

Claudia Stancioli Costa Couto

O DESIGN DO FILME

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes Visuais.

Área de concentração: Arte e Tecnologia da Imagem

Orientador: Prof. Dr. Heitor Capuzzo
Co-orientadora: Prof^a. Dra. Ana Lúcia Andrade

Belo Horizonte
Escola de Belas Artes / UFMG
2004

Livros Grátis

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

Milhares de livros grátis para download.

Dissertação defendida e aprovada, em 06 de dezembro de 2004, pela banca examinadora constituída pelos professores doutores:

Prof. Dr. Heitor Capuzzo – Orientador – EBA/UFMG

Prof^a Dra. Ana Lúcia Andrade – Co-orientadora – EBA/UFMG

Prof. Dr. Paulo Pereira – PUC/MG

Prof^a Dra. Dilma de Melo Silva – ECA/USP

A Élcio, meu pai, pela inspiração
A Marta, minha mãe, pelo apoio
A Brunello, pelo incentivo

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	01
1. O DESIGN DO FILME	05
1.1. Por quê design.....	05
1.2. O design do filme.....	06
1.3. Design e narrativa.....	09
2. EVOLUÇÃO DA CENOGRAFIA	10
2.1. Cenografia e design no cinema mudo.....	10
2.2. A chegada do som e o <i>studio system</i> em Hollywood.....	31
2.3. Menzies e “...E o vento levou”.....	37
2.3.1. Os espaços principais	40
2.3.2. Os espaços secundários	47
2.3.3. As cores.....	48
2.3.3.1. Antes da guerra.....	50
2.3.3.2. Durante a guerra.....	52
2.3.3.3. Pós-guerra.....	58
3. DESIGN E TECNOLOGIA	63
3.1. Design e tecnologia.....	63
3.2. “2001: uma odisséia no espaço”.....	65
3.2.1. Cor e luz	70
3.2.2. A Aurora do Homem	72
3.2.3. Estação espacial e Lua	76
3.2.4. Missão a Júpiter	79
3.2.5. Júpiter e além do infinito	85
3.3. “O senhor dos anéis”.....	89
3.3.1. Pré-visualização	94
3.3.2. A cenografia em “O senhor dos anéis”	97
3.3.3. Os principais espaços e culturas	99
3.3.3.1. A Vila dos Hobbits	99
3.3.3.2. Bri	103
3.3.3.3. Isengard e os magos	104
3.3.3.4. Valfenda	107
3.3.3.5. Moria	109
3.3.3.6. Lothlórien	112
3.3.3.7. Edoras, Rohan	113
3.3.3.8. Minas Tirith, Gondor	116
3.3.3.9. Mordor	117
3.3.4. As batalhas da Terra-média e as tecnologias digitais	120
CONCLUSÃO	125
BIBLIOGRAFIA	129
FILMOGRAFIA	133
INTERNET	135

LISTA DE FIGURAS

OBS: Todas as imagens foram obtidas pela autora, diretamente dos DVDs, exceto quando indicado na legenda.

1 - Viagem à Lua	Desenho de Méliès para o filme	12
2 - Viagem à Lua	Imagem do filme	12
3 - Cabiria	Gravura de M. Weber, feita a partir de pintura de Niccolò Barabino	14
4 - Cabiria	O personagem Archimedes	14
5 - Cabiria	Templo de Moloch (fachada)	14
6 - Cabiria	Templo de Moloch (interior)	14
7 - Intolerância	Palácio babilônico	15
8 - O Gabinete do Dr. Caligari	Faixas e grafismos	19
9 - O Gabinete do Dr. Caligari	Cesare	19
10 - O Gabinete do Dr. Caligari	Casa de Jane / loucura de Caligari	20
11 - O Gabinete do Dr. Caligari	Título e intertítulos temáticos	21
12 - O ladrão de Bagdá	Vista de Bagdá / ladrão escalando torre	23
13 - O ladrão de Bagdá	Califa / sala de banquetes	23
14 - O ladrão de Bagdá	Tapete voador	24
15 - O ladrão de Bagdá	Ilustração de revista, sobre o filme	24
16 - Metrópolis	Cidade na superfície	25
17 - Metrópolis	Cidade dos operários	25
18 - Metrópolis	A grande máquina	26
19 - Metrópolis	A grande máquina como Moloch	26
20 - Metrópolis	O robô / Rotwang / cabana medieval	27
21 - Metrópolis	Título do filme	28
22 - Metrópolis	Grafismo com a cidade	28
23 - Metrópolis	Intertítulo	28
24 - Metrópolis	Dispositivo de comunicação	29
25 - ...E o vento levou	Chegada ao churrasco de Twelve Oaks	41
26 - ...E o vento levou	Melanie e Ashley no jardim	41
27 - ...E o vento levou	Twelve Oaks: biblioteca	42
28 - ...E o vento levou	Twelve Oaks: corredor	42
29 - ...E o vento levou	Tara e Scarlett	43
30 - ...E o vento levou	A mansão em Atlanta: fachada	44
31 - ...E o vento levou	A mansão em Atlanta: interior	44
32 - ...E o vento levou	O quarto de Scarlett na mansão	45
33 - ...E o vento levou	O quarto de Rhett na mansão	45
34 - ...E o vento levou	Escadaria de Tara	46
35 - ...E o vento levou	Escadaria de Twelve Oaks	46
36 - ...E o vento levou	Escadaria da mansão de Atlanta	46
37 - ...E o vento levou	Scarlett e seu pai observam Tara	47
38 - ...E o vento levou	O contraste entre Scarlett e Melanie	51
39 - ...E o vento levou	Bazar em Atlanta	52
40 - ...E o vento levou	Bazar em Atlanta. Scarlett e Rhett	52
41 - ...E o vento levou	Multidão (Atlanta): mudança cromática	53
42 - ...E o vento levou	Estação de Atlanta	54

43 - ...E o vento levou	Na estação: chegada de Ashley	54
44 - ...E o vento levou	Partida de Ashley (nevoeiro)	54
45 - ...E o vento levou	Scarlett e os feridos na guerra	55
46 - ...E o vento levou	Fogo em Atlanta	56
47 - ...E o vento levou	Fora da cidade: Monocromia	56
48 - ...E o vento levou	Twelve Oaks (escadaria destruída)	57
49 - ...E o vento levou	Tara	57
50 - ...E o vento levou	Juramento de Scarlett	57
51 - ...E o vento levou	A aridez da terra de Tara	57
52 - ...E o vento levou	O vestido feito com as cortinas	58
53 - ...E o vento levou	Recuperação de Tara	59
54 - ...E o vento levou	Scarlett de vermelho	60
55 - ...E o vento levou	Scarlett de luto na escadaria	61
56 - ...E o vento levou	Última cena do filme	61
57 - 2001: uma odisséia no espaço	Vinheta MGM original	69
58 - 2001: uma odisséia no espaço	Vinheta MGM estilizada	69
59 - 2001: uma odisséia no espaço	O alinhamento Sol/Terra/Lua	69
60 - 2001: uma odisséia no espaço	A Aurora do Homem	74
61 - 2001: uma odisséia no espaço	O monolito na Pré-História	75
62 - 2001: uma odisséia no espaço	Aeronave de transporte à estação espacial	77
63 - 2001: uma odisséia no espaço	Estação espacial e planeta Terra	77
64 - 2001: uma odisséia no espaço	O saguão da estação espacial	78
65 - 2001: uma odisséia no espaço	Espaçonave de transporte à Lua	78
66 - 2001: uma odisséia no espaço	Interior da espaçonave de transporte	78
67 - 2001: uma odisséia no espaço	Astronautas na paisagem lunar	79
68 - 2001: uma odisséia no espaço	Paisagem lunar	79
69 - 2001: uma odisséia no espaço	O monolito e a Terra	79
70 - 2001: uma odisséia no espaço	O monolito, cercado por homens	79
71 - 2001: uma odisséia no espaço	<i>Discovery</i> . “Esqueleto de dinossauro”	80
72 - 2001: uma odisséia no espaço	<i>Discovery</i>	80
73 - 2001: uma odisséia no espaço	Estrutura do cenário da centrífuga	81
74 - 2001: uma odisséia no espaço	Centrífuga (interior <i>Discovery</i>)	82
75 - 2001: uma odisséia no espaço	Centrífuga (interior <i>Discovery</i>)	82
76 - 2001: uma odisséia no espaço	Centrífuga (interior <i>Discovery</i>)	83
77 - 2001: uma odisséia no espaço	Centrífuga (interior <i>Discovery</i>)	83
78 - 2001: uma odisséia no espaço	Astronautas em hibernação	83
79 - 2001: uma odisséia no espaço	Um dos astronautas em hibernação	83
80 - 2001: uma odisséia no espaço	Desenho de Bowman	83
81 - 2001: uma odisséia no espaço	Sinais vitais dos astronautas	83
82 - 2001: uma odisséia no espaço	A interface de HAL	84
83 - 2001: uma odisséia no espaço	O “olho” de HAL	84
84 - 2001: uma odisséia no espaço	O centro de memória	84
85 - 2001: uma odisséia no espaço	Desligamento de HAL	84
86 - 2001: uma odisséia no espaço	Trajes espaciais	85
87 - 2001: uma odisséia no espaço	Seqüência “ <i>Star Gate</i> ”.	86
88 - 2001: uma odisséia no espaço	Paisagem extraterrestre	86
89 - 2001: uma odisséia no espaço	Olho do astronauta Bowman	86

90 - 2001: uma odisséia no espaço	O quarto e o monolito	87
91 - O senhor dos anéis	Aquarela de John Howe	90
92 - O senhor dos anéis	Aquarela de Alan Lee	90
93 - O senhor dos anéis	Miniatura rudimentar da torre Orthanc	95
94 - O senhor dos anéis	Storyboard, <i>Pre-Viz</i> e imagem final	96
95 - O senhor dos anéis	Khazad-dûm no <i>Pre-Viz</i>	96
96 - O senhor dos anéis	Miniatura Valfenda	97
97 - O senhor dos anéis	Miniatura Lothlórien	97
98 - O senhor dos anéis	Edição do espaço	98
99 - O senhor dos anéis	Vila dos Hobbits	100
100 - O senhor dos anéis	Fachada Bolsão	102
101 - O senhor dos anéis	Interior Bolsão	102
102 - O senhor dos anéis	Bri	103
103 - O senhor dos anéis	Isengard	105
104 - O senhor dos anéis	A torre Orthanc	105
105 - O senhor dos anéis	Os magos em Orthanc	105
106 - O senhor dos anéis	Isengard e o exército de Saruman	106
107 - O senhor dos anéis	Frodo observa Valfenda	108
108 - O senhor dos anéis	Quarto de Frodo em Valfenda	109
109 - O senhor dos anéis	Mina dos Anões	110
110 - O senhor dos anéis	O alfabeto anão	111
111 - O senhor dos anéis	O anão Gimli	111
112 - O senhor dos anéis	As escadarias de Khazad-dûm	112
113 - O senhor dos anéis	Lothlórien	112
114 - O senhor dos anéis	Lothlórien	113
115 - O senhor dos anéis	Vista da cidade de Edoras	114
116 - O senhor dos anéis	Palácio Dourado	114
117 - O senhor dos anéis	Salão do Palácio Dourado	114
118 - O senhor dos anéis	Cavalos na decoração	114
119 - O senhor dos anéis	Estábulo de Edoras	115
120 - O senhor dos anéis	Abismo de Helm	115
121 - O senhor dos anéis	A cidade de Minas Tirith	117
122 - O senhor dos anéis	Minas Tirith: um dos portões	117
123 - O senhor dos anéis	O topo da cidade	117
124 - O senhor dos anéis	Minas Tirith: vista de Mordor	117
125 - O senhor dos anéis	Barad-dûr	118
126 - O senhor dos anéis	Barad-dûr	118
127 - O senhor dos anéis	O olho de Sauron	118
128 - O senhor dos anéis	Mordor destruída	118
129 - O senhor dos anéis	Mapa Terra-média	119
130 - O senhor dos anéis	Programa <i>Massive</i>	121
131 - O senhor dos anéis	Exército digital em Pelennor	121
132 - O senhor dos anéis	Manipulação digital da imagem com o programa <i>5D Colossus</i>	123

RESUMO

Investiga-se a aplicação do conceito de design ao cinema, e a influência da tecnologia no design do filme. O cinema pode ser visto como a (re)criação de mundos artificiais em seqüências de “pedaços de espaço”. Verificou-se que o filme também pode ser visto como um sistema de identidade visual. O transporte de conceitos de design para o cinema ajudou a unir departamentos separados sob um olhar unificado. O design de produção define a atmosfera geral do filme através da conjugação de elementos visuais como cenário, luz, figurino. O cenário é o elemento mais visível do conjunto visual, e pode ser acrescido de significado, e manipulado para comunicar visualmente certos aspectos da narrativa. Pesquisou-se a origem da aplicação do design ao filme através da análise da evolução da cenografia. Verificou-se que em vários filmes considerados importantes para a área de direção de arte/design de produção, a tecnologia disponível foi empregada para incrementar a qualidade da imagem – tanto tecnicamente, quanto esteticamente. As análises descritivas de alguns desses filmes demonstraram que a tecnologia expande os limites da criação ao permitir a edição do espaço cenográfico através da composição de imagens de diferentes origens. Concluiu-se que a conjugação entre design e tecnologia abre novos caminhos na criação de cenários e criaturas digitais, e que a tecnologia enriquece a experiência cinematográfica quando utilizada como uma ferramenta de auxílio, e não apenas como a atração principal.

Palavras chave: design - cenografia - direção de arte - design de produção - cinema - tecnologia - tecnologia digital.

ABSTRACT

This work investigates how to apply the concept of design to the movies, and the influence of technology on film design. Film can be seen as the (re)creation of artificial worlds in sequences of “pieces of space”. It was verified that film can also be seen as a visual identity system. The transportation of design concepts to cinema has helped to unite separate departments under a unified look. The production design defines the overall look of a film through the combination of visual elements such as the set design, the lighting, and the costume design. Sets are the most notable element of the visual group, and it can be attributed with meaning, as well as be manipulated to visually communicate certain aspects of a film’s narrative. The origin of the use of the design concept in the movies was researched through the analysis of set design evolution. It was verified that many of the films that are important in the art direction/production design area, had used the available technology to enhance the image’s quality – both technically and aesthetically. Descriptive analysis of some of these films have shown that technology expands the limits of creativity, by allowing the editing of cinematic space through the combining of images from different sources. Finally, it was concluded that the conjunction of design and technology opens new ways for the creation of digital sets, as well as digital creatures, and also that technology enhances the cinematic experience when it is used as a handy tool – as opposed to the main attraction.

Key-words: design - set design - art direction - production design - film - technology - digital technology.

INTRODUÇÃO

Um filme é uma história contada visualmente. Seu processo de realização inicia-se no papel. O transporte do papel para a tela implica na definição dos elementos necessários à representação visual do roteiro de acordo com a visão do diretor. O design de produção (*production design*) define, executa e controla a visualidade de um filme, através do trabalho conjunto da fotografia, direção de arte, figurino, efeitos visuais, efeitos gráficos.

No cinema, a palavra e a imagem têm uma relação de interdependência - uma reforça a outra, ou uma preenche a lacuna deixada pela outra. Análises sobre palavras são abundantes na literatura especializada. Já as análises dos elementos visuais que compõem a direção de arte são raras ou pouco aprofundadas. Esses elementos, no entanto, são essenciais na construção da história e dos personagens que compõem o mundo artificial projetado na tela. Podem servir tanto como um vislumbre, quanto como um olhar escancarado sobre a vida interior deles. Podem explicitar sentimentos e antecipar situações dramáticas. Podem evocar o passado, ou indicar o futuro. A manipulação desses elementos visuais é um instrumento poderoso e característico da linguagem cinematográfica, e constitui o design do filme, o que o destaca e o identifica visualmente.

Antes do conceito de design, era o cenário que definia a visualidade dos filmes. A noção de que um cenário bem feito pode valorizar o filme surge já na época do cinema mudo, e sua crescente importância pode ser traçada através de um seleto grupo

de filmes representativos da evolução da cenografia cinematográfica. Esta evolução seguiu com as adaptações a mudanças tecnológicas, como a chegada do som e a da cor, e ao sistema industrial dos grandes estúdios. Um dos filmes cruciais para a valorização da concepção visual completa (design) do filme, feito na época dos grandes estúdios, foi **...E o vento levou** (*Gone with the Wind*, EUA, 1939), de Victor Fleming.

Alguns gêneros são mais associados a (re)construções visuais cuidadosamente concebidas. Entre eles estão os gêneros histórico (ou de época), ficção-científica e fantasia. Os filmes históricos costumam provocar admiração pela reconstituição cuidadosa de uma época em particular. A acuidade da reconstrução visual de um tempo passado tornou-se um dos parâmetros para o julgamento de uma direção de arte bem sucedida. Mas a busca de uma reconstituição temporal precisa não impede a utilização dos recursos de comunicação visual oferecidos pelos cenários e figurinos. O filme **...E o vento levou** utilizou vários recursos – entre eles a cor do sistema *technicolor*, relativamente pouco utilizada até então – para auxiliar e realçar a narrativa.

A ficção-científica é um gênero que tradicionalmente utiliza os aspectos visuais de forma a causar impacto e seduzir o espectador. **2001: uma odisséia no espaço** (*2001: a space odyssey*, EUA/Inglaterra, 1968), de Stanley Kubrick, foi um marco visual e técnico que revolucionou a maneira de se pensar e executar visualmente um filme. Até sua realização, não havia preocupação em embasar as imagens futuristas em fatos científicos correntes. Filmes de ficção-científica eram, geralmente, filmes B, com baixo orçamento e pouca atenção dos estúdios. Para **2001: uma odisséia no espaço**, o diretor Stanley Kubrick queria algo diferente de tudo o que havia sido feito. Queria uma

experiência essencialmente visual, queria que o público se sentisse no espaço. **2001: uma odisséia no espaço** utiliza a ciência como um “lastro” visual para uma jornada altamente subjetiva, desafiando visualmente o espectador ao contrapor o científico/racional ao humano/subjetivo.

Se o gênero histórico procura recriar o passado e a ficção-científica procura prever o futuro, o gênero fantasia cria um mundo verdadeiramente artificial. Sem amarras históricas ou tecnológicas de tempos possíveis, o mundo da fantasia tem seu próprio tempo, sua própria história, sua própria tecnologia. Tudo é possível. A única limitação é a imaginação e a tecnologia disponível para realizá-la. A saga **O Senhor dos Anéis** (*The lord of the rings*, Nova Zelândia/EUA, 2001/2002/2003)¹, de Peter Jackson, torna visível e palpável o universo criado pelo escritor J. R. R. Tolkien. Mas o termo palpável adquire, aqui, um significado um pouco diferente. Em **...E o vento levou** e em **2001: uma odisséia no espaço**, o palpável podia ser tocado. Tara, o lar da heroína Scarlett O’Hara, nunca existiu de fato, mas uma parte foi construída em madeira, ou pintada em vidro. Da mesma forma, a nave espacial *Discovery* estava no estúdio, podia ser iluminada com refletores e tocada com as mãos. O palpável da saga **O Senhor dos Anéis** torna-se aquilo que é tão real em seu mundo virtual que é possível acreditar que pode de fato ser tocado, por não ser possível perceber o artifício. A tecnologia digital tornou-se também uma fantasia virtual vestida por atores reais, presentes virtualmente no mundo artificial, dando vida a um personagem imaginário, e perfeitamente possível.

¹ Para informações específicas sobre os três filmes, ver capítulo 3.

A escolha dos filmes para análise não se deu pelo fato de pertencerem a um dos gêneros mencionados. Os principais motivos foram a concepção visual dos filmes e sua importância para a área, e não apenas para o gênero. A existência de uma versão literária para cada um desses filmes foi uma coincidência. O fato de que os filmes foram inspirados por livros não foi usado como critério para sua escolha². Também não se propõe, aqui, um julgamento de valor desses filmes. O foco do trabalho é a forma como cada um utilizou os recursos disponíveis na criação do espaço cênico cinematográfico e de atmosferas específicas.

