

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP

Maria Teresa Denser

**O pensamento gráfico no cinema:
A construção e a representação da imagem cinematográfica**

DOUTORADO EM COMUNICAÇÃO

São Paulo
2008

Livros Grátis

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

Milhares de livros grátis para download.

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP

Maria Teresa Denser

**O pensamento gráfico no cinema:
A construção e a representação da imagem cinematográfica**

DOUTORADO EM COMUNICAÇÃO

Tese apresentada à Banca Examinadora como exigência parcial para obtenção do título de Doutora em Comunicação e Semiótica. Área de concentração: Signo e significação nas mídias. Linha de pesquisa: processo de criação nas mídias. Pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, sob a orientação da Prof^a Dr.^a Cecília Almeida Salles.

São Paulo
2008

Banca Examinadora

“Um poeta ou pintor pode ser um solitário, mas o diretor de cinema tem que ser, antes de tudo, membro de uma equipe.”

Martin Scorsese

Ao meu pai, *in memoriam*, pela paixão que me despertou pelo *western* e pelo cinema de ação, aos meus alunos do curso de desenho industrial para os quais é destinado este trabalho, à Márcia Denser, Luana Lacerda, Márcia Marani, Mariza Reis, Gláucia Davino, Leila Reinert, Maria Teresa Louro, ao Paulo Pavone, Julio Denser Pavone, Arthur Vega, Flávio Albuquerque, Luiz Geraldo Martins e a minha orientadora Cecília Almeida Salles.

RESUMO

Esta tese insere o pensamento gráfico nas reflexões teóricas de cinema, analisando os fenômenos estéticos e midiáticos que podem ser observados nos filmes, em decorrência desse pensamento. É uma proposição teórica descritiva que procura identificar os parâmetros da estética gráfica na representação da imagem do cinema, como resultado do pensamento do cineasta que se serve das formas simplificadas da expressão gráfica para atender seu objetivo de criação. Para as questões de formulação teórica, está se utilizando as teorias de cinema que abordam a estética do filme (Jacks Almont, Eric Rhomer), o cinema como linguagem (François Albera, Sergei Eisenstein) e as teorias formuladas pelos cineastas (Sergei Eisenstein, Eric Rhomer, Píer Paolo Pasolini). A teoria e a prática do cinema são abordadas através dos depoimentos dos artistas (Eisenstein, Fellini, Kurosawa, Hitchcock, Leone) e da crítica (Carlos Aguilar, Martin Scorsese), para tanto estão sendo usados os instrumentos da crítica genética (Cecília Almeida Salles) no exame dos processos construtivos de produção dos filmes, *Encouraçado Potemkin* (1925), *Era Uma Vez No Oeste* (1969), *Kill Bill* (2003) e *Sin City* (2005) que compõem o corpus de análise. A pertinência dessa pesquisa se deve ao fato de que essa reflexão não tem encontrado espaço nas teorias sobre o cinema, entretanto, o pensamento gráfico no cinema é identificado nessa tese através das proposições formais colocadas pelos cineastas que podem ser observadas no resultado desses filmes.

Palavras chave: Comunicação, cinema, procedimentos construtivos e Pensamento Gráfico.

ABSTRACT

This thesis inserts the graphic thinking in the theoretical reflections about cinema, analysing the aesthetic and mediatic phenomena that can be observed in movies, as a result of this thought. It is a theoretical descriptive proposition that tries to identify the parameters of the graphic aesthetics, in representation of the cinema's image as result of the filmmaker who uses simplified forms of the graphic expression to attend his objective of creation. For the questions of theoretical formulation, we utilized the theories of the cinema that board the aesthetics of the movie (Jacks Almont, Eric Rhomer), the cinema as language (François Albera, Sergei Eisenstein) and the theories formulated by the filmmakers (Sergei Eisenstein, Eric Rhomer, Píer Paolo Pasolini). The theory and practice of the cinema are approached through testimonies of the artists (Eisenstein, Fellini, Kurosawa, Hitchcock, Leone) and critic (Carlos Aguilar, Martin Scorsese). So that we were utilized the instruments of the genetic criticism (Cecília Almeida Sales) in the examination of the constructive processes in the production of the movies, *Bronenosets Plotenkim* (1925), *Once Upon a Time in the West* (1969), *Kill Bill* (2003) and *Sin City* (2005) what compose the corpus of analysys. The relevance of this research is due to the fact that this reflection has not considered space in the theories about cinema, meantime, the graphic thinking in the cinema is identified in this theory through the formal propositions put by the filmmakers who can be noticed in the result of this movies.

Key words: Communication, cinema, constructive processes and graphic thinking.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	10
CAPÍTULO I O PENSAMENTO GRÁFICO NO CINEMA	13
1.1 Expressão Gráfica e Expressão Pictórica	14
1.2 O Pensamento Gráfico.....	19
1.3 Funções do Desenho no Projeto	21
1.3.1 Função do desenho: construção da luz.....	21
1.3.2 Função do desenho: formatação	22
1.3.3 Função do desenho: como método no projeto	24
1.4 A Representação das Formas de Ação.....	36
1.5 Os Gêneros: <i>Western</i> e Cinema de Ação	38
1.6 Violência Gráfica	46
1.7 O Ritmo Gráfico.....	48
1.8 O Áudio e o Cinema de Ação	50
1.8.1 Ambigüidade forma/conteúdo	50
1.8.2 Ação e violência gráfica	51
CAPITULO II A INTRODUÇÃO DO PENSAMENTO GRÁFICO NO CINEMA: EISENSTEIN E O CONSTRUTIVISMO RUSSO.....	53
2.1 O Pensamento Gráfico e a Construção da Imagem em <i>Encouraçado Potemkin</i>	55
2.2 As Escolhas Plásticas de Eisenstein e o Construtivismo Russo	59
CAPÍTULO III A ESTILIZAÇÃO DA FORMA DO WESTERN EM SERGIO LEONE: ERA UMA VEZ NO OESTE	67
3.1 O Processo de Construção da Imagem por Sergio Leone	68
3.2 Análise das Imagens.....	73
3.2.1 Seqüência que antecede o duelo	79
3.2.2 A seqüência esclarecendo o motivo da vingança em <i>flashback</i>	81
3.2.3 A seqüência da morte	84
CAPÍTULO IV A COLAGEM NO CINEMA DE QUENTIN TARANTINO: <i>KILL BILL</i>	93

4.1 Análise das Imagens	103
4.1.1 A sequência do <i>anime</i>	115
4.1.2 Duelo final	120

CAPÍTULO V A TRANSPOSIÇÃO DA LINGUAGEM GRÁFICA NO CINEMA POR ROBERT RODRIGUES E FRANK MILLER: SIN CITY..... 126

5.1 Análise das Imagens	132
5.1.1 " <i>The Costumer Is Always Right</i> " (" <i>O Cliente Tem Sempre Razão</i> ")	132
5.1.2 <i>Sin City (A Cidade do Pecado) The Hard Goodbye</i>	133
5.1.3 <i>The Big Fat Kill (A Grande Matança)</i>	144
5.1.4 <i>That Yellow Bastard (O Assassino Amarelo)</i>	150

CONSIDERAÇÕES FINAIS..... 161

BIBLIOGRAFIA 167

SITES 172

Documentários e Extras 175

ANEXOS 176

ANEXO A – Fichas Técnicas 176

APRESENTAÇÃO

Esta tese propõe uma discussão teórica de cinema analisando fenômenos observáveis nos filmes que podem ser índices de um pensamento que aqui chamamos de pensamento gráfico.

Trata-se de uma abordagem teórica descritiva que procura identificar, no resultado desses filmes, a representação da imagem que recebe um tratamento gráfico como decorrência do pensamento do cineasta, visto que o cineasta quando pensa a imagem, sempre pensa como representação.

Os processos construtivos de produção desses filmes somados ao processo particular dos cineastas, podem oferecer os índices de um pensamento comum no cinema. Os estudos de caso estão divididos em quatro capítulos.

O primeiro capítulo levanta as questões sobre as teorias tradicionais de cinema que falam do tratamento do espaço plástico da tela. Procura-se identificar os parâmetros entre as expressões gráfica e pictórica, ambas identificadas no cinema como decorrentes de um só pensamento visual.

Nesse capítulo discute-se o pensamento gráfico no desenvolvimento do projeto no cinema analisando as funções do desenho de projeto que podem ou não ser índices desse pensamento, como também são identificadas as intersecções de linguagem de vários meios que se relacionam com o projeto, como também interferem no próprio resultado do filme.

O segundo capítulo trata da introdução do pensamento gráfico no cinema no exemplo do filme *Encouraçado Potemkin*, de Sergei Eisenstein; o terceiro trata da

sintetização da forma conseguida por Sergio Leone, em *Era uma vez no Oeste*; a colagem vai ser vista em *Kill Bill*, de Quentin Tarantino no quarto capítulo, finalizando com a transposição dos quadrinhos para o cinema no exemplo de *Sin City*, de Robert Rodriguez e Frank Miller.

Eisenstein introduz, no exemplo do filme *Encouraçado Potemkin*, o pensamento gráfico no cinema, através da exploração de elementos gráficos como a linha, o círculo, o quadrado e o triângulo. Eisenstein se utiliza desses elementos, tanto como elementos estruturantes da imagem, como também no resultado do filme. O ritmo da montagem de Eisenstein, utilizado até hoje pelo cinema universal, surge da superfície plana, do movimento das formas estáticas.

A sintetização da forma encontrada em *Era Uma Vez No Oeste*, por Sergio Leone, é extraída de *westerns* clássicos americanos, a maioria deles de John Ford, transformando a estética do *western* e do cinema de ação. Leone procurou as formas essenciais da mitologia dos filmes de *western* criando com isso novos modelos formais.

O cinema de referência e a colagem que evidenciam a linguagem gráfica dos quadrinhos e do desenho animado (*anime*), são examinados no exemplo de *Kill Bill* de Quentin Tarantino, filme que faz uma releitura, ao mesmo tempo em que atualiza a estilização produzida por Leone, antecipando o resultado que se vê em *Sin City*.

Robert Rodriguez, com *Sin City*, possibilita a transposição da linguagem gráfica dos quadrinhos de Frank Miller para o cinema, empregando recursos da computação gráfica para reproduzir o traço de Miller, como também articula o movimento das formas estáticas do quadrinho no cinema. Isso torna *Sin City* um paradigma do gênero, por se tratar de um filme feito nos parâmetros da estética do cinema e da estética gráfica.

Esses exemplos, como outros que se inserem nessa tese, demonstram, através da identificação e análise de fenômenos estéticos e midiáticos que podem ser observados no resultado da obra, a pertinência da reflexão sobre o pensamento gráfico no cinema.

Essa reflexão não tem encontrado espaço nas discussões teóricas sobre o cinema, no entanto, o pensamento gráfico pode ser observado pelo resultado desses filmes que propiciaram saltos qualitativos na história do meio, e, portanto, deve ser inserido nessas discussões.

CAPÍTULO I

O PENSAMENTO GRÁFICO NO CINEMA

Para entender o pensamento gráfico no cinema é necessário investigar o processo de construção de imagem em filmes de mais de um autor, em diferentes momentos do cinema, em que se repete a utilização da linguagem gráfica no resultado final da obra.

O processo de construção de um filme pode evidenciar o pensamento de um autor, mas os índices que aparecem como repetições significativas em muitos processos de cineastas diferentes, em momentos diferentes no cinema, é que revelam o pensamento cinematográfico comum. Neste caso a distinção entre filme e cinema se faz necessária. Aumont discute a teoria do cineasta e teórico Pasolini que mostra esta distinção:

“... o cinema não é o filme: uma teoria de cinema, e sobretudo uma teoria de linguagem, visa a um objeto teórico, o cinema, que não deve ser confundido com o filme. O cinema é um modo de apreensão e de visão da realidade, comparável, por exemplo, à imaginação (...) o cinema é virtual e indefinido, como a percepção, como estar no mundo: já o filme é uma obra finita, mostra as coisas fixando-as e interpretando-as ...”. (AUMONT, 2004, p. 31)

A característica essencial dos filmes que recebem o tratamento gráfico está na composição do espaço na tela e na articulação da montagem, explorando as formas gráficas bidimensionais, reforçando a linha, o contorno, ou seja, a bidimensão.

Não se trata, no entanto, de uma investigação apenas sobre o aspecto formal do filme, mas está se considerando a forma de representação escolhida pelos cineastas, pois **“os cineastas que pensam a imagem, pensam-na como uma**

representação afetada por um maior ou menor coeficiente formal (...) mas sempre como uma representação”. (AUMONT, 2004, p. 53)

O que se investiga é a imagem pensada pelo cineasta, que imprime ao filme um tratamento gráfico, para que possa atender às necessidades narrativas de expressão que envolve questões de tema, gênero e propósitos da comunicação.

Trata-se, portanto, de uma nova abordagem sobre as teorias de cinema, considerando que a expressão gráfica não encontra nelas a inserção em sua especificidade.

A tradição realista impõe a tridimensão, a aproximação com o real. O cinema abstrato explora a bidimensão, porém negando o significado da terceira dimensão, ou seja, o espaço naturalista. No fantástico, as duas formas de representação podem se misturar ou alternar, conforme o propósito da narrativa:

“... Existem muitas origens, históricas ou semíticas, do cinema, que o vinculam ora à perfeição finalmente alcançada de uma busca secular da mímésis, ora ao último avatar das formas pintadas, a abstração, ora à história do fantástico, criadora de mundos possíveis, tangentes ao nosso ou sombra dele. **Três grandes tradições, a realista** (defendida como se sabe em célebres artigos de André Bazin), **a abstrata** (minoritária em sua forma puramente plástica, mas que deu forma às idéias de todas as vanguardas) e, finalmente **a fantástica**, o cinema como “vida dos fantasmas” (Jean-Louis Leutrat)...”. (AUMONT, 2004, p. 53).

A representação da imagem cinematográfica quando sintetizada graficamente está vinculada, pelas teorias de cinema tradicionais, à pintura. Porém, há uma distinção clara na postura e no pensamento do autor para realizar um filme com tratamento gráfico.

1.1 Expressão Gráfica e Expressão Pictórica

Na história da arte existe o momento em que fica evidente o limite entre a estética gráfica e a estética pictórica, como esclarece o texto a seguir de André Villas Boas:

“... **A pintura é bidimensional, plana, achatada e está equivocadamente determinada por está característica.** A exploração deste limite como expressão é iniciada no cubismo – de forma radical e sistematizada, diferentemente do antimodernismo. É tão somente no Renascimento que os artistas sentem a obsessiva necessidade de dar às suas composições uma profundidade perspéctica, que negasse a dimensionalidade do meio utilizado. O cubismo passa a explorar a bidimensionalidade em si mesma, sem ignorá-la ou escondê-la. A tradição clássica impunha à composição a necessidade da ilusão das perspectiva como recurso para tentar “tridimensionalizar” a forma no espaço bidimensional (a tela). Todavia, serão eles, os cubistas, os que destruirão os limites impostos pela tradição perspéctica e experimentarão os recursos orgânicos do bidimensionalismo (...) **é exatamente a bidimensionalidade o que caracteriza a estética gráfica**”. (VILLAS BOAS, 2005)

O pensamento, a postura e a ação do artista, operam de diferentes formas para realização de uma obra. Existe uma postura gráfica que é pré-existente na realização de um trabalho gráfico (desenho), diferente da postura pictórica para execução da pintura. Isto é um fato nas artes plásticas, como se pode observar pelos depoimentos das artistas Maria Bonomi¹ e Renina Katz²:

“... É totalmente outro universo. **Existe uma postura gráfica.** Na pintura você soma e na gravura você extrai. Você tira a matéria e lida com o conceito de positivo e negativo. É como se você fizesse um livro tirando as palavras que estão sobrando... Você vai tirando e fica o livro, que é o princípio da escultura de Michelangelo. Um pedaço de mármore que você vai retirando... É o princípio de não pôr, mas retirar matéria. O lado esquerdo vai para o lado direito e vice-versa. Então há a visão do espelho, que é também uma postura. Toda a essência da gravura, toda a intimidade, a linguagem, **todo o ideário gráfico é anterior à execução. Você pensa graficamente. Existe um pensamento gráfico que não é pictórico**, que é lindo e maravilhoso, mas é sempre uma coisa em cima da outra e não dentro. Você abole bastante a surpresa na pintura, é matéria em cima de matéria. A gravura é matéria em cima de espírito”. (BONOMI, 2007)

“... Inácio é daqueles pintores que impregnam tudo o que fazem, com a cor. A sua gravura não escaparia desta vocação. A série de litografias que ora expõe, revelam sua origem, ou seja **a presença do pensamento pictórico, presidindo a organização do espaço plástico. Os múltiplos e sucessivos planos de cor não excluem a matéria gráfica com reforço e definição da forma. É desta dupla ação que Inácio consegue o equilíbrio e articulação entre o tratamento gráfico** que propõe os ritmos e os arabescos que pontuam e graduam as escalas da luz e as harmonias cromáticas de contraste ou analogia. Se a experiência do pintor impregna o seu trabalho gráfico, isso não quer dizer que Inácio faça uma gravura de transposição. **Seu trabalho é pensado e planejado no âmbito da litografia** no que se refere ao repertório dos recursos da especificidade da técnica. As imagens nítidas de definição. Claras e precisas encontram um território fértil na litografia, talvez por ser ela uma das pictóricas das técnicas gráficas”. (KATZ, 2007)

¹ Maria Bonomi, artista plástica cujas obras podem ser encontradas em museus brasileiros e estrangeiros, fala das diferenças entre a gravura e a pintura à Revista E do Sesc.

² Texto crítico sobre a obra do artista plástico Inácio Rodrigues por Renina Katz.

Ao tomar o depoimento da artista plástica Maria Teresa das Neves Louro³, pode-se também constatar essas duas ações distintas, uma delas que a artista define como ação pictórica e na outra como ação gráfica.

Segundo Louro a ação da pintura se dá na construção da luz, e a ação gráfica na construção do espaço, a linha corta o espaço. Para Louro, a pintura sente, o desenho pensa. O desenho exige uma ação definitiva, já que a linha corta o espaço, mesmo se apagando a linha, esta se fixa na memória. É por isso que quando se emprega uma ação, que é gráfica, esta deve ser pensada e planejada já no âmbito da estética gráfica.

Tomemos como exemplo o filme *Twin Peaks* (1990) de David Lynch, o primeiro de uma série do mesmo nome feita para televisão. A história gira em torno da morte de Laura Palmer, uma jovem que mora em uma cidade do interior dos EUA e que o corpo é encontrado por um dos moradores da cidade. Um agente do FBI investiga o caso.

Antes de saber sobre o desaparecimento da filha a mãe de Laura entra em seu quarto, abre a porta e vê a cama vazia e arrumada. Depois da notícia que a filha estava morta a senhora Palmer está deitada dormindo e sonha com a cena em que foi ao quarto de Laura naquela manhã. A cena agora é repetida em câmera lenta. Ao abrir a porta, vai surgindo uma figura no canto da cama onde antes não havia nada. A imagem vem fragmentada e vai se formando em camadas desses fragmentos até aparecer, ainda não definida, a figura de um homem, Bob o suposto assassino. Mais tarde o agente do FBI mostra o retrato desenhado de Bob após a descrição da senhora Palmer na delegacia.

³ Maria Teresa das Neves Louro é formada em Artes Plásticas pela Fundação Armando Álvares Penteado e mestre pela Universidade de São Paulo (USP) com o trabalho "Meios de habitar: espaços entre o desenho e a pintura". A pintora e desenhista expôs individualmente em importantes galerias e museus brasileiros e participou de relevantes mostras coletivas no Brasil e no exterior. (ESCOLA SÃO PAULO, 2008)

Lynch, além de cineasta é artista plástico e animador. É conhecido pelo tratamento pictórico que dá à imagem cinematográfica. Neste exemplo particular o cineasta trabalha com o que Maria Bonomi se refere à pintura, “na pintura você soma e na gravura você extrai”.

A imagem de Bob se forma na tela somando as camadas como acontece na pintura. O retrato falado do desenho é o que está abaixo dessas camadas, ou seja, a linha, o traço. A linha, o contorno, é a essência da forma. A pintura dissolve a linha.

Ao pensar a imagem pictórica o cineasta não dá contorno às formas, mesmo os cineastas que buscam as formas naturalistas pensam a imagem com volume.

No caso de David Lynch é o pensamento pictórico que preside a organização do espaço plástico da tela.

As teorias de cinema, no entanto, conservam a tradição que associa o espaço tratado da tela do cinema, somente como espaço pictórico, “o cinema também é uma arte do espaço bidimensional enquadrado. É aí que intervém a referência à pintura, que, na história das artes, tem o apanágio do quadro e da superfície plana”.

(AUMONT, 2004, p. 59)

Jacques Aumont, autor de várias obras sobre cinema, pintura e imagem, em *As teorias dos cineastas*, trata, entre elas, de cinema e pintura, da teoria de Eric Rohmer, que em sua classificação não distingue o espaço pictórico do gráfico:

“... A base constante do sistema estético de Rohmer é que o cinema é uma arte da expressão plástica da realidade. “Plástica” designa, segundo uma definição englobante, baseada em Élie Faure, toda a arte que repousa na formação de um material visível, seja o pigmento pictórico, a matéria esculpida, o espaço da arquitetura e até a dança – e é claro o cinema. O último é arte plástica na medida que é dotado de extensão: é portanto, uma plástica parcialmente , parte que se refere à organização no espaço e do espaço (...) ‘.O cinema encontra-se com a pintura como arte do espaço – mas ele é arte do espaço de maneira mais complexa e diversa.’ **A expressão plástica em um filme pode ser pictórica, ou arquitetônica, ou fílmica. Repito aqui uma distinção que não é minha, mas é tradicional no cinema: são os três espaços, o espaço pictórico, o espaço arquitetônico e o espaço fílmico**”. (AUMONT, 2004, p. 59)

No entanto, como já foi visto, a pintura está equivocadamente determinada pela caracterização da tela como plana, achatada e bidimensional, tendo em vista que a exploração deste limite como expressão foi iniciada no cubismo, esclarecido pelo texto anteriormente citado de Villas Boas (2005).

Todavia é unânime entre os estudiosos de cinema acompanhar as tradições teóricas que falam sobre o espaço de representação cinematográfico como sendo um espaço pertencente apenas à pintura:

“A tela como espaço plástico é parecida com o espaço plástico da pintura. Percebemos, então, que esse espaço de representações se faz através de proporções e volumes. O mesmo se aplica ao cinema: a película, antes de ser impressa pela luz, não passa de várias camadas e pigmentos. Ao serem atingidos pela luz, esses pigmentos tomarão, em relação aos outros, um cromatismo que se reverterá, na somatória, numa luz global...”. (LEONE; MOURÃO, 1987, p. 37)

Mesmo Aumont (2004), ao comentar a teoria de Rohmer, coloca que “Rohmer sabe que no século XX a pintura fechou o círculo de sua história apropriando-se da cor, que se tornou sua carne viva. **Mas a pintura pode sempre ser definida pelo que não é carne/cor: o desenho, a forma**”, inserindo assim o desenho que identifica a expressão gráfica como característica da pintura.

Entretanto é necessário estabelecer no cinema o limite que existe entre a estética gráfica e a pictórica, esclarecendo o que Rohmer percebe ao inferir sobre a articulação da montagem feita pelo desenho no trabalho do cineasta Friedrich Murnau;

“... Que Murnau adore o movimento, isso é natural para um cineasta: o importante é que o ame como um pintor, que na representação deste ele tenha acesso à beleza pictórica com muito mais facilidade do que na imobilidade. Em sua obra, é sobretudo o movimento que faz o desenho . É o movimento que ele encarrega de deformar, de interpretar em lugar de sua mão ausente...”. (AUMONT, 2004, p. 60,61)

Rohmer atribui ao desenho o movimento e à luz a pictorialidade do espaço plástico. Segundo Aumont, “a pictorialidade do espaço fílmico, difícil de ser encontrada no desenho e nos grandes esquemas estruturais, é situada por Rohmer no tratamento das iluminações”. (AUMONT, 2004, p. 61)

A atribuição feita por Rohmer, que é a luz que constrói a pictorialidade do espaço plástico, reafirma a discussão feita pela artista Maria Teresa Louro, ou seja, que a ação da pintura se dá na construção da luz, e a ação gráfica na construção do espaço.

A postura gráfica, como forma de pensamento do autor, pode ser compreendida pelo próprio Murnau que entendia que a câmera deveria operar como um lápis de desenho para o diretor. Segundo Scorsese, em *Aurora* (*Sunrise*, 1927), filme que fez nos estúdios da Fox, Murnau comenta: **“A câmera é ‘o lápis’ de desenho do diretor. Ela deve ser tão móvel quanto possível para captar cada variação de ânimo. Tem que rodopiar, espreitar-se e mover-se de um lugar ao outro tão vivamente quanto o próprio pensamento”**. (SCORSESE, 2004, p. 87)

A seqüência de *Sunrise* (figura 1) esclarece o movimento do desenho que Murnau deforma e interpreta no lugar de sua “mão ausente”:

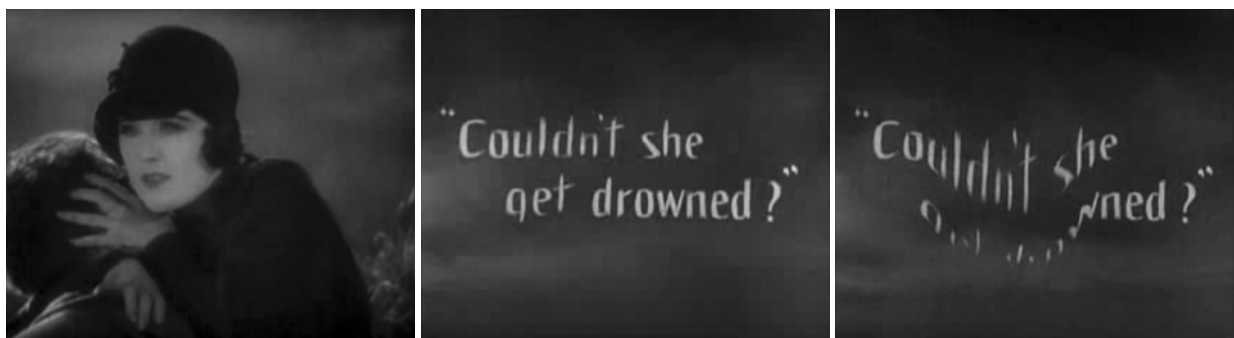


Figura 1 – Seqüência *Sunrise* (*Aurora*)

1.2 O Pensamento Gráfico

Para o termo pensamento gráfico existe uma definição feita por Paul Laseau ao se referir a sistemas de representação que necessitam de projeto, como o exemplo a seguir da arquitetura:

“... para investigar a expressão gráfica dos arquitetos e urbanistas em seus projetos deve-se partir da relação da representação com o projeto. Esta intrínseca

relação do desenho com o processo criativo, o projeto nasce da própria etimologia da palavra desenho: vem do termo *desígnio*, que significa intento, projeto. Esta relação é ainda evidente em outros idiomas como o italiano, onde a palavra *disegno* significa tanto a invenção, quanto o grafismo dela decorrente. Em português temos desenho e projeto, em inglês *drawing* e *design* e espanhol, *dibujo* e *diseño* respectivamente (...) segundo Lucio Costa 'a concepção arquitetônica tanto pode resultar de uma intuição instantânea como aflorar de uma procura paciente'. **Esta procura é um processo mental exteriorizado em forma de representação que pode ser conceituada como pensamento gráfico ou Graphic Thinking, termo adotado por Laseau (1997) para o pensamento assistido por esboços e desenhos**". (ROSA SAMPAIO, 1999)

Esta definição de pensamento gráfico como "pensamento assistido por esboços e desenhos", proposta por Laseau, está estreitamente relacionada com o desenho nos processos criativos da concepção do projeto, como uma atividade da mente exteriorizada pelo desenho.

Segundo Arnheim, esboços e croquis são perceptos visuais tangíveis que, transformados em novas imagens, provocam novos argumentos formais que, por sua vez, provocam uma reestruturação contínua necessariamente difusa:

"... o processo criativo da concepção do projeto, **sendo uma atividade da mente, não pode ser diretamente observado**. Os esboços, feitos para os olhos e dirigidos por eles, fazem os planos da percepção visível ao observador ou teórico **vislumbrar alguns quadros fixos do fluxo criativo**". (ARNHEIM, 1998)

No campo da investigação sobre processos criativos, no tocante às artes visuais e sua relação com o desenho, Salles nos diz:

"... **O desenho de criação, na especificidade das artes visuais, age como campo de investigação, ou seja, são registros da experimentação: hipóteses visuais são levantadas** e vão sendo testadas e deixam transparecer a natureza indutiva da criação. Possibilidades de obras são testadas em esboços que são parte de um pensamento visual." (SALLES, 2006, p. 114)

No entanto no cinema, croquis, esquemas, esboços, desenhos de produção e desenhos preparatórios (*storyboard*), constam do projeto cinematográfico, operando de maneira intermediária para se obter a pré-visão da imagem como: linha de apoio para a direção, resoluções técnicas e principalmente por exigência da produção para antecipação de resultado, orçamento e como suporte para efeitos de computação gráfica.

Os desenhos integrados ao projeto cinematográfico desempenham muitas funções no processo de construção da imagem e do espaço no cinema que acompanham a evolução tecnológica deste meio de expressão.

A presença do desenho no projeto cinematográfico não significa que no resultado do filme vai constar um tratamento que é gráfico, ao contrário, o uso de vários *storyboards*, desenhos de produção, recursos de computação gráfica têm sido usados pelo cinema para se chegar o mais próximo possível das formas naturalistas.

1.3 Funções do Desenho no Projeto

Estas funções desempenharam um papel projetual auxiliando, por exemplo, na construção da luz, como ocorreu em momentos diferentes do cinema, um deles na década de quarenta, para se obter a profundidade de campo desejada por Orson Welles em *Cidadão Kane*, e mais tarde, já nos anos noventa, para manter a mesma profundidade na tela de cinema reformatada por imposições da indústria, para o formato televisivo, a exemplo do filme *A Época da Inocência* de Scorsese.

1.3.1 Função do desenho: construção da luz

Para proceder à montagem interna de *Cidadão Kane*, foram usados vários estudos e esboços para cenários e direção de fotografia.

Kane foi realizado na década de quarenta e sua experiência incorporada pelo cinema mundial.

Nestes estudos de desenho para a fotografia do filme, vê-se que esta luz é desenhada para planejar os múltiplos objetos que vão estar em foco na cena. É uma luz, portanto, ainda ideal, para planejamento, ou seja, é o desenho que estabelece o

foco de luz para que, posteriormente, a direção de fotografia construa a luz no set como o caso da figura 2.

1.3.2 Função do desenho: formatação

Na década de noventa, Scorsese, ao enfrentar restrições da indústria americana, buscou na experiência de *Kane*, o instrumento do desenho nos estudos de formatação para o filme *A Época da Inocência*. Scorsese contou com o designer Dante Ferretti para fazer os desenhos de produção.

O motivo das restrições era o de que várias produtoras americanas haviam sido vendidas para empresas do Japão e os produtores japoneses tinham como exigência que os filmes fossem feitos em formato para vídeo caseiro e não em Cinemascope. Segundo Scorsese, este formato apareceu inicialmente como um truque comercial para concorrer com a televisão:

“O próprio tamanho da tela precisava aumentar. Era impossível conte-la. Em meados dos anos 1950, ela extravasou seus limites até se tornar algo muito mais grandioso. (...) Originalmente, o novo formato da tela foi truque comercial concebido para dar à indústria do cinema uma vantagem sobre sua rival, a televisão”. (SCORSESE, 2004, p. 102)

Perdia-se, com isso, espaço nas laterais da tela (Cinemascope) que o cinema já havia conquistado. Havia necessidade, portanto, de se compor para dentro do quadro, levando em consideração o formato da televisão.

