na pintura: o caso de Volpi*. Revista Galáxia nº 2, São Paulo, 2001

OLIVEIRA, Pedro Pinto. *O som da lufada no pantanal e a importância do som na produção de tevê*. Cuiabá, Trabalho do Curso de Especialização em Semiótica módulo Códigos Sonoros, Universidade Federal de Mato Grosso, 1994.

SANTANA, Gisane Souza. *A construção discursiva das personagens femininas em As Velhas*. Revista Urutágua. Paraná: UCS/UEM.

OREJUELA, Eduardo Serrano. *El Concepto De Competencia En La Semiótica Discursiva*.  
El Concepto De Prueba En La Semiotica Greimasiana  
Examen Critico.

Consideraciones Semióticas Sobre El Concepto De  
Competencia.

*Acerca De La Competencia Semiótica.*

*Saber Qué Y Saber Cómo.*

*Significación Y Comunicación*

UNIVERSIDADES DE SÃO MARCOS. SISTEMA DE BIBLIOTECAS.

*Guia para elaboração de trabalhos acadêmicos: monografias, dissertação e teses*. 2ª edição. São Paulo: Universidade de São Marcos, 2004.

### Material na Web:

FAZENDO VÍDEO.

<http://www.fazendovideo.com.br/vtedc.htm>

<http://www.fazendovideo.com.br/vtedc2.htm#anti-alias>

em 28/05/2006

NOGUEIRA, Aurélio A. M.. *Uma Metodologia Para Construção De Ambientes Sintéticos Subaquáticos Em Tempo Real*. <http://www.coc.ufij.br/teses/>

doutorado/inter/2005/Teses/NOGUEIRA\_AAM\_05\_t\_D\_int.pdf Data: 13-03-2006

WEIBEL, Peter. *La imagen inteligente: ¿neurocinema o cinema cuántico?* Extraído de [http://217.76.144.68/archivos/\\_20/html/mobligatorio/00015/html/weibel\\_frameset\\_session5.htm](http://217.76.144.68/archivos/_20/html/mobligatorio/00015/html/weibel_frameset_session5.htm). Parte 5 do Seminário “Arte Algorítmico. De Cezane a la Computadora”, ministrado por Peter Weibel e organizado por , UNESCO y MECAD/ESDi. Acessado em 20/07/2004

---

*Sobre la historia y la estetica de la imagen digital*. Extraído de [http://217.76.144.68/archivos/\\_20/html/mobligatorio/00015/html/weibel\\_frameset\\_session3.htm](http://217.76.144.68/archivos/_20/html/mobligatorio/00015/html/weibel_frameset_session3.htm) em 20/07/2004. Parte 3 do Curso “ Arte Algorítmico. De Cezane a La Computadora” Ministrado por Peter Weibel. Seminario Peter Weibel, organizado por UNESCO y MECAD/ESDi (2004)

Sobre Francis Lawrence. Site IMDB.COM [http://imdb.com/gallery/ss/0360486/CND-2215S.jpg.html?path=pgallery&path\\_key=Lawrence,%20Francis%20\(II\)&seq=9](http://imdb.com/gallery/ss/0360486/CND-2215S.jpg.html?path=pgallery&path_key=Lawrence,%20Francis%20(II)&seq=9), em 20/11/2006



**Anexos**

# Livros Grátis

( <http://www.livrosgratis.com.br> )

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)  
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)  
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)  
[Baixar livros de Matemática](#)  
[Baixar livros de Medicina](#)  
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)  
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)  
[Baixar livros de Meteorologia](#)  
[Baixar Monografias e TCC](#)  
[Baixar livros Multidisciplinar](#)  
[Baixar livros de Música](#)  
[Baixar livros de Psicologia](#)  
[Baixar livros de Química](#)  
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)  
[Baixar livros de Serviço Social](#)  
[Baixar livros de Sociologia](#)  
[Baixar livros de Teologia](#)  
[Baixar livros de Trabalho](#)  
[Baixar livros de Turismo](#)