O estudo e a análise da concepção visual desses filmes, através de seu design de produção, indicam maneiras de se potencializar a utilização dos recursos, revelando uma faceta muito conhecida e admirada, mas pouco explorada, da produção cinematográfica.

² Já que os objetos de estudo deste trabalho são os filmes e a comunicação visual gerada por determinados elementos visuais que os compõem, optou-se pela não leitura de suas versões literárias, para evitar-se a influência da palavra escrita na percepção visual das histórias.

1 – O DESIGN DO FILME

1.1 – Por quê design

A palavra inglesa *design* foi adotada no português inicialmente para designar a atividade de se criar objetos para produção em série³. Mas, devido à ambigüidade do termo, não há uma definição única. Seu conceito foi ampliado e, hoje, abarca uma vasta gama de aplicações. O design tornou-se o elemento diferencial dos produtos. Quando a tecnologia chega a um ponto em que permite a criação de objetos praticamente iguais em termos de forma e custo, o design faz a diferença. Além disso, o design também se refere a produtos únicos que aliam forma e função de maneira criativa, com uma concepção cuidadosa.

Para Denis, a origem da palavra vem do latim *designare*, verbo que significa tanto designar quanto desenhar. Ao tentar chegar a uma definição, ele aponta:

“[...] do ponto de vista etimológico, o termo já contém nas suas origens uma ambigüidade, uma tensão dinâmica, entre um aspecto abstrato de conceber/projetar/atribuir e outro concreto de registrar/configurar/formar.

A maioria das definições concorda que o design opera a junção desses dois níveis, atribuindo forma material a conceitos intelectuais. Trata-se, portanto, de uma atividade que gera projetos, no sentido objetivo de planos, esboços ou modelos.” (DENIS, 2000: 16).

³ Cf. NIEMEYER, 1998, cap 1.

Flusser vai mais longe e localiza a origem no latim *signum*. Ao estudar o atual significado da palavra, ele propõe que o design (*de-signum*) seria a ligação perdida entre ciência e estética, o ponto no qual arte e tecnologia se encontram como iguais. Ao mesmo tempo, o design teria uma conotação de engodo, ao “[...] procurar enganar a natureza através da tecnologia, substituir o natural pelo artificial e construir uma máquina da qual saímos como deuses” (FLUSSER, 1999:19). Tal definição vai ao encontro de uma vertente teórica na qual o design engloba tudo o que é artificial. Segundo Victor Margolin, vários teóricos defendem que um processo de design está presente em praticamente tudo que nos rodeia. Entre esses teóricos está Herbert Simon, que considera o design a ciência do artificial⁴. Essas definições encaixam-se no processo de se fazer cinema que, em muitos casos, pode ser visto como a (re)criação de um mundo artificial.

1.2 - O design do filme

“Do ponto de vista formal, um filme é uma sucessão de *pedaços de tempo* e de *pedaços de espaço*” (BURCH, 1992:24). Segundo Burch, existem dois espaços no cinema: o que existe no quadro (tudo o que o olho percebe dentro da tela), e o que existe fora do quadro (projeções imaginárias e espaço físico atrás da câmera e do cenário). O

⁴ Cf. MARGOLIN, 2002. p. 106-111. Herbert Simon (1916-2001) foi professor de ciência da computação e psicologia na Carnegie Mellon University, e ganhador do Prêmio Nobel de Economia em 1978. Em seu livro *The Sciences of the Artificial*, ele afirma que a essência do design é preocupar-se não em como as coisas são, mas sim em como poderiam, como deveriam ser, para que atinjam objetivos e para que funcionem.

espaço que está aparente dentro do quadro, além de configurar a identidade visual do filme, pode ser manipulado para comunicar visualmente certos aspectos da narrativa.

Cenário, luz, figurino, efeitos visuais e elementos gráficos são partes que compõem os quadros e, conseqüentemente, o conjunto visual do filme. Os termos “decoração de interiores”, “direção de arte” e “design de produção” ilustram a evolução do conceito de se elaborar visualmente um filme. Na primeira cerimônia do Oscar, em 1927, já existia a categoria “decoração de interiores” que, em 1947, passou (e continua) a ser “direção de arte”. “Design de produção” (*production design*) surgiu com o filme **...E o vento levou**. O produtor David O. Selznick criou o termo para designar o trabalho do diretor de arte William Cameron Menzies, que extrapolou sua função ao elaborar detalhadamente toda a visualidade do filme, mantendo sua unidade através de uma filmagem atribulada e várias trocas de diretores.

O componente mais visível do conjunto visual do filme é o que delimita e define o espaço da ação, ou seja, o cenário, que funciona como uma espécie de “âncora” para os outros elementos. Este será, portanto, o principal foco deste estudo – que, no entanto, não deixará de considerar o restante dos componentes citados no contexto do design do filme.

Todo filme tem uma identidade visual. Segundo Péon:

“a rigor, qualquer coisa possui uma identidade visual – ou seja, componentes que a identificam visualmente. A identidade visual é o que singulariza visualmente um dado objeto; é o que o diferencia dos demais por seus elementos visuais.” (PÉON, 2001:11).

Embora essa identidade, como já dito, possa ser em grande parte creditada à cenografia, não depende unicamente dela. Filmes pertencentes ao movimento Dogma 95, por exemplo, têm como identidade visual a ausência de manipulação de elementos como a luz e os cenários.

Ao se criar um conceito para o conjunto de elementos visuais do filme e agrupá-los sob suas diretrizes, constrói-se um sistema de identidade visual, cuja definição é:

“[...] um sistema de normatização para proporcionar unidade e identidade a todos os itens de apresentação de um dado objeto, através de seu aspecto visual. Este objeto pode ser uma empresa, um grupo ou uma instituição, bem como uma idéia, um produto ou um serviço.” (PÉON, 2001:15).

Um filme é um produto no qual idéias são apresentadas. A concepção e o planejamento visual das idéias, e o subsequente ato de concretizá-las de forma ordenada e potencialmente significativa no mundo artificial contido naquele pedaço de espaço, constitui o design do filme.

Design de produção (*production design*) é o termo que define a visualidade do filme. A “atmosfera” geral é formada, principalmente, pela coordenação entre cenografia, luz e figurino. A concepção cuidadosa desse conjunto enriquece a

experiência cinematográfica. A criação de um “pedaço de espaço” na tela do cinema pode ser potencializada com a utilização de camadas de significado que comunicam visualmente aspectos da narrativa.

1.3 - Design e narrativa

O cenário é o pano de fundo para a ação. Esta é sua função primária, e, em muitos casos, sua única função. A este pano de fundo pode-se adicionar camadas de significado, geralmente com auxílio dos outros elementos visuais, ajudando a potencializar dramaticamente a narrativa. O primeiro nível do design do espaço é o estabelecimento do local. Em seguida a ambientação do local de acordo com a situação sócio-econômica-cultural. Depois entra a personalidade do usuário daquele espaço. O quarto nível incorpora elementos que dizem respeito a aspectos da narrativa, indicando, sutilmente ou não, sentimentos ou ações futuras. O quinto nível diz respeito à interpretação pessoal do espectador em relação ao espaço visto na tela. Ele pode perceber todos os níveis de significado adicionados ao espaço e ainda identificar outros de acordo com sua interpretação pessoal, ou simplesmente ficar no nível básico, do cenário como simples pano de fundo para a ação. A não percepção das camadas mais simbólicas não atrapalha o espectador, mas seu reconhecimento torna a experiência cinematográfica mais rica. Por outro lado, se elas forem evidentes demais podem comprometer o envolvimento do espectador, tornando-se uma distração, ao invés de um complemento.

2 – EVOLUÇÃO DA CENOGRAFIA

2.1 – Cenografia e design no cinema mudo

Só havia um tipo de cenografia na época do começo do cinema: a teatral. Era isto que tanto o público quanto os realizadores conheciam. Os espetáculos eram criados tendo os grandes painéis pintados no fundo, ambientando a caixa teatral.

Os primeiros filmes não tinham como objetivo criar um espetáculo como o teatral. Documentavam situações reais, sem *mise-en-scène*. O francês Georges Méliès, no entanto, percebeu as possibilidades oferecidas pela nova tecnologia do cinema, ao assistir às projeções dos irmãos Lumière, em 1895. Mágico, dono do teatro Robert-Houdin onde apresentava espetáculos variados de magia e números com autômatos e com a lanterna mágica, Méliès foi o primeiro a projetar visualmente o filme, utilizando cenografia e figurinos feitos especificamente para o cinema, recriando situações inacessíveis (como a coroação do rei Eduardo VII) ou criando mundos impossíveis.

Nesse início, a identidade visual dos filmes resumia-se à criação dos cenários, figurinos e alguns truques cinematográficos. Méliès tinha controle total sobre seus filmes e fazia tudo, desde a criação dos roteiros até as maquetes e cenários. A cenografia continuava obedecendo convenções teatrais – às quais todos estavam acostumados – mas com alguns cuidados extras. “O acabamento, a precisão da

perspectiva, o *trompe l'oeil*⁵ executado habilmente [...] tudo é necessário para dar a aparência de verdade a coisas completamente fictícias e que serão fotografadas com precisão absoluta pela câmera.” (Apud SADOUL, 1970:101). Méliès chegou a construir um estúdio próprio, com teto de vidro para aproveitamento da luz natural necessária às filmagens.

Viagem à Lua (*Le Voyage dans la Lune*, França, 1902), o filme mais conhecido de Georges Méliès, utiliza os enormes painéis pintados como fundo para a ação do filme. Em cerca de 14 minutos, apresenta-se uma grande variedade de fundos que emolduram a história e lhe dão, com a ajuda de truques só possíveis no cinema, a sensação do extraordinário desejada por Méliès. Já neste primeiro filme, fica clara a importância da relação entre o visual e o uso da tecnologia disponível na criação de efeitos que possibilitem uma experiência incomum aos espectadores. Pelo que se sabe, a desaparecimento de objetos e pessoas foi um truque descoberto por acaso quando, durante uma filmagem na rua, a câmera que Méliès utilizava emperrou e parou de funcionar por alguns momentos, recomeçando em seguida. Na revelação do filme, descobriu-se que objetos e pessoas haviam desaparecido e outros surgiram em seus lugares. Este truque é amplamente utilizado em **Viagem à Lua**, com o objetivo de produzir a sensação de estranheza mencionada acima. Essa estranheza também está presente na caracterização dos habitantes lunares, os selenitas – cuja aparência lembra crustáceos – na ambientação de seu palácio, e mesmo na paisagem lunar. Tudo foi idealizado para permitir aos espectadores uma experiência visual única.

⁵ Pintura que visa “enganar o olho”, usando a perspectiva para reproduzir fielmente a realidade.



FIG. 01 – Desenho de Méliès para o filme **Viagem à Lua**.

Fonte:

<http://guilds.outpost10f.com/~film/reviews/films/sci-fi/levoyage.htm>



FIG. 02 – Imagem do filme **Viagem à Lua**.

Fonte:

http://moma.org/collection/depts/film_media/blowups/film_media_002.html

É importante notar que, embora usasse cenários teatrais, Méliès tinha ótimo conhecimento do meio cinematográfico, e fazia adaptações para aproveitá-lo de forma eficiente: os painéis eram pintados em tons de cinza, para se adequarem ao filme preto-e-branco e evitar as surpresas desagradáveis que o uso das cores poderia causar após a revelação. Objetos e mobiliário eram, sempre que possível, fabricados especialmente para a filmagem e pintados também em tons de cinza, de forma a permitir a posterior pintura colorida feita à mão, comum na época (móveis e objetos com cores escuras ou fortes não teriam, no filme, a transparência necessária para receber e exibir as cores durante a projeção). O mesmo cuidado era tomado com figurino e maquiagem. Além disso, Méliès deu uma nova dimensão ao fundo bidimensional, aplicando-lhe o recurso cinematográfico da múltipla exposição.

A cenografia teatral, por mais realista que seja, é sempre aceita como algo fictício. O espectador fica estático em frente à cena onde as ações se desenvolvem, e entende que o cenário é uma representação de um local real ou fictício. No início do cinema, o público estava acostumado com as convenções cenográficas teatrais, e elas

foram transportadas para a tela. A imobilidade da câmera oferecia aos espectadores do cinema um ponto-de-vista semelhante ao do teatro. Esta cenografia teatral seria a regra no cinema até a realização dos filmes italianos **Quo Vadis?** (Itália, 1912), de Enrico Guazzoni e, principalmente, **Cabiria** (Itália, 1914), de Giovanni Pastrone.

Cabiria é considerado um marco no design do filme. A cenografia no cinema passa a procurar uma realidade do espaço que pode ser “invadido” pela câmera – o espectador continua estático, mas a câmera adquire liberdade para explorar os espaços tridimensionais, seguindo a ação, os atores. Inspirado nas grandes óperas italianas, Giovanni Pastrone criou um épico com grandes cenários tridimensionais, figurinos suntuosos, fotografia com efeitos de contra-luz, e câmera móvel. Pela primeira vez, “[...] regras para cenários construídos foram desenvolvidas para substituir os métodos de pintura cenográfica *trompe l’oeil*” (BARSACQ, 1978:15). Vulcão explodindo, edifícios desmoronando, navios em chamas, centenas de figurantes, um leopardo, elefantes, cavalos, camelos, tudo está presente no filme. O Templo de Moloch é uma estrutura com mais de 30 metros de altura, cuja fachada em forma de monstro indica os horrores (sacrifícios humanos) que acontecem em seu interior. Há uma alternância entre cenas externas e internas. A câmera montada em um carrinho move-se nos cenários, dando ao espectador a possibilidade de “sentir” o ambiente de forma impossível com os painéis pintados dos filmes anteriores. O design de algumas cenas tem como referência pinturas do século XIX - uma prática comum ainda hoje.

Além da ambientação física, há também uma preocupação com as legendas e quadros de indicação dos capítulos, que seguem graficamente o estilo do filme.

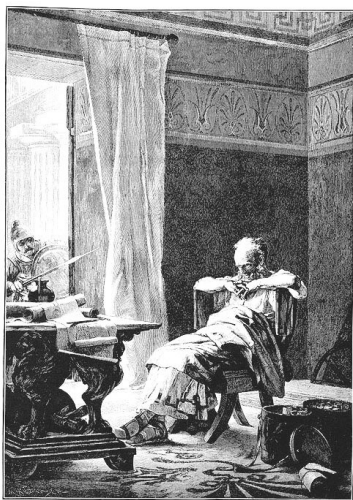


FIG 03 – gravura de 1892, de M. Weber, feita a partir de pintura do italiano Niccolò Barabino (1832-1891). A pintura original está no Museu Revoltella em Trieste, Itália. Fonte: <http://www.mcs.drexel.edu/~crosse/Archimedes/Pictures/ArchimedesPictures.html>



FIG. 04 – O personagem Archimedes em cena do filme *Cabiria*, inspirada na figura ao lado.



FIG. 05 – *Cabiria*. Templo de Moloch (fachada).



FIG. 06 – *Cabiria*. Templo de Moloch (interior).

Cabiria causou forte impressão no diretor norte-americano D. W. Griffith, inspirando-o a produzir **Intolerância** (*Intolerance*, EUA, 1916). Griffith apresenta quatro histórias passadas em épocas diferentes: a queda da Babilônia (539 a.C.), a

crucificação de Cristo, o massacre da Noite de São Bartolomeu (Séc. XVI) e os conflitos gerados pela crise econômica no começo do século XX. O número de cenários é grande, mas o que mais impressiona é o da Babilônia. Em um dos intertítulos com explicações sobre a história, há uma nota contando que o que se verá a seguir é uma réplica da muralha da Babilônia, com cerca de 27 metros de altura, e larga o bastante para a passagem de carruagens em seu topo.



FIG.07 – o palácio babilônico de **Intolerância**.

Fonte:

http://www.moma.org/collection/depts/film_media/blowups/film_media_004.html

Para conferir autenticidade aos cenários, Griffith contratou artistas italianos – dois especialistas em esculpir gesso e um pintor para criar efeitos de envelhecimento nas construções⁶. Seu assistente de direção, Joseph Henabery, revela que o diretor estava particularmente interessado nas figuras dos gigantes elefantes que

⁶ O filme **Bom dia Babilônia** (*Good morning, Babylon*, Itália/França/EUA, 1987), de Paolo e Vittorio Taviani, faz uma homenagem aos artistas italianos que foram trabalhar no cinema americano, contando a história de dois irmãos que participam da construção do cenário de **Intolerância**. (Cf. AFFRON & AFFRON, 1995, p. 98-100).

arrematavam as igualmente gigantescas colunas do palácio babilônico⁷. A construção do cenário levou três meses e, ao final das filmagens, o responsável pela obra, Frank “Huck” Wortman, recusou-se a demoli-la. O palácio cenográfico permaneceu de pé por cerca de um ano após o término das filmagens de **Intolerância**⁸.

Esses primeiros filmes já possuíam uma identidade visual, mas não se configuravam em um sistema de identidade visual, por não haver, ainda, uma noção exata do nível de intervenção que poderia ser feito. Já havia, no entanto, um esforço no sentido de se procurar uma unidade visual nas produções, como pode ser percebido na utilização de intertítulos temáticos, em acordo com a ambientação dos cenários, em **Cabiria** e em **Intolerância**. Mas quem era o responsável pela visualidade destes primeiros filmes? Nos filmes de Méliès, como já mencionado, era ele mesmo quem desenhava e criava os cenários e efeitos especiais. Nos outros, a cenografia ficava, principalmente, a cargo de carpinteiros, aos quais não se costumava dar crédito. Não há crédito para a cenografia em **Cabiria**, nem em **Intolerância**. Sabe-se, porém, que D. W. Griffith contou com o trabalho de Frank “Huck” Wortman, seu carpinteiro chefe e colaborador constante e, segundo Barsacq, com o cenógrafo Walter L. Hall.

Na Alemanha, havia uma concepção diferente quanto à realização de filmes. Para Lotte Eisner, o filme **O gabinete do dr. Caligari** (*Das Kabinett des Dr. Caligari*, Alemanha, 1920), de Robert Wiene,

⁷ Cf. BROWNLOW, 1996, p. 53.

⁸ Cf. BROWNLOW, 1996, p. 238.

“revela claramente um dos princípios do cinema alemão: o papel essencial desempenhado pelo autor, pelo cenógrafo e pela equipe técnica. [...] Na Alemanha, a indústria se apoderou imediatamente de todos os elementos artísticos, acreditando que, com o tempo, fatalmente dariam dinheiro.” (EISNER, 2002:28).

O gabinete do dr. Caligari é a primeira amostra significativa do uso dos princípios do design no cinema, através da cenografia. O cenário não é a representação da realidade, ou a caracterização de um mundo distante. Ele é apresentado como a expressão do mundo interior de um dos personagens. Os espectadores, agora, podem ver o mundo através dos olhos de Francis, paciente em um asilo de loucos. Embora esta informação só seja dada no final, a visão de um mundo distorcido e antinatural não parece tão estranha, já que entra no filme como uma história, um *flashback* contado pelo próprio Francis. A diferença entre a ação presente e a história contada fica evidente na diferença entre os cenários. O presente se passa em um jardim (montado em estúdio, assim como todo o filme) que se pretende realista, e que, embora destoe do restante dos cenários do filme, mantém uma unidade com eles, ao apresentar um ambiente cheio de árvores secas, muitos galhos - que formam linhas cruzando a tela atrás e na frente dos personagens, criando um grafismo recorrente no filme - e o solo coberto de folhas. A atmosfera sobrenatural do enredo é indicada visualmente com a entrada do personagem Jane, vestida com uma longa camisola branca que a destaca do fundo escuro, dando-lhe uma aparência fantasmagórica.