A montagem interna de Welles já era um fato no cinema e Scorsese aproveitou a experiência.

Pode-se comparar o estudo feito pela equipe de Welles (figura 2) com o do estudo feito por Dante Ferretti (figuras 3):

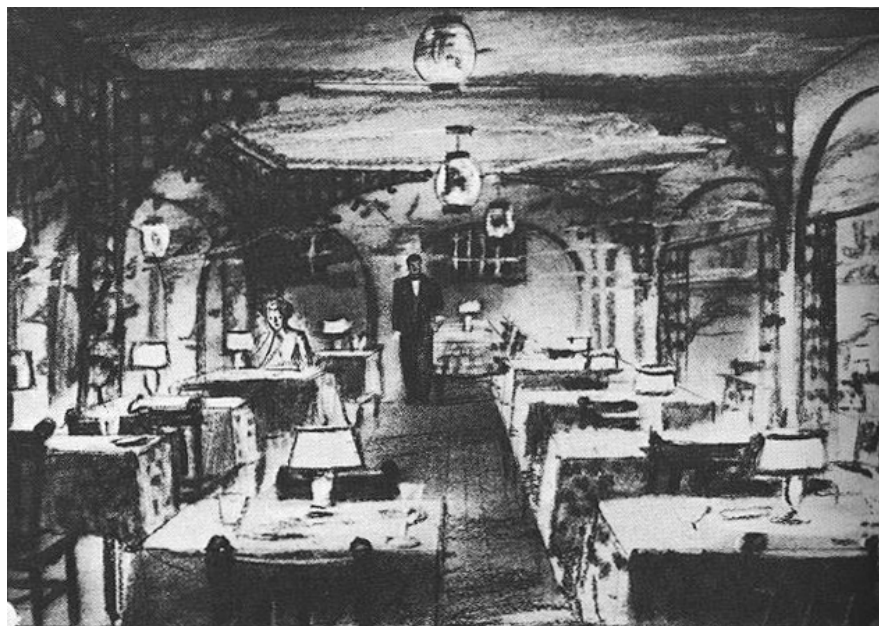


Figura 2 – Nightclub (*Cidadão Kane*)



Figura 3 – desenho de produção Dante Ferretti (*A Época da Inocência*)

Como se pode observar (figura 3) não é só a luz que conta, mas o sentido de composição do quadro (*widescreen*), como a figura 4, modificada pelo computador, e com isso não perder a profundidade de campo.



Figura 4 – *A Época da Inocência* em formato *widescreen* alargada em tela de Cinemascope por efeito de computador

Observa-se na composição do desenho de Ferretti (figura 3), para uma das cenas de interior do filme *A Época da Inocência*, a semelhança da composição feita por Maurice Zubarano no estudo de interior de *Cidadão Kane*. No entanto, o desenho de Ferretti (figura 3) não é uma proposta para a luz, como se pode notar nos estudos de *Kane* (figura 2), e sim sua composição para o formato da tela.

Dante Ferretti acompanhou Scorsese também em *Kundun* (1997) e em seu recente trabalho *O Aviador* (2004) para a realização de efeitos de computação gráfica, para obter um resultado naturalista.

1.3.3 Função do desenho: como método no projeto

Muitos exemplos poderiam ser mencionados sobre as funções do desenho no projeto, tais como em Hitchcock que ficou conhecido pelo uso sistemático de desenhos na produção de seus filmes. Seu método, naquele momento do cinema, tinha um caráter original, pois o diretor exigia que se desenhasse o filme inteiro.

Não era um procedimento comum da indústria cinematográfica americana, entretanto, Hitchcock não olhava no visor da câmera, por isso adotou esse método

no sentido de instruir o câmera sobre a seleção correta do enquadramento, tal era o seu rigor:

“Muitos cineastas têm na cabeça o conjunto do set inteiro e o clima da filmagem, ao passo que deveriam ter no espírito um único pensamento: o que aparecerá na tela. (...) **nunca olho o visor, mas o câmera sabe direitinho que não quero ar nem espaço em torno dos personagens e que é preciso reproduzir fielmente os desenhos que fizemos.** Nunca devemos nos deixar impressionar pelo espaço que existe defronte da câmera, pois temos de levar em conta que, para obter a imagem final, podemos pegar uma tesoura e cortar as sobras, o espaço inútil”. (TRUFFAUT, 2004, p. 264)

Segundo Hitchcock tudo podia ser previsto no projeto:

“... A arrumação das imagens na tela com o intuito de expressar alguma coisa nunca deve ser prejudicada por algum elemento factual. Em nenhum momento. A técnica cinematográfica permite conseguir tudo o que se deseja, realizar todas as imagens que previmos, portanto não há nenhuma razão para se desistir ou para se instalar no compromisso entre a imagem prevista e a imagem obtida. Se nem todos os filmes são rigorosos, é porque há em nossa indústria muita gente que não entende nada de construção de imagem...”. (Hitchcock/Truffaut, 2004, p. 365)

A imagem a seguir é um exemplo do rigor hitchcockniano (figura 5), pois não é um *storyboard*, não contém as indicações para a direção, e sim um desenho de produção com o posicionamento do personagem e a seleção do quadro que no visor passaria a informação correta para o câmera:



Figura 5 – Indicação para o câmera (*Os Pássaros*) – (DVDUELL, 2007)

O cinema contemporâneo utiliza o desenho em diversas etapas do projeto.

Tomemos como exemplo o filme *Clube da Luta* (1999) do diretor David Fincher, baseado no livro do mesmo nome do escritor Chuck Palahniuk.

David Fincher relata, no filme comentado sobre *Clube da Luta*, que foram feitos vários desenhos de produção para o cenário do filme (figura 6) com todo o detalhamento, com o objetivo de torná-lo o mais realista possível. Foi feito também *storyboard* do filme todo (figura 8), cena por cena. Os atores foram selecionados a partir do desenho dos personagens (figura 7). Esses desenhos e comentários estão à disposição nos extras em DVD do filme:



Figura 6 – Desenho de produção - Cenário (*Clube da Luta*)



Figura 7 - Figurino (*Clube da Luta*)



Figura 8 – Storyboard – (*Clube da Luta*)

Vê-se que na figura 6 que o desenho traduz uma estética hiper-realista. É rico em todos os detalhes. Na figura 8, que mostra o *storyboard*, pode-se reconhecer os planos de enquadramento que foram reproduzidos fielmente no filme pela direção.

Entende-se, portanto, que a participação do desenho no projeto cinematográfico, cumpre um papel na produção como uma função intermediária, diferente do que Laseau propõe como conceito de Pensamento Gráfico, no que se refere a sistemas de representação que se utilizam do projeto, como a arquitetura. Para o arquiteto esta relação do desenho com o projeto está intrinsecamente relacionada ao seu próprio processo criativo:

“O processo de pensamento gráfico pode ser considerado como uma conversação do próprio arquiteto consigo mesmo, através de esboços e croquis. **O processo de comunicação envolve a imagem no papel, o olho, o cérebro, a mão**, em um processo cíclico contínuo (...) **A reciprocidade entre o ato de desenhar e o pensamento associado ao desenho é explicitada no dinamismo dos croquis**, os quais possibilitam visualizar grande quantidade de informação e expor relações simultaneamente(...)Ao longo da história é comum encontrar arquitetos que fizeram uso do pensamento gráfico. Laseau (1997) notadamente comenta os croquis de Leonardo da Vinci, mostrando que é impossível avaliar o pensamento do gênio separadamente de seus croquis (...) **A linguagem gráfica durante a projeção tanto é um meio comunicacional intrapessoal, como no conceito de Pensamento Gráfico, quanto interpessoal**, ou seja, é voltada para um público alvo, que pode ser a equipe do projeto, o usuário final, órgãos públicos e todos aqueles envolvidos no processo”. (SAMPAIO, 1999)

Contudo, não se pode fazer a mesma relação do arquiteto em seu processo de comunicação e a relação de um cineasta com o projeto do filme, pois este, como esclarece Aumont, é “um criador de um tipo particular: **‘sem mãos’** (sem relação

com qualquer material ou ferramenta), coagido por uma instituição do tipo não apenas comercial, mas semi-industrial.” Aumont entende também que: **“É paradoxal falar de desenho a respeito de um cineasta que é um fotógrafo, e é preciso uma imposição crítica para afirmar que há nele algo da ordem de desenho ‘da mão’”**. (AUMONT, 2004, p. 61)

O desenho, como função no projeto cinematográfico, como já foi exposto, é uma relação intermediária, visto que, o cineasta **não aplica com a mão, com a ferramenta, o cineasta projeta o pensamento.**

O desenho (*storyboard*, desenho de produção) no projeto cinematográfico, opera no sentido de prever a imagem e é um meio comunicacional interpessoal.

A linguagem gráfica entendida por Paul Laseau (intrapessoal), pode ser vista no caso particular de cineastas, muitos deles, como Eisenstein e Fellini, que faziam uso de desenhos e esboços em seus processos de criação. Tomemos como exemplo o caso particular de Fellini.

Fellini declara se aproximar do filme pelo desenho: “Eu desenho, esboço os traços de um rosto, os detalhes de um vestido, as atitudes de uma pessoa, expressões, certas características anatômicas. É minha maneira de me aproximar do filme que estou fazendo”. (SALLES, 1998, p. 116)

No entanto, em outro momento Fellini reforça a tese de Aumont, como mostra o texto a seguir sobre o instante que o cineasta deixa os desenhos para trás:

“... Mas voltemos aos desenhos, estes quase inconscientes, involuntários, rabiscos, notas caricaturais, bonequinhos inexauríveis que de todos os cantos do papel me observam fazer rascunhos automáticos de anatomias femininas hipersensuais e obsessivas, rostos decrepitos de cardeais e chamas de velas, além de seios e traseiros, e infinitas outras bobagens (...) que faria a festa de um psiquiatra; **talvez seja uma espécie de traço, um fio, que acaba com o meu encontro com as luzes acesas do estúdio no primeiro dia de trabalho**”. (FELLINI, 2004, p. 101)

Muitos de seus desenhos foram aproveitados e utilizados em seus filmes por sua equipe técnica para obter a imagem desejada, notadamente para a composição

de personagens, principalmente os que deram um tom de humor à história, como a figura 9, da balconista de *Amacord*.

Fellini foi desenhista de quadrinhos e se confessava admirador dos *comics* e de quadrinhos de humor. Entretanto, mesmo explorando as formas bidimensionais do cenário, como em *La nave vá*, não se pode dizer que Fellini se expressava graficamente no cinema, pois como ele próprio diz, “o filme é escrito com luz”. (SALLES, 1998, p. 68)



Figura 9 – Balconista da tabacaria - (Federico Fellini) – (SALLES, 1998, p.116)

Outros exemplos como Akira Kurosawa, que pintava durante as filmagens, como pode ser visto na figura 11. A figura 10 mostra o tratamento pictórico empregado no filme.

Em sua autobiografia, Kurosawa não menciona pinturas ou desenhos que fez durante as filmagens. Relata que aplicou várias técnicas no cinema extraídas de sua experiência como pintor, experiência que levou do teatro e da literatura, como ele próprio esclarece, “o cinema tem características literárias, também tem qualidades teatrais, um lado filosófico, particularidades da pintura e da escultura, e elementos

musicais. Entretanto no final cinema é cinema (...), creio que a essência do cinema esteja na sua própria beleza, na cinemática”. (KUROSAWA, 2006, p. 290)



Figura 10 – imagem do filme *Sonhos* de Kurosawa - (*Sonhos*)

Em seu trabalho, Kurosawa contava com os desenhistas de produção Shinobu e Yoshirô Muraki, responsáveis pelos desenhos do projeto. Outros cineastas como David Lynch, também artista plástico e animador, é assistido pelo designer de produção Jack Fisk. No projeto de *Blade Runner* participaram os desenhistas de produção, Peter J. Hampton e Lawrence G. Paull, e no filme *Gladiador*, Arthur Max, ambos dirigidos por Ridley Scott, que é também desenhista.



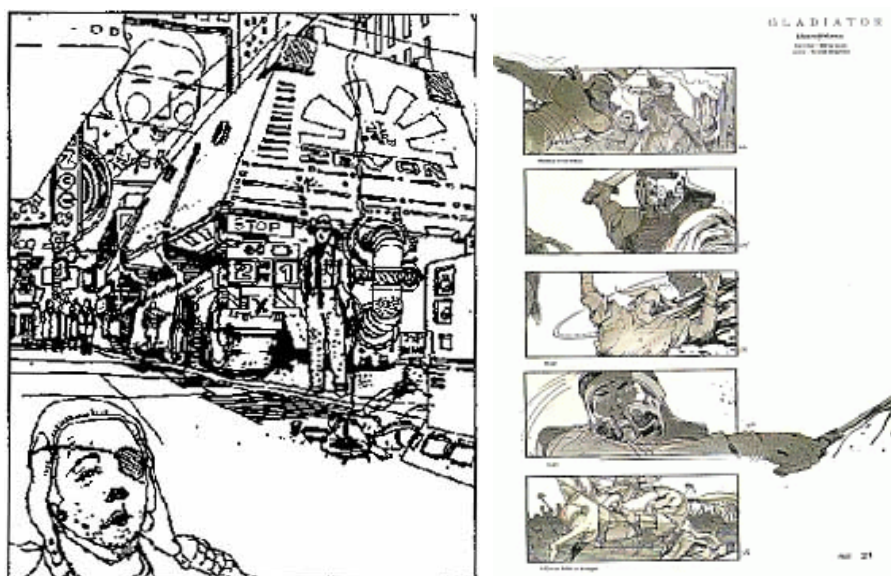
Figura 11 – pinturas de Akira Kurosawa para o filme *Sonhos* (ARTSUMIE, 2008).



Figura 12 – pintura de David Lynch Fundação Cartier Paris (WEBER, 2007)



Figura 13 - Desenho de produção de Jack Fisk – (*Twin Peaks*)



Figuras 14 – Croquis desenhado por Ridley Scott (CASTELLO, 2002)
e storyboard do filme *Gladiator* (FILMLEXIKON, 2008)

A presença do designer no projeto se dá em virtude de que, no cinema, a função do desenho de projeto é sistematizada, e por isso mesmo, intermediária. É a isso que Fellini se refere ao dizer que *seus desenhos ficam para trás, no instante em que se acendem as luzes do set, em seu primeiro dia de trabalho*.

Toda a experimentação na indústria cinematográfica só acontece no sentido de se obter a imagem prevista, o que já foi esclarecido por Hitchcock. Podemos dizer que para a realização do filme, dentro do sistema da indústria de cinema, são feitas experimentações durante o processo de produção, submetidas à representação anteriormente pensada pelo cineasta.

Cineastas como Sergio Leone, Quentin Tarantino e Robert Rodriguez não são desenhistas. Leone, Tarantino e Rodriguez não se utilizam da linguagem gráfica em seus processos intrapessoais, como veremos nos estudos de casos dos capítulos seguintes. Sergio Leone não fazia uso de *storyboard* no projeto do filme, no entanto, *Era uma vez no Oeste*, é uma referência da presença do pensamento gráfico no cinema.

Leone, um cineasta tradicional, considera que: “Eisenstein, com ele começa e termina uma linguagem. Há algumas coisas que eu gosto em Godard, mas não posso considerá-lo um cineasta. Como tampouco Bergman, que utiliza o cinema para fazer literatura”. Para Leone, Eisenstein, Fritz Lang e Chaplin, inventaram tudo sobre cinema e especialmente John Ford. Reconhece o talento e a genialidade de Sam Peckinpah, Kurosawa, Fellini, Welles e dos contemporâneos Scorsese, Copola, John Millus e Peter Weir. (AGUILLAR, 1990, p. 140)

Leone, como Kurosawa, encontra a beleza do cinema, na cinemática. Por isso Leone diz que não considera Godard ou Bergman cineastas puros, pois o cinema acaba não sendo, em sua opinião, o veículo único de expressão desses cineastas,

podendo ser qualquer outro meio. Sobre Godard, Debois esclarece ao que Leone se refere:

“Na obra de Godard, cinema e pintura travam uma relação de mão dupla, que se desenha com relativa clareza no percurso de seus filmes, podemos dizer que, nos filmes dos anos 60, **é a pintura que se mostra no cinema, ao passo que nos anos 80, é o cinema que brinca com a pintura, entre os dois, no período ‘político’ e no período ‘vídeo’, um duplo movimento de passagem de imagens estabelece a articulação: de um lado a pintura rumo a colagem; de outro, o vídeo rumo ao cinema**”. (DUBPOIS, 2004, p.251)

Leone, no entanto, ao empregar a linguagem gráfica em seu *western* o faz dentro dos parâmetros cinematográficos, para fazer cinema.

São inúmeros os casos em que cineastas empregam tratamento gráfico em seus filmes a partir de Leone. Esses cineastas não fazem uso do *storyboard*, como o caso de Fernando Meirelles no filme *Cidade de Deus*. Ao tomar seu depoimento, Meirelles disse que não fez uso de *storyboard*, tampouco de desenhos de produção, somente para a seqüência final foram feitos alguns desenhos devido a complexidade das várias tomadas de cena na mesma locação envolvendo muitos atores e figurantes.

A necessidade do *storyboard* e dos desenhos de produção parece recair muito mais onde é o pensamento pictórico a presidir a organização do espaço plástico da tela, devido à complexidade em se produzir a luz para o movimento relativa à profundidade de campo. Sobre a complexidade técnica de se obter a profundidade de campo no cinema, Aumont esclarece:

“Em pintura, o problema é relativamente simples: embora o pintor seja mais ou menos obrigado a respeitar uma certa lei da perspectiva (...) O mesmo não ocorre no cinema. A construção da câmera impõe uma certa correlação entre diversos parâmetros (quantidade de luz que penetra na objetiva, a distância focal, entre outros) e a maior e menor nitidez da imagem (...), a imagem fílmica é nítida em toda uma parte do campo, e é para caracterizar a extensão dessa zona de nitidez que se define o que se chama profundidade de campo. **Trata-se de um dado técnico – que aliás, é possível modificar fazendo a distância focal da objetiva (a PDC é maior quando a distância focal é mais curta, ou abertura do diafragma está menos aberto) – que se define como a profundidade da zona de nitidez**”. (AUMONT, 1995, p.33)

Aumont usa os exemplos de *Cidadão Kane* e *Era uma vez no Oeste* para mostrar o efeito de profundidade proposto nestes filmes operando de maneira contrária:

“Além dessa função fundamental de acentuação do efeito de profundidade, **a PDC é muitas vezes trabalhada por suas virtudes expressivas. Em *Cidadão Kane*, de Orson Welles, a utilização sistemática de distâncias focais curtas e muito curtas produz um espaço muito profundo, como que escavado**, onde tudo se oferece à percepção em imagens violentamente organizadas. **Ao contrário, nos westerns de Sergio Leone, emprega-se com abundância distâncias focais muito longas, que achatam a perspectiva** e privilegiam um único objeto, colocando em evidência pelo *flou* do fundo onde é filmado”. (AUMONT, 1995, p.37)

Esse texto de Aumont comprova o que se está inferindo nessa tese. Nesses exemplos, é esclarecido que a técnica em que se obtém a profundidade de campo, característica do tratamento pictórico, quando usada de forma contrária, ou seja, com o achatamento da perspectiva, obtém-se o tratamento gráfico.

Com isso, vimos nos exemplos dos desenhos de produção de *Cidadão Kane*, que esses estudos foram feitos para planejar a luz no sentido de dar o efeito de profundidade de campo (montagem interna) que se vê no filme. Através da distância focal mais curta da objetiva a profundidade de campo é reforçada.

No caso de *Era uma vez no Oeste*, como veremos no III Capítulo, para obter o achatamento da perspectiva, Leone usa distância focal da objetiva mais longa, desta vez para reforçar o efeito da imagem chapada.

No caso de efeitos realizados por computação gráfica, os desenhos de produção tornam-se indispensáveis para garantir o resultado realista do filme, como também a imagem em 3D. Para dar um tratamento pictórico muitos cineastas se servem do recurso de computação gráfica.

Segundo Scorsese, George Lucas considerou *O Parque dos Dinossauros*, um dos primeiros filmes a utilizar esse recurso para produzir o efeito realista que se vê no filme: “Nem mesmo o artista de computação sabia que **acabaríamos fazendo**

um dinossauro de maneira realista. (...) Mudamos o meio de uma maneira profunda. Não é mais um meio fotográfico. É um meio pictórico e muito fluído”.
(SCORSESE, 2004, p.109)

No capítulo V, ao analisarmos a questão do filme de transposição da linguagem gráfica dos quadrinhos para o cinema, no exemplo de *Sin City* com a adaptação de *300* veremos que, mesmo nos casos de transposições da linguagem gráfica, é uma escolha do cineasta dar tratamento a esta a representação de forma realista, pictórica ou manter o código da linguagem gráfica dos quadrinhos.

O meio usado, no caso o computador, não modifica o propósito de criação do diretor. Foi a proposta original de George Lucas que resultou no naturalismo das formas de *O Parque dos Dinossauros*.

A escolha, portanto, por um determinado tratamento, seja ele pictórico, gráfico, abstrato ou realista, implica em pensar a representação da imagem com um menor ou maior coeficiente formal, como já foi visto. Os instrumentos ou os meios que são utilizados no projeto para construção da imagem cinematográfica, são recursos intermediários, que os cineastas lançam mão para projetar a imagem final, tal como foi concebida idealmente.

Considerando que há um pensamento gráfico, que não é pictórico, no campo das artes visuais, como aparece então o pensamento gráfico no cinema? Como um cineasta pensa a representação da imagem gráfica?

Observa-se que o resultado final de filmes que privilegiam um tratamento gráfico, é muito mais constante naqueles que, ao abordar a violência como tema, a representam empregando o ritmo gráfico na articulação da montagem, preparando a imagem de forma esquematizada para receber esse ritmo. É o chamado cinema de ação.

1.4 A Representação das Formas de Ação

Como vimos anteriormente “cineastas que pensam a imagem, pensam-na como uma representação” (AUMONT, 2004), podemos entender, portanto, que a escolha da representação sintetizada, bidimensional, resultante no filme decorre de um pensamento, de uma intenção. Esta intenção fica clara no depoimento de Chuck Jones, que é animador, em entrevista a Ana Maria Bahiana, sobre o tema violência no cinema:

“Com um antagonista, assim como qualquer outro personagem, o crucial é achar a essência de cada um, aquilo que o torna específico, individual. Pessoas são abrangentes e crescem em todas as direções, mas com um personagem de desenho animado você precisa descobrir aquela coisa única que o define e o separa dos demais (...) é preciso um traço assim, puro e simples – vilões são bidimensionais”. (BAHIANA, 1995, p. 31)

Ao se referir à procura do traço puro, simples, Chuck Jones esclarece o conceito de sintetização da forma. A síntese é gráfica. É a exploração através da simplificação da forma para extrair o sumo, a essência da forma.

O cinema de ação, por características do gênero, busca a sintetização das formas. Cineastas como John Woo, Georges Cosmattos e Sylvester Stallone são conhecidos pelo tratamento dado para a ação em seus filmes.

Em muitos de seus trabalhos, como vemos a seguir, a ação é coreografada. Nesses filmes, os cineastas se expressam pela seleção de enquadramentos que desprezam a profundidade de campo, aproximam o plano para obter efeito bidimensional, reforçam o contorno de linhas, usam cores puras, contraste, tratando assim a tela como plana, procurando a sintetização da forma para facilitar a compressão do tempo na montagem, ou seja, suprimir tudo o que não interessa à ação.

Como resultado do pensamento gráfico, a bidimensão permite a sintetização das formas de ação que, por sua vez, permite a compressão do tempo na montagem em que se suprime todo o espaço de tempo supérfluo para a ação. Abole-se assim, muito do diálogo e descrições. A imagem mostra a ação. Até mesmo para os personagens, a exemplo do que acontece na animação, é necessário se encontrar um traço único que os identifique. A coreografia da ação não permite ambigüidades.

A supressão do tempo, a sintetização da forma e a estilização do personagem como recurso para representar as formas de ação são também encontradas na literatura como vemos no texto a seguir de Júlio Cortázar:

“Dir-se-ia que o romance, **nos primeiros 30 anos do século, desenvolveu e lançou a fundo o que poderíamos denominar a ação das formas** seus êxitos máximos foram formais, deram como resultado a extensão, liberdade e riqueza quase infinitas da linguagem; não porque seu objetivo fosse a forma em si mesma, mas porque suas finalidades só poderiam ser atingidas mediante a audaz libertação das formas(...) **Existe aí uma ação das formas , mas o romance que continua e cuja subida à cena ocorreu a partir de 1930, se propõe o contrário: integra e corporifica as formas de ação (...)** James Cain, Dashiell Hammett e Raymond Chandler - **o *tough writer* nega-se a descrever e utiliza apenas o necessário para representar as situações (...)** Os personagens de Hammett não pensam nunca verbalmente, atuam (...) Roger Callois estudou a fisionomia especial destes detetives de Hammett, quase delinquentes eles próprios, enfrentando criminosos com armas semelhantes como a mentira, a traição e a violência (...) **estiliza-se, desumaniza-se, como as lutas de murros das películas dos ianques, que são o cúmulo da irrealidade** por excesso de realismo (...) **O curioso é que a narração de um fato obriga um Hammett a decompô-lo como os muitos quadros que formam um só movimento quando se recompõem na tela cinematográfica. Fugindo do fluxo verbal, das atenuações e das sugestões que abunda a técnica do romance, cai-se no luxo da ação**”. (CORTÁZAR, 1993, p. 81)

As formas de ação, portanto, são mostradas, fuge-se do fluxo verbal e para isso o cinema de ação, como também muitos *westerns*, do qual o próprio cinema de ação deriva, acaba por estilizar ao máximo os personagens, para que estes não se tornem abrangentes e evoluam em várias direções.

Há um propósito de comunicação em filmes como *Cobra* de Sylvester Stallone, ou *Tombstone* de Georges Cosmatos, que precisa ser imediata, reconhecida, pois é uma ação vista que não permite reflexão.

Neste caso a sintetização da forma, que é um recurso criativo, pode sofrer ao que chamamos de “formas estereotipadas” para se obter uma comunicação mais eficaz visto que, como define Adreson (2005) estereótipos são resultado de “um processo de categorização daquilo que a mente julga importante ser lembrado depois. O tipo (molde, modelo) torna-se estereótipo (constante) e a comunicação ganha impulso”.

É necessário para que a comunicação ganhe esse impulso, da utilização do molde, do modelo, pois quando a intenção é a forma da ação, o estereótipo permite uma comunicação mais imediata, que associada a outras combinações criativas, pode encontrar a originalidade, como esclarece Adreson:

“A estereotipia é necessária para uma comunicação eficaz (...) Ícones tendem a ser índices que por sua vez tendem a símbolos. Imagens podem se transformar em símbolos com sua utilização para um outro objetivo por sua sociedade. Percepções estereotipadas podem ser prejudiciais de novas combinações. Se pudéssemos pensar em uma comunicação criativa, ela seria o lugar onde indivíduos se valem de uma certa reorganização de símbolos, convenções e estereótipos, arranjados e combinados de uma maneira original, visando obter novos efeitos (...) Aos nossos sensores, em especial à visão, cabe reter a informação por instantes mínimos com o objetivo de recolher o mais essencial, numa operação desempenhada pela ‘memória do trabalho’ que filtra o que é importante. Quando a informação é mais tarde evocada estará em forma mais simplificada e regularizada, ou seja, um estereótipo do original. A estereotipia é mais rápida e fácil de ser percebida pois requer menos esforço que superá-la (...) O pensamento visual criativo é caracterizado por querer redesenhar (mentalmente) uma imagem. Enquanto os estereótipos limitam a criatividade, ao mesmo tempo garantem uma comunicação eficaz”. (ADRESON, 2005)

Tomemos como exemplo o filme *Tombstone* (1993), dirigido por Georges Cosmatos em que é retratado o lendário xerife Wyatt Earp.

1.5 Os Gêneros: *Western* e Cinema de Ação

Cosmatos tem atrás de si pelo menos dezesseis representações de Wyatt Earp, entre elas a de John Ford, e em nenhuma dessas representações, mudou-se a

lenda de Earp, como a própria localização da batalha de *Ok Corral* que ocorre na cidade de Tombstone.

Em todas as versões Wyatt Earp sempre foi o protagonista da história. Ficou conhecido por nunca ter levado um tiro sequer. Fazem parte da história como coadjuvantes os personagens, seus dois irmãos Morgan e Virgil Earp, e seu o amigo, jogador e pistoleiro, Doc Holliday que sofre de tuberculose. Os *cawboys* são os antagonistas. Em todos os filmes o ponto de virada é a batalha que se passa em *Ok Corral* travado entre Wyatt Earp, Doc Holliday e os irmãos de Earp, contra os *cawboys*. Ao final do filme, Wyatt Earp morre de velho, casado com sua terceira esposa.

Tombstone, como a maioria dos *westerns*, não pretende de ser um filme realista e, sem fugir a lenda de Wyatt Earp, seu argumento sofre algumas modificações, como a divisão do papel de protagonista também para Doc Holliday. Neste sentido, é necessário abrir um parêntese para compreender este gênero.

O *western*, como Sergio Leone bem o define, “na realidade foi inventado por Homero. É um gênero universal.” (p. 142) e não se pode levar a realidade para o *western*, pois isto destruiria o gênero, “Não quero levar o realismo ao *western*, porque isto destruiria o gênero. Não existe *western* realista porque não pode existir (...) descobriríamos a verdade sobre Wyatt Earp, e teríamos que dizer que foi um homem que matou cento e sessenta pessoas, sendo que cento e cinquenta delas pelas costas”. (AGUILAR, 1990, p. 144)

Precisamos entender o *western* tal como o personagem de Ford na seqüência final de *O homem que matou Liberty Valance* (1962): o jornalista tira das mãos de seu ajudante os papéis onde havia anotado a verdadeira história do senador, dizendo: - No Oeste quando a lenda é mais bela que a verdade, imprime-se a lenda.

Na estrutura do argumento de um filme de ação é preciso se estabelecer os componentes do argumento tais como os personagens, quem será o protagonista e o antagonista, figurino, ambientação, local, época. A narrativa quase sempre é linear contendo no início a apresentação dos personagens, situando o espectador onde e quando se passa a história e estabelecendo, após a apresentação, o ponto de virada⁴ para desenvolvimento da narrativa e outro nó de ação que vai decorrer o desenlace do filme.

Em *Tombstone*, Cosmatos atribui ao personagem de Doc Holliday maior destaque que Wyatt Earp. Não se trata de uma inversão de código. Num filme de ação o personagem que melhor manuseia a arma é destacado, mesmo que esse não seja o protagonista. Esta é a intenção de Cosmatos.

Holliday usa duas armas ao estilo John Woo, somente seu personagem muda o figurino, exibindo várias roupas para caracterizar sua origem aristocrática e destacá-lo de Wyatt Earp, dos irmãos Earp, Morgan e Virgil (que mantém o mesmo vestuário figura 22), como também, mais precisamente, dos *cawboys*, os antagonistas. Entre os vilões da história destaca Jonny Ringo, o antagonista de Holliday.

Os *cawboys* são representados de forma esquematizada, estereotipada, permanecendo em todo filme com as mesmas camisas de cores vivas e lenço vermelho na cintura (figura 23).