A transição entre esse cenário supostamente realista e os outros, dá-se de forma brusca, já que a cidade de Holstein é apresentada como um painel pintado. A primeira impressão é que pode ser realmente uma pintura, um quadro. Mas, logo em seguida,

esta impressão é desfeita quando aparecem em cena as tendas que formam a feira anual de Holstein. Percebe-se, então, que este será o tom do restante dos cenários.

Segundo Lotte Eisner, os autores do roteiro queriam que a cenografia fosse executada por Alfred Kubin, artista “cujas obras demoníacas pareciam surgir de um caos claro-escuro” (EISNER, 2002:26). A tarefa, porém, foi entregue ao cenógrafo Hermann Warm que, juntamente com os pintores Walter Röhrig e Walter Reimann, resolveu que “um tema assim precisava de um cenário incomum, irreal. Reimann, então pintor de tendência expressionista⁹, propôs executarmos cenários expressionistas. Na mesma hora começamos a traçar esboços neste estilo” (EISNER, 2002:27). A decisão de se montar o cenário em estúdio com telas e tapadeiras, ao invés de construções tridimensionais mais elaboradas, partiu de limitações orçamentárias, mas acabou contribuindo para a visualidade marcante do filme, funcional à trama proposta.

A abundância de linhas diagonais, a ausência de ângulos retos, os grafismos, as formas pontiagudas, as proporções estranhas criam a atmosfera de irrealidade e evocam o formato da faca utilizada nos assassinatos. Os bancos usados no ambiente de trabalho das autoridades do filme são muito altos, tanto em relação ao chão, quanto à mesa, o que dá aos homens/burocratas, quando estão sentados trabalhando, uma postura grotesca. Os grafismos imitam efeitos de luz e sombra, atraem o olhar para pontos específicos, enfatizam situações e “transbordam” do cenário para os personagens principais: as linhas negras que cortam a tela, também marcam as nervuras das luvas brancas de Caligari, realçam as linhas de seu rosto e marcam seu cabelo, dividido em

⁹ “Os expressionistas não queriam oferecer em suas imagens o dinamismo da realidade visível, mas tornar visível o mundo invisível da alma, da psique, dos sentimentos” (NAZÁRIO, 1999:204).

faixas brancas e pretas. O personagem Cesare tem triângulos negros pintados abaixo dos olhos, e sua roupa colante enfatiza a angularidade do corpo e principalmente das pernas, fazendo com que ele próprio se torne uma faixa negra. Na cena em que é perseguido, sua postura mimetiza as árvores ao fundo.



FIG. 08 – Faixas pintadas no cenário imitam luzes e apontam para o personagem; os grafismos são transportados para os personagens: faixas nos cabelos e luvas de Caligari, e triângulos abaixo dos olhos de Cesare.



FIG. 09 – Cesare como uma das faixas pretas do cenário; com a adaga, cuja forma é reproduzida na decoração das janelas ao fundo, e nos triângulos abaixo de seus olhos; e mimetizando as árvores.

A angularidade presente em quase todo o filme é quebrada nos cenários da casa de Jane, onde prevalecem as formas circulares. O estilo artificial, com telas pintadas e objetos recortados continua o mesmo, mas o uso das formas circulares evidencia a suavidade e a fragilidade de Jane, opondo-as ao restante do filme.

Um recurso gráfico é utilizado para enfatizar a loucura atribuída a Caligari: o intertítulo invade a cena, e a frase “precisas tornar-te Caligari”¹⁰ literalmente persegue o personagem Caligari, que a vê surgir ao seu redor, como uma representação visual de sua loucura.



FIG. 10 – casa de Jane, com formas arredondadas; Caligari assombrado pelas palavras (a representação visual de sua loucura).

O filme utiliza viragens coloridas¹¹ – recurso comum na época – para separar e identificar certas situações. Os intertítulos são basicamente verdes (alguns sépia). O sépia é utilizado para interiores iluminados ou cenas diurnas, exceto na casa de Jane, único lugar em que aparece o tom lilás. Azul identifica a noite. Em certo momento, há uma mudança de cor na mesma cena: quando Francis e os médicos do asilo entram no escritório do diretor para investigá-lo, o ambiente está azul. Após o movimento de um dos médicos junto à parede – aparentemente acendendo a luz – a cena passa a ser sépia.

¹⁰ Segundo Luiz Nazário, esta mesma frase (em alemão: *Du mußt Caligari werden*) “serviu de slogan publicitário para o lançamento do filme” (NAZÁRIO, 1999:161).

¹¹ A viragem colorida é um tipo de tingimento no qual um banho químico substitui a prata metálica do filme por um sal colorido. Foi muito utilizada na época do cinema mudo como recurso dramático ou informativo. Este processo, no entanto, causa a deterioração do material, motivo pelo qual é difícil encontrar-se cópias coloridas originalmente. O DVD utilizado nesta análise informa que a imagem apresentada foi tingida de acordo com um dos planos de cores feitos para os diversos lançamentos do filme, durante a época do cinema mudo.

Os créditos e intertítulos são tratados graficamente para evocar a atmosfera do filme. As letras são distorcidas e colocadas sobre um fundo com formas geométricas pontiagudas. Algumas dessas formas são temáticas. Quando Francis diz a Alan que ambos amam Jane, há um coração no fundo. Quando Francis é avisado do assassinato de Alan, as formas se convertem em cruzes e uma adaga. Quando há a leitura de um jornal, livro ou manuscrito dentro da história, os intertítulos acompanham o estilo do que está sendo lido, imitando uma manchete de jornal, o título de um livro em letras góticas, ou textos em letra manuscrita.



FIG. 11 – O gabinete do Dr. Caligari. Título e intertítulos temáticos (amor e assassinato).

O resultado é uma unidade visual inédita até então, e a compreensão de que o cenário pode ter um papel maior do que apenas ambientar a ação e/ou embelezar a tela, que ele pode mostrar muito mais do que apenas a realidade. Além disso, após a valorização dos cenários tridimensionais, o filme retoma os painéis pintados e demonstra outras possibilidades para sua utilização, ao montá-los de uma forma estilizada proposital. Para Sennet, **O gabinete do Dr. Caligari** foi o nascimento do design como personagem¹².

¹² Cf. SENNET, 1994. p. 34.

A demanda da platéia por filmes mais sofisticados, o surgimento dos grandes estúdios e a imigração dos diretores de arte europeus foram fatores que levaram à substituição, nos Estados Unidos, dos carpinteiros cenógrafos por artistas plásticos e arquitetos. O polonês Anton Grot e o americano William Cameron Menzies trabalharam juntos nos cenários e efeitos visuais de **O ladrão de Bagdá** (*The Thief of Bagdad*, EUA, 1924), de Raoul Walsh.

Em **O ladrão de Bagdá**, direção de arte e efeitos especiais, inspirados nos cenários e figurinos orientalistas de Léon Bakst para o *Ballets Russes*¹³, conjugam-se de forma a oferecer um espetáculo visual de proporções fantásticas, e a acentuar o clima de fantasia da história. A Bagdá concebida por Grot e Menzies é propositalmente irreal, onírica, e também extremamente sofisticada. A verticalização dos cenários, com seus altos minaretes e paredes intermináveis geram um contraste de escala entre os ambientes e os atores, explicitando a sensação de que não há obstáculos para o ladrão – vivido por Douglas Fairbanks – que escala muros e paredes com incrível facilidade. A própria figura do Califa de Bagdá, com seu alto turbante e barba muito longa, reflete a verticalidade da cidade. A profusão de detalhes, texturas e padrões, e a rica elaboração dos cenários e figurinos, todos sem compromisso com a realidade – a não ser, talvez, com uma possível realidade dos sonhos, de uma Bagdá das “Mil e Uma Noites” – dão ao filme uma beleza extraordinária. A evidente artificialidade do piso da cidade – negro brilhante – é chocante para os dias de hoje, mas teve um propósito: refletir as edificações e provocar a sensação de que a cidade flutua. Os figurinos feitos por Mitchell Leisen são igualmente sofisticados e a opção pelo uso abundante de tecidos

¹³ Companhia de balé criada em 1909, em Paris, por Sergei Diaghilev. Léon Bakst foi cenógrafo e figurinista da companhia, e obteve reconhecimento internacional pelo seu trabalho.

brilhantes dá às imagens uma textura extra, conferindo riqueza ainda maior ao visual do filme.



FIG. 12 – **O ladrão de Bagdá**. Vista de Bagdá com seus minaretes, e o ladrão escalando uma torre.

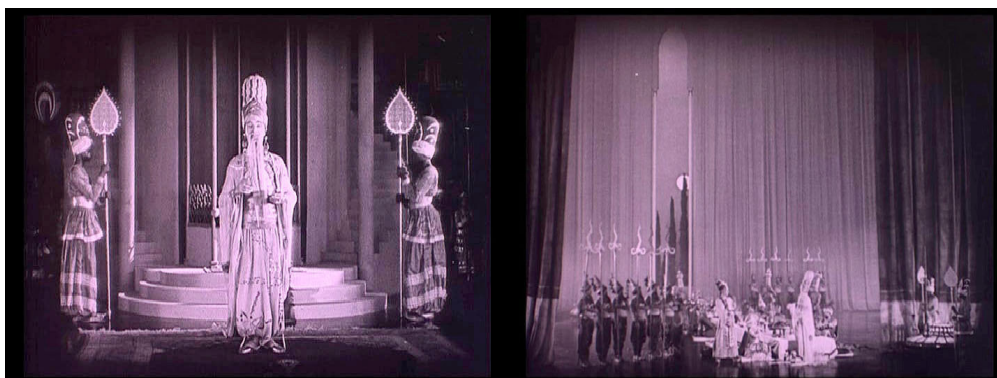


FIG. 13 – **O ladrão de Bagdá**. A figura verticalizada do Califa, evocada na janela da sala de banquetes do palácio.

A atmosfera de fantasia e exotismo gerada pelos cenários, figurinos e efeitos especiais ainda hoje encanta e impressiona. Além da cidade de Bagdá, a história passa por vales de fogo, monstros e árvores encantadas, e por uma cidade submarina feita de cristais, onde o herói resiste à sedução de sereias. Também fazem parte da história um cavalo alado, um manto de invisibilidade e um tapete voador – cujo mecanismo de funcionamento foi discutido e exposto em revistas científicas da época. Em **O ladrão**

de Bagdá, a direção de arte torna-se uma “estrela” contracenando com o astro Douglas Fairbanks.



FIG. 14 – O ladrão de Bagdá.
O tapete voador sobre Bagdá.

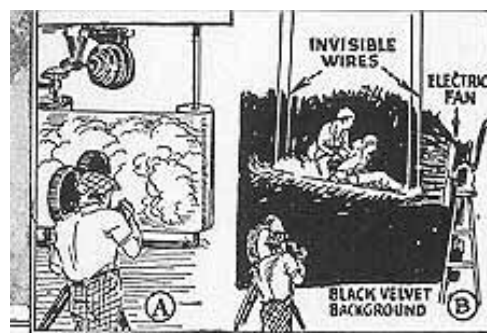


FIG. 15 – O ladrão de Bagdá

Ilustração da revista norte-americana *Science and Invention* (May 1924) revela o interesse pelos efeitos visuais do filme. O tapete voador é sustentado por cabos, contra um fundo de veludo negro. Ao lado, um ventilador produz o vento.

Fonte:

http://www.moviediva.com/MD_root/reviewpages/MDThiefofBagdad.htm

Um dos filmes mais famosos do cinema mudo é também um dos mais reconhecíveis em termos visuais. A cidade de Nova York vista de um navio, em 1924, deu a Fritz Lang uma idéia: “observei as ruas – as luzes brilhantes e os edifícios altos – e foi ali que concebi **Metrópolis**” (Apud BOGDANOVICH, 2000:217). Um dos filmes de ficção científica mais marcantes de todos os tempos, **Metrópolis** (*Metropolis*, Alemanha, 1926), de Fritz Lang, é geralmente reconhecido pela cidade futurista e, principalmente, pelo robô de formas sensuais.

Considerado um filme expressionista, **Metrópolis** utiliza o cenário para indicar a situação social dos personagens. Na superfície, a cidade de prédios enormes e altos abriga os grandes, os importantes. No subterrâneo logo abaixo deles, estão as máquinas que os sustentam. Ainda mais fundo, em um ambiente monótono e sem vida, está a cidade de concreto onde vivem os trabalhadores que operam as máquinas – eles mesmo fazem parte delas. É possível descer ainda mais e chegar às catacumbas, onde os trabalhadores se reúnem para ouvir as pregações de Maria.



FIG. 16 – **Metrópolis**. Cidade na superfície.

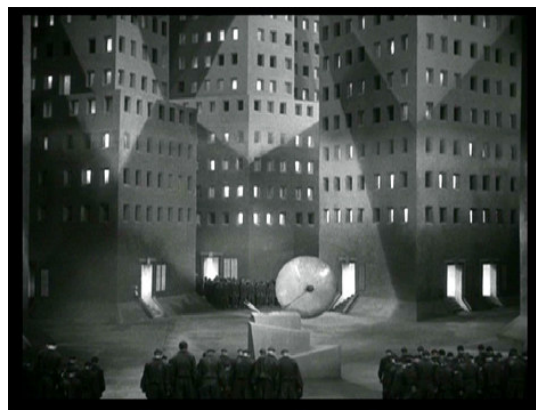


FIG. 17 – **Metrópolis**. Cidade dos operários.

Os ricos vivem na cidade de imensos arranha-céus, cortada por viadutos e passarelas por onde passam carros e trens. Os espaços entre os edifícios são percorridos por aviões monomotores, cujo design não difere muito daquele dos anos 20. A cidade é viva, cheia de luzes e sempre em movimento, tudo isso alimentado pelas máquinas e seus trabalhadores no subsolo. Freder diverte-se nos Jardins Eternos, um local bucólico, com uma gruta artificial de formas orgânicas parecidas com estalactites, fontes de águas cristalinas e aves exóticas como um pavão albino. O escritório de Fredersen, amplo e

espaçoso, em estilo *art-déco*, fica no maior edifício da cidade, a Nova Torre de Babel. As portas têm altura três vezes maior do que um homem, o que reforça o poder de Fredersen e a monumentalidade da cidade e do edifício.

A vida dos trabalhadores se passa entre o nível das máquinas e sua cidade subterrânea. Os edifícios onde moram são grandes blocos de concreto sem nenhum adorno. Não há luz natural, nem vegetação. Tudo é concreto e funcional. Luzes e sombras angulares reforçam as linhas retas dos edifícios. O transporte entre os níveis é feito através de grandes elevadores de carga – acima de um deles está o número 219, indicando a existência de centenas. A maior máquina do complexo se parece com um monstro – na verdade um deus: Moloch, o devorador de crianças do filme italiano **Cabiria**, que, em uma visão de Freder, engole os trabalhadores em sacrifício.

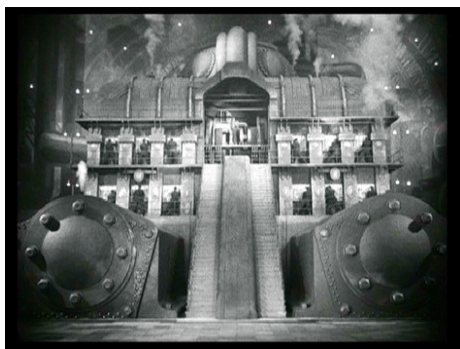


FIG. 18 – **Metrópolis**. A grande máquina.

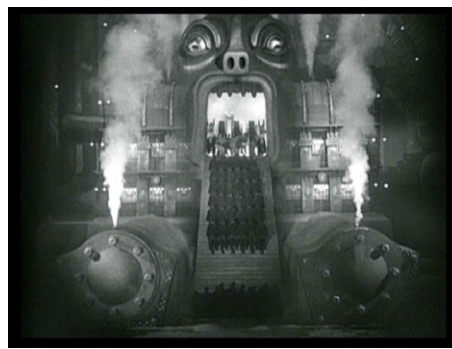


FIG. 19 – **Metrópolis**. A grande máquina como Moloch.

A figura mais futurista do filme, no entanto, é o robô. Um robô de formas femininas, criado no cenário menos futurista do filme: a cabana medieval, sem janelas, do cientista Rotwang, minúscula entre os enormes edifícios, uma das ligações entre a

superfície e o subterrâneo, e também entre a ciência e a magia. Ciência e magia estão presentes na cena da transformação do robô em Maria, representando uma dualidade comum nos filmes de ficção-científica, cujos efeitos especiais muitas vezes parecem ser magia pura. O laboratório de Rotwang apresenta todos os apetrechos que se espera encontrar em tal ambiente, ou seja, muitos tubos de ensaio, recipientes nos quais se podem ver reações químicas, apetrechos científicos e raios elétricos cortando o espaço.



FIG. 20 – **Metrópolis**. O robô, o robô com Rotwang e a cabana medieval do cientista.

Os figurinos não denotam passagem de tempo. Os poderosos utilizam roupas elegantes da década de 20. Freder, quando não está vestido de trabalhador, usa um traje claro, o qual, em certo momento do filme, é ironizado por um dos trabalhadores. A calça, cujo comprimento é na altura dos joelhos, é a única do tipo em todo o filme, e denota uma certa inocência e infantilidade. As ricas moças que se divertem com Freder nos Jardins Eternos usam fantasias exóticas que misturam elementos orientais com babados e anquinhas. Maria usa um vestido simples em cinza claro, o que a identifica cromaticamente com Freder. Como complemento, ela utiliza uma echarpe usada como um xale, o que, em seus momentos de pregação, reforça a identificação com a imagem de santidade. Os trabalhadores vestem macacões/uniformes escuros que evidenciam sua

condição coletiva de parte da máquina que operam, e contrastam com as roupas leves e claras usadas por Freder e Maria.

Cenários como a fachada da casa de Rotwang, o interior gótico da igreja, e a ambientação *art déco* da casa de Freder e da casa noturna onde o robô Maria dança, limitam a visão futurista do filme, utilizando ambientes familiares aos espectadores. A manutenção de elementos familiares na cenografia deste tipo de filme, busca a identificação dos espectadores com os personagens, algo mais difícil de acontecer quando a história se passa em ambientações completamente estranhas.

Na abertura, o título do filme é apresentado em movimento, em uma imagem gráfica que evoca os altos edifícios da cidade, e os transforma em formas geométricas triangulares. Os intertítulos acompanham movimentos e formas de algumas cenas do filme.



FIG. 21 – Título do filme.

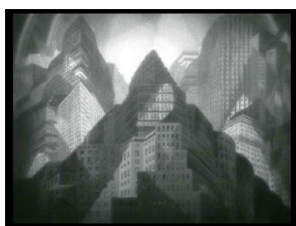


FIG. 22 – Grafismo com a cidade.



FIG. 23 – Intertítulo.

Vários efeitos especiais são utilizados para otimizar os cenários. Entre eles, a técnica *Schüfftan* que utiliza miniaturas refletidas em espelhos para aumentar a altura dos edifícios operários (apenas a metade inferior dos edifícios foi construída em

tamanho real), do estádio onde os ricos praticam esportes, e da cabeça de Hel (guardada por Rotwang). Animação *stop-motion* foi usada para dar movimento aos carros e aviões na maquete da cidade na superfície, e animação tradicional, quadro a quadro, para as imagens das luzes da cidade. Além disso, Lang acredita ter sido o primeiro a utilizar a técnica de *back projection* na cena em que Fredersen fala com seu funcionário através do dispositivo de comunicação que o mostra na tela¹⁴. Foi o filme mais caro da época.



FIG. 24 – **Metrópolis**. *Back projection* em dispositivo de comunicação.

Um comentário de Luis Buñuel enfatiza a força da visualidade de **Metrópolis**:

“A narrativa é trivial, bombástica, pedante, de um romantismo antiquado. Mas se colocarmos, acima da história, a base fotogênica plástica do filme, então *Metrópolis* vai crescer, vai nos atingir como a mais maravilhosa coleção de imagens que seja possível imaginar.” (apud EISNER, 1976:84-85).

Lang admitiu estar mais interessado no visual do filme do que no conteúdo social da história¹⁵. É este visual que continua causando impacto. A enorme cidade futurista, com arranha-céus, aviões voando entre os edifícios, viadutos cruzando o

¹⁴ Cf. EISNER, 1976, p. 91.

¹⁵ Cf. NEUMANN, 1999, p. 34.

espaço aéreo, e o fantástico robô Maria, influenciaram uma grande quantidade de filmes do gênero.

Esta amostra selecionada de alguns filmes de gêneros variados da época do cinema mudo demonstra o início do desenvolvimento da cenografia cinematográfica, e o poder da visualidade dos filmes. A cenografia começa como fundo teatral bidimensional, muda para tridimensional, passa a representar visualmente emoções e sentimentos, torna-se um espetáculo em si mesma, alia-se à tecnologia e aos efeitos especiais, torna-se a identidade visual de um filme, identificando-o através das décadas. Filmes bem elaborados visualmente mantêm o apelo e continuam a exercer fascínio, mesmo após a superação de suas técnicas.

2.2 - A chegada do som e o *studio system* em Hollywood

A grande quantidade de filmes produzidos nos Estados Unidos na década de vinte passou a exigir um sistema organizacional mais eficiente, uma “linha de produção” como em fábricas, com departamentos específicos para cada etapa necessária à produção do filme. Em 1926, surgiu o som no cinema e, com ele, veio a necessidade de ambientes de filmagem mais controlados. Na década de 30, grandes estúdios dominavam o mercado, desde a produção até a distribuição e exibição dos filmes.

O começo da utilização do som implicou em mudanças e adaptações, algumas delas dirigidas por profissionais treinados na nova técnica.

“[...] no começo dos filmes falados, os engenheiros de som treinados pelos americanos adquiriram importância considerável. A cada vez que um cenário era modificado, o engenheiro de som responsável aparecia com um ar consternado, batia palmas, inclinava a cabeça, ouvia um eco imaginário, e declarava secamente que era impossível filmar naquele cenário. Seria preciso eliminar as janelas, colocar as paredes em ângulo diferente e cobri-las com material absorvente. Geralmente estas exigências tinham que ser obedecidas, pelo menos em parte. Caso contrário o *expert* ‘não responderia pelas conseqüências.’ (BARSACQ, 1978:158).

A situação descrita por Léon Barsacq ilustra bem algumas mudanças impostas pela chegada do som na construção dos cenários. A localização de portas e janelas e o tipo de material utilizado deveriam levar em consideração não apenas o efeito visual, mas também o efeito acústico por eles provocado. A filmagem em locações externas, freqüentemente barulhentas, tornou-se mais complicada, e o ambiente controlado do

estúdio – onde as paisagens externas podiam ser reproduzidas e controladas satisfatoriamente – passou a ser preferido.

Em 1930, praticamente já não eram mais feitos filmes mudos. Os estúdios possuíam enormes espaços para filmagem. A MGM, por exemplo, tinha, na década de trinta, 23 estúdios de filmagem (*sound stages*) e 117 acres de área externa, onde se encontravam um pequeno lago, um porto, um parque, uma mini selva e várias ruas com casas de diferentes períodos e estilos¹⁶. Cada um dos estúdios tinha seu próprio departamento de arte, com um diretor de arte supervisor, responsável pela equipe e pela execução dos cenários de todos os filmes produzidos.

O esquema de produção industrial e a presença de um diretor de arte supervisor que coordenava todas as produções gerou características visuais próprias para alguns dos grandes estúdios – entre eles, a Warner Brothers, Paramount, RKO, e Metro-Goldwyn-Mayer (MGM). O nível de envolvimento dos diretores de arte supervisores com os filmes produzidos nos estúdios é controverso¹⁷. A quantidade de produções simultâneas indica que a maior parte do trabalho era feita pelos diretores de arte assistentes, designados pelo supervisor para acompanhar de perto cada filme em produção. Mas a associação entre os estúdios e a visualidade dos cenários demonstra que havia direcionamento e influência do diretor de arte supervisor na maioria dos trabalhos.

¹⁶ Cf. GIANNETTI, 1982, p. 275.

¹⁷ Cf. AFFRON & AFFRON, 1995, cap 1.

Os departamentos de arte dos estúdios podiam chegar a ter 80 profissionais, entre eles, arquitetos, decoradores, ilustradores, carpinteiros e pintores. O diretor de arte supervisor tinha a responsabilidade de produzir cenários de qualidade, com forte apelo visual, que se encaixassem dentro de um rígido orçamento, além de mediar as relações entre os diretores e produtores e a equipe técnica a seu serviço. Em alguns casos, era o primeiro chefe de departamento do estúdio a receber uma cópia do roteiro¹⁸. Durante a década de trinta, os grandes estúdios mantinham uma média de 10 diretores da arte assistentes, um para cada filme em produção¹⁹. Tudo necessário aos cenários era feito dentro dos estúdios.

A associação feita entre os estúdios e estilos de cenários revela que, além da presença de grandes estrelas, o design de produção também se tornou uma forma eficiente de chamar atenção para o produto²⁰.

Na MGM, o chefe do departamento de arte era Cedric Gibbons. O visual associado ao estúdio era de glamour, opulência, luxo, sofisticação. Seus cenários eram considerados os mais ricos e extravagantes. Gibbons é o mais controverso diretor de arte supervisor, pois recebeu crédito por cerca de 2.200 produções, praticamente todas as realizadas na MGM, mesmo sendo fisicamente impossível cuidar de tudo isso pessoalmente. Entre os filmes cuja direção de arte é assinada por ele estão **Ben Hur** (EUA, 1925), de Fred Niblo; **Ninotchka** (EUA, 1939), de Ernst Lubitsch; **O mágico de**

¹⁸ Cf. WILSON, 2000, p. 104.

¹⁹ Cf. WILSON, 2000, p. 104.

²⁰ Cf. BARNWELL, 2004, p. 12.

Oz (*The Wizard of Oz*, EUA, 1939), de Victor Fleming; **Cantando na chuva** (*Singin' in the rain*, EUA, 1952), de Stanley Donen e Gene Kelly; e **Sinfonia de Paris** (*An American in Paris*, EUA, 1951), de Vincente Minnelli²¹.

Van Nest Polglase, da RKO, assim como Gibbons, recebeu muitos créditos sem ter participado efetivamente dos designs. Era considerado ótimo administrador. A RKO fez vários musicais de Fred Astaire e Ginger Rogers, com seus grandes cenários brancos (*big white sets*) com influência *art-déco* e neoclássica. Segundo LoBrutto, uma cláusula no contrato de Astaire determinava que ele deveria ser filmado de corpo inteiro, enquanto estivesse dançando²². Esta exigência gerou a necessidade de cenários grandes e espaçosos. A cor branca era muito usada no fundo, para contrastar e destacar o casal de bailarinos. Van Nest Polglase leva o crédito pela fantástica Veneza artificial de **O picolino** (*Top Hat*, EUA, 1935), de Mark Sandrich, além dos filmes **A alegre divorciada** (*The gay divorcee*, EUA, 1934), de Mark Sandrich; **Voando para o Rio** (*Flying down to Rio*, EUA, 1933), de Thornton Freeland; e **Vamos dançar** (*Shall we dance*, EUA, 1937), de Mark Sandrich. Também estão em seu currículo **Gilda** (EUA, 1946), de Charles Vidor; e **Cidadão Kane** (*Citizen Kane*, EUA, 1941), de Orson Welles. Sobre este último, Welles afirma que o design é inteiramente de Perry Ferguson (diretor de arte assistente), e que ele – Welles – nunca esteve com Polglase²³.

²¹ O autoritário Gibbons teve uma relação conturbada com Vincente Minnelli, que já havia trabalhado como diretor de arte e, portanto, interferia em decisões que Gibbons considerava como suas. Durante a produção de **Agora seremos felizes** (*Meet me in St. Louis*, EUA, 1944), dirigida por Minnelli, os desentendimentos atingiram seu ápice, e Gibbons recusou-se a trabalhar novamente com Minnelli (Cf. AFFRON & AFFRON, 1995, p. 18, 28-29). Isso indica que **Sinfonia de Paris**, lançado em 1951, foi uma das muitas produções assinadas por Gibbons nas quais ele não trabalhou efetivamente. Preston Ames, o diretor de arte assistente seria, então, o responsável pela direção de arte deste filme.

²² Cf. LoBRUTTO, 2002, p. 97.

²³ Cf. AFFRON & AFFRON, 1995, p. 19.

Na Paramount, o alemão Hans Dreier, que trabalhou na UFA entre 1919 e 1923, estabeleceu um estilo moderno e elegante, com influência da Bauhaus²⁴. Dreier, ao contrário de Gibbons e Polglase, participava ativamente de todas as produções, verificando tudo diariamente, opinando e guiando seus assistentes. Sobre a Paramount, Barsacq cita Baxter:

“[...] se os filmes da Metro tinham polimento, os da Paramount tinham brilho. [...] O *décor*, em uma produção da Paramount, raramente funcionava, como nos filmes da Metro, apenas como fundo; cenários, cortinas, trajes insinuavam-se na ação, guiando e ocasionalmente ditando a percepção de um filme.” (Apud BARSACQ, 1978:205-206).

Esta articulação entre o design e a narrativa pode ser bem observada em **Crepúsculo dos Deuses** (*Sunset Boulevard*, EUA, 1950), de Billy Wilder. Dreier também assina **Um lugar ao sol** (*A place in the sun*, EUA, 1951), de George Stevens; **Sansão e Dalila** (*Samson and Delilah*, EUA, 1949), de Cecil B. de Mille; **Por quem os sinos dobram** (*For whom the bell tolls*, EUA, 1943), de Sam Wood; **A imperatriz galante** (*The Scarlet Empress*, EUA, 1934), de Josef von Sternberg; e **Alvorada do amor** (*The love parade*, EUA, 1929), de Ernst Lubitsch.

²⁴ Bauhaus: escola alemã de arquitetura, arte e design fundada em 1919, por Walter Gropius. Suas idéias tiveram grande influência em todo o mundo. (Para mais informações, conferir <<http://www.bauhaus.de>>).

Segundo Affron & Affron, 1960 fecha o lento declínio do *studio system*.²⁵ A partir daí, a maioria dos designers passam a trabalhar independentemente dos estúdios. A cada filme uma nova equipe precisa ser montada, e o acesso e a reutilização de elementos cenográficos já construídos são limitados ou inexistentes.

²⁵ Cf. AFFRON & AFFRON, 1995, p. 2.

2.3 - Menzies e “...E o vento levou”

William Cameron Menzies é considerado um dos mais importantes diretores de arte do cinema. Durante o *Studio System*, Menzies permaneceu desligado dos estúdios, trabalhando como *freelancer*. Recebeu o primeiro Oscar da categoria pelos filmes *The Dove* (EUA, 1927), de Roland West e *Tempest* (EUA, 1928), de Sam Taylor. Foi diretor de arte do já citado **O ladrão de Bagdá**, feito em 1924, e também trabalhou na sua refilmagem, dirigida por Michael Powell e Ludwig Berger, em 1940. Menzies testemunhou e se adaptou a duas importantes mudanças tecnológicas no cinema: a chegada do som e a da cor. Em 1939, recebeu um prêmio especial da Academia pelo “uso excepcional da cor para realce da atmosfera dramática”,²⁶ no filme **...E o vento levou** (*Gone with the Wind*. EUA, 1939), de Victor Fleming.

Para Menzies, a câmera não consegue fotografar da mesma forma que a mente vê:

“Se você fotografar uma locação romântica, tal como uma pitoresca rua européia, por exemplo, você obterá uma reprodução fiel – só que sem a atmosfera, a textura e a cor. É melhor, portanto, substituí-la por uma impressão daquela rua, como vista por nossa mente, ligeiramente romantizada, simplificada e super-texturizada.” (Apud HARMETZ, 1996:100).

Como atesta o prêmio especial criado pela Academia, a cor foi um dos principais recursos utilizados por Menzies na construção visual de **...E o vento levou**.

²⁶ “Outstanding achievement in the use of color for the enhancement of dramatic mood” Cf. AFFRON & AFFRON, 1995, p. 189.

O filme foi produzido por David O. Selznick através de seu estúdio, Selznick International Pictures. Embora seu estúdio fosse considerado pequeno, Selznick já havia produzido mais filmes a cores do que a maioria dos grandes estúdios²⁷. O primeiro longa-metragem feito no sistema technicolor *three-strips*²⁸ foi **Becky Sharp** (EUA, 1935), de Rouben Mamoulian. **...E o vento levou** foi o 13º filme feito com o sistema. Selznick hesitou muito antes de filmar a cores, devido ao alto custo. Estima-se que filmar em technicolor tenha adicionado mais de 500 mil dólares ao orçamento final.

Além do custo, o sistema technicolor adicionou possibilidades de edição do espaço através da manipulação das cores e da criação de efeitos especiais utilizando a pintura *matte* em painéis de vidro.

O produtor Selznick fez questão de se manter o mais fiel possível ao livro de Margaret Mitchell, e ao período em que a história se passa. A plantação de algodão, por exemplo, é feita em fileiras curvas à maneira da época. Detalhes do cenário foram tirados do livro, assim como os diálogos. Até mesmo a terra vermelha característica da região foi reproduzida, depois de inúmeras tentativas fracassadas, triturando-se um tipo de cerâmica vermelha. Dois consultores foram contratados para garantir os costumes

²⁷ Segundo Harnetz, Selznick produziu quatro filmes coloridos entre 1936 e 1938. Entre os grandes estúdios, somente a Warner Brothers havia feito a mesma quantidade de filmes a cores na época. (Cf. HARNETZ, 1996, p. 101).

²⁸ A câmera technicolor *three-strips* filma uma única cena em três negativos (preto-e-branco) separados. Cada negativo é exposto (simultaneamente, através de um sistema de prismas e filtros) a uma cor diferente: vermelha, verde e azul. Ao final, obtém-se um positivo com as cores complementares às utilizadas (cyan, amarelo e magenta, e, como na impressão gráfica, mais uma camada de preto), gerando um filme de cores fortes e distintas. Este processo, desenvolvido nos anos trinta, foi utilizado até a década de setenta, quando tornou-se economicamente inviável. (Para ilustrações sobre o processo, cf. <<http://www.widescreenmuseum.com/oldcolor/technicolor6.htm>>).

sulistas e a precisão histórica. Havia um ponto, no entanto, em que não seria possível manter a fidelidade. As casas da região onde se passa a história não tinham a grandiosidade e riqueza exigidas pelo cinema. Eram propriedades confortáveis, mas não luxuosas. Para Selznick, neste caso, a imaginação dos espectadores deveria ser satisfeita com uma visão romântica, embora completamente irreal. As propriedades dos personagens, Tara e Twelve Oaks, deveriam ser esplendorosas para que pudessem ser lamentadas após sua destruição.

A abertura do filme mostra belas paisagens do “velho” sul dos Estados Unidos. Esta seqüência de imagens revela a riqueza da região e ajuda a montar o retrato da “civilização” que será levada pelo vento, como é explicado mais adiante. O título do filme atravessa a tela em letras enormes (as maiores possíveis, exigência de Selznick), com um desenho gráfico que imita o efeito do vento. O elenco e alguns membros da equipe técnica são apresentados, ainda sobre as paisagens. Tara é introduzida como a plantação da família O’Hara, no estado norte-americano da Geórgia. Em seguida, vem Twelve Oaks, também uma grande plantação de propriedade dos Wilkes, perto de Tara. E, por último, seguindo a mesma ordem de introdução na narrativa, uma visão da cidade de Atlanta, capital do estado. Alguns intertítulos são utilizados – a exemplo do cinema mudo – para explicar a história. Eles são sempre mostrados sobre um fundo com paisagem.

O filme é dividido em três partes bem distintas dentro de uma seqüência temporal contínua, que começa um pouco antes, e termina algum tempo depois da

Guerra Civil norte-americana²⁹. A demarcação das três partes – antes da guerra, durante a guerra e após a guerra – é feita com o uso dos espaços, figurino e, principalmente, da cor.

2.3.1 - Os espaços principais

...E o vento levou apresenta três grandes espaços principais representando três personagens e três facetas da região sul dos Estados Unidos. Tara representa Scarlett O'Hara e o sul que será abatido, mas que se recuperará e se renovará – o sul que resiste. Twelve Oaks representa Ashley Wilkes e o sul de antigos valores românticos e idealistas, que será destruído com a guerra – a “civilização levada pelo vento” anunciada no começo do filme. E a mansão em Atlanta representa Rhett Butler e o novo sul urbano que surge com o fim da guerra, a união do novo oportunista (Rhett) com o antigo renovado (Scarlett).

Cada um destes espaços tem destaque nas três partes específicas do filme. Na primeira parte, antes da guerra, Tara e Twelve Oaks são apresentadas, mas é Twelve Oaks que se destaca. Tara é confortável, bonita, bucólica e aconchegante, enquanto Twelve Oaks é um verdadeiro palacete. Tara é luxuosa, mas tem dimensões modestas quando comparada com sua vizinha. A chegada dos convidados do churrasco a Twelve Oaks é o primeiro indício de um paralelo com a aristocracia, evocado em uma cena cuja dinâmica remete à chegada da corte ao palácio real. Carruagens passam por um belo portão e seguem através de uma alameda ladeada por imponentes carvalhos (*twelve oaks*

²⁹ A Guerra Civil norte-americana ou Guerra de Secessão aconteceu entre 1861 e 1865, caracterizada pela luta separatista entre os estados do sul e do norte.

- “doze carvalhos”), que chega até a porta da casa/palácio. Este paralelo com a realeza é reforçado em outra cena, quando Ashley e Melanie (o nobre casal) abrem as portas de uma varanda e observam os convidados (a corte) passeando pelo enorme jardim, testemunhando e evidenciando os últimos momentos daquele estilo de vida. O jardim possui sofisticado tratamento paisagístico que inclui um vasto gramado, árvores frondosas, arbustos podados e até um pequeno pavilhão semelhante a um coreto.



FIG. 25 – Chegada ao churrasco de Twelve Oaks.



FIG. 26 – Melanie e Ashley em seu sofisticado jardim.

O interior de Twelve Oaks é igualmente luxuoso, o que se percebe imediatamente com a visão da imponente e elegante escadaria no hall de entrada da casa. Lustres de cristal e quadros a óleo retratando possíveis antepassados da família reforçam a impressão de nobreza do local. Os espaços de Twelve Oaks são, todos eles, muito maiores do que os de Tara – o quarto onde as moças fazem a sesta após o almoço, por exemplo, acolhe dezenas delas, todas sendo abanadas por jovens escravas com abanadores feitos de plumas de pavão – mais um indício do luxo e da riqueza locais. Também faz parte da casa uma espaçosa e organizada biblioteca/escritório. As cores na decoração geral da casa são neutras, o que realça o colorido das roupas dos convidados

e o verde do jardim. A personalidade nobre, ativa e elegante de Ashley transparece na ambientação de Twelve Oaks. Tudo a sua volta é belo e suave, inclusive sua noiva Melanie Hamilton, que demonstra a mesma força serena e fragilidade latente de Twelve Oaks.



FIG. 27 – Twelve Oaks: biblioteca.



FIG. 28 – Twelve Oaks: corredor.