A estilização em *Tombstone* é uma repetição significativa incorporada da sintetização feita por Sergio Leone em *Era uma vez no Oeste*, porém esquematizada.

⁴ *Plot Point* termo adotado por Syd Field, em português “Ponto de Virada”, um incidente, episódio ou evento que “engancha” na ação e a reverte noutra direção.

O modelo é extraído do filme de Leone, assim como os elementos gráficos, como a utilização da diagonal que é aplicada no filme, tendo como referência o cinema de Eisenstein. A apresentação dos personagens dos *cawboys*, feita visualmente pela bota, é representada como índice do poder da violência (figura 17).

Na famosa batalha do *Ok Corral*, Cosmatos utiliza o cenário da cidade, os espaços abertos para compor a imagem da luta entre os Earp e Holliday contra os *cawboys*.

Nestes espaços abertos são exploradas as cores puras para compor graficamente o cenário. Cosmatos alinha os personagens, armas, chapéus em diagonal para enfatizar o movimento no momento da batalha (figura 15 - 16).



Figura 15 – (*Tombstone*)



Figura 16 – (*Tombstone*)

A seleção do primeiríssimo plano na apresentação dos personagens (figura 19) foi primeiramente usada por Leone, assim como também os planos fechados (figuras 17 a 21), incomuns no *western* clássico, e os espaços abertos compondo o fundo.

Figura 17 – (*Tombstone*)Figura 18 – Doc Holliday – (*Tombstone*)



Figura 19 – Wyatt Earp – (*Tombstone*)

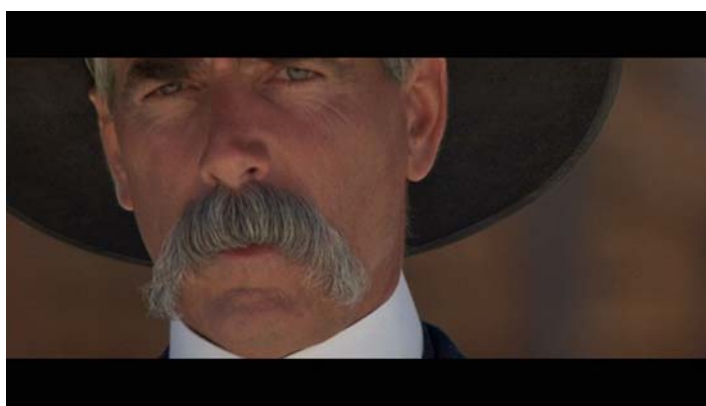


Figura 20 – Virgil Earp – (*Tombstone*)



Figura 21 – Morgan Earp – (*Tombstone*)



Figura 22 – Ok Corral – (*Tombstone*)



Figura 23 – cowboys Ok Corral – (*Tombstone*)

Comparando-se o argumento para um filme de ação, no exemplo de *Tombstone* (1993), com o épico Wyatt Earp, de Laurence Kasdan (1994), pode-se entender a escolha do cineasta para o tratamento formal que é dado a um filme, no sentido de atender melhor seu propósito de comunicação.

Kasdan procura exaltar a figura do herói convencendo o espectador da lenda de Wyatt Earp, através da estética realista. Aproxima a caracterização dos atores com os verdadeiros personagens (figuras 24 e 25 – 26 e 27).

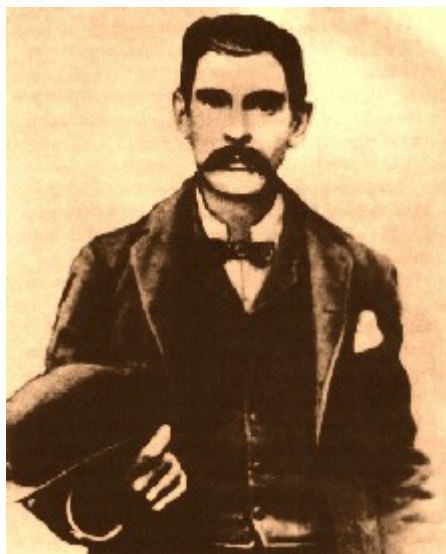


Figura 24 - fotografia Doc Holliday (LEGENDS OF AMERICA, 2008)



Figura 25 – Doc Holliday (Wyatt Earp)

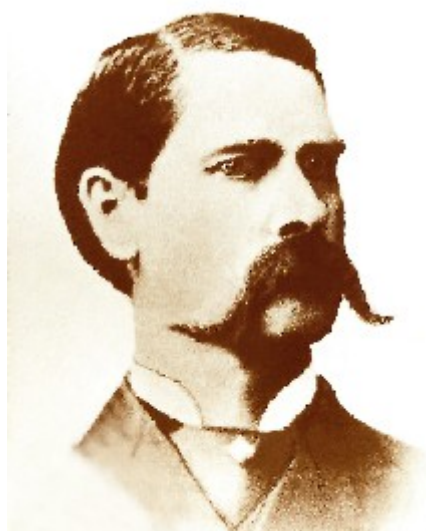


Figura 26 - fotografia Wyatt Earp - (LEGENDS OF AMERICA, 2008)



Figura 27 – Wyatt Earp (Wyatt Earp)

O personagem de Earp é o único protagonista e Doc Holliday, neste filme é um coadjuvante.

Não são utilizadas cores puras, o filme é feito no tom sépia⁵ que conota a existência do herói interpretada no filme. Utiliza a profundidade de campo,

⁵ Sépia – filtro de cor que reporta às fotografias antigas que por deficiência do produto químico se tornavam amareladas

obedecendo a estética tradicional de cinema para obter o efeito de maior impressão de realidade⁶. A fotografia do filme é requintada no tratamento das iluminações.

Cosmatos, por sua vez, simplifica seus personagens e as cenas de violência se submetem ao ritmo gráfico. O que pesa em sua argumentação é que *Tombstone* é um filme de ação.

1.6 Violência Gráfica

No entanto, a estética utilizada em filmes que a violência é tratada graficamente não se contrapõe apenas à estética realista. Outros estilos, como o exemplo de Sam Peckinpah, que explora a violência reflexiva, se expressam de forma diferente.

Peckinpah é autor de vários *westerns* e ficou conhecido por estilizar a morte em câmera lenta, segundo Peckinpah:

“Em momento de muito perigo, as reações de um homem são dezenas de vezes mais rápidas que normalmente, o que faz tudo parecer durar uma eternidade. O que eu quero mostrar é como o tempo pode dilatar-se numa explosão...”. (URKIJO, 1995, p. 85)

O *timing* da montagem de Peckinpah, para as cenas de violência, é o de dilatar o tempo e repetir a imagem por várias vezes sucessivas fazendo com que um acontecimento possa parecer uma eternidade. Um exemplo é a cena violentíssima da morte dos irmãos Gorch em *Meu ódio será sua herança* (*The wild bunch*, 1969), figura 28.

⁶ Metz – Christian Metz teórico de cinema que explorou a teoria sobre a significação do cinema e o efeito de impressão de realidade.

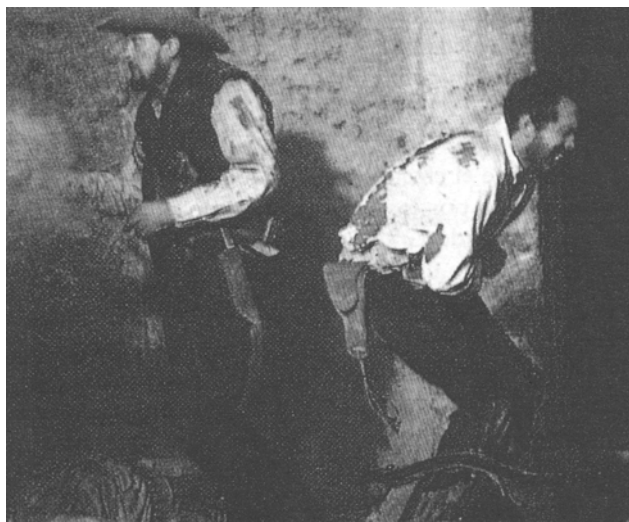


Figura 28 – Morte em câmera lenta dos irmãos Gorch no filme *Meu ódio será sua herança* (URKIJO, 1995, p. 83)

Peckinpah esclarece: “Um assassinato não é uma diversão. Eu tento expressar o inferno que se supõe morrer a tiros”. (URKIJO, 1995, p. 84)

O estilo de Sam Peckinpah é o de ampliar a violência de maneira que haja reflexão sobre ela. Para outros autores a violência no contexto de um filme de ação muitas vezes é considerada, como se refere James Cameron⁷, “uma questão de ritmo e tom”.

O ritmo gráfico da montagem, que dá o tom à chamada violência não reflexiva é o de comprimir o tempo, não há reflexão.

Segundo Weiss, Sylvester Stallone, autor das séries *Rocky* e *Rambo*, esclarece esse ritmo em sua concepção de montagem: “tento montar uma seqüência com um maior número de imagens, de modo que não dê tempo para pensar. O filme arrasta você e este é o meu objetivo”. (WEISS, 1992, p. 25)

⁷ James Cameron dirigiu *Rambo II*, é autor de *O Exterminador do Futuro II*, em entrevista a Ana Maria Bahiana (1995).

1.7 O Ritmo Gráfico

Na linguagem gráfica dos quadrinhos de ação, é a diagramação que estabelece o ritmo gráfico e pode ser comparada a montagem cinematográfica:



Figura 29 - O caçador de crocodilos (GÊ, p. 18)

A articulação dos quadros pode ser feita como um todo formal, como um painel onde o elemento básico é o quadrinho, composta com espaços diferentes.

Vê-se na figura 29 que os personagens estão desenhados de forma esquematizada. O enquadramento é composto cinematograficamente (close, plano de detalhe, plano médio, plano geral). O ritmo na diagramação pode ser percebido, como mostra a primeira seqüência, na parte superior da página. Os espaços são comprimidos entre um quadro e outro, reproduzindo o efeito do corte seco. Na segunda seqüência da página, o tempo da primeira figura, que corresponde ao caçador, se estende mais, pela correspondência do tamanho do quadro. Em seguida, o quadro se comprime novamente, mostrando o cano da arma em close. Corta. Aproximação do cano. Corta. Mais uma aproximação. Corta. Close do menino. Corta. Plano de detalhe do cano, tiro. Os dois quadros seguintes mostram o ponto de vista do caçador em plano aberto sugerindo, no primeiro, a distância emocional (a mulher é vista em close no plano aberto) e no segundo, a distância relativa de um personagem do outro. O último revela o personagem do menino que assiste a cena em plano aberto enfatizando, através da moldura em torno do rosto, o plano fechado da expressão do personagem.

Tanto a linguagem do cinema, quanto dos quadinhos de ação, nesse exemplo, empregam o mesmo ritmo gráfico de compressão de tempo. O ritmo arrasta tanto o leitor dos quadinhos, quanto o espectador cinematográfico.

Para produzir esse efeito o cinema de ação constrói a imagem esquematizada, assim como nos quadinhos, pois imagens esquematizadas recebem mais facilmente o ritmo proposto. A função do áudio no cinema é responsável em grande parte na produção deste efeito, pois integra a ação gráfica.

1.8 O Áudio e o Cinema de Ação

A montagem é o princípio que rege a organização de elementos fílmicos e sonoros. O *timing* da montagem está intimamente ligado á musica, à sonoridade. O som é, muitas vezes, o grande responsável pelo conceito que está sendo passado pela imagem, portanto é parte integrante do ritmo da montagem.

Para entender a pontuação do áudio nos filmes em que predomina o ritmo gráfico tomemos como exemplo os filmes de Sylvester Stallone, *Rambo* (1982) e *Cobra* (1986).

1.8.1 Ambigüidade forma/conteúdo

Ao tomar o depoimento do compositor Fábio Cardia⁸, este coloca que, a escolha da ambigüidade, forma e conteúdo, é muito comum no cinema em que predomina o tratamento gráfico, como se pode entender melhor no exemplo do filme *Rambo*.

Para Cardia, Rambo é o personagem de Stallone que mais sofre uma estilização formal, como um personagem saído direto das histórias em quadrinhos e ainda reforçando esta estilização com a característica da música feita como que para o desenho animado. No entanto, a proposta de *Rambo* de um herói trágico permanece. Mesmo sendo um personagem formalmente esquemático (estereotipado), o conteúdo é denso. Esse conteúdo é passado pela trilha que estabelece a ambigüidade da forma com o conteúdo. A redundância é maximizada. Esse efeito provoca no espectador uma interação com o personagem.

⁸ Fábio Cardia é mestre em comunicação e semiótica pela PUC/SP, roteirista, compositor e diretor artístico. Soma 27 prêmios, entre eles APCA, SHARP e Açorianos. (BLOGGER, 2008)

A trilha sonora marca tudo, alternando-se entre as emoções do personagem, as emoções do inimigo, mas principalmente, a ênfase está na marcação da ação dramática, do ambiente emocional das cenas. Para o espectador essa trilha, quase exagerada em detalhes, dinâmica e massa sonora, tem função de levá-lo para dentro da ação, confundi-lo, dar a redundância para toda ação visual, quase como a onomatopéia dos HQs ou das marcações de desenho animado. Rambo corre, a música é vigorosa. Ele para, a música acompanha a parada. Ele vira, a música se modifica causando expectativa. Corta para o rosto da vítima. A música muda para dramática. Volta para Rambo. A música ganha tom grandioso. E assim por diante, acompanhando cada corte de cena, cada mudança de ponto de vista ou de contexto de ação.

1.8.2 Ação e violência gráfica

No filme *Cobra*, dirigido por Georges Cosmatos, em que forma da ação prevalece, a trilha proporciona o distanciamento do espectador do personagem enquanto emoção. Isto se dá agora porque as ações do personagem não são heróicas, mas tão violentas quanto a de seus inimigos, como vimos anteriormente ao falarmos das formas de ação na literatura sobre os personagens de Hammett.

Para Cardia, o conceito do som em *Cobra* é a própria ação. O som da potência dos motores, dos carros e motos, os tiros, os socos, quedas, facas, metais, rajadas de metralhadoras, vidros quebrados, contato físico, tudo ganha dimensão exagerada. O ritmo frenético de cortes, aliado a temas conhecidos, marcam a sonoridade de *Cobra* evidenciando a ação pura e simples acompanhando a forma esquematizada do personagem, que não se distingue de seus antagonistas, também tratados de forma esquematizada. São utilizadas guitarras e vozes, baterias e

teclados sintetizadores numa música de andamento acelerado, em cadência quaternária com acentuação rítmica próxima à batida cardíaca, construção que caracteriza o estilo *rock and roll*. Com isso só a ação é valorizada. O ato e não a causa ou a consequência da ação. O que vale é o ritmo que coreografa a ação. A música, portanto, deve marcar esse ritmo sem acrescentar outra informação que possa desviar a atenção do espectador.

O áudio, portanto, é um elemento que integra o ritmo gráfico das formas de ação.

Considerando que a técnica cinematográfica permite conseguir tudo o que se deseja realizar, todas as imagens que se prevê, a escolha feita pelo cineasta por formas simplificadas de representação, prescindindo dos vários recursos do cinema, se dá pela propriedade dessa linguagem que o cinema também permite explorar.

Mesmo que essa forma de expressão não seja a característica do cineasta em toda a sua filmografia, se para um determinado filme o cineasta pensa a representação da imagem graficamente, isso não pode ser considerado seu estilo, mas a forma de representação que é adequada ao filme.

Eisenstein, em *Encouraçado Potemkin*, introduz o pensamento gráfico no cinema, a partir de elementos gráficos, como veremos no capítulo seguinte.

CAPITULO II

A INTRODUÇÃO DO PENSAMENTO GRÁFICO NO CINEMA: EISENSTEIN E O CONSTRUTIVISMO RUSSO

A exploração das formas bidimensionais e sua articulação têm sua origem no cinema de Eisenstein. Inserido no contexto construtivista a introdução de elementos gráficos narrativos em um filme pode ser reconhecida no exemplo de *Encouraçado Potemkin*.

O primeiro capítulo mostrou que Murnau nos anos 20 usou a legenda como um elemento gráfico narrativo no movimento, com no exemplo do filme *Aurora* (figura 1), entretanto, seu cinema não pode ser considerado gráfico, Murnau trabalha mais por meio do jogo de luz e sombra (figura 30):



Figura 30

Segundo Scorsese “Em vez de um enredo, Murnau oferecia visões, uma paisagem mental. Sua ambição era pintar os desejos de seus personagens por meio de luzes e sombras”. (SCORSESE, 2004, p. 87).

Eisenstein, no entanto, vai construir a imagem e criar o conceito de sua montagem através de elementos gráficos que resultam no filme. O ritmo gráfico encontrado no cinema contemporâneo pode ser reconhecido na montagem de Eisenstein.

Eisenstein ao criar seu conceito de montagem se opõe à “montagem por encadeamento” de Koulechov, entendida através de sua visão naturalista em sentido ortodoxo, aristotélico, no tocante ao princípio da verossimilhança, Koulechov defende o cinema naturalista. Segundo Xavier (1984), Koulechov é considerado o teórico da montagem invisível e da construção de um espaço/tempo narrativo marcada pela procura de impressão de realidade e da identificação.

Xavier entende que, em Eisenstein “na própria ‘representação de fatos’, não é obedecido o critério naturalista - a interpretação dos atores é estilizada no sentido de compor uma tipologia de agentes históricos e a montagem de planos que dão conta de uma mesma ação é feita de um modo descontínuo”. (XAVIER, 1984, p. 108)

Para Albera (2002), a chave eisensteiniana reside na montagem por meio de choque, em oposição à montagem por encadeamento proposta por Koulechov.

Koulechov, partidário do cinema de ação americano, praticava em sua montagem o que ele chamou de supressão do tempo supérfluo. Entretanto, seu cinema é marcado pela estética naturalista aos moldes da tradição cinematográfica da época. Eisenstein é quem vai propor um ritmo à montagem de articulação que produz o ritmo gráfico encontrado muitas vezes no cinema de ação contemporâneo, como vimos anteriormente.

2.1 O Pensamento Gráfico e a Construção da Imagem em *Encouraçado Potemkin*

Como Fellini, Eisenstein também fazia uso da linguagem gráfica enquanto projeção como um meio intrapessoal, correspondendo ao conceito de pensamento gráfico definido por Laseau (1997), podendo ser constatada pelos croquis e esquemas que desenhava durante a realização de seus filmes e na formulação de suas argumentações teóricas.

No capítulo IV de *Reflexões de um Cineasta - Desenhos e Croquis de Trabalho*, Eisenstein expõe:

“Sem uma visão concreta dos fatos e dos gestos e da disposição espacial, torna-se impossível anotar o comportamento dos personagens. **Interminavelmente os fazemos evoluir. É de tal modo alucinante, às vezes, que poderia quase desenhá-los sem reabrir os olhos. Serão necessários um, dois, talvez três anos antes do primeiro rodar da manivela. Por isso, procura-se fixar sobre o papel o mais essencial. E surge um desenho.** Não é uma ilustração para o *script*. É menos ainda um *hors-texte*. É por vezes a intuição primeira de uma cena que o roteiro vai em seguida transcrever e registrar. (...) Mais comumente é a procura de alguma coisa (...) Elementos do processo de assimilação visual e dramática, esses esboços podem, sem dúvida, ajudar também a perceber mais plenamente o pensamento que o autor, no momento anotou somente no papel”. (EISENSTEIN, 1969, p. 240)



Figura 31 – Eisenstein esboços (EISENSTEIN, 1969, p. 240).



Figura 32 – Eisenstein esquemas (ALBERA, 2002, p. 92).

Esse é um testemunho do autor sobre o uso da linguagem gráfica durante a projeção como um meio de comunicação intrapessoal. O texto a seguir fala sobre a produção gráfica do cineasta:

“Eisenstein desenhou sem cessar durante toda sua vida: em qualquer ocasião e a qualquer pretexto, o cineasta era acometido continuamente por uma loucura gráfica irreprimível. Sabe-se que ele desenhava pacientemente a composição de cada plano: no final de cada longa-metragem amontoavam-se pilhas imensas de desenho, croquis e esquemas que dissecavam rigorosamente todos os passos da filmagem”. (MACHADO, 1983, p. 99)

No entanto, como no exemplo de Fellini, o uso da linguagem gráfica no projeto cinematográfico não significa que o cineasta pense a imagem do filme formalmente gráfica, porém é evidente que o pensamento gráfico é integrante do resultado do filme *Encouraçado Potemkin*, como iremos analisar mais adiante.

Em seu processo de criação, Eisenstein procurava, através do desenho, “fixar o **mais essencial** ao personagem, pois muitas vezes o deixamos evoluir interminavelmente”.

Como vimos, o desenho como instrumento da linguagem gráfica, por sua especificidade, propicia a fixação no papel, quando se busca a sintetização da forma. No caso particular de Eisenstein, o uso deste procedimento era constante, não só no cinema como em outros meios, a exemplo do teatro, meio pelo qual Eisenstein se expressava antes do cinema. O esboço (figura 31) foi feito para música e o esquema (figura 32) para formulação teórica.

Entretanto, no período que corresponde à vinculação de Eisenstein ao construtivismo russo, é nítida a utilização de elementos gráficos em seus primeiros filmes.

Para a seqüência do filme *Encouraçado Potemkin*, rodada na escadaria de Odessa, que não consta do roteiro feito por Eisenstein, o desenho de projeto não teve participação da cena, apesar de seu resultado. A cena aconteceu como produto

do acaso, como afirma o próprio Eisenstein devido à perspectiva da escadaria: “A cena da escada de Odessa não figurou em nenhuma variante do roteiro, nem nos rascunhos da montagem. Nasceu instantaneamente do contato direto”. (EISENSTEIN, 1969, p. 31)

Sobre a escada de Odessa, Eisenstein relata:

O terceiro achado a seguir foi a escada de Odessa. **Acho que a natureza, o ambiente, o cenário por ocasião da filmagem, demonstram quase sempre ser mais inteligentes que o autor e o realizador.** É uma grande felicidade e toda uma arte saber entender e compreender o que sugerem a natureza e os detalhes imprevisíveis de um cenário que se concebeu, saber ouvir o que dizem, procurando ajustar os pedaços de filme a serem montados, as cenas que vivem na tela uma vida própria, algumas vezes causando espanto aos recantos do pensamento de onde elas próprias brotaram (...) **Foi a própria perspectiva da escadaria que sugeriu a idéia da cena.** Foi o seu lance que fez que a imaginação do diretor voasse. **A fuga em pânico da multidão, voando de degrau em degrau, não fez mais que exteriorizar a minha primeira impressão da escadaria.** Pode ser também que uma lembrança escondida no fundo de minha memória tenha ajudado, uma ilustração de um periódico de 1905 onde se vê um cavaleiro de sabre desembainhando, lutando não se sabe contra quem, envolto numa neblina (...) A cena da escadaria contém a carnificina de Bacu assim como a jornada de 9 de janeiro, onde a reação esmagou com os pés, impiedosamente, o anseio de uma multidão crédula, feliz de respirar a primavera da liberdade”. (EISENSTEIN, 1969, p. 31)



Figura 33 – Cena da escadaria de Odessa - (*Encouraçado Potekin*)

A visão do cenário, uma ilustração de um periódico na lembrança do diretor, acontecimentos como a carnificina de Bacu, ou a jornada de nove de janeiro, interferiram no processo de construção da imagem da cena da escada de Odessa.

A perspectiva da escadaria, vista na figura 33, mostra a composição do quadro com a estátua em primeiro plano á esquerda do enquadramento. A estátua está de braços abertos como que esperando a multidão que desce em pavor coberta pelo segundo plano disposto simetricamente pelos soldados. O contorno da estátua com os braços abertos tem a forma de um convite ao massacre. No canto direito do enquadramento e já no terceiro plano aparece uma igreja simetricamente enquadrada. Nessa cena pode-se entender o favorecimento do cenário (a perspectiva da escada) pela composição. O enquadramento já estava composto como um cartaz gráfico. O contorno é enfatizado pela disposição dos planos de maneira chapada.

No entanto, Eisenstein deixa clara a necessidade do controle da idéia diretriz, para cada cena ou para cada fase da realização do filme, mesmo aquelas não previstas no roteiro ou em qualquer anotação, esboço ou croquis. (EISENSTEIN, 1969, p. 30).

Tomemos como mais um exemplo do acaso, a construção do personagem do médico em o *Encouraçado Potemkin*:

“Lancei um olhar aos maquinistas-ajudantes – os iluminadores (...) Entre eles existia um, pequeno, franzino (...) Deixo-me embalar pelos meus pensamentos. ‘ Idéia estranha recrutar gente fraca assim. É pesado manobrar com os refletores (...). Aí meu pensamento tem uma pausa. A imagem do franzino motorista reaparece em outro plano. Não o vejo mais sob o ângulo da capacidade física, mas sob o das possibilidades de expressão... Bigodinho... Barbicha pontuda... Olhar astuto... **Mentalmente, revisto seus olhos de lunetas de corrente... Mentalmente, substituo o gorro engordurado por um boné de médico** da marinha... Quando, a bordo do cruzador, começamos a filmar, a imaginação vai se transformar em realidade. O médico do *Potemkin* que, com as pálpebras ligeiramente cerradas, examina a carne bichada através das lentes duplas dos óculos não era, uma hora antes, mais do que um esforçado maquinista ajudante”. (EISENSTEIN, 1969, p. 28)

Eisenstein muitas vezes utilizava pessoas comuns como atores por seu tipo físico, “pessoas comuns agindo naturalmente eficientes na tela graças a seu tipo”. (XAVIER, 1984, p. 34)

Com atores, Eisenstein conduz a interpretação de forma estilizada, “a interpretação dos atores é estilizada no sentido de compor uma tipologia de agentes históricos”. (XAVIER, 1984, p. 108)

A concepção do personagem do médico surge também do contato direto com o maquinista ajudante. Ela é toda desenhada mentalmente.

Entende-se que Eisenstein, independente de sua produção gráfica e a utilização da linguagem gráfica no projeto, nestes exemplos o desenho da mão não participou da concepção do cenário e do personagem do médico. Eisenstein os desenhou mentalmente, como ele próprio relata no exemplo do personagem do médico.

2.2 As Escolhas Plásticas de Eisenstein e o Construtivismo Russo

Vindo do teatro, o Eisenstein dos anos 20, realizou seus primeiros filmes num contexto em que a Rússia Soviética, segundo o historiador Richard Hollis, era detentora de “uma poderosa tradição visual, expressa através dos ícones *lubock*⁹ (...). Numa atmosfera de otimismo, numa época agitada por debates, privações, guerra civil e convulsão política, numa sociedade semi-analfabeta em que as palavras e imagens tornaram-se os agentes da revolução”. (HOLLIS, 2002, p. 42)

Segundo Martins (2002), o construtivismo soviético veio diretamente da reflexão e do desenvolvimento crítico do cubismo.

Vimos que a estética gráfica caracterizada pela bidimensionalidade como expressão, é iniciada no cubismo e que esse movimento artístico vai explorar a bidimensionalidade em si mesma, contrariando a tradição clássica que impõe à composição, a necessidade da ilusão da perspectiva.

⁹ *Lubock*: Folhas com narrativas, ilustradas por xilogravuras.

O cinema abstrato tem suas origens no cubismo, entretanto, a exploração das formas bidimensionais, neste cinema, despreza o espaço naturalista.

O construtivismo parte do plano para a construção das formas tridimensionais. O cinema de Eisenstein que tem sua raiz no construtivismo soviético, explora elementos bidimensionais, porém sem desprezar, como o cinema abstrato, o espaço naturalista:

“Nas escolhas plásticas, a vinculação de Eisenstein ao procedimento construtivista é patente. Seus primeiros filmes trabalham mais a construção da imagem do que a composição (...) A imagem eisensteiniana constrói-se a partir de figuras geométricas de base: círculo, quadrado, retângulo, diagonal, triângulo, organizadas no plano da superfície da tela, sem com isso negar – como no cinema abstrato – o significado da terceira dimensão do espaço naturalista. Mas as figuras criam relações de oposição e contraste (alto/baixo, frente/atrás, esquerda/direita, etc.), e jamais de continuidade”. (ALBERA, 2002, p. 251)

O ritmo da montagem de Eisenstein surge da superfície plana, do movimento das formas estáticas. Segundo Albera, Eisenstein considerou em sua teoria que:

“A não congruência entre os contornos da primeira imagem impressa na memória e os da segunda imagem, que deve ser percebida em seguida – o conflito entre as duas – cria o sentimento de movimento, o conceito de desenrolar de um movimento. O grau de não congruência condiciona a intensidade da impressão, condiciona a tensão, que se torna o elemento efetivo do ritmo propriamente dito, em conjunção com a que se sucede. Aqui temos no tempo o que víamos nascer especialmente sobre a superfície gráfica ou pintada”. (ALBERA, 2002, p. 86)

Sobre o ritmo obtido pela imobilidade produzindo o efeito do movimento Albera esclarece, “o ‘movimento’ (...) não ocorre na tela, nem na película. Como efeito perceptivo, ele reside na relação de sucessão de duas imobilidades que se superpõe”. (ALBERA, 2002, p. 247)

“O leão de mármore erguendo-se em um salto de pedra, rodeado pelo trovão de *Potemkin*, que atira para protestar contra o banho de sangue na escada de Odessa (figura 21). Montado de três leões de mármore imóveis do palácio de Alupka (Criméia). Um adormecido. Um despertando. Um erguendo-se. O efeito foi obtido, pois o tamanho do pedaço do meio foi calculado corretamente. A superposição com o primeiro pedaço produziu o primeiro abalo. Tempo para a impressão da segunda posição. Superposição, sobre a segunda posição, de uma terceira – segundo abalo. Erguido definitivamente”. (ALBERA, 2002, p. 95)



Figura 34 – (ALBERA, 2002, p. 96)

A imagem pensada pelo cineasta, para construção e articulação da montagem, não pode ser vista sobre o ponto de vista puramente plástico explorado pelo cinema abstrato.

Segundo Albera, Eisenstein concebe seu cinema construtivo na “**sua relação com o espectador: do efeito de base (o *Urphanomem*) – dito ilusão do movimento - à intelecção a mais abstrata, da percepção à reflexão**” (p.334). Essa atividade da obra que Eisenstein chama de dramaturgia da matéria fílmica e da forma fílmica, se desenvolve em uma relação com o espectador”. (ALBERA, 2002, p. 276)

Sobre a inserção do espectador, Eisenstein diz, “encarada em seu dinamismo, a obra de arte é um processo de formação das imagens na sensibilidade e na inteligência do espectador”. (EISENSTEIN, 1969, p. 80)

Com isso Eisenstein vai propor um “cinema que pensa por imagens”.