Embora apresentada na primeira parte do filme, é na segunda, durante a guerra, que Tara se destaca. O esplendor de Twelve Oaks e seus valores sulistas foram totalmente destruídos pela guerra. Tara foi exibida no começo do filme como um local bucólico, confortável e aconchegante, espaçoso na medida certa para atender à família O'Hara. É mais selvagem e mais modesta que Twelve Oaks, mas nem por isso menos magnífica. Sua exposição inicial, envolta por uma vegetação exuberante e viva, com lagos, patos, gado, cavalos, e a plantação de algodão, contrapõe-se à segunda parte do filme, quando ela ressurgue devastada pela guerra. A sala de preces do começo reaparece como o local do velório da mãe de Scarlett. O escritório do patriarca, mais modesto e desorganizado que o de Twelve Oaks (assim como a personalidade mais rústica do personagem) está vazio, mas ainda é o refúgio de George O'Hara. Tara é como Scarlett, mais resistente aos castigos e mais independente e desapegada dos antigos valores.

Perdeu o brilho, está castigada, sofrida e desfalcada, mas resiste à passagem do exército *yankee*, e acolhe a família O'Hara e seus amigos, como um porto seguro e sólido. Tara representa a vida e o aspecto indomável que Melanie e Ashley tanto admiram em Scarlett. A ligação entre Tara e Scarlett é evidenciada pelo figurino da personagem, assunto tratado mais adiante.



FIG. 29 – Tara e Scarlett.

Na terceira parte, após a guerra, é a mansão em Atlanta, construída por Rhett Butler que domina a tela. As grandes plantações foram devastadas. Palacetes rurais como Twelve Oaks foram destruídos. Atlanta e o sul precisam ser reconstruídos, e o sul, agora, é urbano. O poder está na cidade, e é lá que vão viver Rhett e Scarlett. Rhett Butler nunca se identificou com os valores sulistas, situação que é explicitada desde o começo do filme. Aproveitou a guerra para fazer fortuna, e agora vai desfrutá-la da maneira mais ostensiva possível. Sua casa pretende ser tão luxuosa quanto Twelve Oaks, mas não possui a elegância aristocrática dela, reflexo da personalidade de Ashley. Tudo na casa de Rhett é grande e ostensivo, beirando o vulgar. A leveza de Twelve

Oaks dá lugar ao peso da mansão de Atlanta. O quarto de Scarlett é uma tentativa evidente de reprodução de um quarto real, mas o excesso o torna frio como um museu. No quarto de Rhett, está uma pintura monumental que retrata Scarlett como uma rainha. Mas este casal não é nobre como Ashley e Melanie. A realeza de Rhett e Scarlett resume-se ao dinheiro, como dois “novos-ricos”. A casa é toda fechada e, embora espaçosa, é claustrofóbica. As paredes são revestidas de tecido brocado. Raramente se vê uma janela ou a luz do sol entrando no ambiente. Como em Twelve Oaks, a mansão também possui uma grande escada na entrada, mas o efeito é oposto ao da propriedade rural. O mesmo acontece com o jardim. Ele também tem tratamento paisagístico com arbustos podados e fontes de água cristalina. A impressão, porém, é de exagero ostentatório. O contraponto da mansão de Rhett e Scarlett é a modesta casa de Ashley e Melanie. Embora apareça pouco, a casa evidencia a mudança na condição social de Ashley, e sua resignação à nova situação fica clara através da simplicidade e neutralidade do ambiente. Nesta terceira e última parte do filme, Tara reaparece brevemente, primeiro em recuperação e, depois, recuperada, ao longe, evocando a época de esplendor e explicitando sua relação de força com Scarlett, na última cena do filme.



FIG. 30 – A mansão em Atlanta: fachada



FIG. 31 – A mansão em Atlanta: interior



FIG. 32 – O quarto de Scarlett na mansão.

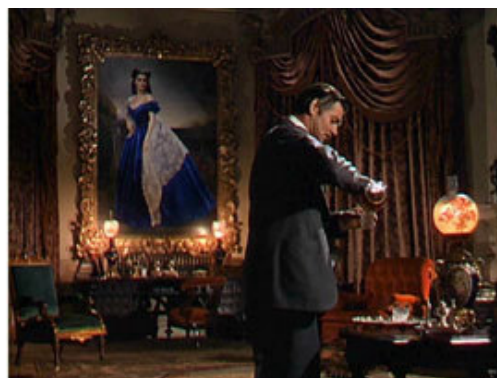


FIG. 33 – O quarto de Rhett na mansão.

Inserido nas três casas principais está um ambiente que pontua diversos momentos dramáticos, adquirindo posição de destaque na articulação da narrativa e na visualidade do filme: a escadaria. A de Tara é simples, prática e acolhedora, com dois lances de degraus e um patamar intermediário, onde está posicionada uma janela para o exterior. É dessa janela no patamar que a escrava Mammy vigia a chegada da mãe de Scarlett. É também dessa janela que Melanie tranqüiliza a família após ouvirem o tiro disparado por Scarlett quando ela mata, na escada, o soldado *yankee* que invade Tara. A escadaria de Twelve Oaks é majestosa, curvilínea, elegante e espaçosa. O lance inicial se divide em dois quando chega ao patamar intermediário onde, como em Tara, também se encontra uma grande janela, só que com dimensões maiores, ladeada por colunas. A escadaria acolhe confortavelmente o grande número de pessoas que comparecem ao churrasco da família Wilkes, e é o principal ambiente deste cenário. É o elemento que identifica Twelve Oaks quando a casa aparece completamente destruída durante a guerra. A escadaria da mansão em Atlanta não possui patamar intermediário. Tem um único lance de degraus, é reta, íngreme, enorme e com corrimões pesados. É grande

apenas porque pode ser, o que a torna ameaçadora. No alto, há um vitral que bloqueia a vista exterior e limita a entrada de luz. É palco do único momento, em todo filme, no qual Scarlett toca sua filha, quando ela chega de viagem com o pai. É também palco de discussões com Rhett e da queda que causa a perda do segundo filho de Scarlett. E é esta escadaria que fecha o filme, quando uma aparentemente derrotada Scarlett compreende que deve voltar para Tara e recuperar suas forças para uma nova luta.



FIG. 34 – Escadaria de Tara (antes e logo depois da guerra).



FIG. 35 – Escadaria de Twelve Oaks.

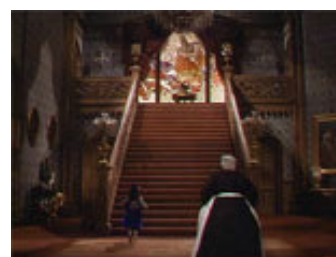
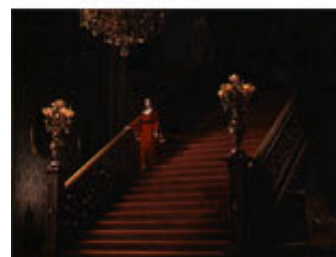
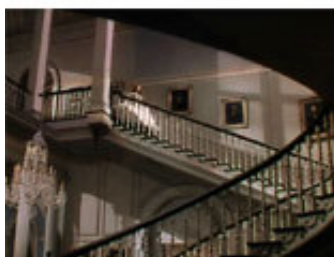


FIG. 36 – Escadaria da mansão de Atlanta.



Todos os cenários do filme foram construídos em estúdio, na Califórnia. A fachada de Tara foi construída em tamanho real. As gigantescas árvores ao seu lado eram postes aos quais pedaços de madeira foram presos para dar forma ao tronco, que por sua vez foi tratado para parecer real. Galhos de árvores reais foram presos ao falso tronco, e folhas foram acrescentadas. Árvores reais também foram utilizadas, mas algumas receberam flores de tecido. A fachada de Twelve Oaks não foi construída. Foi pintada em vidro, para uma sequência *matte* feita por Jack Cosgrove, chefe do departamento de efeitos especiais do filme. Parte de Tara (telhado e arredores) também

foi feita assim. As imagens de céus cheios de nuvens, e de crepúsculos dramáticos foram filmadas na Califórnia, e depois inseridas no cenário. Os espaços foram montados de acordo com a necessidade. A cena em que Scarlett e seu pai observam Tara sob o céu de fim de tarde contém três pinturas *matte* distintas – a casa, o céu e a árvore – combinadas com a filmagem em silhueta dos dois personagens. Tara e Twelve Oaks são mundos artificiais que representam todo um modo de vida que, embora tenha de fato existido, tornou-se também artificial, já que foi exagerado e romantizado para atender às necessidades dramáticas e à imaginação dos espectadores.



FIG. 37 – Scarlett e seu pai observam Tara, durante o crepúsculo.

2.3.2 - Os espaços secundários

Além dos espaços principais, ... **E o vento levou** apresenta uma série de outros espaços sem ligação direta com personagens específicos, exceto a casa de tia Pittypat em Atlanta, onde Scarlett se hospeda por algum tempo, durante a guerra. A casa apresenta um ambiente urbano e feminino, com cortinas leves, arcos e babados. Assim como as casas principais, também possui uma escadaria semelhante à de Tara, palco da

chegada e despedida de Ashley, durante sua licença, e da aflição de Scarlett quanto ao parto de Melanie.

Atlanta é apresentada inicialmente como uma cidade agradável e charmosa. No início da guerra, ocorre um bazar beneficente, que tem por objetivo arrecadar fundos para a causa sulista. O grande galpão decorado com cores patrióticas contrapõe-se ao outro grande galpão que será o hospital dos combatentes. O hospital é preenchido com camas dos mais diversos tipos, o que indica que foram recolhidas ou doadas pelas famílias da cidade. O ambiente é insalubre, devido à quantidade de feridos e às condições precárias de higiene. Atlanta passa a ser uma cidade ameaçada, empoeirada, quente e caótica, com a terra vermelha aderindo à pele e às roupas dos personagens, aflitos para fugir do local. Após a guerra, a cidade continua caótica, mas é o caos efervescente dos oportunistas e da reconstrução. Novos edifícios se erguem e a madeira recém cortada predomina. Surge um novo ambiente, inexistente antes da guerra: a favela (*shantytown*), nos arredores da cidade.

2.3.3 - As cores

Além da demarcação temporal e espacial, as três partes do filme também são demarcadas através da utilização controlada das cores. O sul pré-guerra é colorido e romântico, e Scarlett destaca-se com suas roupas mais claras e com babados; o sul durante a guerra é monocromático e sóbrio; o sul pós-guerra vem com cores mais fortes, chapadas, gráficas. A contra-luz é utilizada com frequência para realçar a dramaticidade

dos céus sulistas. Figurino, luz e cenários são conjugados cromaticamente para pontuar e dramatizar aspectos da narrativa.

Como observa Capuzzo, o figurino de Scarlett é um dos principais meios de expressão do filme:

“haverá uma complexa e expressiva articulação nas vestimentas de Scarlett durante todo o filme, no sentido de destacá-la, comentando imageticamente seu estado de espírito ou sua situação social. (...) Scarlett será sempre o contraponto cromático, através de seus vestidos.” (CAPUZZO, 1999:89-90).

A luz também ajuda na composição cromática da produção. Para Capuzzo,

“os realizadores compreenderam muito bem o recurso da cor. Por isso mesmo, a luz obedece a uma estratégia. Quando, em meio à fumaça, a carroça chega a Tara, após a guerra, uma lua ilumina o rosto de Scarlett que reconhece a fazenda. Ao bradar o nome de Tara, a lua passa a iluminar a casa ao longe, envolta em trevas. Quando Scarlett entra em casa encontra o corpo de sua mãe morta. A luz possibilita enormes sombras ao fundo, numa iluminação expressionista. Os filtros permitem que até o céu seja cinza. Somente quando Scarlett jura, desesperada, ao pé da árvore que jamais passará fome, é que o céu adquire alguns tons quentes. Tão logo Tara começa a ser reconstruída, as cores vivas do céu irão, aos poucos, ressurgir, como no início do filme.” (CAPUZZO, 1999:90).

A monocromia é utilizada algumas vezes na produção. Entre elas, está a cena mencionada acima, a chegada de Scarlett a Tara. Esse recurso fornece uma ligação visual com os filmes anteriores ao *technicolor*, ao evocar a utilização das viragens coloridas às quais o público estava acostumado.

2.3.3.1. Antes da guerra

O tema central antes da guerra é o verdejante e rico sul rural. A primeira cena após a abertura apresenta Tara, uma casa grande, com colunas e tijolos brancos. A casa é cercada de enormes árvores e muito verde. Verde também aparece nas persianas das janelas de Tara. Scarlett surge com um vestido branco cheio de babados, cercada por dois jovens irmãos que a cortejam. O vestido branco estabelece imediatamente a inocência e a jovialidade da personagem (realçadas pelos babados da saia), e também a identifica cromaticamente com a casa – identificação esta reforçada no figurino seguinte da personagem. Os pequenos detalhes em vermelho que enfeitam e contrastam vivamente com o traje – o cinto e os prendedores de cabelo – indicam uma inocência “temperada”, e uma personalidade forte. O cabelo de Scarlett, parcialmente solto, também reflete sua juventude – depois de casada, ele passa a ser preso em coques, como era costume na época. A identificação com Tara é mais clara no figurino seguinte do personagem, um vestido branco com detalhes em verde, assim como a casa. É o vestido utilizado no churrasco em Twelve Oaks, que destaca Scarlett das demais convidadas e ajuda a estabelecer sutilmente o antagonismo entre Scarlett e Melanie no habitat de Ashley (Twelve Oaks). Scarlett é Tara: verde, branca, selvagem, indomável. Ela se destaca do fundo (Twelve Oaks), enquanto Melanie, por sua vez, é identificada cromaticamente com Twelve Oaks, com seu vestido cinza, cor das paredes à sua volta. Melanie se funde com o ambiente, é ela que pertence a Twelve Oaks. Scarlett é a única moça da festa a usar um grande chapéu e exibir um decote, ousando descobrir seu colo

antes das três da tarde (a escrava Mammy a advertira sobre o assunto, chamando a atenção para o detalhe). Sua postura atrevida é também contraposta à de Melanie quando Ashley as apresenta, e ele imediatamente envolve Melanie, cujo decote é fechado até o pescoço (assim como o de todas as outras moças da festa), em um discreto xale, realçando ainda mais a exposição de Scarlett.



FIG. 38 – O contraste entre Scarlett e Melanie, em Twelve Oaks. Ashley envolve Melanie em um xale.

Rhett Butler aparece pela primeira vez ao pé da escada. Assim como Scarlett, ele também se destaca, primeiro por estar sozinho em uma posição central, indicando a observação contínua dos acontecimentos, e segundo pelo paletó negro – a maioria dos homens veste marrom, cinza ou azul – e a gravata preta e branca, bastante diferente das dos demais convidados. O único outro homem trajando um paletó negro é Charles Hamilton, que enfrenta Rhett em uma discussão sobre a guerra iminente.

Com o anúncio do início da guerra, o verde dos jardins de Twelve Oaks dá lugar à terra vermelha, levantada pela correria e confusão causadas pela notícia, prenúncio da mudança cromática que virá mais adiante.

Scarlett se casa com Charles Hamilton e fica viúva logo em seguida. Agora ela vai se destacar pelo uso do luto. Melanie e sua tia Pittypat também estão de luto, mas Scarlett usa, além do vestido, um chapéu e um véu negros. Na festa do bazar beneficente em Atlanta, as moças estão com vestidos coloridos e colo à mostra. Scarlett está de negro, com decote fechado até o pescoço, e o véu deixa sua figura ainda mais pesada em relação ao resto das pessoas. A guerra já começou, e os homens em idade de combate usam uniformes, exceto Rhett Butler, que não acredita na “causa”, e veste um elegante traje de festa negro. Na decoração da festa, predominam as cores patrióticas: vermelho, azul e branco. As cores do velho sul se acabam juntamente com a percepção da seriedade da guerra, que muitos acreditavam terminar em poucas semanas.



FIG. 39 – Bazar em Atlanta. Scarlett com seu véu negro.



FIG. 40 – Bazar em Atlanta. Scarlett e Rhett (ambos trajando negro) dançando.

2.3.3.2. Durante a guerra

A notícia da decisiva batalha em Gettysburg, no estado da Pensilvânia, marca a grande mudança cromática. Durante a guerra, o filme divide-se entre a zona urbana e a rural. Não há mais lugar para cores e tecidos leves, fitas e babados. Não há mais lugar

para idealismo e romantismo. A vida agora é difícil, as cores são as cores da guerra. A cena da multidão aguardando notícias sobre os combatentes foi um truque fotográfico. Cosgrove filmou cerca de 200 figurantes de um lado do cenário, depois fez com que mudassem de roupa e passassem para o outro lado, filmando-os novamente. Ao juntar as duas partes, obteve-se uma multidão virtual. Um letreiro explicativo é inserido sobre a cena, que já demonstra a mudança de cores, mais de acordo com o estado de espírito da população.

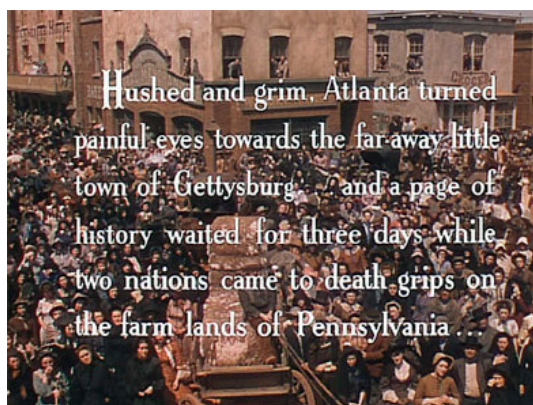


FIG. 41 – Multidão aguardando notícias em Atlanta: mudança cromática.

Scarlett continua de luto, e Rhett se destaca da multidão na rua por usar um traje branco. As cores leves e alegres desaparecem, o filme torna-se quase monocromático, com cores terrosas, sépia, ou cinza, como o uniforme dos sulistas. O verde da vegetação também desaparece. Na cena em que Ashley chega de licença à estação de trem em Atlanta, Menzies usou um filtro azul para deixar a cena mais fria, e assim ressaltar os rigores da vida sulista naquele momento³⁰. A chegada de Ashley também marca o fim do primeiro luto de Scarlett, cujo chapéu verde parisiense (presente de Rhett) brilha na

³⁰ Cf. HARMETZ, 1996, p. 100.

estação, destoando da sobriedade à sua volta. Quando Ashley parte de volta à guerra, seu uniforme cinza se funde com o nevoeiro, causando a sensação de desaparecimento.



FIG. 42 – Estação de Atlanta, durante a guerra.

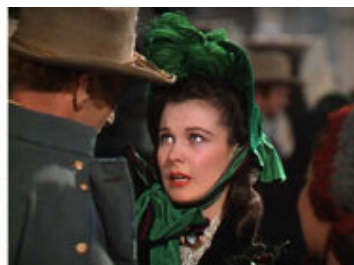


FIG. 43 – Na estação: chegada de Ashley.



FIG. 44 – Ashley partindo (sumindo no nevoeiro).

Atlanta passa a ser dominada pela terra vermelha. Scarlett passa a usar roupas mais simples, descoloridas, com tecidos mais rústicos. Rhett, por sua vez, continua elegante, o que o mantém à parte do restante da população e destaca sua posição de independência quanto ao idealismo sulista, e de imunidade quanto às vicissitudes práticas causadas pela guerra. Com o parto iminente de Melanie, Scarlett vai procurar o médico e, desta vez, em vez de se destacar cromaticamente do entorno como antes, ela se funde à cena dos soldados feridos espalhados em frente ao hospital, tendo como único elemento estranho o grande chapéu de palha, semelhante ao usado no churrasco em Twelve Oaks. O vestido simples em tom lilás desbotado usado nesta cena continuará sendo utilizado por um bom tempo, indicando que, ao contrário de Rhett, Scarlett sofre as limitações impostas pela guerra. Ainda nesta cena, Scarlett fica pequena no quadro, misturando-se à paisagem de guerra e a bandeira esfarrapada do sul toma o enquadramento no 1º plano. Assim, Scarlett é inserida na guerra que se revela maior que ela.



FIG. 45 – Scarlett e os feridos na guerra, em Atlanta.