No texto a seguir, François Albera analisa a construção da imagem de *Encouraçado Potemkin* sob o ponto de vista construtivista:

“Em *O Encouraçado Potemkin* tais construções são igualmente correntes – a **arquitetura do prédio, os canhões que servem para estruturar a imagem com as diagonais, verticais, círculos (bocas de canhões)**. Mas é interessante atentar, nesse filme, a dois fragmentos de montagem em que esses aspectos construtivos, bem visíveis no interior dos quadros, se distribuem por uma série de quadros sucessivos. **O primeiro fragmento foi analisado detalhadamente pelo próprio Eisenstein em 1934: trata-se de catorze quadros de uma seqüência imediatamente anterior ao fuzilamento nas escadarias de Odessa**, nos quais os habitantes da cidade, amontoados na balaustrada do porto e nos cais, manifestam sua solidariedade aos encouraçados amotinados. Um grande número de pequenas embarcações – ioles – navega rumo ao navio, levando provisões e manifestações de simpatia. No filme – qualquer que seja a versão considerada – a seqüência contém muito mais que catorze quadros – ou planos. **Mas o que deve ser observado é que Eisenstein conversa como elemento dominante: em**

cada quadro que desenha, de modo sucinto, ao lado de um fotograma colado no seu manuscrito, ele isola uma figura plástica estruturante – horizontal, vertical, arco, círculo – e define um tipo de oposição entre os planos no interior do quadro – primeiro plano e plano de fundo. Enquanto as figuras geométricas asseguram o deslocamento de quadro para quadro (retomada, acentuação ou inversão), o movimento ou o lugar do objeto segundo sua profundidade dá meias-voltas, em choques que instauram uma dinâmica cujo termo é a explosão final, o aparecimento da bandeira vermelha a tremular no alto de um mastro do encouraçado”. (ALBERA, 2002, p. 251-252)

A figura 35 mostra os catorze quadros da seqüência imediatamente anterior ao fuzilamento nas escadarias de Odessa, analisado pelo próprio Eisensteinem em 1934 da qual se refere o texto de Albera:

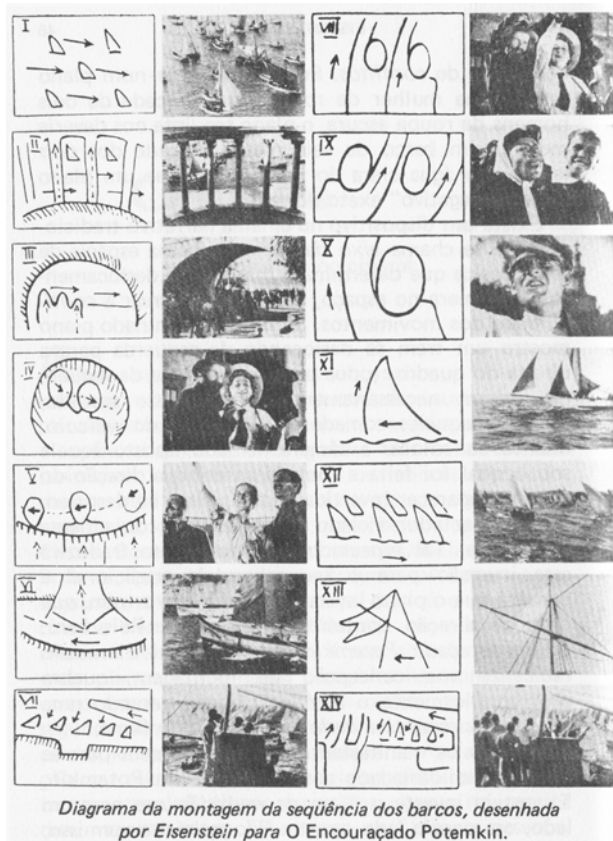


Figura 35 – Fotogramas (MACHADO, 1983, p. 46)

A figura 35 mostra os elementos estruturantes que Eisenstein isola – horizontal, vertical, arco, círculo – para a conferência de Stuttgart.

A figura 36 (fotogramas) da escada de Odessa, também por ocasião da conferência de Stuttgart, mostra o choque das diagonais que Eisenstein chama de conflito gráfico:

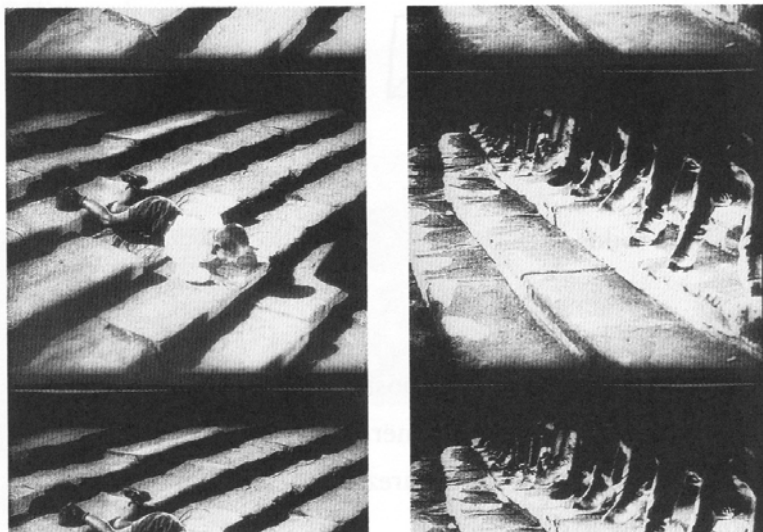


Figura 36 – Conflito Gráfico - (ALBERA, 2002, p. 91)

Na figura de 37, vê-se o que Eisenstein estabelece como conflito de planos. Percebe-se a utilização das diagonais dentro do próprio plano (sombra dos cossacos sobre a personagem da mãe com o filho que se choca com os fuzis). A diagonal é um elemento gráfico que sugere o movimento nas formas estáticas e enfatiza o movimento no cinema. O choque é ampliado.

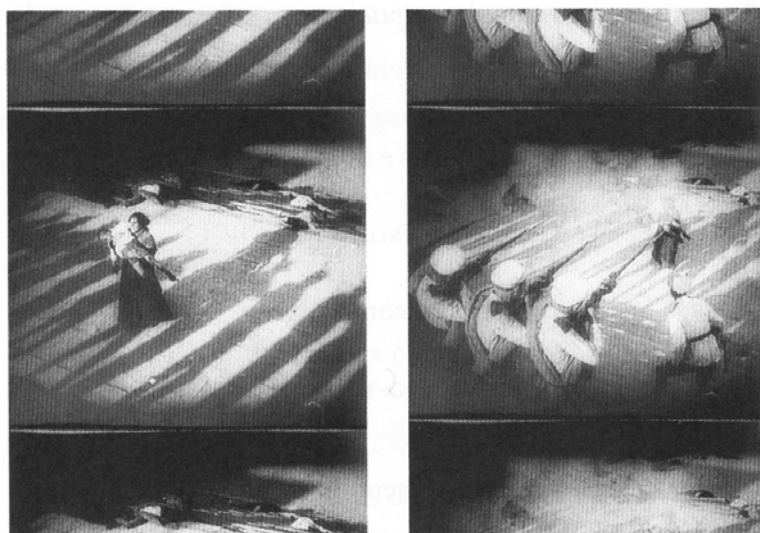


Figura 37 – Conflito de Planos (ALBERA, 2002, p. 91)

As formas geométricas estruturantes que ainda permanecem no resultado do filme indicam um pensamento que se projeta na tela. A forma geométrica

estruturante é desenhada na tela sem com isso desprezar o espaço naturalista do cinema, porém enfatizando a essência da forma que é bidimensional.

O enquadramento (figura 36) em que aparecem as botas dos soldados descendo a escadaria em diagonal, marcando também os degraus que formam as linhas, amplia o movimento. Ao esconder a figura dos soldados, transfere para as botas a simbologia do poder que se impõe. Esse é um recurso muito utilizado na linguagem gráfica dos quadrinhos e cartazes (figura 38).



Figura 38 – Exemplo de diagonal em cartaz: Desenvolvimento do transporte: o plano quinquenal – pôster, 1929
Gustav Klutsis (HOLLIS, 2000, p. 47)

No próprio gesto do personagem do marinheiro (figura 39) em diagonal, enfatiza-se o movimento.



Figura 39 - Marinheiro - *Encouraçado Potemkin* (ALBERA, 2002, p. 257)

Os objetos, como as armas, também são dispostos em diagonal (figura 40).

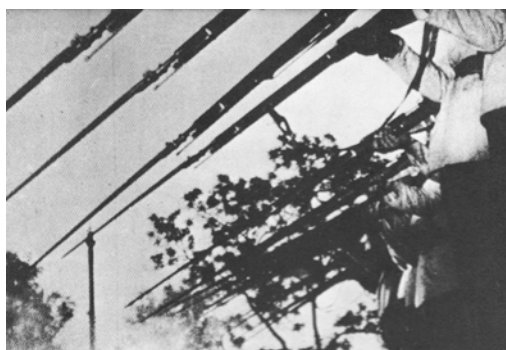


Figura 40 - Escadaria de Odessa – *Encouraçado Potemkin* (FAURE, 1973, p. 18)

O círculo aparece nos óculos, no picinê, na roda de carrinho do bebê mostrando a impotência do povo, que não podem ver sem os óculos, ou o bebê que não pode andar.



Figuras 41 e 42 – Escadaria de Odessa – *Encouraçado Potemkin* (ALBERA, 2002, p. 96)

Eisenstein foi o primeiro a trabalhar com a linguagem gráfica no cinema, opondo-se à tradição realista em que o cinema deve proporcionar ao espectador a maior impressão de realidade possível.

O filme *Encouraçado Potemkin*, demarca o limite da expressão gráfica no cinema, da pictórica, tanto na construção da imagem que parte de elementos gráficos, como na concepção do ritmo, sobressaindo o desenho, a linha e o contorno para estabelecer o choque, o conflito, o contraste.

O ritmo gráfico para Eisenstein nasce do ritmo das formas estáticas e planas, como ele próprio esclarece, “o grau de não congruência condiciona a intensidade da impressão, condiciona a tensão, que se torna o **elemento efetivo do ritmo**

propriamente dito, em conjunção com a que se sucede. **Aqui temos no tempo o que víamos nascer especialmente sobre a superfície gráfica ou pictórica”.**

No entanto, não só o ritmo introduzido por Eisenstein na montagem que o cinema vai incorporar, a composição gráfica do plano também aparece como repetição significativa. O poder, recortado no enquadramento, representado pela bota no primeiro plano, pode ser visto em inúmeros filmes (*Kill Bill, Cobra, etc.*) como no exemplo visto em *Tombstone* (figura 17).

A introdução do pensamento gráfico em Eisenstein vai propiciar a estética de Sergio Leone que traduz o *western* clássico americano em sua essência mitológica. Leone vai pensar a representação da imagem em *Era uma vez no Oeste* em sua forma sintetizada.

CAPÍTULO III

A ESTILIZAÇÃO DA FORMA DO *WESTERN* EM SERGIO

LEONE: *ERA UMA VEZ NO OESTE*

A exploração da estilização da forma no cinema no final dos anos sessenta, pode ser encontrada no cinema de Sergio Leone no caso exemplar do filme *Era uma vez no Oeste* (1968), que se transformou em um marco, reformulando a estética cinematográfica.

Leone pesquisou vários filmes, principalmente os dirigidos por John Ford. Suas referências foram: *Johnny Guitar* (1954), Nicholas Ray, *Matar ou morrer* (1952), Fred Zinnemann, *No tempo das diligências* (1939), John Ford, *O cavalo de ferro* (1924), John Ford, *Os Brutos também Amam* (1953), George Stevens, *Paixão de fortes* (1946), John Ford, *Rastros de Ódio* (1956), John Ford, *Sete homens e um destino* (1960), John Sturges. (NARAYAN, 2003)

Sua obra, entretanto não foi marcada pela estilização usada nesse filme. Em *Era uma vez na América*, a tônica visual, como ele próprio esclarece em Aguilar (1990) partiu dos pintores Norman Rockwell, Reginaldo March e Edward Hooper para obter um resultado hiper-realista.

3.1 O Processo de Construção da Imagem por Sergio Leone

Leone fala que antes de descobrir as imagens cinematográficas, ele encontrou o teatro de marionete e que por volta de cinco ou seis anos de idade, se fascinou pelos *comics*, sobretudo os americanos, seus favoritos eram Mandrake, Fantasma e Flash Gordon. Só descobriu o cinema mais tarde, junto com os amigos, por volta já dos dez anos de idade. Não gostava dos filmes europeus, sua preferência foi por filmes americanos. Sua atração pelo cinema americano começou por pura casualidade e se deveu ao impacto que causou os primeiros filmes que ele assistiu. Logo após a guerra, quando chegou uma avalanche de filmes americanos na Europa, Leone descobriu o *western*, “Toda minha infância foi marcada pelos livros, ‘*comics*’ e pelos filmes que falavam da América”. (AGUILLAR, 1990, p. 150)

Sobre o *western*, Leone ficou conhecido pela reformulação do gênero, inaugurando uma nova estética que foi seguida por outros cineastas, como George Cosmatos no exemplo de *Tombstone*, Sam Peckinpah e Clint Eastwood, segundo seus depoimentos em entrevistas, como também no cinema contemporâneo de Quentin Tarantino. *Kill Bill*, deste último diretor, é uma referência explícita ao cinema de Sergio Leone, especificamente ao filme *Era uma Vez no Oeste*.

Podemos entender a sintetização, a partir dos personagens de *western* feita por Leone ao falar de Clint Eastwood:

“Converti Clint Eastwood em uma caricatura dos heróis do *western* americano e isto o seguirá por toda a sua vida. Eastwood é capaz de três expressões. Uma com cigarro, outra com o chapéu e outra sem chapéu. Para meus personagens isto é mais que suficiente”. (AGUILLAR, 1990, p. 148)

Essa sintetização do personagem, simplificando, bidimensionalizando a forma como a caricatura, dá ao personagem sua forma essencial, aquilo que o caracteriza e que o espectador aceita prevenido pela experiência acumulada:

“Os personagens se simplificam ao máximo, as leves justificações de suas atitudes são substituídas por um lacônico ‘porque sim’, que a mentalidade do espectador aceita sem problemas, prevenida pela experiência acumulada dos *westerns* clássicos, em que aquelas atitudes estavam justificadas”. (AGUILAR, 1990, p. 161)

Para o espectador do *western* o que a memória seleciona é a essência da forma contida nos cenários, objetos (armas) e figurino que compõem a estética do gênero. A memória é reconstruída graficamente. A figura 43 tirada do filme *Paixão de Fortes* de John Ford, exemplifica o código visual do *western*. É uma cena clássica, encontrada em muitos outros filmes do gênero como *Tombstone* e *Waytt Earp*.



Figura 43 – (*Paixão de Fortes*)



Figura 44 – (*Tombstone*)

A experiência acumulada do próprio Leone como um espectador de *western* aceita as atitudes dos lacônicos personagens que habitam o imaginário deste gênero em que, suas ações e idiosincrasias, já estão justificadas.

No filme *Era uma vez no Oeste* o diálogo foi condensado em quinze minutos de filme, o que corresponde a quinze páginas de roteiro, o volume do roteiro descreve mais a organização do set e movimentos de câmera.

Sobre a redução do diálogo, Aguilar esclarece nas palavras de Clint Eastwood:

“Leone me escolheu porque eu cobrava muito pouco, mas reconheço que acertou plenamente em reduzir meu diálogo ao mínimo, porque a força do meu personagem estava justamente aí. Nas películas americanas, fala-se muito e não se diz nada. **O impacto do cinema verdadeiramente bom reside em falar por imagens e isso Leone conseguiu. O que importa é o que se vê**”. (AGUILAR, 1990. p. 88)

Ainda sobre a redução do diálogo, a influência de John Ford, a quem Leone considerou o maior cineasta de todos os tempos, dedicando a ele o filme *Era uma Vez no Oeste*, é clara na obra de Leone:

“Ford disse um dia: o melhor cinema é aquele que tem muita ação e diálogos curtos. Eu penso o mesmo. (...) Sem seu cinema eu nunca poderia ter feito meus *westerns*. *Era uma vez no Oeste* é dedicado espiritualmente a John Ford”. (AGUILAR, 1990, p. 140)

A estilização neste filme está vinculada ao conteúdo mítico do *western*. Leone considera que a mitologia do *western* não pode ser tratada de forma realista:

“Não pretendo levar o realismo para o *western* pois isso destruiria o gênero. Não existe o *western* realista porque não pode existir. (...) **O Oeste verdadeiro e o western não tem nada haver um com o outro** (...)“O *western*, na realidade, foi inventado por Homero. É um gênero universal porque fala do individualismo. **Também é mais difícil, por que é abstrato e constitui a base de todos os arquétipos humanos**. Mais que humano, é o território de nossos sonhos”. (AGUILAR, 1990, p.142)

Para Leone, “*Era uma vez no Oeste* é um **ballet de mortos**, que tem por material dramático **todos os mitos tradicionais do western**: o vingador, a prostituta (...), coreografado pela concepção japonesa do tempo da morte”. (AGUILLAR, 1990, p. 153)

Ao pensar a imagem representando o oeste em sua forma essencial, mitológica, tal como vê esse gênero, ele nega o realismo que o cinema americano impunha e, neste sentido, Leone recebeu inúmeras críticas por ser um italiano a explorar um gênero tipicamente americano.

“Creio que para evocar convenientemente uma realidade é necessário distanciamento, não pertencer a ela. Por isso, quase todos os autores dos melhores *westerns* não são americanos: Ford, Wyler, Zinnemann. (...) Eu sou romano e jamais ousaria fazer um filme sobre Roma. Em contra partida ninguém

reprovou Kubrick de fazer Espartaco (1960) e ele não é italiano”. (AGUILAR, 1990, p. 142)

Com a redução do diálogo e a simplificação das formas, o áudio passa a ser um elemento narrativo de expressão nos filmes de *western* de Leone, principalmente *Era uma vez no Oeste*.

Leone refuta a crítica que compara seu cinema com a ópera:

“Não entendo tanta gente comparam meu cinema com a ópera. Não tem nada a ver. Sobre a ópera, não gosto de nada, me parece demasiadamente ridícula. Se fosse para comparar meu cinema com a expressão musical, seria um concerto. Joga muito com a harmonia e o contra ponto. **Trabalho com uma musicalidade que deve reforçar tanto a fábula como a realidade**”. (AGUILAR, 1990, p. 147)

O tratamento musical que Leone empregam em seu trabalho pode ser entendido, como o próprio autor esclarece sobre o processo de construção do áudio no filme *Era uma vez no Oeste*:

“Esse tratamento é necessário sobretudo nos filmes que mostram espaços vazios (...) Respeito a música, nunca poderei agradecer o suficiente a colaboração de **Ennio Moricone. Mais que meu músico, é meu roteirista. Eu substitui os diálogos pela música por me convencer por ela.** (...) Desde que posso, peço para compor a música antes de rodar o filme e a utilizo durante a filmagem e também na montagem. **É um material essencial no meu cinema.** Nunca deixo Moricone ler o roteiro para compor. Eu conto a história, mais como se tratasse de um conto de fadas, falando *a la romana*, com muito adjetivos, fazendo comparações e ligando todos os eixos. Quando a idéia está bastante clara, aí explico o número de temas que necessito. **Coloco um peso nos temas que venham representar cada personagem, porque nos meus filmes, cada personagem deve constar uma identificação musical própria. De cada tema solicitado é composto de 8 a 10 temas distintos.** (...) Algumas vezes eu solicito que o tema seja bem linear para assim poder sugerir cumprimentos e variações. Outras vezes pego a metade de uma tema e o mesclo com outra parte de um outro. Discuto com ele também o número e o tipo de instrumento que serão utilizados. **Na minha opinião, a melhor trilha é a de *Era uma vez no Oeste*. Genial.** (...) **A combinação do humor com a tragédia conduziu uma reconsideração da música no cinema.** (...) **Nunca na história do *western* houve tamanha riqueza de temas e ritmos. Neste filme não existe uma só intervenção musical que não encerre um sentido específico dentro da história**”. (AGUILAR, 1990, p. 147)

Segundo Aguillar, para o crítico Gien Lhassa, Leone é um mestre ao compor a imagem com o áudio:

“Leone filma o murmúrio, fotografa o silêncio. Se entende o que se vê, se sente o que se entende e cada traço do rosto merece um primeiro plano, cada gesto e cada expressão substituem as palavras. A música fala por si mesma, entre os lábios dos personagens. Tudo nasce da terra calcinada, **tudo surge dos olhos. Olhos que representam a memória da vingança e o ódio que extrai das emoções contidas pela realidade**”. (AGUILAR, 1990, p. 164)

Leone extrai do cinema japonês, especificamente do cinema de Kurosawa, a profundidade dramática que este dá ao silêncio. (AGUILLAR, 1990, p.140)

A sintetização da forma em Leone também sofre a interferência dos chamados “escritores duros” americanos como Raymond Chandler, Dashiell Hammet, James M. Cain, Horace MacCoy, que desenvolveram, como já foi referido, a ação das formas na literatura. (AGUILLAR, 1990, p.150)

Sergio Leone não fazia uso da linguagem gráfica na projeção como Fellini ou Eisenstein, tampouco utilizava *storyboard* no projeto. Sobre este aspecto Lancelot Narayan, diretor do documentário sobre *Era uma vez no Oeste* comenta: “todos perguntavam se havia sido feito *storyboard* para o filme, mas não havia, Leone discutia as cenas com a equipe de produção e ‘planejava tudo na cabeça’”. (NARAYAN, 2003)

Para a construção da imagem de seus filmes, pesquisava profundamente todos os detalhes para o cenário e figurino. As imagens simplificadas que aparecem no resultado do filme foram construídas a partir de documentos históricos, como Sergio Leone relata:

“É necessário documentar-se bem para que esse não distinga onde termina a realidade e onde começa a fantasia. Minha obsessão é a precisão histórica para fazer meus *westerns*. Documento-me exaustivamente. (...) Devo ter consultado mais obras sobre aquele período do que muitos historiadores. Comentei uma infinidade de vezes com o meu diretor de fotografia e meu diretor de arte. *Era uma Vez no Oeste* precisou de dois anos só para o levantamento de documentação. Era necessário, fundamental. Dei especial atenção às armas. Encontrei descrições exatas das armas da época, de todas as classes e modelos. E as reconstruí para meus filmes, em uma fábrica do norte da Itália, na Lombardia”. (AGUILLAR, 1990, p. 144)

O material levantado pela pesquisa era fotografado por Leone. Carlo Simi, arquiteto e diretor de arte, era quem desenhava todo o cenário e figurino dos personagens.

Segundo Aguillar, Leone também foi o primeiro a utilizar créditos em filmes de *western*:

“Leone introduziu os créditos pela primeira vez na história do gênero *western* realizado por meios de técnica de animação em *Um punhado de dólares*. Figuras anônimas em cores distintas recortadas em fundo contrastado cromaticamente, bem diferenciadas em seus contornos (as silhuetas, os detalhes da roupa, os chapéus, e cada arma)”. (AGUILAR, 1990, p. 144)

3.2 Análise das Imagens

Era uma vez no Oeste é um filme feito em cinemascope. Como já foi visto, o formato em Cinemascope apareceu no cinema como recurso comercial para concorrer ao formato televisivo. Os filmes produzidos em Cinemascope podiam ser vistos somente na tela de cinema, caso contrário, perderiam a ampliação do quadro que o cinema proporciona.

O plano geral também era o grande aliado do Cinemascope, possibilitando que a informação chegasse ao espectador num amplo campo de visão. Com isso o cinema se distanciava da linguagem televisiva explorando a ampliação deste limite técnico.

No cinema de *western*, o plano geral e o plano americano são os mais usados. Os planos próximos como o close e o plano de detalhe são considerados planos afetivos, ou seja, aproximam o espectador da emoção do personagem. O plano americano é assim designado justamente por definir o enquadramento do duelo do cinema de *western* americano. É do joelho para cima para mostrar o cinturão com as armas.

No entanto, ao trabalhar a ampliação dos enquadramentos dos planos afetivos (close, detalhe), Leone reformula a estética do *western* clássico que tradicionalmente seleciona o plano geral, médio e americano.

Logo na abertura do filme, Sergio Leone vai apresentar três personagens explorando o close como enquadramento, sendo que estes vão morrer nos primeiros minutos do filme.



Figura 45 – (*Era uma vez no Oeste*)



Figura 46 – (*Era uma vez no Oeste*)



Figura 47 – (*Era uma vez no Oeste*)

Três forasteiros encasacados chegam a uma estação para aguardar o trem. Entram dentro da estação ambientada numa réplica das estações de trem do velho oeste. O cenário interno à estação é esteticamente hiper-realista. À medida que se aproximam do recorte que há entre o ambiente interno e externo são focalizados em

plano de detalhe um a um, evocando o plano afetivo (figuras 45, 46 e 47). Este cenário da cena que antecede a chegada do trem e do Gaita, personagem vivido por Charles Bronson, é recortado numa moldura interna à janela, em contraste com o fundo externo (figuras 48, 49, 50). Enquanto a cena segue num ritmo arrastado, de espera, se detendo em cada detalhe do enquadramento, aparecem os créditos na tela. O contraste que emoldura e delimita o cenário interno do externo, separando a estética realista do início da abertura, cria o contraste do cenário de onde vêm os personagens, um cenário extraído da ficção, da mitologia do *western*.

Leone assim evoca os mitos do cinema de *western* americano, dividindo esteticamente a realidade da fantasia.



Figura 48 – (*Era uma vez no Oeste*)



Figura 49 – (*Era uma vez no Oeste*)



Figura 50 – (*Era uma vez no Oeste*)

A cena de apresentação do Gaita (figura 51) mostra a disposição na tela dos três personagens que estão ali para matá-lo, em primeiro plano. Bronson aparece no lado direito do enquadramento no terceiro plano. Não há uma construção de luz aparente definindo os planos. A tela é chapada. A distinção dos planos é dada pela proporção em escala da figura sem ressaltar a perspectiva. A perspectiva é delimitada pela linha que corta o horizonte. Com isso Leone reproduz no enquadramento cinematográfico a composição gráfica de um *outdoor*.



Figura 51 – (*Era uma vez no Oeste*)

Leone exagera a silhueta dos pistoleiros vestidos com casacos pesados, feitos de lona, em primeiro plano, dando ênfase ao contorno do chapéu, casaco e armas, contrastando com o cenário chapado. A textura do chão é igualmente delineada e a paisagem vertical disposta em linhas que cortam o fundo.

Leone faz a apresentação do personagem do Gaita, também em plano de detalhe, revelando o instrumento (a gaita) que é o elemento narrativo que liga

Bronson a seu antagonista Henry Fonda (figura 52), com o mesmo tratamento gráfico reforçando forma e fundo chapado.



Figura 52 – *(Era uma vez no Oeste)*

A apresentação do personagem de Henry Fonda também vai ser revelada em plano de detalhe, logo após denunciarem o nome de seu personagem, o Frank.



Figura 53 – *(Era uma vez no Oeste)*



Figura 54 – *(Era uma vez no Oeste)*



Figura 55 – (*Era uma vez no Oeste*)



Figura 56 – (*Era uma vez no Oeste*)

Leone estiliza Henry Fonda como o vilão Frank, invertendo o código do legendário Waytt Earp, personagem de Fonda em *Paixão de Fortes* de John Ford. A câmera focaliza toda uma família morta e os pistoleiros que fizeram o massacre, se detendo no chefe do bando por detrás dele, até revelar sua identidade ao público (figuras 53 e 54). Henry Fonda, o antigo mocinho, Waytt Earp, agora é Frank, o vilão. Ao ser revelado o nome do seu personagem, este mata o único sobrevivente da família, uma criança. Primeiro ele sorri, em plano de detalhe (figura 55). Corta para o menino. Corta para o mesmo enquadramento, Fonda contrai a expressão e atira (figura 56).

No entanto, Leone não bidimensionaliza a personagem feminina na apresentação da heroína vivida por Claudia Cardinale (figura 57). Há uma analogia desta personagem com a história do velho Oeste. Ela contém a simbologia da mãe e, ao mesmo tempo, a prostituta. Leone não dá um tratamento gráfico a esta personagem. Ele a mantém dentro da estética realista.

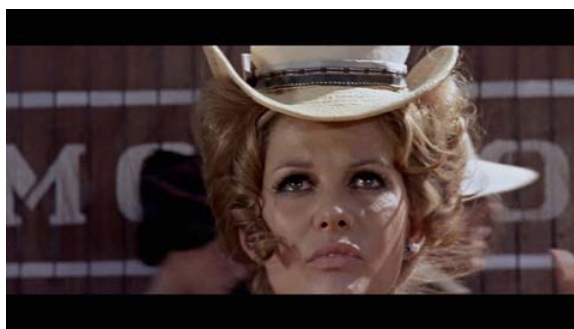


Figura 57 – (*Era uma vez no Oeste*)

Na seqüência do duelo final de *Era uma vez no Oeste*, que tem seu diálogo reduzido à fala de Henri Fonda no *flashback* – “mantenha seu irmão feliz”, Leone explora a forma exagerando os enquadramentos na proporção da tela em Cinemascope.

É uma seqüência que trata do tema da vingança. É o duelo do “acerto de contas”. Os motivos deste acerto ficam esclarecidos visualmente. O áudio que integra a narrativa do filme feito por Enio Moricone, liga o *flashback* se incumbindo de reforçar o conceito à imagem.

3.2.1 Seqüência que antecede o duelo



Figura 58 – (*Era uma vez no Oeste*)



Figura 59 – *(Era uma vez no Oeste)*



Figura 60 – *(Era uma vez no Oeste)*



Figura 61 – *(Era uma vez no Oeste)*



Figura 62 – *(Era uma vez no Oeste)*



Figura 63 – (*Era uma vez no Oeste*)



Figura 64 – (*Era uma vez no Oeste*)

3.2.2 A seqüência esclarecendo o motivo da vingança em *flashback*



Figura 65 – (*Era uma vez no Oeste*)



Figura 66 – *(Era uma vez no Oeste)*



Figura 67 – *(Era uma vez no Oeste)*



Figura 68 – *(Era uma vez no Oeste)*



Figura 69 – *(Era uma vez no Oeste)*



Figura 70 – *(Era uma vez no Oeste)*



Figura 71 – *(Era uma vez no Oeste)*



Figura 72 – *(Era uma vez no Oeste)*



Figura 73 – *(Era uma vez no Oeste)*

3.2.3 A seqüência da morte



Figura 74 – *(Era uma vez no Oeste)*



Figura 75 – *(Era uma vez no Oeste)*



Figura 76 – *(Era uma vez no Oeste)*



Figura 77 – *(Era uma vez no Oeste)*



Figura 78 – *(Era uma vez no Oeste)*



Figura 79 – *(Era uma vez no Oeste)*



Figura 80 – (*Era uma vez no Oeste*)



Figura 81 – (*Era uma vez no Oeste*)



Figura 82 – (*Era uma vez no Oeste*)

Na seqüência que antecede o duelo, Leone recorta (figura 58) o cenário posicionando os oponentes, o mal do lado esquerdo do enquadramento, de preto, (figura 59) e o bem no outro quadro do lado direito, de roupa clara (figura 60). Leone não inverte este código, mas tampouco é maniqueísta. É uma referência antológica do *western* clássico, antecipando, pela cor, a morte do homem mau. É uma

antecipação visual para o espectador de *westerns*, já que ambos estão proporcionalmente enquadrados em equilíbrio de forças.

O close de Bronson (figura 63) é composto revelando o céu ao fundo e permitindo o contorno da forma. Ao chegar no detalhe (figura 64), fecha todo o enquadramento. Não há mais espaços, nem contorno. A estética hiper-realista devolve o espectador à narrativa do filme. Durante o *flashback*, que esclarece o motivo da vingança para o espectador, volta o tratamento gráfico. O cenário (figuras 67 e 72) revela uma paisagem onde está o personagem do Gaita, ainda criança com o irmão sobre os ombros para ser enforcado. O menino também vai ser enquadrado até o detalhe (figura 73) que o liga com seu personagem adulto. Um arco romano num plano próximo vai abrindo até aparecer ao fundo o Monument Valley, conhecido como “The Ford Country”. A seqüência em que os dois atiram é muito rápida. Leone coreografa a cena estendendo a morte de Frank que vai cambaleando até entender a razão pela qual está morrendo, fechando o enquadramento totalmente no rosto de Henry Fonda só no último quadro (figura 82).