A mudança do cenário urbano para o rural é feita através de uma das mais famosas cenas de **...E o vento levou**. É a fuga de Atlanta através do incêndio provocado pela queima de munição do exército confederado em setembro de 1864³¹. A idéia de queimar velhos cenários e aproveitar as imagens no filme é creditada a William Cameron Menzies e ao diretor de arte Lyle Wheeler. Eles precisavam de espaço para construir os cenários de **...E o vento levou**, espaço este ocupado por antigos cenários dos filmes **King Kong** (EUA, 1933), de Merian C. Cooper e Ernest B. Shoedsack, e **O rei dos reis** (*The King of Kings*, EUA, 1927), de Cecil B. DeMille. Os cenários antigos foram recobertos por fachadas de madeira representando Atlanta, e queimados em uma operação complexa que exigiu enorme precisão dos envolvidos, e foi dirigida por Menzies³².

A partir do momento em que Rhett, Scarlett, Melanie, o bebê recém-nascido e a escrava Prissy deixam a casa de Pittypat, o filme assume a coloração entre vermelho e

³¹ O exército confederado queimou a munição estocada em Atlanta antes que a cidade fosse tomada pelo exército inimigo.

³² Há uma descrição detalhada da operação em HARMETZ, 1996, p. 106.

preto – primeiro em menor intensidade, depois, no incêndio, com mais clareza. O fogo domina o espaço, e o fantástico resultado final jamais poderia ser alcançado com o uso de miniaturas como a MGM – que tinha um acordo de distribuição com Selznick – queria. Fora da cidade, as cores se suavizam. Ainda refletem o fogo, mas esfriam um pouco. Rhett destaca-se com seu traje branco. O céu avermelhado marca a decisão de Rhett Butler de se juntar ao exército confederado, e a conseqüente despedida de Scarlett. A coloração da cena lembra as viragens coloridas usadas no cinema mudo.



FIG. 46 – Fogo em Atlanta.



FIG. 47 – Fora da cidade: Monocromia.

Esta sensação cromática permanece nas cenas seguintes, só que, agora, em tom de cinza, na chegada a Twelve Oaks e, principalmente, a Tara. Twelve Oaks tornou-se uma ruína. A grandiosa escadaria volta à cena, mas desta vez leva ao vazio, pois o segundo andar foi destruído. Tara é iluminada pela Lua. Assim como Scarlett, a casa

está inteira, porém devastada pela guerra. O amanhecer em Tara, com uma Scarlett faminta procurando alimento, é cinza. Só adquire uma coloração mais quente, amarelada, após o juramento de Scarlett de que nunca mais passará fome.



FIG. 48 – Twelve Oaks (escadaria destruída).



FIG. 49 – Tara.



FIG. 50 – Juramento de Scarlett.

O amarelo e o vermelho ressurgem nas cenas que representam a aproximação de Sherman. Tara não está mais verde e bela como no início do filme. Está árida e devastada, mas ainda é capaz de produzir algodão. O vestido de Scarlett, sujo e desgastado, conjuga-se à cor da terra que ela pretende recuperar. Aqui, Scarlett não se destaca, ela se funde cromaticamente com sua terra.



FIG. 51 – A aridez da terra de Tara. Scarlett (conversando com Ashley), funde-se cromaticamente à terra.

A guerra termina, mas o esquema de cores iniciado com ela continua até o evento que vai levar Scarlett a seu segundo casamento. A necessidade de conseguir dinheiro para pagar o imposto cobrado sobre Tara marca o abandono do vestido surrado. Scarlett utiliza o único material que tem à mão, as cortinas de veludo verde de sua mãe, e produz um vestido supostamente elegante. O verde ausente na vegetação de Tara volta no vestido de Scarlett que pode significar, também, a renovação do velho sul. A partir daí, as cores voltam e vão ficando mais intensas, porém menos românticas do que no período anterior à guerra.



FIG. 52 – O vestido feito com as cortinas marca nova mudança cromática.

2.3.3.3. Pós-guerra

Atlanta, que havia sido destruída pelo fogo e pelo ataque inimigo, reaparece efervescente, como um grande canteiro de obras. Scarlett vai participar e lucrar com a reconstrução, depois de seu casamento com Frank Kennedy. Suas roupas passam a ter

cores definidas e detalhes gráficos. Os tecidos são mais simples e práticos – provavelmente o algodão cultivado em Tara e nos arredores. Representam os trajes da nova burguesia, sem a inocência e os babados românticos anteriores.

Scarlett fica viúva pela segunda vez. Seu terceiro marido será o rico Rhett Butler. Após mais uma breve transição com luto, Scarlett muda novamente de guarda-roupa e de ambiente.

Seu ambiente a partir do terceiro casamento é luxuoso, mas é um luxo diferente de Tara e Twelve Oaks, que eram mais aristocráticas. Tara reaparece brevemente com um gramado verde à sua frente. Rhett e Scarlett passeiam pela propriedade, e Scarlett usa, como no começo, um vestido branco com detalhes em verde – os detalhes são listras e figuras geométricas, e não flores e babados como antes. A cor do vestido e o gramado em Tara estabelecem um paralelo com a imagem dos tempos de prosperidade da plantação, e indicam a estabilidade emocional e financeira atingida por Scarlett, e a conseqüente recuperação de Tara.



FIG. 53 – Tara, recuperando-se, e Scarlett com o vestido branco e verde, mesmas cores da casa.

Em Atlanta, Rhett constrói uma mansão para Scarlett. As proporções são exageradas, as cores são pesadas. A escadaria, já estabelecida anteriormente como palco de acontecimentos dramáticos no filme, é reta, grande e íngreme, com os degraus cobertos com carpete vermelho, e tem aparência ameaçadora. Com a iluminação escassa, reproduz as grandes massas de vermelho e preto que aparecem em outras ocasiões no filme.

Quando Rhett pensa ter sido traído por Scarlett, ele a veste com seu mais sedutor vestido de festa, vermelho, e a envia para enfrentar a reprovação dos amigos de Melanie. O vestido de Scarlett destoa violentamente do ambiente da casa de Ashley, deixando-a, ao mesmo tempo, vulnerável e poderosa.



FIG. 54 – Scarlett de vermelho, na festa de Ashley.

Bonnie Blue, filha do casal, veste sempre roupas azuis. Rhett continua mantendo a elegância, exceto quando sofre com o acidente de Bonnie e a perda do bebê de Scarlett. Durante este momento de vulnerabilidade de Rhett vê-se, pela primeira vez em

sua casa, uma grande janela, só que, ao invés de mostrar a luz lá fora, ela mostra uma chuva torrencial, como que refletindo o estado de espírito do protagonista.

Mais uma transição de Scarlett é marcada pelo luto. Desta vez, é um luto duplo, por Bonnie e por Melanie. O filme torna-se novamente monocromático, quando Scarlett sai pelo nevoeiro em busca de Rhett, a quem ela descobriu amar. Ela o encontra em casa, sentado em frente à mesma janela que antes mostrava a chuva, e agora mostra a névoa. Como acontecera com Ashley, agora é Rhett quem parte e desaparece no nevoeiro. A sequência termina com o preto do luto e o vermelho da escadaria, cores transportadas para o céu da cena seguinte, a última do filme, que reproduz a imagem de Tara ao longe, sob um céu crepuscular, emoldurada pelas silhuetas de uma árvore enorme, e de Scarlett, observando a propriedade como fizera com seu pai, anos antes.

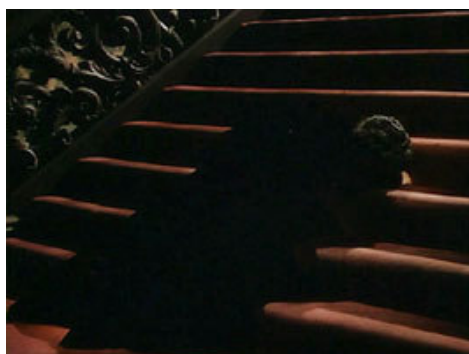


FIG. 55 – Scarlett de luto, chorando na escadaria da mansão, forma uma massa negra sobre os degraus vermelhos.



FIG. 56 – Scarlett, de volta a Tara, na última cena do filme.

...E o vento levou foi importante para o design cinematográfico por dar ao diretor de arte, que, a partir deste filme passou a ser designer de produção, o poder de

uma concepção visual mais completa, que não ficaria restrita apenas ao cenário. Os recursos tecnológicos disponíveis na época foram utilizados para proporcionar aos espectadores uma experiência visual à altura da dimensão do livro, um grande sucesso editorial.

O produtor David O. Selznick foi um perfeccionista que não mediu gastos para tornar este o maior filme já feito até então. Este perfeccionismo gerou inúmeros problemas para a produção, pois Selznick nunca estava satisfeito. Tanto que contratou e demitiu vários roteiristas e diretores. Aparentemente, sua única certeza durante o processo foi deixar a parte visual nas mãos de William Cameron Menzies. É claro que Selznick participava das decisões, mas ele deu a Menzies um poder de decisão que vetou a outros profissionais importantes para a produção. Com o apoio de Selznick, Menzies foi capaz de conceber e manter a unidade visual do filme apesar das trocas de diretores e das freqüentes mudanças no roteiro. A região sul norte-americana do século XIX foi reproduzida e recriada artificialmente, de forma a atender, como disse Menzies, à visão da mente, e não apenas à visão da câmera.

3 - DESIGN E TECNOLOGIA

3.1 – Design e tecnologia

A capacidade de criação ou recriação de um universo de forma convincente é essencial no cinema. Faz parte do processo de suspensão da descrença. Mesmo sendo um mundo impossível, é o cuidado na representação visual deste universo improvável que vai torná-lo palpável e aceitável aos olhos do espectador.

A evolução das tecnologias de manipulação da imagem e dos efeitos visuais tem influência no design do filme. Permite maior liberdade na criação das imagens, estendendo os limites do possível. Em 1914, o filme italiano **Cabiria**, de Giovanni Pastrone, levou elefantes reais a uma montanha, para a filmagem da travessia dos Alpes. Hoje, esses elefantes seriam gerados por computador. Segundo George Lucas,

“somos capazes de replicar, ou apagar, pessoas, coisas e lugares. Mudamos o meio cinematográfico profundamente. Não é mais um meio fotográfico. É agora um meio de pintura, e é bastante fluido, tudo que está no quadro pode ser retirado, movido, recolocado.” (apud SCORSESE & WILSON, 1997:91-94).

Na Edição Especial da trilogia **Guerra nas Estrelas** (*Star Wars*, EUA), de George Lucas, lançada em 1997, alguns cenários foram alterados e/ou realçados digitalmente com o objetivo de enriquecer visualmente o filme através de recursos indisponíveis na época da filmagem original. A crescente sofisticação do repertório

visual do espectador exige o refinamento da cenografia, e algumas imagens só podem ser realizadas (seja por motivos financeiros ou estéticos) com a ajuda da tecnologia. Em **Sonhos** (*Yume*, Japão/EUA, 1990), o diretor Akira Kurosawa recorreu aos efeitos especiais da *Industrial Light and Magic*³³ para reproduzir fielmente na tela suas visões de sonho e pesadelo.

Em **Mar de Fogo** (*Hidalgo*, EUA, 2004), de Joe Johnston, paisagens inexistentes foram montadas digitalmente. Em uma das cenas, uma vista urbana marroquina foi criada com base nas pinturas – entre elas “*The Call to Prayer*” – do pintor orientalista francês Jean-Léon Gérôme. Em um ângulo inferior, aparece um barco a vapor que é metade real (filmado em Los Angeles), metade computação gráfica. A água foi filmada no Marrocos, e o deserto do lado direito da cena também, mas em local completamente diferente, longe do mar.³⁴ A possibilidade de se montar, de forma realista, qualquer paisagem que se desejar, expande os limites da criação, tornando-os praticamente infinitos. Provoca, também, uma interação, ou mesmo uma sobreposição, entre profissionais de arte (designers de produção, diretores de arte) e de efeitos visuais.

O filme que revolucionou a relação entre design e tecnologia foi **2001: uma odisséia no espaço** (*2001: A Space Odyssey*, Inglaterra/EUA, 1968), de Stanley Kubrick.

³³ Empresa de efeitos especiais criada por George Lucas.

³⁴ CINEFEX Weekly Update, issue 8, 9 mar. 2004.
(<http://www.cinefex.com/upcoming/films/hidalgo.html>)

3.2 - 2001: uma odisséia no espaço

A idéia original da ficção-científica é contar histórias que, baseadas em fatos científicos correntes, proponham uma visão do futuro possível. Seria uma espécie de vôo da imaginação com um pé na realidade, o que automaticamente implica em visões de futuro específicas para cada época, limitadas, porém, em grande parte, pelos conhecimentos correntes. Esta idéia original subverteu-se ao longo do tempo, e o gênero ficção-científica passou a abranger uma grande variedade de histórias que, muitas vezes, não se preocupam com um embasamento científico real para suas especulações. Animais mutantes gigantes, invasões de alienígenas em formato de insetos e cientistas loucos passaram a povoar este universo, às vezes mais próximo da fantasia do que da ciência.

Quando **2001: uma odisséia no espaço** começou a ser produzido em 1964, o público já possuía uma iconografia ligada à ficção-científica, vinda da literatura, das revistas e do próprio cinema. Ilustrações de livros de H. G. Wells e Júlio Verne e quadrinhos como *Flash Gordon* (cujas histórias também inspiraram filmes), e de revistas norte-americanas como *Amazing Stories* e *Science Wonder Stories*³⁵, alimentavam os fãs, e os filmes do gênero, com imagens de mundos futuros e máquinas incríveis.

³⁵ Ambas as revistas foram criadas e publicadas nos Estados Unidos por Hugo Gernsback (1884-1967). O termo “ficção-científica” apareceu pela primeira vez na revista *Science Wonder Stories*, edição de junho de 1929. (Cf. BROSTERMAN, 2000, p. 21).

Nos anos 50, houve uma grande produção dos chamados filmes B. Estes filmes – cuja principal característica era o orçamento bem menor do que os filmes do tipo A – complementavam a programação de diversos cinemas americanos. O gênero ficção-científica foi um dos que mais se adequou a este esquema de produção³⁶. Alguns, como **Destino: Lua** (*Destination Moon*, EUA, 1950), de Irving Pichel, procuraram consultoria científica para dar verossimilhança à história. Outros, como **O planeta proibido** (*Forbidden Planet*, EUA, 1956), de Fred M. Wilcox, são mais fantasiosos, mas não menos sofisticados. O robô Robby, um dos principais personagens do filme, cuja “cabeça” é em forma de domo transparente através da qual pode-se ver luzes, antenas e objetos que se movimentam, teve uma construção elaborada, cara e demorada: mais de dois meses de tentativa e erro foram necessários para que funcionasse direito.

Filmes como esses eram a referência visual do público. Mas na época da produção de **2001**, havia uma fonte de referências a mais: o programa espacial norte-americano. Em 1957, os soviéticos lançaram o satélite *Sputnik I*, o primeiro veículo a deixar a atmosfera terrestre. Em 1961, colocaram em órbita Yuri Gagarin, o primeiro homem a deixar a atmosfera terrestre. Em 1962, o presidente americano John Kennedy anunciou que enviaria um homem à Lua até o final da década, dando início à corrida espacial. O visual futurista entrou na moda. As viagens espaciais, até então restritas à ficção-científica, tornavam-se realidade. Stanley Kubrick tinha agora, portanto, um lastro científico real no qual embasar a visualidade de seu filme.

³⁶ Cf. CAPUZZO, 1990, p. 19-22.

O design de produção de **2001** foi realizado de forma a dar veracidade a uma história de ficção-científica e a evitar qualquer ambiente familiar que remetesse à vida na Terra, como a conhecemos. A maioria dos filmes de ficção-científica feitos até então (1964/1968), representava o mundo futuro de forma fantasiosa. **2001**, ao contrário, aproveitou-se das pesquisas espaciais que estavam sendo feitas na época para mostrar um futuro nunca antes visto: um futuro “real”. Assim como filmes históricos recriam o passado, **2001** “recria” o futuro, utilizando tecnologias inéditas para alcançar uma visualidade que ainda hoje, 36 anos após seu lançamento, impressiona.

O diretor Stanley Kubrick assistiu a todos os filmes de ficção-científica disponíveis na época, foi a todas as exposições científicas que conseguiu, e comprou todos os livros sobre espaço e foguetes que encontrou. Seu objetivo era fazer algo diferente de tudo o que tinha visto. Segundo o designer de produção Tony Masters,

“assim como ‘georgiano’ ou ‘vitoriano’ são períodos, nós criamos **2001** como um período. Criamos todo um modo de vida, incluindo até garfos e facas. Se tínhamos que criar uma porta, nós a fazíamos em *nosso* estilo. Creio que uma das boas coisas acerca do filme, é que ele de fato tem um estilo definido até o fim.” (Apud SHAY, 2001:81).

Para Kubrick, a credibilidade do cenário era tão essencial que, se um único prego estivesse à mostra, ele exigia que se refizesse tudo, pois em uma nave espacial do futuro não haveria pregos. Esta credibilidade foi conseguida com a contratação de consultores que trabalharam para a NASA³⁷. Ainda segundo Masters,

³⁷ *National Aeronautics and Space Administration* - Órgão responsável pelo programa espacial norte-americano.

“quando se faz um filme de ficção-científica, é muito difícil disciplinar-se de forma a manter-se dentro do razoável. Não há limites, e você pode pirar. (...) Como influência estabilizante, contratamos um designer da NASA, Harry Lange³⁸, que conhecia a ciência dos foguetes e havia trabalhado com Wernher Von Braun³⁹. Ele foi nossa âncora.” (Apud SHAY, 2001:77).

A ligação entre tecnologia e visualidade, entre efeitos visuais e direção de arte é de extrema importância em **2001**. Kubrick utilizou a tecnologia não apenas como uma referência para criar uma ambientação verossímil, mas também como um meio para possibilitar a criação de imagens verossímeis.

Há três momentos distintos quanto ao design de produção em **2001: uma odisséia no espaço**: a Terra na pré-história, o homem no espaço em 2001, o ambiente alienígena. Em todos os momentos, no entanto, há um ponto em comum: o filme mantém a sensação de espaço, de vazio, e de tempo estendido, expandido. Primeiro, estamos na Terra, e ela está vazia. Em seguida, estamos no espaço e ele está vazio. Depois estamos em algum planeta desconhecido, e ele - parece - está vazio.

³⁸ Os designers de produção do filme foram Tony Masters, Harry Lange e Ernie Archer. John Hoesli foi o diretor de arte. Em um trabalho de equipe desta dimensão, é difícil dizer exatamente quem fez o quê. Porém, de acordo com informações recolhidas em várias fontes, pode-se fazer a seguinte divisão: Masters comandou o design da produção como um todo, assistido por Hoesli, responsável pela coordenação da construção dos cenários e objetos de cena. Archer foi responsável pelos cenários africanos. Lange era consultor da NASA, sócio de Frederick Ordway III (consultor científico do filme), e foi responsável pelo desenho e detalhamento técnico das naves espaciais.

³⁹ Wernher Von Braun (1912-1977): cientista alemão, responsável pelo desenvolvimento do foguete V-2, usado pelos nazistas no bombardeio de Londres durante a 2ª Guerra Mundial. Após a Guerra, Von Braun foi levado para os Estados Unidos pelo governo americano, e lá desenvolveu mísseis e foguetes para o programa espacial. Também trabalhou com Walt Disney no projeto da *Tomorrowland* (Terra do Amanhã) uma das atrações da Disneylândia.

O controle visual do filme fica evidente antes mesmo do seu começo. A tradicional vinheta de abertura do estúdio MGM aparece modificada para que não destoe da produção. O conhecido leão rugindo foi substituído por um desenho estilizado em alto-contraste, com linhas simples e elegantes, mais de acordo com a visualidade do filme.