Como já foi visto no processo de Leone, para *Era uma vez no Oeste*, foi feita uma pesquisa de dois de levantamento para o figurino, objetos, armas. Leone fotografou e planejou com Carlo Simi, diretor de arte, a construção do cenário. Simi construiu para a cena em *flashback* um arco romano em pleno Monument Valley.

A tônica visual das cenas aqui exemplificadas é extraída da linguagem gráfica e das referências visuais dos filmes assistidos pela equipe por repetidas vezes durante a concepção do roteiro, como é descrito no documentário sobre o filme. (NARAYAN, 2003)

Logo na seqüência de abertura, há a referência visual de *Rastros de Ódio* (1956) de John Ford (figura 83):



Figura 83 – (*Rastro de Ódio*)

Com isso Leone utiliza a linguagem gráfica contida no *western* de Ford, guardada na memória do espectador.

O significado da cena final de *Rastros de Ódio* emoldura o Oeste, que é o mundo do cavaleiro solitário do filmes de faroeste representado pelo personagem de John Wayne, com o mundo familiar que vai se fechar atrás dele, fechando a porta. Wayne vai caminhar novamente pelo imaginário do *western*, que é visto do lado de fora da moldura. A porta se fecha e a tela fica toda preta. A moldura separa a realidade da ficção.

Segundo Martins:

“Qualquer representação gráfica é uma interpretação e portanto, não pode ser, enquanto uma explicação, um mero substituto. Como qualquer codificação, exige escolha, construção, idéia. As formas a que se chega são elaboradas independentes por direito próprio, podem no máximo produzir impressões similares às percepções originais mas se apresentam abertamente como um *construto*, como ficção”. (MARTINS, 2004, p. 136)

Como já foi visto, o cinema por sua especificidade técnica dispõe de um amplo repertório para atender os objetivos da criação, mas se o cineasta escolhe outros recursos que são específicos de outra linguagem, como neste caso a gráfica, é porque sua proposta de filme encontra nesta linguagem a codificação que atende melhor seu objetivo de criação.

Segundo Martins: “**O desenho não apenas reproduz, ou substitui, mas projeta o como se vê, pois é de sua natureza filtrar** e portanto alterar a realidade seguindo algum objetivo ou intuição e dando ênfases para certos aspectos, que podem ser os seus próprios, já que também tem sua própria existência concreta”. Para Martins **o desenho é experiência abstraída. Abstração da experiência.** (MARTINS, 2004, p. 138)

A representação pensada por Leone para o filme *Era uma vez no Oeste* projeta a abstração da experiência vista nestes filmes pelo filtro da linguagem gráfica, visto que é da natureza do desenho filtrar e portanto alterar a realidade. Projeta o **como se vê**, a imagem pensada graficamente.

Uma fisionomia marcada, dando ênfase para aspectos que extraem a essência dos vários personagens mitológicos do *western*, ampliada no plano de detalhe, explora a propriedade da linguagem gráfica que permite esse filtro da realidade. Essa propriedade pertence apenas ao campo da ficção.

Podemos entender a propriedade da linguagem gráfica no exemplo da figura 84 em plano de detalhe, no final da página do quadrinho:

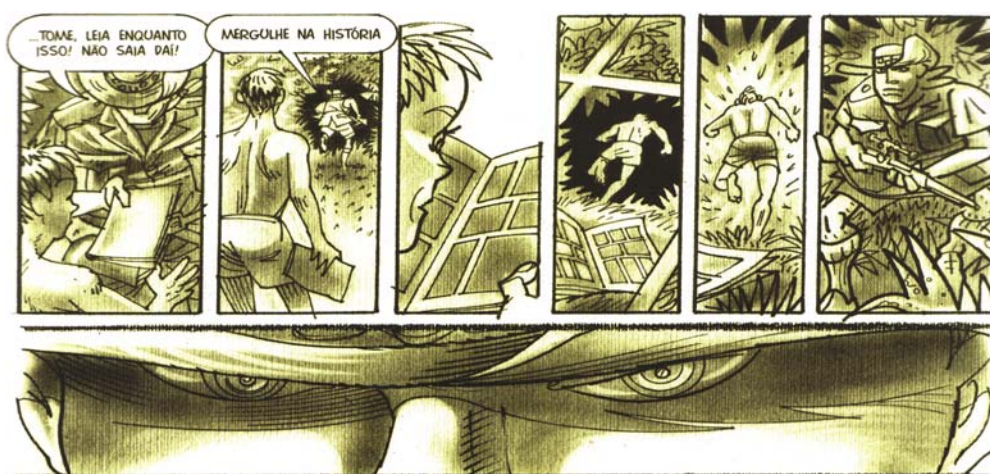


Figura 84 – Caçadores de Crocolilos (GÊ, p. 12)

As referências visuais dos filmes de faroeste utilizadas por Leone passam pelo filtro da memória desses filmes, do **como se vê**. São imagens essencialmente em sua forma mitológica. Essencial por ser abstrata, como o próprio diretor diz sobre sua interpretação do *western*, **“é mais difícil, por que é abstrato e constitui a base de todos os arquétipos humanos. Mais que humano, é o território de nossos sonhos”**. (AGUILAR, 1990, p.142)

Leone interpreta formalmente a mitologia do *western* ao mesmo tempo universal e exclusiva desse gênero americano, ao colocar um arco romano dentro do “The Ford Country”.

Leone contrapõe a estética realista do cinema de *western* exagerando-a em hiper-realista, com a estética gráfica ampliada pelo formato da tela em enquadramentos de planos fechados mantendo, no entanto, através da montagem invisível tradicional do cinema, a impressão de realidade.

Leone não faz uso do ritmo gráfico. Não é o seu objetivo neste filme, *Era uma vez no Oeste* não é um filme de ação.

Podemos entender o conceito da estética hiper-realista que Leone contrapõe à estética realista, no depoimento do artista Chuck Close, sobre seu trabalho em Denpsey: “Quero lidar com a imagem que (a câmera) registrou e que é (...) bidimensional e repleta de detalhes na superfície.” (DENPSEY, 2002, p. 251):

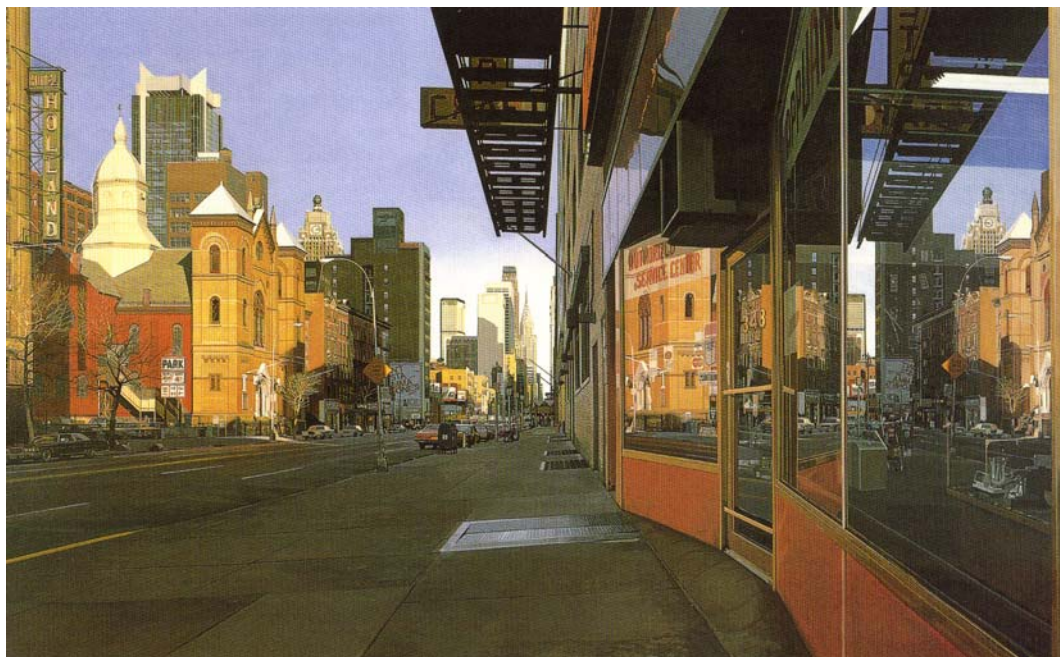


Figura 85 – Richard Estes, *Hotel Holland*, 1984 (DENPSEY, 2002, p. 251)

Ao fechar o enquadramento sem deixar espaços nas laterais do fundo, Leone enfatiza os detalhes bidimensionais da fisionomia do personagem como na estética hiper-realista (figura 85), ressaltando o traço da fisionomia (figuras 64, 73 e 82).

O contorno, a linha, como elementos de representação no cenário (figura 51) aparecem de maneira sutil, abstrata. O visível/invisível.

Os personagens dispostos graficamente fazem parte da composição do espaço. Esses personagens, ao serem simplificados, permitem o exagero do enquadramento como na linguagem gráfica dos quadrinhos, do design gráfico, que aceitam a redução e a ampliação.

É neste aspecto que a equipe de Leone é questionada sobre a utilização do *storyboard* no projeto. Entretanto Leone, como foi exposto, “planejava tudo na cabeça” e isso é uma comprovação do pensamento gráfico no trabalho deste cineasta que cresceu lendo *comics*.

Leone prepara o espaço plástico da tela com o cenário, desenhado por Simi, para receber as imagens de personagens estilizadas graficamente, com a intenção

de obter a imagem simplificada até a forma essencial desses personagens míticos do *western* (o traço único e simples).

Não são imagens esquematizadas, ou estereotipadas e sim a imagem da experiência abstraída que o desenho permite filtrar. Leone extrai a forma da memória acumulada, desenhando-os mentalmente para projetá-los dessa maneira na tela do cinema.

Com o diálogo reduzido a quinze minutos de filme, é a trilha que vai pontuar o conceito de que trata a essência visual desses personagens. Cada um deles com um tema. Na seqüência anterior ao duelo, Henry Fonda vem cavalgando ao som de seu tema que se mescla à marcha fúnebre, anunciando a morte.

A trilha pontua todo o filme, com exceção da cena de apresentação em que são empregados ruídos exagerados de ranger de porta, som do moinho, estalar de dedos ou o ruído da mosca. O ritmo é lento, enfatizando as mais simples ações dos personagens. O filme é o que se vê.

Leone alcançou em *Era uma vez no Oeste*, explorando os recursos da técnica cinematográfica e da linguagem gráfica, a representação visível, ao mesmo tempo invisível. Propôs o diálogo dessas duas linguagens.

A partir desse filme o cinema deu um salto qualitativo que mudou toda a representação da mitologia dos filmes de *western* que, a partir dos anos setenta, deriva o cinema de ação.

CAPÍTULO IV

A COLAGEM NO CINEMA DE QUENTIN TARANTINO:

KILL BILL

Precedido por Godard, Quentin Tarantino explora a colagem no cinema que, mesmo não sendo formalmente explicitada em seus primeiros filmes, como *Cães de Aluguel* e *Tempos de Violência*, está presente nas citações, referências cinematográficas, de quadrinhos, seriados de televisão, música conhecidas e de revistas de ficção barata (*Pulp fiction*).

Tarantino emprega também referências fictícias, como marcas de cigarros *Red Apple*, a exemplo do cartaz (figura 86) no filme *Kill Bill*; a lanchonete *Big Kahuna Burgers*, de *Pulp Fiction* que volta a aparecer em *Four Rooms*, *Um drink no inferno* e *Kill Bill*, e também as marcas de cereais matinais que aparecem constantemente em seus filmes com os nomes de *Fruit Brute*, em *Cães de Aluguel* e *Pulp Fiction*, e *Kaboom*, em *Kill Bill*.



Figura 86 – Cartaz *Kill Bill* - marcas de cigarros fictícia *Red Apple* – (*Kill Bill*)

Tarantino traz para o cinema uma releitura da colagem encontrada na Pop Arte e em *Kill Bill*, é expressa formalmente com a aplicação do *anime*.

As referências sobre cinema, Tarantino tira de seu conhecimento enciclopédico de filmes, da crítica e da história do cinema. O diretor dá preferência aos filmes de ação de Hong Kong, de *faroeste*, filmes de terror italianos, do *new wave* francês. O cinema de Scorsese, mais precisamente *Taxi Driver* e *Os Bons Companheiros*, também são referência de Tarantino, como a colagem praticada no cinema de Godard e o *western* de Leone.

Tarantino, considerado um diretor autodidata, conforme sua declaração, “não frequentei a escola de cinema, eu frequentei o cinema”, graduou-se em 1995 pelo Sundance Institute Director’s Workshop and Lab, adquirindo um novo status, após ter realizado os filmes *Cães de aluguel*, *Tempos de Violência* e escrito o roteiro do filme *Amor à queima roupa*.

A colagem, como movimento artístico, surge no cubismo, mais precisamente com Picasso. Segundo Dempsey, “Picasso incorporou um pedaço de oleado à sua pintura *Natureza-morta com cadeira de palha*, criando a primeira colagem cubista (...) os *papiers collés* (composição de papéis recortados e colados)”. (DEMPSEY, 2003, p. 85)

Os *papiers collés* ressaltavam a figura bidimensional da tridimensional, proporcionando o conceito que, segundo Dempsey, é esclarecido pelo artista Juan Gris, “A verdade está além de qualquer realismo e a aparência das coisas não deveria ser confundida com sua essência”. (DEMPSEY, 2003, p. 83)

“O emprego de camadas e sobreposições de formas planas cria simultaneamente uma sensação de algum espaço na frente do plano do quadro e desloca outro espaço mais para o fundo. **A distinção entre a profundidade pintada e a profundidade literal cai por terra**, conferindo às obras um sentimento arquitetônico, **como se a pessoa enxergasse as coisas tanto em planta quanto em elevação**”. (DEMPSEY, 2003, p. 85)

Em *Kill Bill*, Tarantino explora a colagem ao pensar a representação da imagem delimitada pela linha, e a imagem realista que também é vista. Ressalta no filme, esse conceito que nasce no cubismo da distinção entre a profundidade representada (a bidimensão - a linha) e a profundidade literal (o realismo).

Entretanto, o conceito de colagem explorado pela Pop Arte, é que aparece nas referências estéticas do trabalho de Tarantino, pois é esse movimento artístico que vai explorar elementos da cultura de massa manifestada pelo cinema, pelos quadrinhos, pela propaganda, pela mídia gráfica e pelo design gráfico, contidos no trabalho de Tarantino.

Segundo Dempsey, a colagem na Pop Arte pode ser entendida no que o artista Richard Hamilton chama de, “popular; momentânea; consumível; barata; produzida em massa; jovem; espirituosa; sexy; trapaceira; glamourosa; e um ótimo negócio”. A figura 87 “é uma colagem de Hamilton que se tornou ícone da Pop Arte. Tiras de histórias em quadrinhos, cartazes, painéis de anúncios e rótulos de marcas famosas, juntamente com o casal colado bidimensionalmente”. (DEMPSEY, 2003, p. 217)



Figura 87 – Richard Hamilton, *O que será que torna os lares de hoje tão diferentes, tão atraentes?*, 1956 - (DEMPSEY, 2003, p. 217)

Outra manifestação da Pop Arte é a referência que esse movimento faz aos HQs, especificamente como a figura 88, um trabalho do artista pop Roy Lichtenstein (Mr. Bellamy, 1961), que segundo Dempsey, “são tiras de histórias em quadrinhos, imitando à mão sua técnica de impressão desprovida de requinte” (DEMPSEY, 2003, p. 221)



Figura 88 – Roy Lichtenstein, *Mr. Bellamy*, 1961 - (DEMPSEY, 2003, p. 221)

Sobre o trabalho de Roy Lichtenstein, Moya diz:

Em 1906, o artista plástico Lyonel Feininger foi contratado pelo Chicago Tribune para fazer quadrinhos. Os críticos de arte ignoraram o fato. Na década de 60, Andy Warhol (Dick Tracy, 1960) e Roy Lichtenstein, ampliaram

o quadrinho e surgiu a arte pop, porque seus quadros eram “a óleo” e vendidos em galerias de arte, por marchand de *tableaux*. Ou seja, a forma como Fenninger divulgou sua obra, nos jornais, é que não era aceita como arte, e a forma como Warhol e Lichtenstein divulgaram suas obras, nos termos tradicionais da pintura, é que fez toda a diferença. (MOYA, 1977, p. 85)



Figura 89 – *Dick Tracy* – (MOYA, 1977. p. 85)

A precariedade da impressão, que Andy Warhol (*Dick Tracy*, 1960) e Roy Lichtenstein, levam para suas telas à óleo, compõem um elemento gráfico que integra a linguagem dos quadrinhos e que Tarantino também referencia em *Tempos de violência* (*Pulp Fiction*).

O título *Pulp Fiction* significa massa feita em papel barato, numa alusão a essas histórias de ficção barata impressas em papel de má qualidade.

O próprio texto de Tarantino se evidencia esteticamente como o dessas revistas, muitas delas escritas pelos já citados escritores durões americanos, Dashiell Hammett e Raymond Chandler.

Hammett, também escreveu para quadrinhos, é autor de *X-9*, e criou o personagem *Bill* de *X-9*, um ex-detetive particular inserido no tempo das *gangs* nascidas em Chicago. No cinema, Hammett escreveu o roteiro de *Relíquia Macabra*, *The Maltese Falcon* (1941), dirigido por John Huston e para a televisão a série *Thin Man*, este último com seu nome omitido.

A colagem é tão presente no trabalho do cineasta que, Oliver Stone, ao produzir o filme *Assassinos por natureza* (1994), com roteiro de Tarantino, empregou nele também esta técnica, interpretando a colagem em seu filme como uma dinâmica natural do texto de Tarantino.

Podemos entender melhor o tom que Tarantino confere aos diálogos, no argumento que antecede o roteiro da cena de abertura de *Tempos de violência (Pulp fiction)*:

“INTERNA – CAFETERIA – MANHÃ – Uma cafeteria igual a tantas outras em Los Angeles. São cerca de nove horas da manhã. Embora o lugar não esteja exatamente apinhado, há um bom número de pessoas bebendo pacificamente café, mastigando bacons e comendo ovos. Duas das pessoas a que nos referimos passarão a ser chamadas por nós de Mocinho e Mocinha. **Mocinho tem um sotaque característico da classe trabalhadora inglesa e, como acontece com freqüência entre seus conterrâneos, fuma como se estes fossem os últimos cigarros do mundo. É impossível determinar a origem de Mocinha ou a idade que tem; tudo o que ela faz parece contradizer o que fez imediatamente antes.** Ambos estão num reservado. **Seu diálogo tem o ritmo acelerado das gags de um programa humorístico de auditório**”. (TARANTINO, 1995, p.7)

Tarantino dá o tom ao diálogo que por sua vez vai conceituar seus personagens. No entanto, ao se comparar a descrição feita por Cabrera do filme *Cães de aluguel* no texto a seguir, com o filme visto, têm-se a sensação de não estar se falando do mesmo filme:

“O primeiro filme de Tarantino, *Cães de aluguel* (1992), começa mostrando um **grupo de bandidos sentados em volta de uma mesa de bar**, minutos antes de tentar um **assalto ousado** a um banco. A seqüência seguinte, contudo, começa com um deles (Tim Roth) gravemente ferido dentro de um carro que corre em alta velocidade, dirigido por um de seus companheiros (Harvey Keitel), **que o insta dramaticamente a se acalmar**, já que estão perto da garagem que usarão como esconderijo. Aqui há uma primeira quebra da seqüência, das muitas que surgirão ao longo do filme. A quebra produz imediatamente **um efeito dramático e constitui um poderoso efeito de suspense: o que terá acontecido? Quem feriu o bandido?**”. (CABREBRA, 1999, p. 168)

A seqüência que corresponde à abertura do filme, que também apresenta os personagens, mostra um grupo de homens sentados em uma mesa **de um restaurante**, falando sobre hábitos triviais, **como dar ou não dar gorjeta para a garçonete**. Só nesse diálogo, Tarantino mantém uma duração de pelo menos cinco minutos. **O assalto não é visto**. Em outro momento, os personagens descritos, que

estão se dirigindo para a garagem, ao chegar nela trocam diálogos como – **“Você matou gente? Não eu só matei *tira*”**. Essa é a tônica. O espectador se envolve pela linguagem do texto de Tarantino que faz referência ao imaginário dos leitores de quadrinhos, da ficção barata e que aceita esses personagens como possíveis. Eles possuem códigos próprios, gente não é *tira*. Só se mata *tira*. Não há suspense ou dramaticidade. Não existe essa intenção. Tarantino distende com isso, tudo o que antecede a ação. **A ação do assalto propriamente dita não é vista**. Não é um efeito de suspense, mas propósito narrativo. O espectador fica atento, não ao que vai acontecer, mas o como está acontecendo. Os personagens são apresentados principalmente pela ação do diálogo. Os personagens são o que falam, pois se fosse pela roupa que vestem e pelos enquadramentos da cena de abertura, poderiam ser confundidos com executivos almoçando tranquilamente em um restaurante. Isso faz toda a diferença nos filmes de Quentin Tarantino.

Neste sentido é importante entender que o espectador de Tarantino ao perceber o cartaz que está inserido no filme de uma propaganda de marca de cigarro fictícia, ou verificar que a lanchonete também fictícia, esse imediatamente se identifica com o lugar que existe só no filme, passando a ser sua referência. Segundo Aumont essa é uma questão no cinema de identificação do espectador com o lugar:

“Essa identificação com um certo número de lugares dentro de uma relação intersubjetiva é a própria condição da linguagem mais cotidiana, onde a alternância do ‘eu’ e do ‘tu’ é o próprio protótipo das identificações que tornam a linguagem possível, essas palavras designam apenas o lugar respectivo dos dois interlocutores do discurso (...)’Se assumimos de imediato nosso lugar no jogo das diversas intersubjetividades’, diz Lacan, ‘é porque aí estamos em nosso lugar, não importa onde. O mundo da linguagem é possível enquanto nele estamos em nosso lugar não importa onde’ ”. (AUMONT, 1995, p.270)

No recorte de Cabrera é a não contigüidade temporal, presente na obra de Tarantino, que ele vai se referir em sua descrição do filme:

“A informação vai sendo ministrada de forma irregular e anômala, produzindo com ela diferentes efeitos na expectativa e na curiosidade do espectador. Este procedimento narrativo não é apenas um recurso estilístico de Tarantino (já utilizado por muitos diretores antes dele, como Alan Resnais e Godard, entre outros), mas uma possibilidade fundamental da própria linguagem cinematográfica como tal. Portanto, **parece haver algo transgressivo na própria essência desta linguagem**”. (CABRERA, 1999, p. 168)

Cabrera infere no que poderia ser algo transgressivo na própria essência da linguagem cinematográfica, porém não é o que está presente no trabalho de Quentin Tarantino, mesmo se comparado aos seus antecessores Resnais ou Godard, transgressores em seu tempo.

Resnais vai compor os personagens de *O ano passado em Mariembad*, que é um marco no cinema pela não contigüidade temporal, inspirado pelo personagem de *Mandrake, o mágico*. Moya (1977) vai atribuir a concepção do tempo cinematográfico em Resnais, ao tempo dos quadrinhos por sua “forte sugestão relativista”. (MOYA, 1977, p. 21)

No entanto, não se pode afirmar que essa relação que Moya faz dos quadrinhos com o trabalho de Resnais, seja um fator preponderante, entretanto a não contigüidade temporal em Tarantino é aceita pelo espectador pela utilização que o diretor extraí do repertório da linguagem gráfica, do qual o diálogo é parte integrante dessa linguagem, pela relação intersubjetiva como foi visto.

Sobre a questão da não contigüidade temporal no cinema, Cabrera infere sobre o espectador de forma generalizada:

“O espectador de cinema, além de sua contribuição sintática – através do famoso efeito da retina -, faz também sua contribuição semântica em benefício do filme: mantém em algum lugar da mente a cadeia causal ‘normal’ e, ao mesmo tempo, dá um sentido, uma ilegibilidade, a cadeia tal como está, em sua contigüidade não causal ou anticausal. Uma espécie de caridade sintático-semântica sem a qual o filme não seria possível e sequer poderia ser recebido. **O filme é uma obra incompleta: não porque, sem essa contribuição, não poderia ser entendido ou sentido, mas porque sem ela o filme não existiria, sequer apareceria para a percepção**”. (CABRERA, 1999, p. 172)

No entanto, o que vemos no cinema de Tarantino é uma codificação que envolve o espectador numa relação intersubjetiva, ou seja, “**o cinema, onde a**

identificação passa por essa rede de relações intersubjetivas, que se chama mais banalmente de **situação, é onde o sujeito encontra sua referência**". (AUMONT, 1995, p. 270)

O cinema de referências de Tarantino procura alcançar um espectador específico.

Em *Kill Bill*, que nasceu de uma conversa entre o diretor com a atriz Uma Thurman durante as filmagens do filme *Pulp Fiction*, Tarantino escolhe como referência central, *Era uma Vez no Oeste* de Sergio Leone. A referência a Leone já consta no *Plot* do filme, que mantém, como *Era uma Vez no Oeste* o *Plot* de vingança.

Em *Kill Bill*, Tarantino desdobra o *Plot* de vingança. O central se refere a protagonista, personagem de Uma Thurman. O primeiro desdobramento é contado em *flashback* com o *anime*. O segundo na apresentação da personagem de Daryl Hannah.

No áudio, que é um elemento fundamental no cinema de Tarantino, a música é pensada antes da filmagem. Tarantino não faz uso de trilha original e sim de uma seleção musical de temas já existentes.

Em *Kill Bill* – Volume I, Tarantino constrói a trilha com músicas e temas selecionados de seu acervo particular. Essas músicas e temas, em grande parte, são referências a outros filmes como: *Battle Without Honor and Humanity* (1998), composto por Tomoyasu Hotei, que aborda os filmes das *yakuzas* (máfia japonesa); *The Flower of Carnage*, interpretada por Meiko Kaji, foi extraída do filme *Lady Snowblood* (1973); *Twisted Nerve*, veio de um filme de suspense inglês de 1968 para o qual Hermann compôs a partitura original. Do mesmo modo que o vilão daquele filme, Hannah assobia o tema de Hermann. Algumas músicas foram

compostas especialmente para *Kill Bill*, porém fazendo alusão a outros filmes como, *Era uma Vez na América*, com a música *The Lonely Shepherd*, de James Last e interpretada pelo flautista Georges Zamfir. As referências aos seriados da televisão são *Ironsides*, de Quincy Jones, e o tema de *Green Hornet*, composto por Billy May, interpretado por Al Hirt para uma série de televisão dos anos sessenta que revelou Bruce Lee.

No projeto, o *storyboard* é previsto na diagramação com a dinâmica da linguagem gráfica dos quadrinhos, como se pode observar na figura 90:

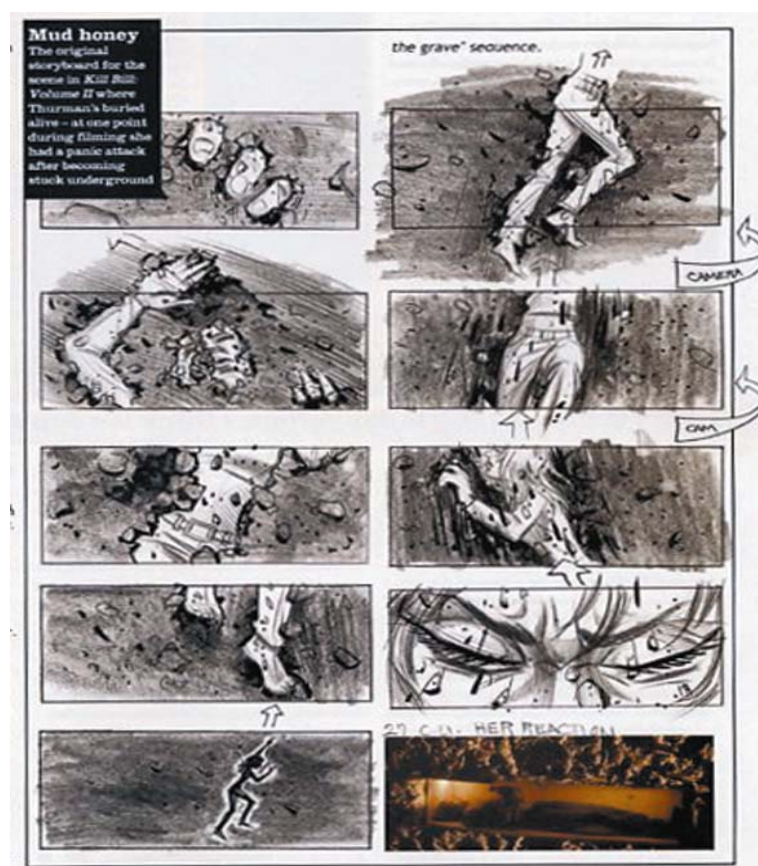


Figura 90 – Kill Bill Volume II (MOVIEPOOSHOO, 2007)

4.1 Análise das Imagens

Kill Bill é uma história de vingança dividida em capítulos. Tarantino representa a imagem através da simbologia das cores e da linha, presentes no cenário, no figurino e no tratamento da película.

Tarantino parece escolher como referência o simbolismo da cor, por seu caráter universal e mítico. “O primeiro caráter do simbolismo das cores é sua universalidade, não só geográfica, mas também em todos os níveis do ser e do conhecimento, cosmológico, psicológico e místico, etc”. (SHEVALIER e GHEERBRANT, 1994, p. 275)

Em alguns momentos do filme, ele reforça o simbolismo da cor no conceito da cultura oriental, como também o conceito da linha.

A linha, no conceito oriental, está representada no sentido do caminho: “a linha ou cordel de pedreiro tornou-se, geralmente, o símbolo do traçado retilíneo, depois da retitude intelectual e moral. Os ritos, ensina o Li-Ki, servem para reger. (...). **Enquanto guia dessa retitude, ele simboliza também o apoio, o método, o mestre, o caminho**”. (SHEVALIER e GHEERBRANT. 1994, p. 552)

O personagem Bill é apresentado pelas botas em plano de detalhe e em preto e branco. Sua identidade não é revelada no Volume I, permanecendo como personagem subjetivo.



Figura 91 – Bill - (*Kill Bill*)

Para a personagem de Uma Thurman, que é a protagonista da história, Tarantino propõe a divisão de sua caracterização por episódios definidos pelas cores, pelo tratamento que se alterna em preto e branco com o colorido, como também no tratamento do figurino.

A figura 92, quando da abertura do filme, mostra a personagem ferida, o tratamento é todo monocromático, como também a 93 que integra a abertura. Na figura 94 vê-se a personagem emoldurada pela cortina colorida de elementos gráficos que também estão presentes em sua roupa. Na figura 95 a personagem está vestida com roupa de motociclista na cor amarela e listas pretas, que também estão no capacete. A moto percorre o asfalto marcado por linhas brancas. As linhas simbolizam o caminho que ela deve percorrer se quiser cumprir seu objetivo. Quando da aproximação do plano (figura 96), a cor passa para o vermelho, no mesmo instante que a personagem se aproxima do carro onde se encontra uma de suas antagonistas da qual vai se vingar. O vermelho corresponde a cor da raiva, do sentimento de vingança, ao mesmo tempo, Tarantino usa o vermelho no tom do vermelho marciano, conotando que o objetivo de sua personagem é a guerra. Na figura 97, que corresponde ao final do filme, Tarantino dá um tratamento

monocromático acrescentando o verde só no brinco da personagem, sugerindo a esperança que se desponta para ela.



Figura 92 - (*Kill Bill*)



Figura 93 – Uma Thurman - (*Kill Bill*)



Figura 94 – Uma Thurman - (*Kill Bill*)



Figura 95 - (*Kill Bill*)



Figura 96 - (*Kill Bill*)



Figura 97 - (*Kill Bill*)

A personagem de Hannah (figuras 98 e 99) aparece em plano de detalhe, de costas, andando num corredor branco, com uma roupa também branca, destacando o vermelho do guarda chuva, simetricamente disposto como uma linha, assobiando o tema de Hermann *Twisted Nerve*. Nas figuras 100 e 101 ela está de frente para o enquadramento que revela o desenho da roupa e mostra que ela tem um tapa olho que é a identificação de sua personagem. Essa vem andando no centro do enquadramento e o contorno do teto do corredor acima de sua cabeça é uma linha de concreto e outra linha de luz branca.

O guarda chuva vermelho, representando a linha, conota o objetivo de matar. O vermelho está agora simbolizado pelo vermelho sangue, representando a vingança feminina. As linhas do cenário simbolizam o caminho da personagem ao seu objetivo, traçando a linha do meio.

Na figura 102, com o quadro dividido em dois pelo efeito de cortina, de um lado a mão da personagem de Uma, sobre a qual há uma linha feita pelo fio por onde passa a medicação. No outro quadro, a seringa, com o medicamento vermelho sangue. Nas figuras 103 e 104 a personagem de Hannah está vestida de enfermeira com o tapa olho desenhado com uma cruz vermelha.



Figuras 98 e 99 - (*Kill Bill*)

Figuras 100 e 101 - (*Kill Bill*)Figuras 102, 103 e 104 - (*Kill Bill*)

A personagem de Lucy Liu recebe um tratamento diferenciado das outras. A figura 105 mostra Liu na visão da personagem de Uma na cena em que está ferida. O capítulo sobre O-Ren Ishii (Lucy Liu) começa com a figura 106 em que Tarantino dá o mesmo tratamento gráfico que Leone, afastando a câmera (figuras 107 e 108) até revelar a moldura, em que aparece o desenho com traço do *mangá* de O-Ren Ishii quando criança, e de seu pai morto no massacre de sua família, que foi assistido por ela.

Tarantino mostra o massacre com um *flashback* em *anime*. Da figura 111 até 115 é a apresentação desenhada com o traço de *mangá* que mostra, após o massacre da família, a transformação da personagem. A seqüência começa pela bota vermelha.

Tarantino mostra (figuras 106, 107, 108) o céu azul e a personagem vestida de preto com a arma na mão, como um soldado de *Bill*. A seqüência começa no seu

rosto e depois revela a arma. Em sua apresentação, que acontece logo após o massacre ela está de vermelho, pois ali é ela quem está se vingando (figuras 111 até 115). O vermelho volta a ser marciano, ela é uma guerreira que declara guerra ao mundo.

As figuras 116, 117 e 118 mostram duas linhas feitas pela luz branca sobre a mesa preta, na cena em que ela corta a cabeça de um oponente mafioso. Liu se encontra no centro do enquadramento, as duas linhas são retas e estão sobre outra linha que tem uma forma sinuosa. As duas linhas vão até Liu no centro do enquadramento (116). Quando há a contestação, o enquadramento posiciona essas linhas e a cabeça dos personagens (mafiosos) viradas para o lado em que está Liu. Essa está de costas em silhueta e o arabesco, que representa o fogo, do cenário parece sair do seu rosto (117). Após Liu cortar a cabeça do rebelado, a espada em sua mão forma a linha que contorna a mesa manchada de sangue. Ela pisa na linha do centro também manchada de sangue. Acima de sua cabeça o lustre forma uma coroa simétrica e o arabesco de fogo parece estar queimando os componentes da mesa, pois seus séqüitos que aplaudem o seu gesto estão todos em pé, fora da mesa.

A figura 119 mostra o cenário simétrico vazio em vermelho preto e branco e a 120, Liu no centro do enquadramento de branco, com seus séqüitos todos de preto, alguns com máscaras também pretas, na cena que antecede o duelo de Liu e Uma.



Figura 105 - (*Kill Bill*)



Figura 106 - (*Kill Bill*)

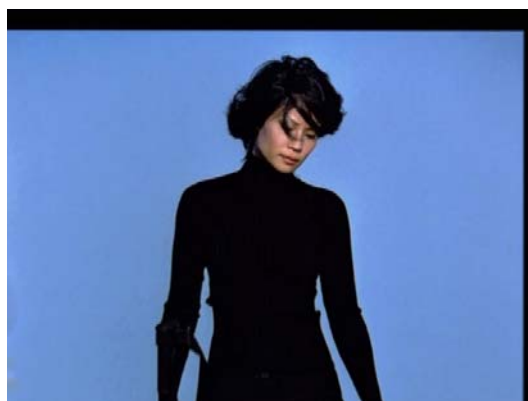


Figura 107 - (*Kill Bill*)

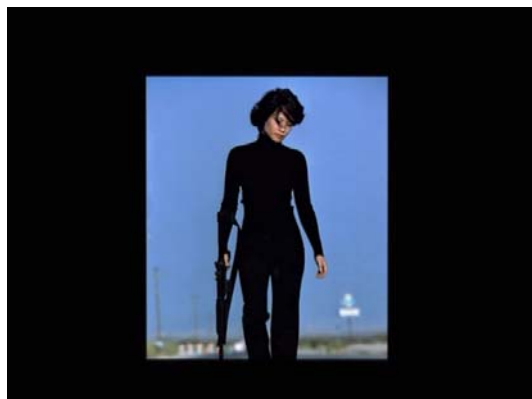
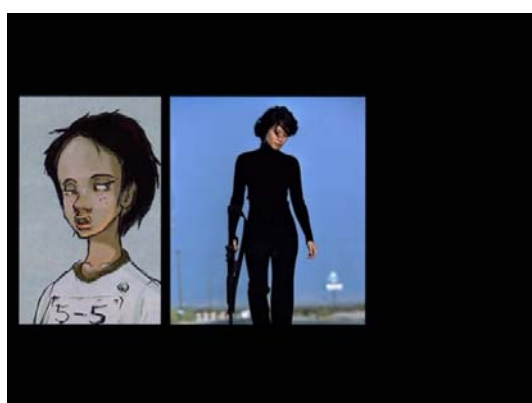
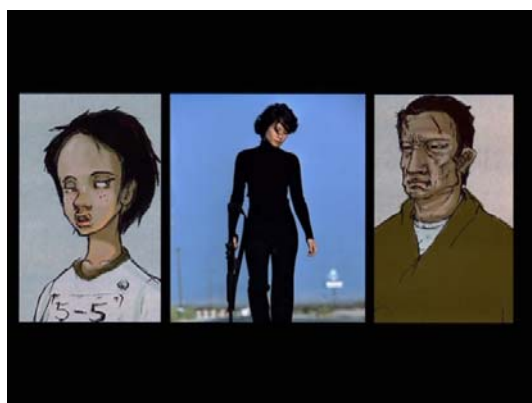
Figura 108 - (*Kill Bill*)Figura 109 - (*Kill Bill*)Figura 110 - (*Kill Bill*)



Figura 111 - (Anime *Kill Bill*)



Figura 112 - (Anime *Kill Bill*)



Figura 113 - (Anime *Kill Bill*)

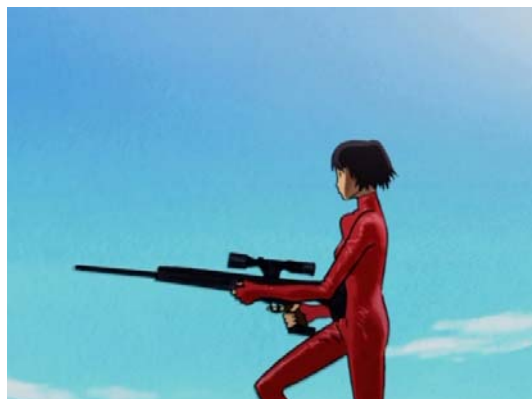


Figura 114 - (Anime *Kill Bill*)



Figura 115 - (Anime *Kill Bill*)



Figura 116 - (*Kill Bill*)

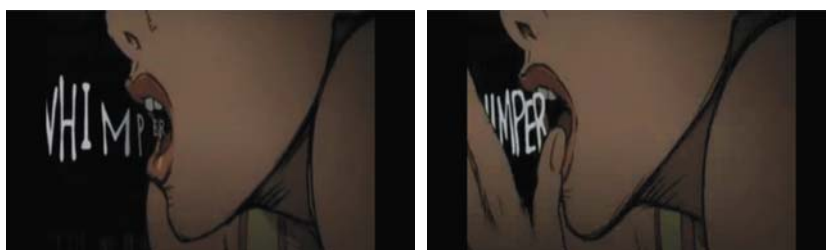
Figura 117 - (*Kill Bill*)Figura 118 - (*Kill Bill*)Figura 119 - (*Kill Bill*)Figura 120 - (*Kill Bill*)

4.1.1 A sequência do anime



Figuras 121 e 122 - (Anime *Kill Bill*)

As figuras 123 e 124 mostram as letras que acrescentam mais um elemento gráfico à cena.



Figuras 123 e 124 - (Anime *Kill Bill*)

A figura 125 mostra o close do personagem com detalhamento das linhas fisionômicas. A figura 126, o detalhe da espada (que também é uma linha) que corta o espaço.



Figuras 125 e 126 - (Anime *Kill Bill*)

Figuras 127 e 128 - (Anime *Kill Bill*)Figuras 129 e 130 - (Anime *Kill Bill*)Figura 131 - (Anime *Kill Bill*)

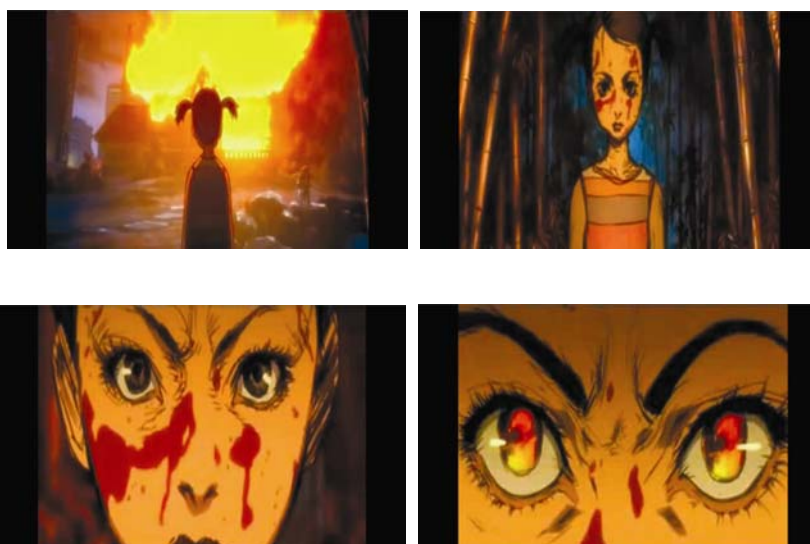
Da figura 132 até a 137, a imagem do fogo passa a tomar conta da personagem de Liu quando menina, ela vê o personagem através do fogo (figura 132). As figuras 137 e 138 mostram o close dos olhos refletindo a chamas. A referência a Leone é mais do que explícita pelo *flashback*, pelos enquadramentos ampliados do *anime* e pela música *The Lonely Shepherd*, de James Last referenciando Leone em *Era uma vez na América*.



Figura 132 - (Anime *Kill Bill*)

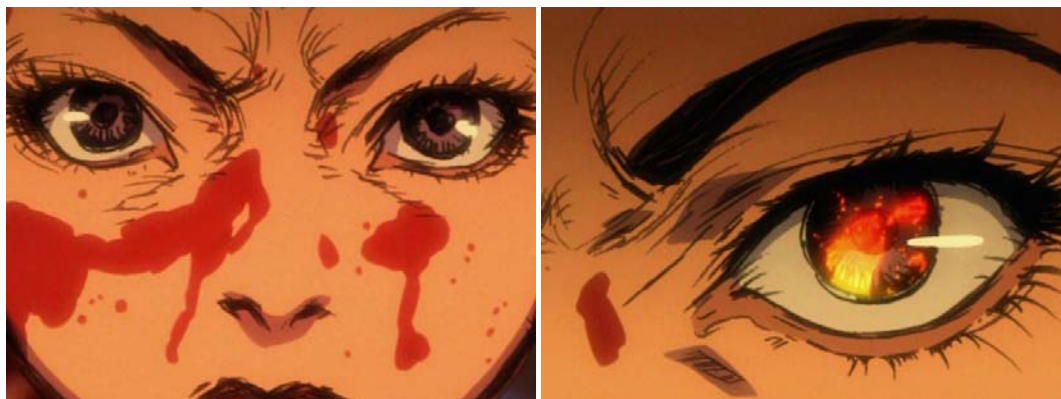
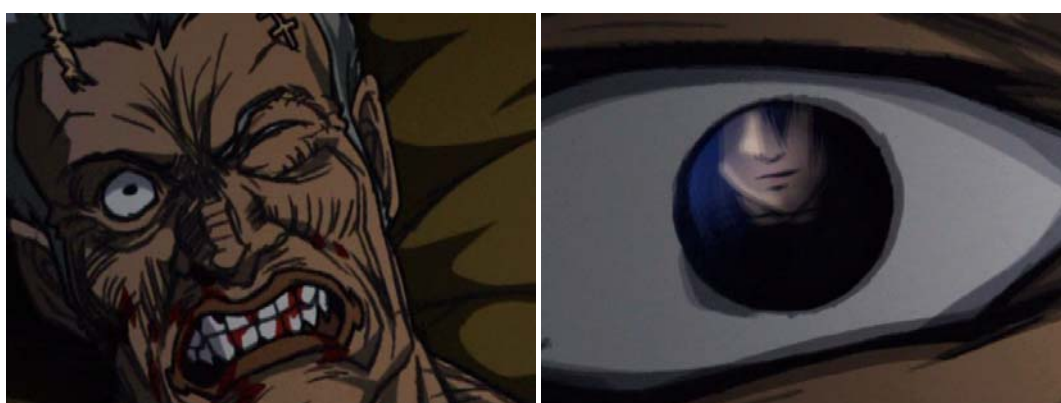


Figura 133 - (Anime *Kill Bill*)



Figuras 134 - 135 - 136 -137 - (Anime *Kill Bill*)

A seqüência em close (figura 138, 139 e 140) mostra a ampliação que não é comum para um *anime*. É uma interpretação desses desenhos. O detalhamento ampliado é cinematográfico, por isso a referência à Leone.

Figuras 138 - (Anime *Kill Bill*)Figuras 139 e 140 - (Anime *Kill Bill*)

As figuras 141 e 142 mostra o encontro das personagens de Uma e Liu, antes do duelo final, em plano de detalhe.

Figuras 141 e 142 - (*Kill Bill*)

Enquanto é Uma que luta, as silhuetas são contrastadas pelo azul da luz néon tratada como a luz da linha de maneira chapada:



Figuras143 - (*Kill Bill*)

O plano geral estabelece o enfrentamento no quadro da primeira figura da seqüência. As espadas vão cortar o espaço como elemento narrativo, assim como os gestos da luta.

Liu está vestida de branco. Segundo Shevalier e Gheerbrant o branco, “é um **valor limite**, assim como as duas extremidades da **linha do horizonte**. É uma cor de passagem, no sentido a que nos referimos ao falar dos **ritos** de passagem (...) morte e renascimento”.(p.141). Uma está de amarelo e negro que significa a essência das fontes amarelas do yin e a restauração do yang. “O amarelo se separa do negro no momento da restauração do caos. Amarelo e negro são, segundo o I-Ching, as cores do dragão-demiurgo”. (SHEVALIER; GHEERBRANT, 1994, p. 41)

4.1.2 Duelo final



Figura 144 - (*Kill Bill*)



Figura 145 - (*Kill Bill*)



Figura 146 - (*Kill Bill*)

As linhas agora são as espadas negras (figuras 147, 148), em contraste com a cor branca da roupa de Liu. A espada de Uma fica invisível (figura 149).



Figura 147 - (*Kill Bill*)



Figura 148 - (*Kill Bill*)



Figura 149 - (*Kill Bill*)



Figura 150 - (*Kill Bill*)

Figura 151 - (*Kill Bill*)Figura 152 - (*Kill Bill*)

O sangue é a linha vermelha nos pés de Liu (figura 152), assim como o corte riscado de sangue nas costas de Uma (figura 151). O sangue também divide o espaço branco da neve (figura 153). A morte representada pelo sangue, que é vida, é cortada pela espada. A linha de sangue também divide o branco, que é também a cor da neve, simbolizando o final do rito (duelo de espadas):



Figura 153 - (*Kill Bill*)

Tarantino propõem a linha como representação que traça o fim do caminho para a personagem de Liu, bem como as cores simbolizadas nos figurinos das personagens Uma e Liu no duelo de acordo com o simbolismo oriental.

É a mitologia do cinema das *yakuzas* (máfia japonesa), do seriado para televisão dos anos 60 de Bruce Lee, (interpretado por John Carradine que faz o papel de *Kill Bill – Volumell*), o cinema de John Woo, o quadrinho de *mangá* e o *anime* com traço também de *mangá*, interpretado cinematograficamente ao estilo *cyberpunk*, tendo como referência o violento filme em desenho animado, *Akira* (1988) de Katsuhiro Otomo, diretor do filme e autor dos quadrinhos, que Tarantino vai atualizar as proposições formais de Sergio Leone.

Tarantino, em *Kill Bill*, propõe uma releitura da estilização de Leone. O contorno, a linha, não emoldura mais o cenário ou recorta os personagens, somente quando Tarantino faz essa referência a Leone como nas figuras 106 até 108.

Insero o desenho no figurino, no cenário, e cola o desenho animado do *anime* de maneira explícita, enquanto que mantém a representação das imagens fílmicas como realistas.

Com isso, Tarantino atualiza as referências mitológicas para o espectador cinematográfico desde Leone, interpretando a linguagem gráfica tal como se lê nos quadrinhos de *mangá*, nos *animes* e na cultura *pop*.

A linha agora é representada pela luz e pela cor. A luz tratada graficamente fica evidente em *Sin City*, que é analisado no capítulo seguinte, do qual Tarantino participa como diretor de uma seqüência.

CAPÍTULO V

A TRANSPOSIÇÃO DA LINGUAGEM GRÁFICA NO CINEMA POR ROBERT RODRIGUES E FRANK MILLER: *SIN CITY*

Sin City (2005), dirigido por Robert Rodriguez e Frank Miller, é uma transposição da *graphic novel* de mesmo título. Rodriguez, com a co-direção de Miller, autor do HQ, pôde reproduzir fielmente o desenho e o traço da *graphic novel*.

Pode-se dizer que *Sin City* é desenho filmado, considerando a diagramação do quadrinho no enquadramento cinematográfico, movimentos de câmera e a articulação na edição.

O filme mantém o movimento das formas estáticas presente no HQ, reproduzindo a mesma dinâmica dos quadrinhos, porém sem perder o espaço naturalista do cinema. A produção e a finalização, feitas por computação gráfica, obedeceram a estética da *graphic novel*.

Pode se considerar *Sin City* como o primeiro filme transposto dos quadrinhos, a obedecer a estética do HQ, tendo em vista que a maioria das adaptações que antecederam *Sin City* não buscaram a fidelidade nos parâmetros da estética gráfica.

Foram levantados por Crittelli¹⁰ (2007), 555 filmes adaptados dos quadrinhos ou tiras, sendo que 67 estão em produção.

¹⁰ Alexandre Crittelli: "A integração midiática dos quadrinhos, cinema e animação – HQs que viraram filmes e animações desde 1896" (PIBIC).

Nesse levantamento não estão incluídas as tentativas de se levar o quadrinho para o cinema, como no caso de cineastas famosos como Alain Resnais (*bandes dessinées*), que filmou *Mandrake* e *Dick Tracy* em 8mm quando ainda era amador; Cesare Zavattini, roteirista de *fumetti*, Fellini, desenhista de quadrinhos (*fumetti*) e que chegou a pensar em realizar *Flasch Gordon* no cinema. (MOYA 1977, p. 22)

“Tudo começou com Alain Resnais, diretor de *O ano passado em Marienbad* e *A guerra acabou*, que, antes de seu primeiro filme em longa metragem *Hiroshima, meu amor*, fez diversos curtas metragens famosos como *Van Gogh*, *Guernica* e sua último short foi *Tout la memoire du monde* sobre a Biblioteca Nacional Francesa. **Nesse curta-metragem, citando as importantes coleções lá existentes, filmou uma coleção de *bandes dessinées*, de *Mandrake*, o *mágico*”.** (MOYA, 1977, p. 21)

A intersecção das linguagens do cinema e dos quadrinhos é um fato na história desses meios de expressão.

No entanto, a reprodução cinematográfica da linguagem dos quadrinhos tem demonstrado que a intenção dos cineastas é de transformar a estética do HQ, na estética realista do cinema, o que se pode inferir desse fato são as dificuldades de transposição entre os meios.

Entretanto, como já foi visto, a técnica cinematográfica permite realizar tudo que o cineasta pretende conceber, principalmente hoje com a integração da computação gráfica ao meio.

No caso da linguagem dos quadrinhos, mesmo que autor se sirva de elementos da linguagem cinematográfica como expressão, ainda assim, como também foi visto que, toda a representação gráfica é uma interpretação da realidade (MARTINS, 2004), não é o realismo que o desenhista pretende alcançar, visto que é próprio dessa linguagem interpretar a realidade.

Tomemos como exemplo Will Eisner, o criador de *O Espírito*. Segundo Moya, Eisner usa o *travelling*, o contra-campo cinematográfico, *closes*, a ligação das seqüências quase em fusão e superposição de imagens, porém “o tom levemente

humorístico das histórias tinha um equivalente no traço sempre pronto a inovações e **quebrando regras clássicas quanto à perspectiva** (um sujeito perseguindo outro numa rua mal iluminada é notado pelo perseguido, pelo simples erro da perspectiva)". (MOYA, 1977, p. 68)



Figura 154 – (MOYA, 1977, p. 69)

Para Moya há uma estreita similaridade no trabalho de Eisner na década de quarenta, com o tratamento no filme *Cidadão Kane*. Esta aproximação do filme com o traço de Eisner pode ser comparada com desenho de produção feito para o filme por Maurice Zubarano, figura 155:

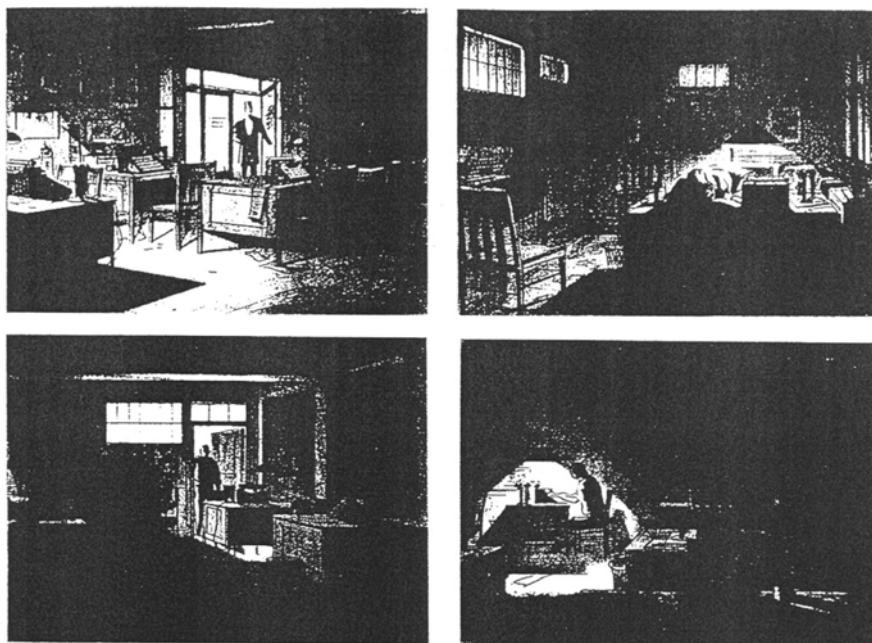


Figura 155 – (MARTINS, 2004, Volume 3, p. 179)

Vimos, sobre as funções do desenho no projeto, no caso particular de *Cidadão Kane*, que a utilização desses desenhos teve como finalidade a construção da luz, considerada um dos elementos de grande expressividade do filme.

O desenho de Zubarano (figura 155), enquanto desenho de produção, é um desenho de projeto para a construção dessa luz (imagem prevista), que foi obtida no filme.

Se compararmos o desenho de Eisner ao desenho de Zubarano, pode-se perceber que existem características comuns entre os dois trabalhos, como o contraste, a expressividade da luz que criou a atmosfera da cena (figuras 154 e 155).

Entretanto, o desenho de Zubarano não possui a perspectiva deformada que se vê no trabalho de Eisner (figura 154), já que a proposta de *Kane* não era essa, como já foi visto no Capítulo I, mas é a proposta de Eisner.

As similaridades entre o cinema e os quadrinhos que Moya (1977) se refere, pode ser entendida nas produções do cinema americano, o cinema negro das

décadas de trinta e quarenta, e nos quadrinhos dessa época, como *O Espírito* de Will Eisner e *X – 9* de Hammett.

A “luz dura”, gráfica, assim chamada por fotógrafos, que cria o contraste abrupto do preto para o branco, suprimindo algumas escalas de cinza, pode ser reconhecida nesse cinema, o *cine noir* dos anos trinta e quarenta, e nas produções de filmes “B” americanos de baixo orçamento da mesma época.

O *cine noir* trouxe para o cinema histórias de detetive dos livros de capa preta, por isso a alusão ao nome “negro” para esse estilo de filme.

Segundo Scorsese, “O *film noir* revelava as entranhas sombrias da vida urbana americana. Seus habitantes eram detetives particulares, policiais embusteiros, criminosos de colarinho branco, mulheres fatais. Como definiu Raymond Chandler: ‘As ruas estavam escuras de algo mais do que a noite’”. (SCORSESE, 2004, p.129)

O cinema *noir*, no entanto, não teve a intenção de traduzir a estética gráfica, mas criar, com a luz dura, a atmosfera contida nessas histórias contadas por um narrador, desenvolvendo uma estrutura narrativa que é utilizada até hoje no cinema como um estilo de filme: “A expressão *film noir* foi cunhada pelos críticos franceses em 1946, quando descobriram as produções de Hollywood que haviam perdido durante a ocupação alemã. Não se tratava de um gênero específico, como o filme de *gangster*, mas sim de um estado de espírito”. (SCORSESE, 2004, p.126)

Sin City segue a estrutura narrativa dessas histórias contadas por um narrador, porém o filme reproduz a estética do *film noir*, só que interpretada como na linguagem gráfica dos *comics*, onde é possível exagerar com o desenho essa atmosfera que o cinema americano criou durante os anos trinta e quarenta.

A proposta do longa partiu do curta-metragem do diretor Robert Rodriguez, retirada da *graphic novel* de Frank Miller, *Sin City, The Costumer Is Always Right* (*O Cliente Tem Sempre Razão*), o próprio título da história é uma epígrafe que se vê inscrito num quadro dentro do cenário do escritório desses detetives nos filmes *noir*. Esse curta foi aproveitado na apresentação do longa, e proposto como piloto por Rodriguez a Miller.

Frank Miller viu que era possível realizar no cinema, pelo resultado alcançado no curta por Rodriguez, a transposição da estética dos quadrinhos num filme de longa metragem. (DVD - extras *Sin City*, 2005).

A estrutura narrativa do filme é composta por uma apresentação e mais três histórias contadas sem que a ligação entre uma e outra seja linear, como em estruturas episódicas que seguem uma ordem cronológica.

O filme abre com *The Customer Is Always Right*, seguindo para os créditos de abertura onde aparece os personagens dos quadrinhos, e o nome dos atores correspondentes que vão representar cada um deles.

A primeira parte de *That Yellow Bastard* é iniciada, em seguida a história completa de *The Hard Goodbye* e *The Big Fat Kill*, retomando em *That Yellow Bastard* que se conclui.

O filme *Sin City* empregou o uso de câmeras digitais de alta definição, tendo os atores atuado em frente a painéis verdes para recortar o *Chroma Key*, que permite que os cenários sejam feitos em pós-produção.

A figura 156 mostra o desenho de Miller, a 157 o resultado no filme e a 158 a produção da cena feita em *Chroma Key*.

Vê-se que a produção obedeceu o posicionamento da câmera como o proposto no desenho. As figuras 159 e 160 mostram como foi dado o tratamento

das linhas construídas graficamente em pós produção pela luz no lugar do traço, contornando os personagens. A luz construída no estúdio para ser recortada em Chroma é uma luz geral, é na finalização que se define a luz graficamente.

5.1 Análise das Imagens

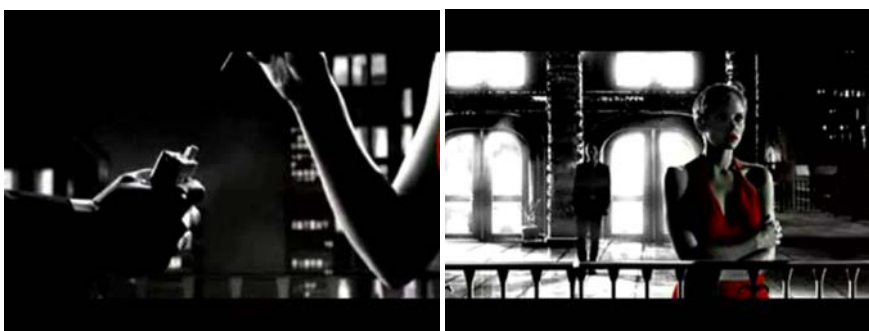
5.1.1 "The Costumer Is Always Right" ("O Cliente Tem Sempre Razão")



Figuras 156, 157 e 158 – (*Sin City*)



Figuras 159, 160, 161 e 162 – (*Sin City*)

Figuras 163 e 164 – (*Sin City*)Figuras 165 e 166 – (*Sin City*)

A figura 163 mostra o tratamento fotográfico em alto contraste provocando o efeito igual ao quadrinho. A 165 mostra a linha formada pela luz contornando o braço e o cenário feito em pós-produção. A figura 166 mostra o cenário de fundo com a profundidade de campo relativa, como no desenho. É uma profundidade desenhada. A luz é fixa. Os atores se movem, mas a luz não acompanha o movimento. O fundo é estático.

5.1.2 *Sin City (A Cidade do Pecado) The Hard Goodbye*

A figura 167 mostra o desenho e o texto que sugere a narração em *off*. O *off* no filme é autêntico ao quadrinho (figura 170), assim como os diálogos, a composição da imagem, a representação dos atores e a maquiagem.

As figuras 171 e 172 mostram o detalhamento de Goldie e Marv, que são os personagens dessa primeira história, nos enquadramentos cinematográficos também contidos na página dos quadrinhos (figura 168).

A página da revista correspondente à figura 169 é uma seqüência de página inteira quebrada em dois quadros, sugerindo movimento da grua, figuras 173 até 176, em que é obedecido o tempo do movimento das formas que estão estáticas na revista, para o movimento no cinema. A figura 174 mostra a fusão das imagens sugerindo a mudança do posicionamento dos personagens e objetos em quadro, interpretando o espaço, entre um quadro e outro, na mesma página. A grua é lenta devido ao tamanho do quadro e da proporção do tamanho da cama de uma figura para outra.