FIG. 57 – Vinheta MGM original.
Fonte:
<http://www.haikosfilmlexikon.de/anbieter/mgm/logo.jpg>



FIG. 58 – Vinheta MGM estilizada, em **2001: uma Odisséia no espaço**.

A odisséia no espaço do futuro começa na Terra da Pré-História. A primeira cena do filme apresenta em evento planetário incomum: o alinhamento do Sol, Terra e Lua. Esta imagem vai pontuar, juntamente com o monolito, ocorrências importantes na narrativa. Ela indica também a influência planetária no destino da humanidade, e a recorrência da forma esférica na vida humana – contrastando com, e realçando, o objeto retangular alienígena.



FIG. 59 – O alinhamento Sol/Terra/Lua

3.2.1 - Cor e luz

O uso das cores no filme é controlado. Após **Spartacus** (EUA, 1960), que já estava em processo de filmagem quando Kubrick assumiu a direção, **2001: uma odisséia no espaço** foi seu primeiro longa-metragem a cores. Os tons solares e terrosos do início do filme destacam-se do restante da produção, tornando evidente a distinção dos ambientes. No espaço sideral, predominam as cores preta, branca e vermelha. Em menor escala, aparecem o azul e o amarelo.

A “Aurora do Homem” surge com(o) a aurora do dia: dourada, vazia e silenciosa. O homem nasce no deserto árido e vazio, onde a pouca vegetação existente tem os mesmos tons secos da terra. Aqui, o proto-homem é negro como o espaço, e a paisagem à sua volta, luminosa, dourada e orgânica – o inverso do que vai ocorrer mais adiante, onde o espaço sideral é negro, e os homens e suas máquinas, brancos, luminosos e plastificados. O contraste entre os corpos negros e o fundo luminoso é reforçado com o uso da contra-luz (inexistente no restante do filme). A primeira parte do filme termina quando há um corte da ferramenta-branca-osso para a ferramenta-branca-espçonave, saltando para o futuro e evitando, deliberadamente, qualquer traço de ambiente – ou tempo – reconhecível.

A proximidade com o planeta Terra, no entanto, permite ainda o uso moderado de algumas cores em tons pastéis, como o rosa claro da roupa das atendentes da estação espacial, o amarelo na nave de transporte à Lua, o azul da sala de conferências na Lua. Cores também aparecem nas ilustrações dos alimentos servidos através de canudinhos

ao personagem Heywood Floyd. O vermelho forte das cadeiras sobre o fundo branco do ambiente principal da estação espacial causa impacto e chama atenção para seu formato incomum. Ele também caracteriza as cabines de comando de diversas naves, banhadas de luz vermelha. Na Lua, o cinza-prateado da paisagem é estendido para os trajes espaciais e, através da luz, para o interior da nave que transporta os homens ao local onde se encontra o recém descoberto monolito. No local da escavação, o amarelo volta a aparecer nas paredes recobertas de material plástico.

Quando a ação passa a acontecer na nave *Discovery* – que se distancia da Terra – preto, branco e vermelho passam a predominar. O vermelho está associado ao computador HAL, em seu “olho” onipresente e em seu “cérebro/coração”, a sala onde Bowman o desliga. O branco marca os espaços fechados (finitos), em oposição ao negro infinito do espaço. Esta paleta restrita realça a explosão de cores da sequência “*Star Gate*”, seguida de nova mudança de ambiente – de volta ao branco do quarto fechado. A viagem do astronauta Bowman “além do infinito” mostra todas as cores evitadas até então, em imagens inicialmente abstratas. Em seguida, surgem imagens de paisagens desertas em cores incomuns para o ambiente terrestre.

O quarto onde Bowman chega é branco com detalhes em amarelo ocre. A luz, também branca, vem do piso. Há alguns painéis coloridos nas paredes, mostrando paisagens terrestres, mas eles nunca são mostrados de perto, e esta pequena quantidade de cores não influencia o resto do ambiente.

O monolito é de um negro acetinado que lhe dá a aparência de algo construído ou forjado, ou seja, não se parece com nenhum elemento natural conhecido. O preto é uma cor associada à sensação de mistério e, no filme, tem também a conotação de infinito. O monolito negro, portanto, sugere mistério e reflete o espaço sideral, que parece estar contido dentro do objeto.

3.2.2 - A Aurora do Homem

Em busca de locações autênticas, Kubrick enviou uma equipe para fotografar o deserto da Namíbia, na África, entre fevereiro e maio de 1967, como possível locação para a “Aurora do Homem”. As fotos foram feitas em transparências de grande formato (10 x 8 polegadas), e agradaram Kubrick, que aprovou a locação. Segundo ele, “a geologia daquela área era completamente diferente de tudo que eu já tinha visto. (..) As rochas não se pareciam com rochas ‘bíblicas’ nem com rochas ‘ocidentais’. Eram realmente únicas.” (Apud SCHWAM, 2000:106). Mas o deslocamento de um set de filmagem para a Namíbia era inviável do ponto de vista logístico e financeiro, e a construção de um fundo pintado reproduzindo a paisagem em estúdio era inaceitável do ponto de vista estético. A não ser que se encontrasse uma tecnologia que permitisse uma representação adequada e convincente, dentro dos parâmetros de qualidade exigidos pelo diretor. E se não havia tecnologia, uma nova poderia ser desenvolvida. Kubrick apropriou-se de uma técnica fotográfica pouco utilizada - a projeção frontal (*front projection*) – e transformou-a em um processo extremamente sofisticado. O fundo pintado da tradicional cenografia teatral (o ciclorama) tornou-se um fundo vivo. As

enormes transparências foram projetadas frontalmente em uma tela de 12 metros de altura por 27 metros de largura, composta por milhões de contas de vidro microscópicas que refletiam a luz recebida com uma intensidade 100 vezes maior. Kubrick e Tom Howard (supervisor de efeitos especiais da MGM) desenvolveram um projetor para receber as transparências de grande formato. Um complicado esquema de posicionamento envolvendo a câmera, a tela, e um espelho usado para rebater os raios do projetor (alinhando-os na exata posição da câmera) garantiu a ausência, no fundo, das sombras projetadas dos atores e das peças cenográficas (as sombras ficaram em alinhamento perfeito com os objetos). A luz da projeção que atingia esses mesmos objetos era muito fraca em comparação à refletida pela tela, tornando-se invisível à câmera.

O cenário complementar à frente da projeção foi construído em uma plataforma giratória de 27 metros de diâmetro. Desta forma, era possível a troca e a colocação de grandes peças cenográficas nas posições corretas, sem necessidade de reajustes no equipamento de projeção. A reprodução da paisagem africana é fiel, e mescla-se imperceptivelmente com o fundo projetado.

A paisagem africana surge, no filme, logo após a cena do alinhamento cósmico, e vai seguindo uma seqüência lógica de ocupação do espaço. Primeiro, aparece o céu do amanhecer; depois, a paisagem deserta vai se iluminando; em seguida, vê-se um conjunto de ossos; e, finalmente, os homens-macacos.



FIG. 60 – A Aurora do Homem.

A aparência inicial dos homens-macacos, de acordo com as pesquisas de Kubrick, deveria ser mais próxima dos homens. Mas um problema inusitado exigiu o contrário: a menor quantidade de pelos corporais tornava visível os órgãos genitais das criaturas. O uso de peças de roupas rudimentares não iria funcionar, pois isso implicaria em conhecimento na manipulação de ferramentas e, portanto, tecnologia – algo que só deveria surgir no filme após a chegada do monolito. Foi, então, necessário fazer com que as criaturas fossem menos homens e mais macacos, recobrando seus corpos com pelos. Stuart Freeborn, responsável pela maquiagem, e seu filho Graham desenvolveram o figurino dos macacos sob segredo - Kubrick acreditava que os envolvidos no filme **O Planeta dos Macacos** (*Planet of the Apes*, EUA, 1968), de Franklin J. Schaffner, também em produção na época, estavam tentando espioná-lo. Os trajes foram desenvolvidos após meses de pesquisas, um trabalho feito em conjunto com Dan Richter – responsável pela coreografia dos macacos e pelo personagem Moonwatcher. Freeborn produzia um traje e Richter o experimentava e apontava as falhas. Após inúmeras tentativas fracassadas, chegou-se a um resultado que permitia a expressão e o movimento livre dos atores, inclusive o facial. Freeborn colocou, dentro das máscaras, pequenos pinos que os atores podiam mover com seus lábios e dentes, provocando

movimentos faciais externos. O traje era recoberto de uma mistura de pelos reais e artificiais, aplicados a mão. O resultado é extremamente realista e chegou a enganar um grande número de pessoas.

No filme, o monolito aparece pela primeira vez na paisagem pré-histórica. Seu surgimento neste contexto demonstra imediatamente seu caráter misterioso e estrangeiro. Um retângulo perfeito em oposição, primeiro, às formas orgânicas naturais, e, mais tarde, às formas esféricas associadas com a vida humana no espaço.



FIG. 61 – O monolito na Pré-História.

Inicialmente, o objeto alienígena era um tetraedro negro. Segundo Arthur C. Clarke, esta é uma forma que “inspira vários tipos de especulações filosóficas e científicas (a cosmografia de Kepler, o átomo de carbono, as estruturas geodésicas de Buckminster Fuller...)” (Apud SCHWAM, 2000:62). Modelos de tamanhos diferentes foram construídos e testados, mas, além de não parecerem corretos visualmente no contexto do filme, o formato poderia levar a uma associação indesejada com as pirâmides. O tetraedro foi descartado. A primeira idéia para o novo objeto alienígena era um cubo translúcido que mostrava imagens multifacetadas em seu interior. Sendo impossível manufaturar um cubo transparente com as dimensões pretendidas, passou-se

então ao formato retangular. Decidiu-se usar um acrílico extremamente transparente e maleável, o *perspex*⁴⁰, e um enorme bloco do material foi moldado a um alto custo. A maior e mais precisa moldagem em plástico transparente feita até então foi notícia na imprensa inglesa da época, mas o resultado não agradou Kubrick, que descartou o objeto⁴¹. Após inúmeros testes com materiais diferentes, chegou-se a um resultado satisfatório da seguinte maneira: uma peça de madeira retangular foi lixada, esfregada, lixada novamente, pintada com uma mistura de tinta preta e grafite, que foi também esfregada, friccionada e pintada repetidas vezes até alcançar o efeito acetinado de negro absoluto que dá um ar sobrenatural – ou extraterrestre – à peça.

3.2.3 - Estação espacial e Lua

Da Terra Pré-Histórica vai-se diretamente para o espaço. A paisagem, agora, é o negro infinito, pontuado por planetas e estrelas, e a superfície lunar. Na época da produção de **2001: uma odisséia no espaço**, embora os primeiros vôos espaciais já tivessem acontecido, não existiam ainda fotos da Terra vista do espaço⁴². Havia apenas

⁴⁰ "Perspex" é o nome comercial de antigo material similar ao plástico "acrílico" de hoje.

⁴¹ Esta peça encontra-se na Inglaterra, em exposição, desde 1977, em *St. Katherine's Docks*, próximo à Torre de Londres, com a seguinte inscrição: "A Coroa de Cristal do Jubileu de Prata foi esculpida neste local por Arthur Fleischmann (...) pioneiro no entalhe em perspex. O bloco mede 10'9" (3,28m) por 5'9" (1,75m) por 8" (20,3cm) de profundidade e pesa 2 toneladas. É o maior bloco de acrílico sólido do mundo. Foi feito originalmente para o filme *2001: Uma Odisséia no Espaço*, de Stanley Kubrick, mas foi rejeitado pelo diretor, a favor do agora famoso monolito de basalto negro. Sua Majestade a Rainha inaugurou a escultura em 5 de junho de 1977." (Conferir texto e fotos em: < <http://www.underview.com/2001/archive/morearch.html> > Acessado em 12 de novembro de 2003. E < <http://myweb.tiscali.co.uk/dom.fleischmann/frbiog.html> > Acessado em 12 de novembro de 2003).

⁴² Segundo Frederick I. Ordway III, a primeira foto da Terra foi tirada em agosto de 1966, pela espaçonave americana *Lunar Orbiter 1*. (Cf. ORDWAY III, s.d.).

algumas fotos da superfície lunar, feitas por observatórios terrestres e também pelas missões americana (*American Ranger*) e russa (*Luna 9*).

A nave de transporte entre Terra e estação espacial tem um design aerodinâmico e alongado, um cruzamento entre os aviões e os ônibus espaciais atuais. O homem no espaço está conectado às formas esféricas da Terra e da Lua, e à forma circular da estação espacial – forma esta que, conjugada com o movimento circular constante, produz gravidade artificial através da força centrífuga.



FIG. 62 – Aeronave de transporte à estação espacial.



FIG. 63 – Estação espacial e planeta Terra.

O interior da estação espacial é apresentado como um espaço de transição entre a Terra e a Lua, um grande saguão que remete às salas de espera de aeroportos. O formato curvo da estação transparece no interior através de uma leve curvatura, enfatizada pelo teto baixo e pelas linhas escuras no piso. O branco quase total do ambiente é quebrado pelo vermelho vivo das poltronas⁴³.

⁴³ As poltronas que compõem o cenário da estação espacial foram criadas pelo designer francês Olivier Mourgue, em 1965. Chamadas de “*Djinn*” (denominação de seres espirituais islâmicos, citados no Alcorão), não foram criadas especificamente para o filme, mas tornaram-se um objeto de design relativamente bem conhecido devido a ele. (Cf. GARNER, 2003, p. 98, 118-119).



FIG. 64 – O saguão da estação espacial. O teto baixo e as linhas escuras no piso enfatizam a curvatura do ambiente.

A espaçonave que faz a ligação entre a estação espacial e Lua é esférica. A falta de gravidade começa a ser mais explorada através de formas circulares explícitas. A remota familiaridade presente nos ambientes anteriores (na nave de transporte da Terra à estação espacial, e no saguão), começa a se desfazer em cenários que retratam naves verdadeiramente espaciais, ou seja, sem conexão física com o planeta Terra.

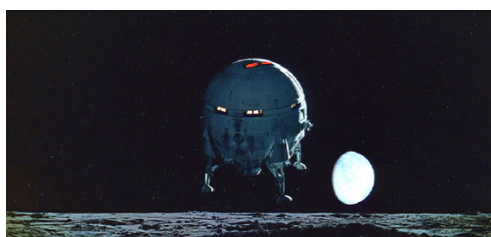


FIG. 65 – Espaçonave de transporte à Lua.



FIG. 66 – Interior da espaçonave de transporte à Lua.

A paisagem terrestre do início do filme e a paisagem lunar mostrada nessa parte são similares, tanto na topografia, quanto na sensação de vazio e aridez. Se anteriormente a presença do monolito marcou um salto evolucionário intelectual, sua presença, agora, em circunstâncias visualmente semelhantes à da Pré-História, marca

um salto evolucionário físico, já que provoca uma viagem espacial de proporções inéditas. A cor amarela, presente nas paredes que cercam a escavação do objeto alienígena na Lua, evoca a tonalidade do início do filme.



FIG. 67 – Astronautas na paisagem lunar.



FIG. 68 – Paisagem lunar.



FIG. 69 – O monolito, retangular, e a Terra, esférica, ao fundo



FIG. 70 – O monolito, cercado por homens.

3.2.4 - Missão a Júpiter

A nave espacial *Discovery* foi projetada de forma a se parecer o menos possível com os foguetes dos filmes de ficção-científica feitos até então. Vários desenhos foram feitos levando-se em conta a tecnologia e a forma de propulsão que uma nave deste tipo usaria. Entre elas, estava a propulsão através de mini-explosões nucleares, um conceito plausível na década de 60 (hoje um acordo internacional proíbe explosões nucleares no espaço). Qualquer formato que lembrasse asas era imediatamente descartado. O design final da nave *Discovery* lembra um grande osso, ou uma coluna vertebral. Segundo

Harry Lange, a similaridade com um “esqueleto de dinossauro”⁴⁴ foi proposital. O design também reflete as informações recebidas da NASA. É uma nave construída no espaço, para navegar exclusivamente no espaço. Em qualquer outro ambiente, ela não funcionaria.

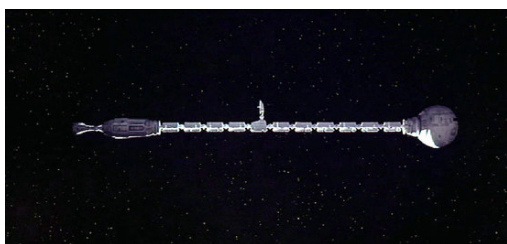


FIG. 71 – *Discovery*. “Esqueleto de dinossauro”.

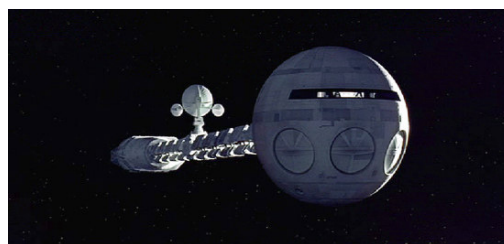


FIG. 72 – *Discovery*.

Cerca de 12 metros de diâmetro, seis metros de largura, US\$ 750.000,00 de custo. Uma complexa estrutura móvel (girando 360° com velocidade máxima de 5 Km/h), equipada de cabos, luzes, dutos de ar condicionado, seções removíveis, saídas de emergência, um circuito fechado de TV. Este é o cenário da centrífuga, ambiente principal da *Discovery*. Segundo Bizony,

“Kubrick percebeu como as leis da física aliadas a um pouco de engenhosidade podiam produzir ilusões iguais a mágica. Entretanto, foi necessária uma engenharia de precisão em larga escala para produzir algo que funcionasse em interiores tão grandes e complexos.” (BIZONY, 2000:144).

A mágica no cinema, portanto, é criada com tecnologia e princípios científicos. Frederick I. Ordway III, consultor técnico do filme, em seu artigo, reproduz algumas

⁴⁴ Cf. BIZONY, 2000, p.103.

notas da produção que revelam a preocupação com possíveis problemas que poderiam ser gerados com a construção do cenário da centrífuga – entre eles estava a possibilidade do piso do estúdio não suportar o peso da estrutura⁴⁵.

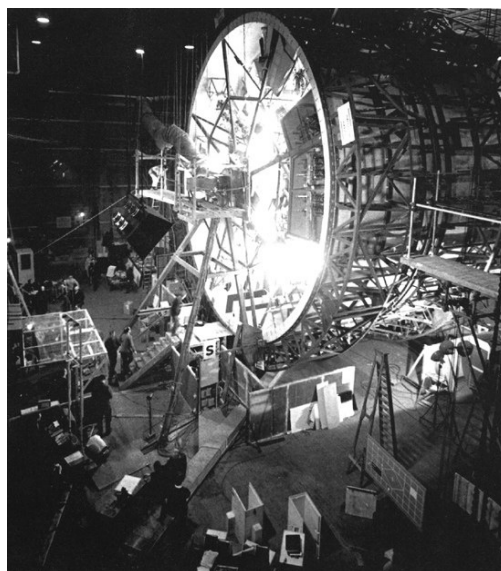


FIG. 73 – Estrutura do cenário da centrífuga.
Fonte: BIZONY, 2000, p. 140.

Os equipamentos e objetos de cena no interior da centrífuga tinham que ser chumbados à estrutura. Mesmo assim, era comum que alguns objetos soltos se tornassem projéteis com o movimento da estrutura. Câmeras tiveram que ser adaptadas para funcionar bem de cabeça para baixo. A câmera era usada de duas formas: presa no set, movendo-se com ele; ou montada em um mini-carrinho junto ao ator, enquanto o set se movia ao seu redor. Kubrick dirigia a cena do lado de fora, através do circuito fechado de TV.

⁴⁵ Cf. ORDWAY III, s.d.