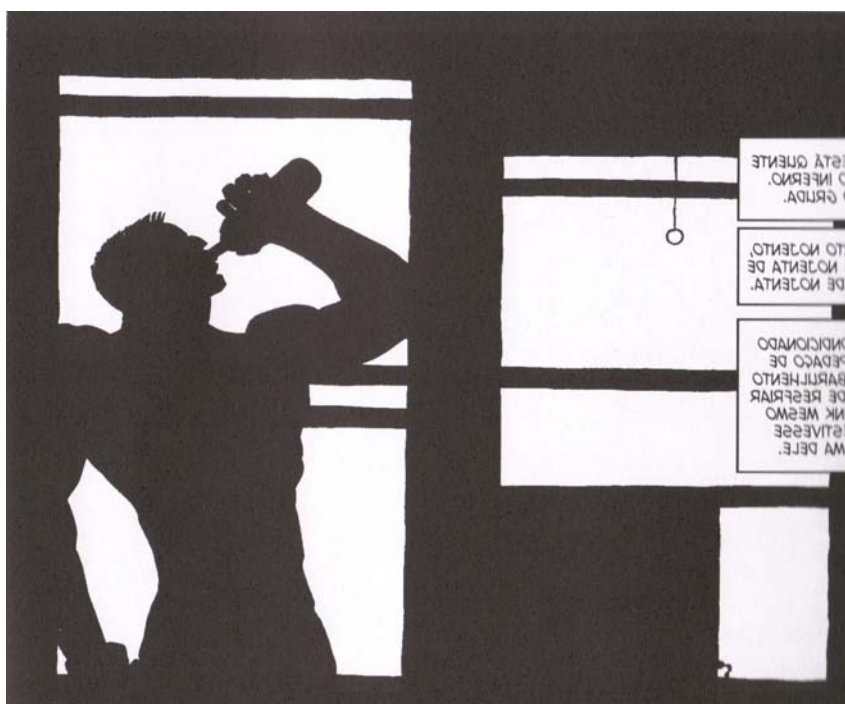


Figura 167 – (MILLER, 2004, p.10)

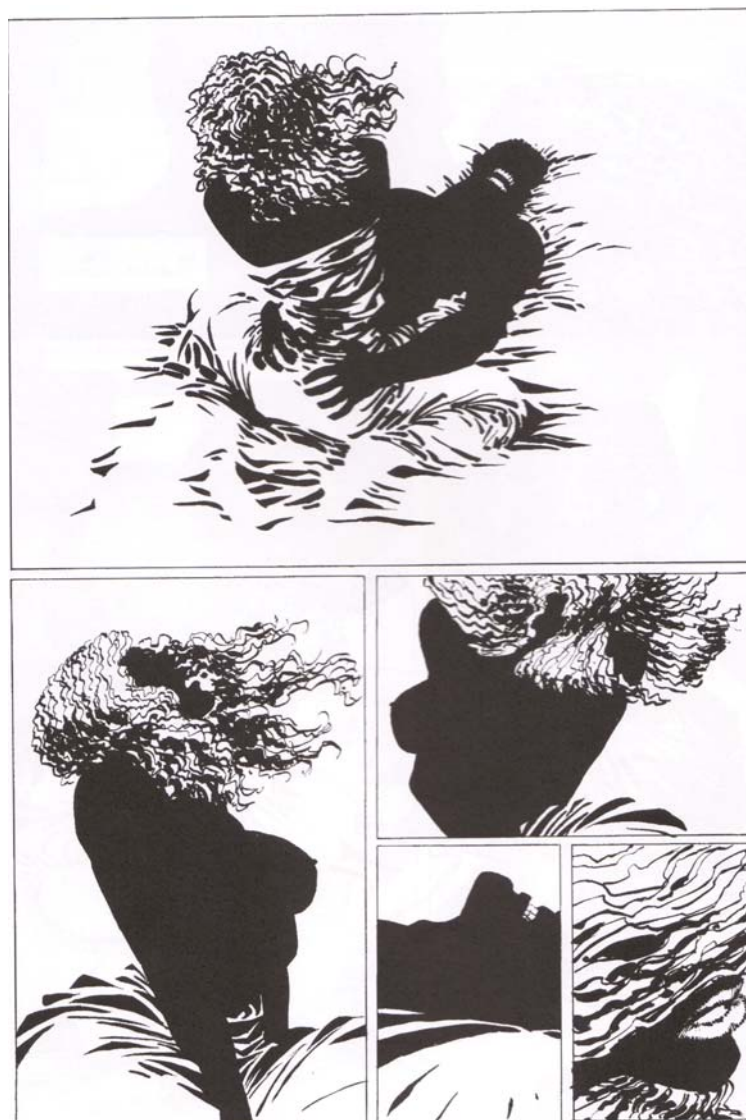


Figura 168 - (MILLER, 2004, p.12)

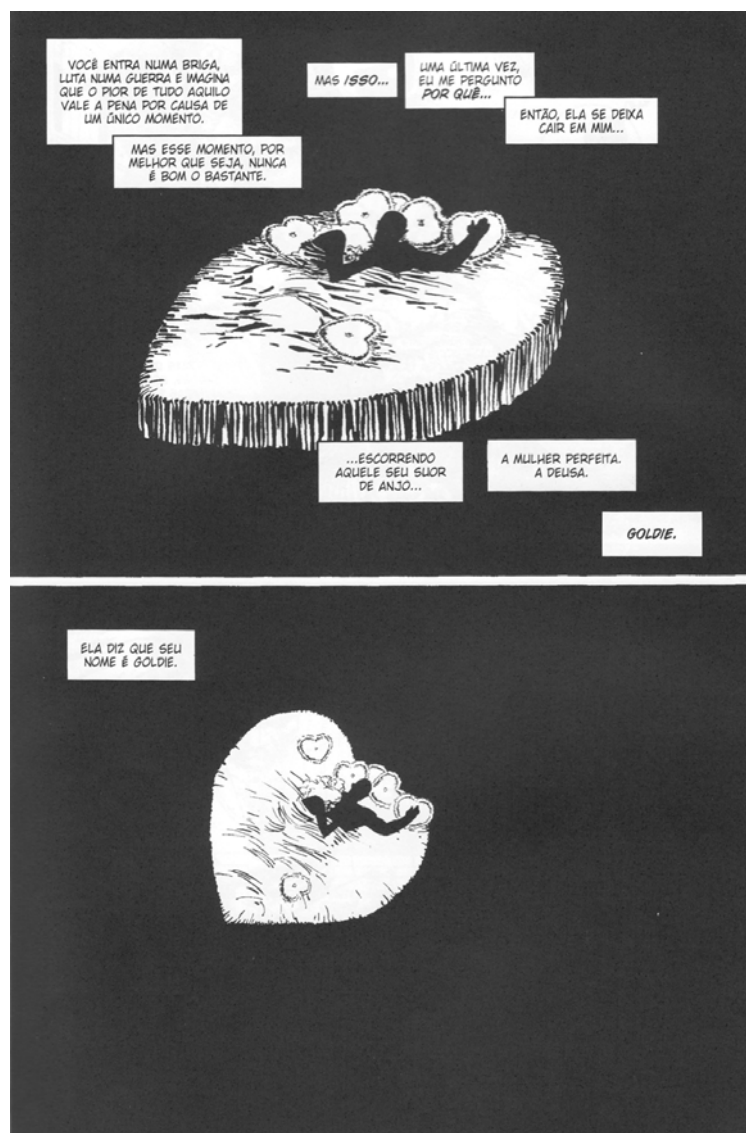


Figura 169 - (MILLER, 2004, p.13)

Figura 170 - (*Sin City*)



Figura 171 - (*Sin City*)



Figura 172 - (*Sin City*)



Figura 173 - (*Sin City*)



Figura 174 - (*Sin City*)

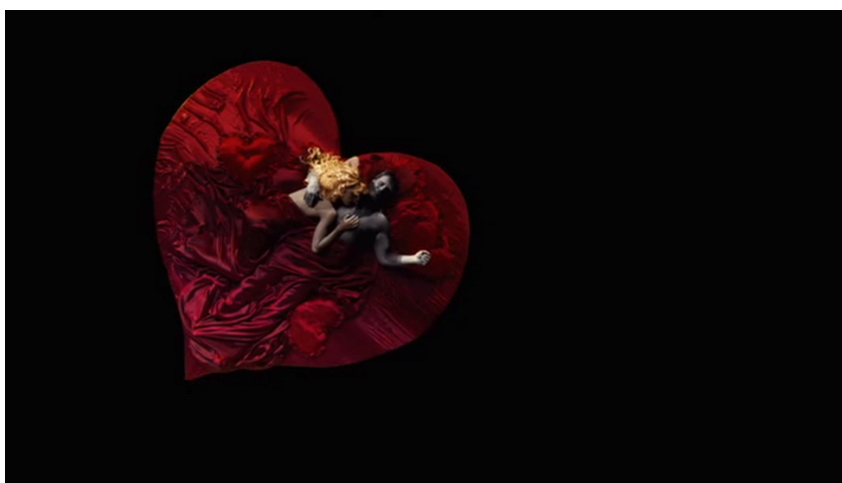


Figura 175 - (*Sin City*)

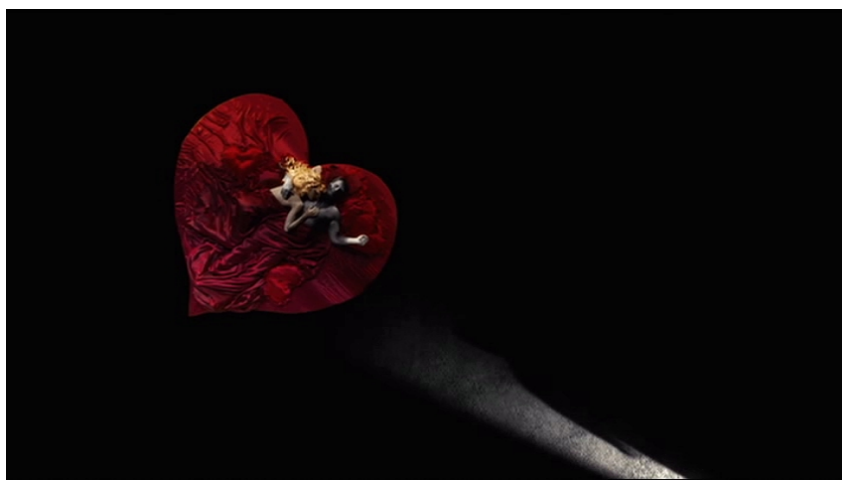


Figura 176 - (*Sin City*)



Figura 177 – (*Sin City*)

A figura 177 é uma inserção do personagem do assassino de Goldie, que está subjetivo na revista. No filme, ele é sugerido na figura 176, em que a linha da fresta da porta é revelada, aparecendo depois em close (figura 177). No quadrinho a revelação desse personagem é feita só depois que ele mata Goldie, pois essa antecipação no quadrinho não é necessária para entendimento como no cinema.

No entanto, no cinema, tendo em vista que esse personagem é o elemento de ligação com as outras histórias, é oferecido ao espectador o entendimento seqüencial específico desse meio, diferente do entendimento seqüencial dos quadrinhos (a seqüência pode ser resolvida na mesma página). É uma interpretação cinematográfica. A cor vermelha da cama e a cor do cabelo de Goldie também é uma interpretação do filme.



Figura 178 - (*Sin City*)



Figura 179 - (*Sin City*)



Figura 180 – (*Sin City*)

A figura 181 mostra o personagem de Marv caminhando na chuva e o texto ao lado direito da imagem sugere a voz em *off* do narrador, que é a do próprio personagem. A imagem que toma uma página inteira, sugere o tempo do *off* do filme. Uma longa narração do personagem andando na chuva. As figuras de número 182 até a 185 vão mostrar o personagem em movimento, andando pela rua na interpretação cinematográfica. A chuva é toda feita em riscos de luz no primeiro plano, como no quadrinho (figuras 182 a 185):



Figura 181 - (MILLER, 2004, p.130)

Figura 182 - (*Sin City*)



Figura 183 - (*Sin City*)



Figura 184 - (*Sin City*)



Figura 185 - (*Sin City*)

5.1.3 *The Big Fat Kill (A Grande Matança)*

Da figura 186 até a 188 aparecem vários personagens, elementos gráficos como balões, personagens em close, outras em plano geral, diagramadas numa página só, essas vão ser desmembradas em diversas tomadas de cena durante esse episódio no filme (figuras de 189 a 195).

É uma diagramação mais complexa, ela apresenta vários personagens, dá destaque para cada um em seu momento no HQ. No filme, a escolha pelo desmembramento das cenas num só cenário, mas detalhando cada imagem correspondente à fala do balão, exigiu mais desdobramentos por tomadas de cena, para o entendimento do espectador, sem com isso perder a dinâmica do quadrinho.

A inversão do fundo preto, em contraste com as figuras dos personagens em branco, ou o fundo branco em contraste com a figura em preto, possível nos quadrinhos, não é reproduzida no filme. Nesse é mantido a linha como o elemento gráfico que divide o fundo da figura, uma característica do plano de conjunto muito utilizado na linguagem gráfica dos quadrinhos.

Esse episódio contou com a participação de Quentin Tarantino na direção.



Figura 186 - (MILLER, 2005, p. 72)



Figura 187 - (MILLER, 2005, p. 71)



Figura 188 - (MILLER, 2005, p. 67)

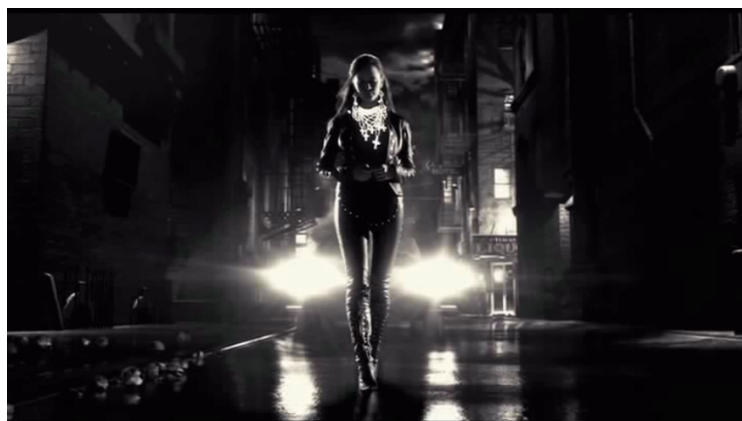


Figura 189 – (*Sin City*)



Figura 190 - (*Sin City*)



Figura 191 - (*Sin City*)



Figura 192 - (*Sin City*)



Figura 193 - (*Sin City*)



Figura 194 - (*Sin City*)



Figura 195 - (*Sin City*)

5.1.4 *That Yellow Bastard (O Assassino Amarelo)*

A seqüência que corresponde à página inteira do quadrinho (figura 196) é reproduzida no cinema nas figuras 197, 198 e 199, mostrando o movimento panorâmico da abertura da porta, reproduzido pela luz gráfica.

Percebe-se que a perspectiva da porta em relação à posição da menina sentada na cadeira, é desenhada da mesma forma exagerada do quadrinho. O leitor de quadrinho entende que a menina vê primeiro a sombra na parede, antes de se voltar para a porta, em close.

A figura 200 é o close de Nancy descrito no quadrinho (figura196).



Figura 196 - (MILLER, 2005, p. 18)



Figura 197 – (*Sin City*)



Figura 198 - (*Sin City*)



Figura 199 - (*Sin City*)



Figura 200 - (*Sin City*)

A figura 201 mostra mais de um ponto de vista do personagem Hartgan, que tem um bar como cenário. O bar está cheio de gente. Hartgan reconhece Nancy na

dançarina com as cordas, no ponto central da figura. Essa página é correspondente às figuras 204, 205 e 206. O texto sugere a voz em *off* de Hartgan.



Figura 201 - (MILLER, 2005, p. 141)

As páginas inteiras do livro correspondentes às figuras 202 e 205, inserem o personagem *assassino amarelo*, colorido nessa cor. As páginas são diagramadas estabelecendo o detalhamento dos quadros: rosto do assassino, de Hartgan, arma do assassino, o bar todo, destacando Nancy e alguns de seus frequentadores

incluindo o personagem de Marv, que liga uma história à outra, correspondente às figuras de 207 até 210 no filme.



Figura 202 - (MILLER, 2005, p. 142)



Figura 203 - (MILLER, 2005, p. 143)



Figura 204 - (*Sin City*)

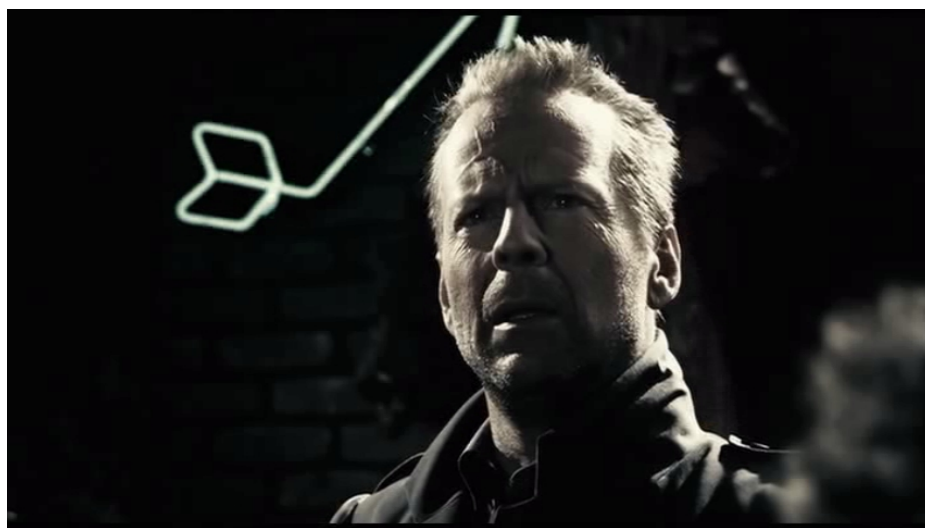


Figura 205 - (*Sin City*)



Figura 206 - (*Sin City*)



Figura 207 - (*Sin City*)

Figura 208 - (*Sin City*)Figura 209 - (*Sin City*)Figura 210 - (*Sin City*)

No filme é decupado o movimento subtendido no quadrinho, no exemplo da figura 196. A sombra exagerada sugere a emoção da menina que primeiro sente medo vendo a sombra, em seguida se vira para a porta. Esse movimento é decupado na seqüência das figuras 197 até 200.

O gesto, como o andar dos personagens dos quadrinhos, é reproduzido no filme como se esses estivessem em movimento no próprio quadrinho. No exemplo da figura 181, de página inteira, em que o personagem de Marv caminha em uma ponte pela chuva, no filme a caminhada desse personagem tem a duração do *off* (num roteiro, uma página equivale a um minuto, o texto estabelece o tempo de duração).

A cadência do andar do personagem no filme é a mesma cadência que se subtende do andar do personagem do HQ, provocando a mesma sensação no espectador, como a do leitor dos quadrinhos.

Essa técnica é conseguida com a ajuda do computador que fornece os dados, antecipando a direção dos atores de como deve ser o gestual do personagem no filme. Isso é feito através de técnica de animação produzida pelo computador que simula o movimento do personagem desenhado (*animatic*) que está subtendido no quadrinho, estabelecendo o ritmo gestual para o ator cinematográfico.

Essa técnica foi empregada de maneira oposta à técnica usada (rotoscopia) no primeiro longa de desenho animado *Branca de Neve* (1937) de Walt Disney. Os estúdios da Disney empregaram a rotoscopia para aproximar o desenho animado aos gestos dos seres humanos.

Sin City, muito embora interprete o HQ respeitando sua forma original, conserva os parâmetros cinematográficos do espaço naturalista.

Sin City foi pensado e planejado no sentido de se obter no filme a expressividade da linguagem gráfica dos quadrinhos. Essa parece ter sido a intenção de Robert Rodriguez quando levou a proposta do curta para Frank Miller, que acabou dirigindo o filme com ele. Não houve desenhos de produção além do HQ de Miller. O próprio HQ foi o *storyboard*. Os vários recursos de computação gráfica foram usados no sentido de obter a fidelidade dos quadrinhos, que pode ser observada no filme.

Ao se comparar *Sin City* (2005), com o filme *300* (2006), dirigido e produzido por Zack Snyder, também adaptado dos quadrinhos de Frank Miller, que teve sua participação em *300* como produtor executivo e consultor, entende-se que esse filme não é uma proposta de reprodução da linguagem gráfica no cinema.

As imagens de *300* são construídas em 3D e se aproximam mais da linguagem dos *games*¹¹, onde a computação gráfica não é o recurso, mas o meio.

Foram feitos vários desenhos de produção que constam do *make off* do filme. A *graphic novel 300: A batalha das Termópilas* de Miller sofreu alterações desde o tratamento das imagens (figuras 211 e 212) como também da sua história.

Pode-se ver na figura 211, que o filme recebeu um tratamento pictórico, diferente da figura 212 do quadrinho de Miller.



Figuras 211 e 212 – *300* – (*Making of*)

¹¹ Game - *300 March to Glory* (2007) – distribuidora Warner Bros.

Podemos entender que, quando um cineasta pensa a representação da imagem, já na concepção, esse vai pensar a imagem prevista o mais próximo da imagem final. Todo o processo de construção da imagem fica submetido à representação idealizada pelo cineasta para atender os objetivos da criação.

Sin City pode ser considerado um filme experimental. É o primeiro filme de Robert Rodriguez de transposição dos quadrinhos para o cinema. Rodriguez fez, entre outros filmes: *O Mariachi* (*El Mariachi* - 1992); *Era uma vez no México* (*On Upon a Time in México* - 2001); *Spy Kids* (*Spy Kids*, 2001); *Planeta Terror* (*Planet Terror – Grind House*, 2007), dividido em dois filmes, um deles com a direção de Quentin Tarantino. Lançou em 2002 o game *Spy Kids* em 3D.

A partir desse filme pode-se considerar que o cinema permite que o cineasta realize qualquer idealização. A transposição da linguagem gráfica dos quadrinhos pode ser feita no cinema sem descaracterizar o que é específico do meio.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta tese procurou identificar o percurso do pensamento gráfico no cinema, descrevendo os fenômenos estéticos e midiáticos observáveis nos exemplos dos filmes aqui analisados com o intuito de inserir essa reflexão nas discussões teóricas sobre o cinema.

Considerou-se que a característica essencial dos filmes que recebem o tratamento gráfico, está na composição do espaço na tela e na articulação da montagem, explorando as formas gráficas bidimensionais, reforçando a linha, o contorno, ou seja, a bidimensão, sem com isso desprezar o espaço naturalista do cinema como no cinema abstrato.

Foram levantadas questões sobre as teorias tradicionais do cinema: a tradição realista que impõe a tridimensão, a aproximação com o real; o cinema abstrato que explora a bidimensão, negando o significado da terceira dimensão, ou seja, o espaço naturalista, e o fantástico, em que as duas formas de representação podem se misturar ou se alternar conforme o propósito da narrativa.

Foram vistos também as teorias que abordam o tratamento do espaço na tela apenas como sendo um espaço pictórico e procurou-se, portanto, identificar os parâmetros que definem a expressão gráfica da expressão pictórica.

Considerou-se que a pintura, bidimensional, plana e achatada, está equivocadamente determinada por esta característica e a exploração deste limite, como expressão, foi iniciado no cubismo, visto que o cubismo explorou a

bidimensionalidade em si mesma, sendo que a bidimensionalidade é o que caracteriza a estética gráfica.

Além dos parâmetros estéticos, considerou-se a postura do artista ao executar um trabalho no âmbito das artes plásticas pictóricas, diferente da postura nas artes gráficas.

Constatou-se que a ação da pintura se dá na construção da luz, e a ação gráfica, na construção do espaço, e que o desenho exige uma ação definitiva, já que a linha corta o espaço.

Sobre a técnica cinematográfica foi visto que, para se obter um tratamento pictórico ou gráfico no cinema, a construção da câmera impõe uma certa correlação entre diversos parâmetros (quantidade de luz que penetra na objetiva, distância focal, entre outros).

A questão técnica de distância focal ficou esclarecida no exemplo do filme *Era uma vez no Oeste* com o emprego dessa técnica para achatar a perspectiva, que pode ser observada no resultado do filme.

Exemplificou-se a expressão pictórica no cinema no trabalho de David Lynch e as duas expressões (gráfica e pictórica) em Fiedrich Murnau.

Discutiu-se o pensamento gráfico no projeto cinematográfico, podendo ser constatado que o *storyboard* e o desenho de produção são instrumentos que auxiliam a direção muito mais na construção da imagem em três dimensões (*300*, Snyder), na construção da luz para obter a profundidade de campo (*Cidadão Kane*, Welles), na formatação da tela (*A época da inocência*, Scorsese), como método (*Os pássaros*, Hitchcock), e por questões de produção (*Clube da luta*, Fincher), como pré-visão da imagem.

Levantou-se também a questão de que o desenho “da mão” não participa diretamente da relação dos cineastas e seu processo de produção, tendo em vista que o cineasta é um criador de um tipo particular; sem mãos (sem relação com qualquer material ou ferramenta).

Com isso, considerou-se que o cineasta não aplica a ferramenta, ele projeta diretamente o pensamento. Portanto, quando um cineasta pensa o filme em que se observa o resultado gráfico, esse vai pensar a imagem graficamente, sem que, necessariamente se sirva do instrumento do desenho no projeto, como pode ser observado no exemplo de Sergio Leone (não fazia uso de *storyboard*) e Eisenstein que, independente de sua produção gráfica, em ocasiões em que ocorreram o acaso, o desenho da mão não participou do processo.

A utilização do desenho de produção no projeto nos filmes, cujo resultado é o tratamento pictórico, pode ser reconhecida na participação de desenhistas de produção como Dante Ferreti (*A época da inocência*, Scorsese), Maurice Zubarano (*Cidadão Kane*, Welles), Shinobu e Yohirô Muraki (*Sonhos*, Kurosawa), Jack Fisk (*Twin Peaks*, Lynch) e Arthur Max (*Gladiador*, Scott).

Considerou-se que a linguagem gráfica durante a projeção, pode ser tanto um meio comunicacional interpessoal voltada para um público alvo, como a equipe do projeto (*storyboard*, desenhos de produção), quanto intrapessoal (conceito de pensamento gráfico definido por Paul Leseau), reconhecido nos desenhos, esboços e croquis produzidos pelos artistas, exemplificados por Fellini e Eisenstein.

O desenho de projeto no cinema é uma relação intermediária e interpessoal. A relação intrapessoal do desenho nos processos criativos não é exclusiva do cinema, pois pode ocorrer em outros processos como a literatura, a dança, a música e o teatro.

As relações estéticas e midiáticas que envolvem o cinema como a literatura (James Cain, Dashiell Hammett e Raymond Chandler - o *tough writer*), as artes plásticas (cubismo, pop arte e o hiper-realismo), os quadrinhos (*mangá*; de ação, Luiz Gê; *film noir*, Will Eisner e Frank Miller) e a animação (*anime*, *cyberpunk*), foram descritas no momento em que pôde ser constatada a participação desses meios de expressão no processo do pensamento gráfico no cinema.

A pesquisa procurou descrever, em momentos diferentes do cinema, a manifestação desse pensamento contida nas proposições, que foram levantadas pelos cineastas, de novos modelos formais em que se tratou o pensamento gráfico.

Os estudos de caso foram vistos em momentos diferentes do cinema por se considerar, como esclarece Aumont, que uma das características necessárias para uma teoria de cinema é o recuo, a historicidade e a coerência que une em cada época à produção cinematográfica. (AUMONT. 1999, p.288)

Considerou-se também que a técnica cinematográfica permite conseguir tudo o que se deseja realizar, todas as imagens que se prevê e que, portanto, é uma escolha do cineasta representar a imagem nas formas simplificadas, bidimensionais, mesmo que não seja essa sua forma de expressão em toda a sua filmografia.

Vimos que a exploração das formas bidimensionais e sua articulação têm sua origem no cinema de Eisenstein. Inserido no contexto construtivista a introdução de elementos gráficos narrativos em um filme pode ser reconhecida no exemplo de *Encouraçado Potemkin*. A construção da imagem de *Encouraçado* é feita a partir de elementos gráficos como o círculo, o triângulo, o quadrado e a linha. Em sua montagem, Eisenstein articula o movimento no cinema a partir do movimento das formas estáticas e planas. Eisenstein também evidencia no resultado desse filme as formas gráficas estruturantes contidas na obra.

Vimos também que Eisenstein concebe seu cinema construtivo na “sua relação com o espectador: do efeito de base (o *Urphanomem*) – dito ilusão do movimento - à inteligência a mais abstrata, da percepção à reflexão” (p.334). Essa atividade da obra que Eisenstein chamou de dramaturgia da matéria fílmica e da forma fílmica, se desenvolve nessa relação com o espectador. (ALBERA, 2002, p. 276).

Para estilizar o *western* clássico americano em *Era uma vez no Oeste*, Leone vai buscar no traço, no contorno, a essência da forma abstraída do universo mítico desse gênero.

Leone utilizou a técnica cinematográfica desde a formatação (Cinemascope), como também o achatamento da perspectiva pela distância focal da objetiva e a ampliação dos enquadramentos para obter o resultado gráfico do filme.

Leone suprimiu o diálogo, estilizou o personagem, trabalhando com a memória acumulada do espectador cinematográfico. O resultado do filme é a abstração da experiência acumulada dos filmes de *western* só que com novas proposições formais.

Tarantino em *Kill Bill* usa a linha e a cor pura no sentido simbólico. Insere o universo da linguagem gráfica dos quadrinhos de *mangá* em desenho animado, atualizando a proposição formal de Leone.

Essa atualização se dá pela abstração da experiência extraída do próprio cinema contemporâneo, que Tarantino faz referência, e sua relação com outros meios, podendo ser observada nesse filme.

Com isso, Tarantino também remete o espectador cinematográfico ao lugar de referência da linguagem gráfica dos quadrinhos de *mangá*, de anime e de suas próprias referências cinematográficas, que o cineasta cola ao filme.

Sin City de Robert Rodriguez culmina a trajetória do pensamento gráfico no cinema desde Eisenstein, interpretando cinematograficamente desde o traço até o movimento subtendido das formas estáticas da *graphic novel* de Frank Miller. O espectador de Rodriguez vê o que o leitor lê e vê no quadrinho de Miller.

Foram incluídos também exemplos de filmes que incorporam às representações gráficas já propostas no ritmo da montagem, na composição dos personagens e de tratamento plástico da tela, no exemplo de *Tombstone*, assim como também no áudio, exemplificado nos filmes *Rambo* e *Cobra*.

As proposições teóricas levantadas pela pesquisa, o instrumento da crítica genética nos estudos de processos construtivos de produção, puderam traçar o caminho desse pensamento descrevendo as hipóteses levantadas pelos cineastas em exemplos significativos da presença do pensamento gráfico no cinema.

BIBLIOGRAFIA

- AGUILAR, Carlos. **Sergio Leone**. Madrid: Ediciones Cátedra S.A., 1990.
- ALBERA, François. **Eisenstein e o Construtivismo Russo**. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.
- ARAUJO, Inácio. **Cinema: o Mundo em Movimento**. São Paulo: Scipione, 1995.
- _____. **Alfred Hitchcock**. . 2ª ed., São Paulo: Brasiliense, 1984.
- ARNHEIM, Rudolf. **Visual thinking**, Los Angeles. University of Califórnia Press, 2004.
- _____. **El Pensamiento Visual**. Barcelona: Paidós, 1998.
- _____. **El Cine como Arte**. Barcelona: Paidós, 1996.
- ASTRE, Georges-Albert; HOARAU, Albert-Patrick. **El Universo del Western**. Madrid. Fundamentos, 1997.
- AUMONT, Jacques. **As Teorias dos Cineastas**. São Paulo: Papyrus, 2004.
- _____. **O olho interminável**. São Paulo. Cosac & Naify, 2004
- _____. **A Imagem**. São Paulo: Papyrus, 1995.
- _____. **Dicionário Teórico e Crítico de Cinema**. São Paulo: Papyrus, 2006.
- _____. **A Estética do Filme**. Campinas: Papyrus, 1995.
- BAHIANA, Ana Maria. **A Luz da Lente: Conversas com 12 Cineastas Contemporâneos**. São Paulo: Globo, 1996.
- BERNARDET, Jean-Claude. **O Processo como Obra**. Mais! Folha de São Paulo. 13.07.2003.

BRENER, Rosinha Spiewak. **A Construção do Suspense: a Música de Bernard Hermann em Filmes de Alfred Hitchcock**. São Paulo: Editora, 2003.

BOGDANOVICH, Peter. **John Ford**. Madrid: Fundamentos, 1997.

CABRERA, Julio. **O Cinema Pensa: Uma Introdução à Filosofia Através dos Filmes**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

CALVINO, Italo. **Seis Propostas para o Próximo Milênio**. São Paulo: Companhia da Letras, 1990.

CANEVACCI, Massimo. **Antropologia do Cinema**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

CAPUZZO, Heitor. **Cinema a Aventura do Sonho**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1986.

COELHO, Teixeira. **O que é Indústria Cultural**. São Paulo: Brasiliense, 2006.

COLAPIETRO, Vicent. **Conclusões Relativas ao Modo como Peirce Aborda o Sujeito**. CECG Seminário: CG – Semiótica. Peirce's approach to the self.

COOKE, Deryck. **The Language of Music**. Oxford University, 1990.

DELEUZE, Gilles. **A Imagem - Tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

_____. **Cinema - A Imagem - Movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DEMPSEY, Amy. **Estilos, Escolas e Movimentos**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

DENSER, Maria Teresa. **O Fator de Sucesso no Cinema de Sylvester Stallone**.
Dissertação de Mestrado. Mackenzie/SP, 1998

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

EISENSTEIN, Sergei. **Memórias Imorais**. São Paulo: Schwarcz, 1987.

_____. **Reflexões de um Cineasta**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1969.

_____. **Teoria y Técnica Cinematográficas**. Madrid: Rialp, 1958.

_____. **Filme Form, Harcourt**. New York: Brace & World, Inc., 1949.

ESPINAL, Luis. **Cinema e seu Processo Psicológico**. São Paulo. LIC. Editores. Coleção Cadernos de Cinema. Edição original, 1976.

_____. **O Cinema Frente à Televisão**. São Paulo: LIC. Editores, 1976.

FAURE, Willian. **Images of Violence** . London. Studio Vista London, 1973.

FELLINI, Federico. **Fazer um Filme**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004.

_____. **Fellini por Fellini**. Madrid: Fundamentos, 1974.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro: os Fundamentos do Texto Cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

GARDNER, Howard. **As Artes e o Desenvolvimento Humano**. São Paulo: Artes Médicas, 1997.

GÊ, Luiz. **O Caçador de Crocodilos**. HQ da ópera do mesmo nome.

GIORA, Regina. **Mônica e sua Turma: um Estudo sobre Representações Sociais**. Dissertação de Mestrado. PUC/SP, 1988.

GRANT, John. **Encyclopédia of Walt Disney`s Animated Characters**. New York: Hyperion, 1993.

HOLLIS, Richard. **Design Gráfico: uma História Concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

KAEL, Pauline. **Criando Kane e Outros Ensaio**. Rio de Janeiro: Record, 2000.

KAMPER, Dietmar. **Estrutura Temporal das Imagens**. Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia (Cisc). Maio de 2002

KUROSAWA, Akira. **Autobiografia**. Madrid: Fundamentos, 2006

LASEAU, Paul. **Graphic Thinking for Achitects and Designes**. New York: John Wiley & Sons, Inc., 2001

LAYBOURNE, Kit, **The Animation Book**. New York: Three Rivers Press, 1998.

LEONE, Eduardo; MOURÃO, Maria Dora. **Cinema e Montagem**. São Paulo: Perspectiva, 1987.

LUMET, Sidney. **Fazendo Filmes**. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

MACHADO, Arlindo. Intervenção na mesa redonda "**Situação Atual, Tendências e Desafios da Pós-graduação em Comunicação no Brasil**". VIII Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-graduação em Comunicação, Universidade Federal de Minas Gerais, em 01.06.99. (não publicado)

_____. **Sergei M. Eisenstein: Geometria do Êxtase**. São Paulo: Brasiliense, 1982.

MARTINS, Luiz Geraldo Ferraril. **A Escrita Plástica. Desenho, Pensamento, Conhecimento e Interdisciplinaridade**. Tese de Doutorado em Ciências da Comunicação apresentada à Universidade de São Paulo. 2004.

MARTINS, Luiz Renato. **Teoria da Arte – Teoria da Montagem: Poéticas do Choque, de Cézanne a Outubro** – Prefácio: Eisenstein e o Construtivismo Russo. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

MASSIRONI, Manfredo. **Ver pelo Desenho**. Lisboa: Martins Fontes, 1982.

McLAREN, Norman. **Cameraless Animation**. Montreal: National Film Board do Canadá, 1958.

METZ, Christian. **A Significação do Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

MILLER, Frank. **Sin City: a Cidade do Pecado**. São Paulo: Devir, 2004.

_____. **Sin City: a Grande Matança**. São Paulo: Devir, 2005.

_____. **Sin City: o Assassino Amarelo**. São Paulo: Devir, 2005.

MORIN, Edgar. **A Cabeça Bem-feita: Repensar a Reforma, Reformar o Pensamento**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

_____. **Cultura de Massas no Século XX: o Espírito do Tempo 1 Neurose** .

Rio de Janeiro: Forense/Universitária. 4a. Edição. 1977.

_____. **As Estrelas do Cinema**. Lisboa: Livros Horizonte, 1980.

_____. **O Método 4. As Idéias**. Porto Alegre: Sulina, 2005.

MOYA, Álvaro. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1977.

PANOFSKY, Erwin. **Significado nas Artes Visuais**. São Paulo: Perspectiva, 1991.

PARAIRE, Philippe. **O Cinema de Hollywood**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

PARENTE, André. **Narrativa e Modernidade: Os Cinemas Não-Narrativos do Pós-Guerra**. São Paulo: Papyrus, 2000.

PETRY, Luís Carlos. **Topofilosofia: O Pensamento Tridimensional na Hipermídia**. Tese de doutorado. Comunicação e Semiótica, PUC/SP, 2003.

RICKEY, George. **Construtivismo – Origens e Evolução**. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

ROSSET, Clément. **O Real e Seu Duplo**. São Paulo: LPM, 1988.

SALLES, Cecília A. **Uma Criação em Processo – Ignácio de Loyola Brandão e “Não Verás País Nenhum”**. Tese de doutorado. Programa de Lingüística Aplicada ao Ensino de Línguas, PUC/SP, 1990.

_____. **Gesto Inacabado – Processo de Criação Artística**. São Paulo: Annablume, 1998

_____. **Redes de Criação – Construção da Obra de Arte**. São Paulo: Horizonte, 2006.

SALVAT, BIBLIOTECA DE GRANDES TEMAS. **O Cinema Arte e Indústria**. Rio de Janeiro: Salvat Editora do Brasil, 1979.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é Semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

SCORSESE, Martin; WILSON, Michel Henry. **Uma Viagem Pessoal pelo Cinema Americano**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

SOURIAU, Étienne. **A Correspondência entre as Artes**. São Paulo: Cultrix, 1983.

STEWAT. R. J. **Música e Psique**. São Paulo: Cultrix, 1987.

TAME, David. **O Poder Oculto da Música**. São Paulo: Cultrix, 1984.

TARANTINO, Quentin. **Pulp Fiction: (Tempo de Violência): Um Roteiro de Quentin Tarantino**. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

TRUFFAUT, François, **Entrevistas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

URKIJO, Francisco Javier. **Sam Peckinpah**. Madrid: Cátedra, 1995.

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

ZAMBONI, Silvio. **A Pesquisa em Arte: Um Paralelo entre Arte e Ciência**. Campinas: Autores Associados, 1998.

SITES

ADRESON. **Estereotipia**. Expressão Gráfica 10 set. 2005. Disponível em: <http://expressao2005.blogspot.com/2005_09_01_expressao2005_archive.html> Acesso em: 9 jun. 2007. fonte: REGAL, Paulo Horn, Esterotipia e o Pensamento Visual.

ARTSUMIE. **Atelier de Pintura Antiga Japonesa**. Disponível em: <http://www.artsumie.com/1660.html?*session*id*key*=*session*id*val*> Acesso em: 7 mar 2008.

BLOGGER, **Fábio Córdia**. Disponível em: <<http://www.blogger.com/profile/17429028864879820148>> Acesso em: 7 mar. 2008.

BONOMI, Maria. **Entrevista Maria Bonomi**. SESC/SP. Disponível em: <http://www.sescsp.org.br/sesc/revistas_sesc/e/e_texto.cfm?Revista_ID=1&Edicao_ID=130&Artigo_ID=1731&maior=0&menor=0> Acesso em: 2 jun. 2007.

CASTELLO, Lineu. **Meu Tio Era um Blade Runner: Ascensão e Queda da Arquitetura Moderna no Cinema**. Arqutextos 024: mai 2002. Disponível em: <http://www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq024/arq024_03.asp> Acesso em: 7 mar 2008

CINE CLICK. **Storyboards: A HQ do Cinema**. Disponível em: <<http://www.cineclick.com.br/especiais/hotsites/storyboards>> Acesso em: 2 jun. 2007.

COSTA, Conceição. **Processos Mentais Associados ao Pensamento Matemático Avançado: Visualização**. Cap. 17. Coimbra - Actividades de investigação na aprendizagem da Matemática e na formação de professores. Coimbra, 2002. Disponível em: <<http://www.spce.org.pt/sem/17conceicao-costa.pdf>> Acesso em: 9 jun. 2007.

DVDUELL. **Birds Storyboard**. Disponível em: <http://www.dvduell.de/screenshots/voegel/bonus_rc1_fotogalerie_storyboards_1.jpg> e <http://www.dvduell.de/_dvd_vergleich/voegel1.htm> Acesso em: 2 jun. 2007.

ESCOLA SÃO PAULO, **Curso de Desenho**. Disponível em: <<http://www.escolasao>

FILMLEXIKON. **Forgatókönyv**. Disponível em: <<http://www.sulinet.hu/media/forgatokonyv.htm>> Acesso em: mar. 2008.

KATZ, Renina. **Pensamento Pictórico**. 14 mar. 2007. Disponível em: <http://www.inaciorodrigues.com.br/noticia_centro.asp?id=23> Acesso em: 9 jun. 2007.

LEGENDS OF AMERICA. **Arizona Legends: Tombstone – The town too tough to die**. Disponível em: <<http://www.legendsofamerica.com/AZ-Tombstone.html> 2008>

Acesso em: 7 mar. 2008.

LYNSH, David. Twin Peeks, storyboard. **Over Mundo**. Disponível em <http://www.overmundo.com.br/_overblog/img/1177112522_rabbitsimages.jpg>

Acesso em: 18 mai. 2007.

MOVIEPOOPSHOOT. **Kill Bill storyboard**. Disponível em: <<http://moviepoo pshoot.com/nocturnal/images/2003/nov21/killbillstoryboard.jpg>> Acesso em 2 jun. 2007.

PARKER, S. **Assorted "Citizen Kane" Era Stills/Drawings**, 1998. Disponível em: <<http://www.geocities.com/Hollywood/Academy/2652/citizenpic.html>> Acesso em: 2 jun. 2007.

SAMPAIO, Andréa da Rosa. **Processo Projetual e Novos Paradigmas na Expressão Gráfica**. III Congresso Iberoamericano de Gráfica Digital. Uruguay: 1999. Disponível em <<http://cumincaades.scix.net/data/works/att/4587.content.pdf>> Acesso em: 07 jan. 2008.

TELECABLE. **Encouraçado Potenkim**. Disponível em: <<http://www.telecable.es/personales/sergioalbuena/cine/imagenes/encabezado%20el%20acorazado%20potenkim.JPG>> Acesso em: 2 jun. 2007.

VILLAS-BOAS, André. Utopia e disciplina. **Expressão Gráfica**, 28 set. 2005. Disponível em: <http://expressao2005.blogspot.com/2005_09_01_expressao2005_archive.html> Acesso em: 9 jun. 2007.

WEBER, Fernanda. **David Lynch na Fundação Cartier Paris**. 16 mar. 2007. Disponível em: <<http://blog.fernandaweber.com/category/artes/page/3/>> Acesso em: 7 mar. 2008.

Documentários e Extras

NARAYAN, Lancelot. **Uma Ópera de Violência, O Resultado. Algo Relacionado à Morte.** Paramount Pictures, 2003.

300. *Making off.* Comentário Zack Snyder, Frank Miller, James D. Bissell. 2007.

CLUBE DA LUTA. **Disco I: Filme Comentário,** David Fincher, Brad Pitt, Edward Norton, e Helena Boham Carter. 1999.

SIN CITY. **Comentários** Robert Rodriguez, Frank Miller e Quentin Tarantino. 2005.

ANEXOS

ANEXO A – Fichas Técnicas

300

Título Original: 300

Gênero: Aventura

Tempo de Duração: 117 minutos

Ano de Lançamento (EUA): 2007

Site Oficial: www.br.warnerbros.com/300

Estúdio: Warner Bros Pictures / Virtual Studios / Legendary Pictures / Hollywood Gang Productions / Atmosphere Entertainment MM

Distribuição: Warner Bros

Direção: Zack Snyder

Roteiro: Kurt Johnstad, Zach Snyder e Michael Gordon, baseado em graphic novel de Frank Miller e Lynn Varley

Produção: Mark Canton, Bernie Goldman, Gianni Nunnari e Jeffrey Silver

Música: Tyler Bates

Fotografia: Larry Fong

Desenho de Produção: James D. Bissell

Direção de Arte: Isabelle Guay, Nicolas Lepage e Jean-Pierre Paquet

Figurino: Michael Wilkinson

Edição: William Hoy

Efeitos Especiais: Animal Logic / Lola Visual Effects / Spectral Motion Inc. / Buzz Image Group /

Hydraulx / Meteor Studios / Pixel Magic / CA Scanline Production GmbH / Gentle Giant Studios Inc. /

Hybride Technologies / Screaming Death Monkey

A Época da Inocência

Título Original: The Age of Innocence

Gênero: Drama

Tempo de Duração: 130 minutos

Ano de Lançamento (EUA): 1993

Estúdio: Columbia Pictures Corporation

Distribuição: Columbia Pictures

Direção: Martin Scorsese

Roteiro: Jay Cocks e Martin Scorsese, baseado em livro de Edith Wharton

Produção: Barbara de Fina

Música: Elmer Bernstein

Direção de Fotografia: Michael Ballhaus

Desenho de Produção: Dante Ferretti

Direção de Arte: Speed Hopkins e Jean-Michel Hugon

Figurino: Gabriella Pescucci

Edição: Thelma Schoonmaker

Efeitos Especiais: Illusion Arts, Inc.

Akira

Título Original: Akira
Gênero: Cyberpunk, Ação, Ficção científica
Tempo de Duração: 124 min
Ano de Lançamento (Japão): 1988
Estúdio: Tokyo Movie Shinsha
Direção: Katsuhiro Otomo
Roteiro: Katsuhiro Otomo, Izo Hashimoto

Aurora

Título Original: Sunrise
Gênero: Drama
Tempo de Duração: 94 minutos
Ano de Lançamento (EUA): 1927
Estúdio: Fox
Direção: Friedrich Wilhelm Murnau
Roteiro: Hermann Sudermann e Carl Mayer
Produção: William Fox
Música Original: Timothy Broca
Cinematografia: Charles Rosher
Edição: Harold D. Schuster
Efeitos Especiais: Illusion Arts, Inc.
Direção artística: Rochus Gliese
Decoração do set: Edgar G. Ulmer
Efeitos especiais: Frank Williams

Branca de neve e os sete anões

Título Original: Snow White and the Seven Dwarfs
Gênero: Animação
Tempo de Duração: 83 minutos
Ano de Lançamento (EUA): 1937
Estúdio: Walt Disney Pictures
Distribuição: RKO Radio Pictures Inc. / Buena Vista Pictures
Direção: David Hand
Roteiro: Dorothy Ann Blank, Richard Creedon, Merrill De Maris, Otto Englander, Earl Hurd, Dick Rickard, Ted Sears e Webb Smith, baseado em estória de Jacob Ludwig Carl Grimm e Wilhelm Carl Grimm
Produção: Walt Disney
Música: Frank Churchill, Leigh Harline, Paul J. Smith e Larry Morey
Fotografia: Maxwell Morgan
Direção de Arte: Ken Anderson, Tom Codrick, Hugh Hennesy, John Hubley, Harold Miles, Kendall 'Connor, Charles Philippi, Hazel Sewell, Terrell Stapp, McLaren Stewart e Gustaf Tenggren

Cães de aluguel

Título Original: Reservoir Dogs
Gênero: Policial
Tempo de Duração: 99 minutos
Ano de Lançamento (EUA): 1992
Estúdio: Live Entertainment / Dog Eat Dog Productions
Distribuição: Miramax Films
Direção: Quentin Tarantino
Roteiro: Quentin Tarantino
Produção: Lawrence Bender
Direção de Fotografia: Andrzej Sekula
Desenho de Produção: David Wasco
Figurino: Betsy Heimann
Edição: Sally Menke

Cidadão Kane

Título Original: Citizen Kane
Gênero: Drama
Tempo de Duração: 119 minutos
Ano de Lançamento (EUA): 1941
Estúdio: Mercury Productions / RKO Radio Pictures Inc.
Distribuição: RKO Radio Pictures Inc.
Direção: Orson Welles
Roteiro: Herman J. Mankiewicz e Orson Welles
Produção: Orson Welles
Música: Bernard Herrmann
Direção de Fotografia: Gregg Toland
Direção de Arte: Perry Ferguson e Van Nest Polglase
Figurino: Edward Stevenson
Edição: Robert Wise

Clube da luta

Título Original: Fight Club
Gênero: Drama
Tempo de Duração: 140 minutos
Ano de Lançamento (EUA): 1999
Estúdio: Fox 2000 Pictures / Regency Enterprises
Distribuição: 20th Century Fox Film Corporation
Direção: David Fincher
Roteiro: Jim Uhls, baseado em livro de Chuck Palahniuk
Produção: Ross Bell, Cean Chaffin e Art Linson
Música: The Dust Brothers
Direção de Fotografia: Jeff Cronenweth
Desenho de Produção: Alex McDowell
Direção de Arte: Chris Gorak
Figurino: Michael Kaplan
Edição: Jim Haygood
Efeitos Especiais: Digital Domain

Encouraçado Potenkin

Título Original: Bronenosets Potyomkin
Gênero: Drama
Tempo de Duração: 74 minutos
Ano de Lançamento (Rússia): 1925
Estúdio: Goskino / Mosfilm
Distribuição: Amkino Corporation
Direção: Sergei Eisenstein
Roteiro: Nina Agadzhanova e Sergei Eisenstein
Produção: Jacob Bliokh
Música: Edmund Meisel
Fotografia: Vladimir Popov e Eduard Tisse
Direção de Arte: Vasili Rakhals
Edição: Sergei Eisenstein

Era uma vez no México

Título Original: Once Upon a Time in Mexico
Gênero: Ação
Tempo de Duração:
Ano de Lançamento (EUA): 2003
Site Oficial: www.sonypictures.com/movies/onceuponatimeinmexico
Estúdio: Columbia Pictures Corporation / Dimension Films / Troublemaker Studios
Distribuição: Dimension Films / Columbia Pictures / Buena Vista International
Direção: Robert Rodriguez
Roteiro: Robert Rodriguez

Produção: Robert Rodriguez, Elizabeth Avellan e Carlos Gallardo
Fotografia: Robert Rodriguez
Figurino: Graciela Mazón
Edição: Robert Rodriguez
Efeitos Especiais: Hybride Technologies

Era uma vez no Oeste

Título Original: C'era una Volta il West
Gênero: Faroeste
Tempo de Duração: 166 minutos
Ano de Lançamento (Itália / EUA): 1969
Estúdio: Paramount Pictures / Rafran Cinematografica / San Marco Production
Distribuição: Paramount Pictures / UIP
Direção: Sergio Leone
Roteiro: Sergio Donati e Sergio Leone, baseado em estória de Dario Argento, Sergio Leone e Bernardo Bertolucci
Produção: Fulvio Morsella
Música: Ennio Morricone
Fotografia: Tonino Delli Colli
Desenho de Produção: Carlo Simi
Figurino: Carlo Simi
Edição: Nino Baragli

Johnny Guitar

Título Original: Johnny Guitar
Gênero: Western
Tempo de Duração: 110 min.
Ano de Lançamento (Itália / EUA): 1954
Distribuição: Versátil Home Video
Direção: Nicholas Ray

Kill Bill

Título Original: Kill Bill: Vol. 1
Gênero: Ação
Tempo de Duração: 110 minutos
Ano de Lançamento (EUA): 2003
Site Oficial: www.kill-bill.com
Estúdio: Miramax Films / A Band Apart / Super Cool ManChu
Distribuição: Miramax Films / Buena Vista International / Lumière
Direção: Quentin Tarantino
Roteiro: Quentin Tarantino, baseado em personagem criada por Quentin Tarantino e Uma Thurman
Produção: Lawrence Bender
Música: Lily Chou Chou, RZA e D.A. Young
Fotografia: Robert Richardson
Desenho de Produção: Yohei Taneda e David Wasco
Direção de Arte: Daniel Bradford
Figurino: Kumiko Ogawa e Catherine Marie Thomas
Edição: Sally Menke
Efeitos Especiais: Centro Digital Pictures Ltd. / K.N.B. EFX Group Inc.

Matar ou morrer

Título Original: High Noon
Gênero: Faroeste, Suspense
Tempo de Duração: 85 min.
Ano de Lançamento: 1952
Distribuição: Paramount Pictures do Brasil
Direção: Fred Zinnemann

Meu ódio será sua herança

Título Original: The Wild Bunch
Gênero: Western-Faroeste e Drama
Tempo de Duração: 142 minutos
Ano de Lançamento: (EUA) 1969
Distribuição: Warner Home Video
Direção: Sam Peckinpah

No tempo das diligencias

Título Original: Stagecoach
Gênero: Western
Tempo de Duração: 100 min
Ano de Lançamento: 1939.
Direção: John Ford

O cavalo de ferro

Título Original: The Iron Horse
Gênero: Western
Tempo de Duração: 133 min
Ano de Lançamento: 1924
Direção: John Ford

O Encouraçado Potemkin

Título Original: Bronenocets Potyomkin
Gênero: Drama, Guerra, História
Tempo de Duração: 75 min.
Ano de Lançamento: 1925
Distribuição: Continental Home Vídeo
Produtora(s): Goskino
Direção: Sergei Eisenstein

O Mariachi

Título Original: El Mariachi
Gênero: Aventura
Tempo de Duração: 82 minutos
Ano de Lançamento (México): 1992
Estúdio: Columbia Pictures Corporation / Los Hooligans Productions
Distribuição: Columbia Pictures
Direção: Robert Rodriguez
Roteiro: Robert Rodriguez
Produção: Carlos Gallardo e Robert Rodriguez
Música: Eric Guthrie, Val Holler, Cecilio Rodriguez, Álvaro Rodriguez e Mark Trujillo
Fotografia: Robert Rodriguez
Edição: Robert Rodriguez

Onde começa o inferno

Título Original: Rio Bravo
Gênero: Drama, Faroeste, Romance
Tempo de Duração: 141 min.
Ano de Lançamento: 1959
Distribuição: Warner Bros.
Produtora(s): Armada Productions
Direção: Howard Hawks

Os brutos também amam

Título Original: Shane
Gênero: Western
Tempo de Duração: 118 min
Ano de Lançamento: 1953.
Direção: George Stevens

Os Pássaros

Título Original: The Birds

Gênero: Suspense

Tempo de Duração: 114 minutos

Ano de Lançamento (EUA): 1963

Estúdio: Universal Pictures / Alfred J. Hitchcock Productions

Distribuição: Universal Pictures

Direção: Alfred Hitchcock

Roteiro: Evan Hunter, baseado em estória de Daphne Du Maurier

Produção: Alfred Hitchcock

Direção de Fotografia: Robert Burks

Desenho de Produção: Robert F. Boyle

Figurino: Edith Head

Edição: George Tomasini

Paixão de fortes

Título Original: My Darling Clementine

Gênero: Western

Tempo de Duração: 96 min.

Ano de Lançamento: 1946.

Direção: John Ford

Planeta terror

Título Original: Planet Terror

Gênero: Terror

Tempo de Duração: 97 minutos

Ano de Lançamento (EUA): 2007

Site Oficial: www.planetaterror.com.br

Estúdio: Dimension Films / Rodriguez International Pictures / Troublemaker Studios

Distribuição: Europa Filmes

Direção: Robert Rodriguez

Roteiro: Robert Rodriguez

Produção: Elizabeth Avellan, Robert Rodriguez, Quentin Tarantino e Erica Steinberg

Música: Graeme Revell e Carl Thiel

Fotografia: Robert Rodriguez

Desenho de Produção: Steve Joyner

Figurino: Nina Proctor

Edição: Ethan Maniquis e Robert Rodriguez

Rambo

Título Original: First Blood

Gênero: Aventura

Tempo de Duração: 93 minutos

Ano de Lançamento (EUA): 1982

Estúdio: Carolco Pictures / Anabasis N.V.

Distribuição: Orion Pictures Corporation

Direção: Ted Kotcheff

Roteiro: Michael Kozoll, William Sackheim e Sylvester Stallone

Produção: Buzz Feitshans

Música: Jerry Goldsmith

Direção de Fotografia: Andrew Laszlo

Desenho de Produção: Wolf Kroeger

Figurino: Tom Bronson

Edição: Joan E. Chapman

Rastros de ódio

Título Original: The Searchers

Gênero: Aventura, Drama, Faroeste

Tempo de Duração: 119 min.
Ano de Lançamento (EUA): 1956
Distribuição: Warner Bros.
Direção: John Ford
Roteiro: Alan Le May, Frank S. Nugent
Produção: C.V. Whitney Pictures, Warner Bros. Pictures

Relíquia macabra

Título Original: The Maltese Falcon
Gênero: Suspense
Tempo de Duração: 100 minutos
Ano de Lançamento (EUA): 1941
Estúdio: Warner Bros. / First National Pictures Inc.
Distribuição: Warner Bros.
Direção: John Huston
Roteiro: John Huston, baseado em livro de Dashiell Hammett
Produção: Henry Blanke e Hal B. Wallis
Música: Adolph Deutsch
Fotografia: Arthur Edeson
Direção de Arte: Robert M. Haas
Figurino: Orry-Kelly
Edição: Thomas Richards

Sete homens e um destino

Título Original: The Magnificent Seven
Gênero: Western
Tempo de Duração: 126 min
Ano de Lançamento: 1960
Distribuição: United Artists
Direção: John Sturges

Sin City

Título Original: Sin City
Gênero: Aventura
Tempo de Duração: 126 minutos
Ano de Lançamento (EUA): 2005
Site Oficial: www.sincitythemovie.com
Estúdio: Dimension Films / Troublemaker Studios
Distribuição: Dimension Films / Miramax Films / Buena Vista International
Direção: Frank Miller, Quentin Tarantino e Robert Rodriguez
Roteiro: Frank Miller
Produção: Elizabeth Avellan, Frank Miller e Robert Rodriguez
Música: John Debney, Graeme Revell e Robert Rodriguez
Fotografia: Robert Rodriguez
Edição: Robert Rodriguez
Efeitos Especiais: CafeFX / Hybride Technologies / The Orphanage

Sonhos

Título Original: Yume
Gênero: Drama
Tempo de Duração: 119 minutos
Ano de Lançamento (Japão): 1990
Estúdio: Akira Kurosawa USA
Distribuição: Warner Bros.
Direção: Akira Kurosawa
Roteiro: Akira Kurosawa
Produção: Mike Y. Inoue e Hisao Kurosawa
Música: Shinichirô Ikebe
Fotografia: Kazutami Hara, Takao Saitô e Masaharu Ueda

Desenho de Produção: Yoshirô Muraki e Akira Sakuragi
Direção de Arte: Yoshirô Muraki e Akira Sakuragi
Figurino: Emi Wada
Edição: Tome Minami
Efeitos Especiais: Industrial Light & Magic / Den-Film Special Effects Unit / Ohira Special Effects

Stallone Cobra

Título Original: Cobra
Gênero: Policial
Tempo de Duração: 87 minutos
Ano de Lançamento (EUA): 1986
Estúdio: Warner Bros. / Cannon Group / Golan-Globus
Distribuição: Warner Bros.
Direção: George P. Cosmatos
Roteiro: Sylvester Stallone, baseado em livro de Paula Gosling
Produção: Yoram Globus e Menahem Golan
Música: Sylvester Levay
Fotografia: Ric Waite
Desenho de Produção: Assheton Gorton e Bill Kenney
Figurino: Tom Bronson
Edição: James R. Symons e Don Zimmerman

Tempo de violência

Título Original: Pulp Fiction
Gênero: Policial
Tempo de Duração: 154 minutos
Ano de Lançamento (EUA): 1994
Estúdio: Miramax Films / Jersey Films
Distribuição: Miramax Films
Direção: Quentin Tarantino
Roteiro: Quentin Tarantino, baseado em estória de Roger Avary e Quentin Tarantino
Produção: Lawrence Bender
Direção de Fotografia: Andrzej Sekula
Desenho de Produção: David Wasco
Direção de Arte: Charles Collum
Figurino: Betsy Heimann
Edição: Sally Menke

Tombstone

Título Original: Tombstone
Gênero: Faroeste
Tempo de Duração: 130 minutos
Ano de Lançamento (EUA): 1993
Estúdio: Hollywood Pictures / Cinergi Pictures Entertainment Inc.
Distribuição: Buena Vista Pictures
Direção: George P. Cosmatos
Roteiro: Kevin Jarre
Produção: Sean Daniel, James Jacks e Bob Misiorowski
Música: Bruce Broughton
Fotografia: William A. Fraker
Desenho de Produção: Catherine Hardwicke
Direção de Arte: Chris Gorak, Kim Hix e Mark Worthington
Figurino: Joseph A. Porro
Edição: Harvey Rosenstock, Roberto Silvi e Frank J. Urioste

Twin Peaks

Título Original: Twin Peaks
Ano de Lançamento: 1990

Direção: David Lynch e Mark Frost

Wyatt Earp

Título Original: Wyatt Earp

Gênero: Faroeste

Tempo de Duração: 190 minutos

Ano de Lançamento (EUA): 1994

Estúdio: Warner Bros. / Kasdan Pictures / Tig Productions

Distribuição: Warner Bros.

Direção: Lawrence Kasdan

Roteiro: Dan Gordon e Lawrence Kasdan

Produção: Kevin Costner, Jim Wilson e Lawrence Kasdan

Música: James Newton Howard

Fotografia: Owen Roizman

Desenho de Produção: Ida Random

Direção de Arte: Gary Wissner

Figurino: Colleen Atwood

Edição: Carol Littleton

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](#)