O interior da centrífuga é preto e branco. Paredes brancas, bancadas, poltronas e painéis pretos. Um ambiente funcional e organizado, sem nenhum equipamento supérfluo. As únicas cores aparecem na comida dos astronautas e no vermelho de HAL. Os vídeos nos painéis aparecem em cores frias. Os vídeos enviados da Terra têm cores lavadas, desbotadas. As formas circulares predominam. O figurino dos astronautas também é em branco, preto ou cinza – sempre uniformes do tipo oficial. O ambiente é banhado de luz, mesmo quando um dos astronautas dorme em seu caixote transparente. Não há sombras. O ponto de vista de HAL ajuda a estabelecer a presença de um ser consciente, embora artificial. As ações humanas são banais: comer, assistir a TV, jogar xadrez, desenhar, tomar um banho de “sol” artificial. Pode-se associar o ambiente da centrífuga com uma gaiola para ratos, onde eles correm sem sair do lugar – exatamente a ação executada por um dos astronautas, no início da seqüência. Segundo Frederick I. Ordway III, a centrífuga da *Discovery* contém uma cozinha automatizada, um centro de comunicações, um centro médico, um observatório (criado com a ajuda de astrônomos britânicos), e um módulo de exploração geofísica (criado com a ajuda de engenheiros franceses)⁴⁶. Nem todos esses recursos são visíveis aos espectadores, mas sua presença no cenário e a preocupação em consultar profissionais de áreas afins revelam o cuidado e perfeccionismo aplicados em seu design.

FIG. 74 – Centrífuga (interior *Discovery*).FIG. 75 – Centrífuga (interior *Discovery*).

⁴⁶ Cf. ORDWAY III, s.d..



FIG. 76 – Centrífuga (interior Discovery).



FIG. 77 – Centrífuga (interior Discovery).

Outros três tripulantes da *Discovery* viajam em estado de hibernação, e são mantidos em caixas refrigeradas que se assemelham a sarcófagos. A presença destes objetos é enfatizada através do astronauta Dave Bowman, quando ele mostra seus desenhos – os sarcófagos em vários ângulos – a HAL. Nos desenhos de Bowman, assim como no interior da *Discovery*, não há sombras. A vida e a morte destes tripulantes é apresentada graficamente através da monitoração dos sinais vitais. Em questão de segundos, as caixas refrigeradas que mantinham a vida dos cientistas passam a ser “sarcófagos” de fato, contendo seus cadáveres.



FIG. 78 – Astronautas em hibernação.



FIG. 79 – Um dos astronautas em hibernação.



FIG. 80 – Desenho de Bowman.

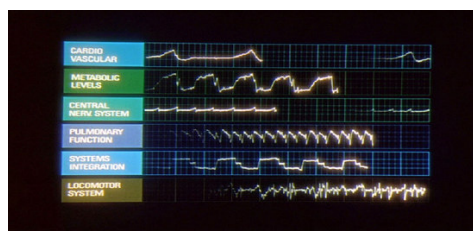


FIG. 81 – Sinais vitais dos astronautas em hibernação.

A interface do computador HAL conjuga o retângulo negro, com o círculo vermelho – as duas formas geométricas recorrentes, com duas cores igualmente recorrentes. O compartimento onde se localiza o centro de memória de HAL tem o formato retangular, e reproduz a cor vermelha de seu “olho”, evocando o interior do corpo humano e a emoção implícita nas ações de HAL – o vermelho é uma cor popularmente associada a sangue e paixão.

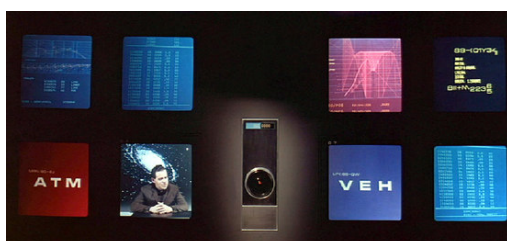


FIG. 82 – A interface de HAL (no centro da foto).

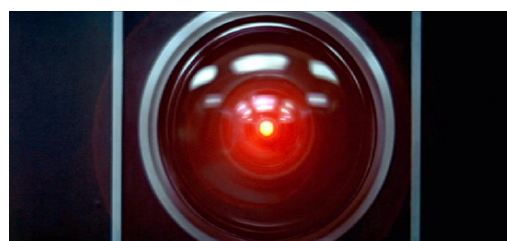


FIG. 83 – O “olho” de HAL.

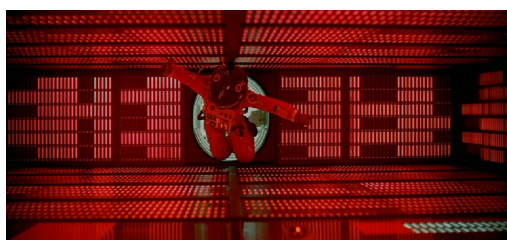


FIG. 84 – O centro de memória.

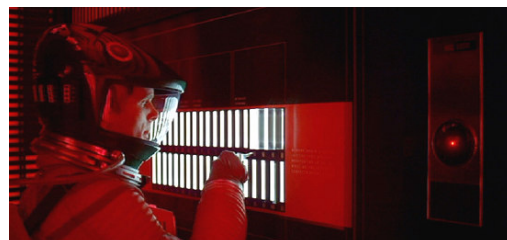


FIG. 85 – Bowman desligando HAL, cuja interface está à direita.

A forma circular e o movimento constante acentuam a falta de gravidade ao permitir ângulos e posições incomuns. Em vários momentos, o enquadramento da cena é feito de forma a evidenciar a falta de referência gravitacional. Este recurso é contrabalançado com a simetria, presente também em vários enquadramentos, até ser quebrada com as imagens abstratas e psicodélicas da seqüência “*Star Gate*”.

Os trajes espaciais, criados por Harry Lange, têm cores distintas (idéia já usada no filme **Destino: Lua**, de 1950) para facilitar a identificação dos astronautas. Foram feitos em vermelho, amarelo, azul e verde, e fabricados por firmas especializadas.



FIG. 86 – Trajes espaciais.

3.2.5 - Júpiter e além do infinito

Todas as formas geométricas, imagens simétricas e restrições na paleta de cores que dominam o filme até aqui são desfeitas em imagens coloridas e abstratas. A seqüência “*Star Gate*” mostra a viagem do astronauta Bowman “através do infinito”, e de encontro ao tão esperado “contato”. É a seqüência mais sensorial do filme. Para realizá-la, Douglas Trumbull, um dos responsáveis pelos efeitos visuais do filme, criou um sistema de câmeras denominado *slit scan*. Mais uma vez, Kubrick recorreu à criação de uma nova tecnologia que pudesse ilustrar de forma satisfatória uma experiência inédita.

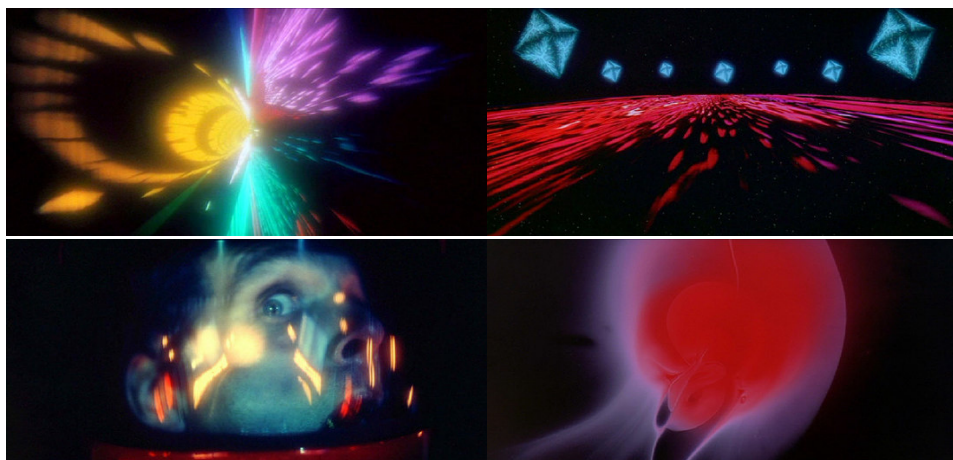


FIG. 87 – Sequência “Star Gate”.

O filme que, no início, começa com a paisagem terrestre desconhecida, no final, apresenta mais uma *terra incognita*: a paisagem alienígena. Visões aéreas sugerem o sobrevôo do local, e cores antinaturais sugerem imagens oníricas, alucinatórias, psicodélicas. O reflexo das cores nos olhos de Bowman reflete a estranheza da paisagem, e parece sugerir que a compreensão/absorção das imagens é impossível – até que se crie um ambiente familiar.

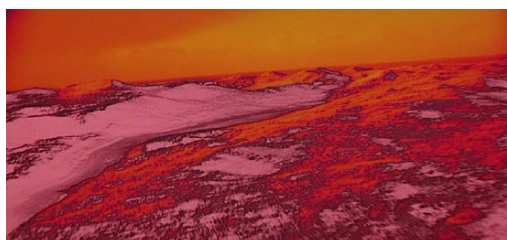


FIG. 88 – Paisagem extraterrestre.

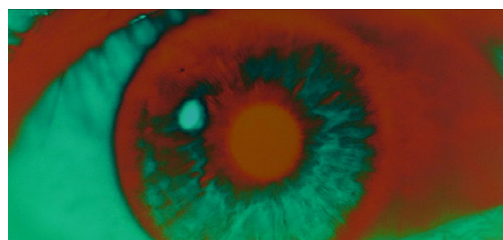


FIG. 89 – Olho do astronauta Bowman.

O ambiente mais familiar, mais terrestre do filme, torna-se o mais estranho de todos, exatamente por causa de sua familiaridade. É um espaço terrestre, mas, ao mesmo tempo, é o único que não é. É um quarto, mas, ao mesmo tempo, não é, já que apresenta algumas anomalias. A luz, que vem apenas do chão, é artificial e abundante como em um museu ou sala de exposições. Como na maioria do filme, não há sombras, e o branco continua a marcar o espaço fechado – desta vez, o mais fechado de todos. Não há portas ou janelas. A cama tem um tamanho desproporcional, e Bowman fica diminuto deitado nela. O monolito aparece pela primeira vez em um espaço totalmente fechado. A tonalidade terra/amarelo continua a acompanhá-lo, aparecendo, desta vez, em tom ocre, nos detalhes da decoração do quarto. O filme termina com mais um possível salto evolucionário, com Bowman se transformando em um feto astral.

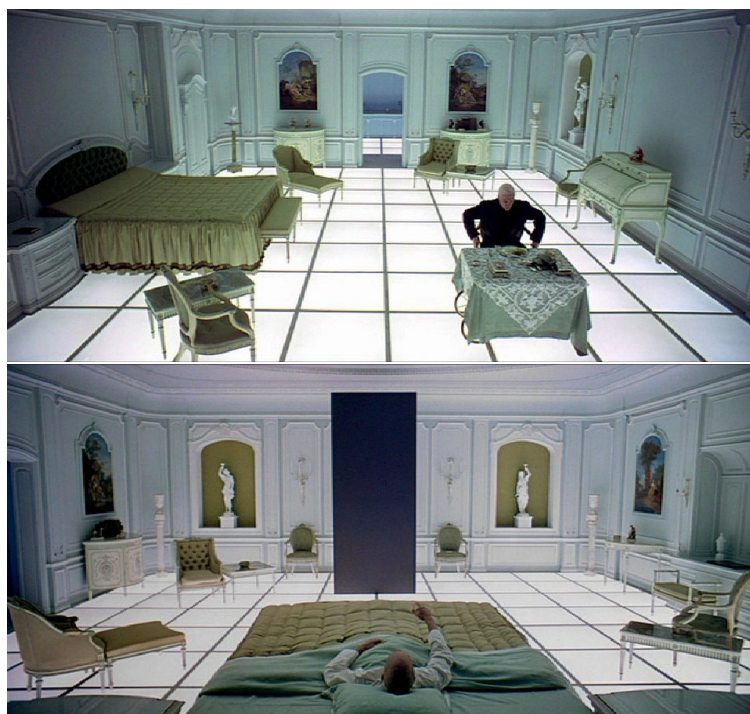


FIG. 90 – O quarto, o monolito e a tonalidade ocre nos detalhes.

2001: uma odisséia no espaço causou reações diversas quando foi lançado. Embora a proposta de uma experiência sensorial encaixasse-se no contexto cultural da época, muitos acharam a experiência tediosa. Apesar das controvérsias, o filme teve um grande sucesso comercial, e o curioso é que sua campanha publicitária enfatizava, no começo, a tecnologia empregada. Mas, após algum tempo de exibição, com a observação do público que mais gostava do filme, o enfoque passou a ser na psicodelia e na subjetividade.

O perfeccionismo de Kubrick gerou um filme cujas imagens, mesmo que datadas em certos pontos, ainda impressionam pela beleza plástica e pelo preciosismo na sua realização.

3.3 – “O senhor dos anéis”

A trilogia **O senhor dos anéis** trata de um universo totalmente diferenciado. **O senhor dos anéis: a sociedade do anel** (*The lord of the rings: the fellowship of the ring*, Nova Zelândia/EUA, 2001), **O senhor dos anéis: as duas torres** (*The lord of the rings: the two towers*, Nova Zelândia/EUA, 2002) e **O senhor dos anéis: o retorno do rei** (*The lord of the rings: the return of the king*, Nova Zelândia/EUA, 2003), todos dirigidos por Peter Jackson, representam um mundo de fantasia construído com uma riqueza de detalhes que inclui até mesmo uma língua própria. Filmar **O senhor dos anéis** significou criar visualmente uma série de culturas e de seres imaginários, cada um com características físicas e psicológicas próprias. Quase todos os objetos vistos na tela foram criados especialmente para os filmes.

Embora seja um mundo imaginário, a Terra-média⁴⁷ (onde a história se passa) possui, há muitos anos, uma representação visual. O livro **O senhor dos anéis** foi escrito pelo inglês J. R. R. Tolkien e publicado pela primeira vez em 1954-1955⁴⁸. Desde então, inúmeras edições foram lançadas em diversas línguas, muitas delas ilustradas. Quando decidiu fazer o filme, o diretor neo-zelandês Peter Jackson e sua equipe tinham à sua disposição no mercado editorial, cerca de 40 anos de imagens – ilustrações e pinturas – da Terra-média e de seus habitantes.

⁴⁷ A grafia e as traduções utilizadas para os nomes de personagens e locais de **O senhor dos Anéis**, são as mesmas utilizadas na edição brasileira do livro, publicada, em volume único, pela editora Martins Fontes em 2001.

⁴⁸ **O senhor dos anéis** foi publicado pela primeira vez em três volumes, por George Allen and Unwin, Londres. **A sociedade do anel** e **As duas torres** saíram em 1954, e **O retorno do rei** em 1955. (Cf. <<http://www.tolkiensociety.org/tolkien/bibl2.html>> acessado em 23 de agosto de 2004).

O respeito pela obra e pelos seus fãs (o livro já foi lido por milhões de pessoas), a admiração pelo trabalho dos ilustradores dos livros e o desejo de desvincular o visual do filme ao comumente associado a filmes de fantasia de Hollywood foram essenciais no processo de concepção visual da trilogia. As ilustrações do inglês Alan Lee e do canadense John Howe chamaram a atenção de Peter Jackson, que convidou ambos para participar da produção como designers conceituais. Seus desenhos guiaram a atmosfera e a visualidade da trilogia, desde a construção de cenários, objetos e figurinos, até a fotografia. As imagens finais dos filmes foram tratadas de forma a evocar ilustrações de livros de fantasia, como detalhadas aquarelas em movimento.

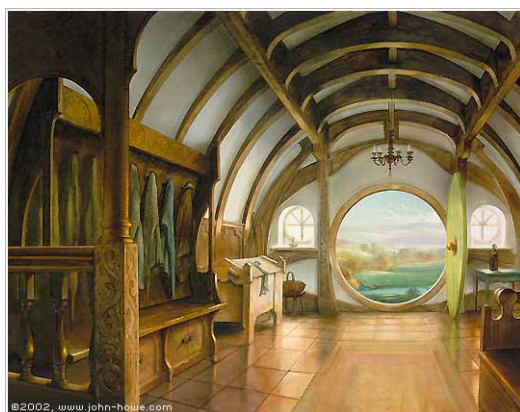


FIG.91 – Aquarela de John Howe para o livro citado abaixo
Bag End (Bolsão)
 45.8 x 35.9 cm, 1995
There and Back Again - The Map of the Hobbit by Brian Sibley
 HarperCollinsPublishers, 1995
 Fonte: <http://www.john-howe.com/portfolio>

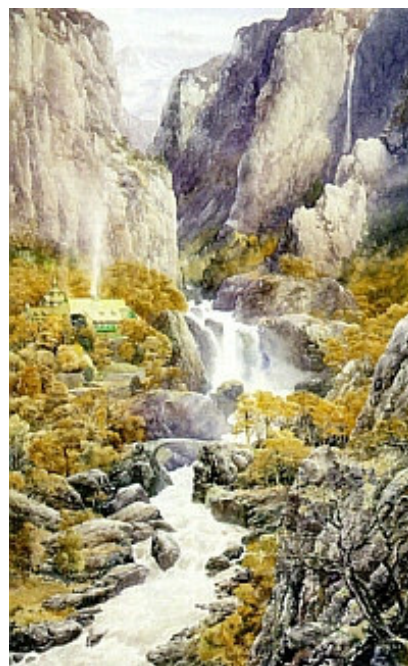


FIG. 92 – Aquarela de Alan Lee para livro **O senhor dos Anéis**
Rivendell (Valfenda)
 Fonte:
<http://fan.theonering.net/middleearthto urs/lee1.html>

A Terra-média constitui-se de regiões distintas, habitadas por raças distintas, como os hobbits, os elfos, os anões, os magos, os orcs e os homens. A história passa por várias dessas regiões. A tarefa de criar uma grande variedade de mundos artificiais para três filmes foi homérica. Os três foram filmados em seqüência, o que ajudou a manter a unidade e coerência visual das produções. O cuidado com o design foi extremo. Cerca de 400 artistas e artesãos participaram da criação e construção de 300 cenários⁴⁹. Cada detalhe foi pensado e concebido para funcionar e se encaixar em sua determinada cultura. Para Peter Jackson, estes mundos não deveriam ser encarados como fantasia, e sim como história – ou seja, tudo deveria ser “autêntico”, dentro daquele universo. Segundo John Howe,

“há um certo grau de suspensão de descrença porque você está em um mundo com elfos, homens, anões, balrogs, águias gigantes e capas mágicas (...). Um grande esforço foi feito para tornar este mundo convincente, dentro dos parâmetros extraordinários que o definem. Se não fosse assim, entraríamos no mundo da magia. O que fizemos é mais profundo, um mundo mais próximo a nós.”⁵⁰

O design dá forma e conteúdo às diferentes culturas, conferindo-lhes unidade através da abundância de detalhes baseados em conceitos bem fundamentados. A diversidade visual das culturas é unificada com o tratamento final das imagens, feito com o controle digital das cores e da luz para criar um estilo que remeta às aquarelas que ilustram os livros – tanto os de fantasia em geral, quanto os do próprio Tolkien.

⁴⁹ Cf. SIBLEY, 2002, p. 44.

⁵⁰ Informação verbal, no comentário de áudio do DVD *special extended edition / The lord of the rings: the two towers* (cf. filmografia).

Além das concepções visuais de Alan Lee e John Howe, uma parte importante do design da trilogia foi concebida e executada pela *Weta Workshop*, empresa de efeitos visuais neo-zelandesa, dirigida por Richard Taylor e Tania Rodger. A Weta foi responsável pela criação e execução das miniaturas, armas, armaduras, criaturas e efeitos de maquiagem. Encarregando-se de tudo isso, Taylor esperava poder manter o controle da visualidade e dar credibilidade aos designs de armas e criaturas. A parte digital do trabalho ficou a cargo da empresa-parceira *Weta Digital*.

Segundo o designer de produção Grant Major,

“cada sociedade e cada cultura tem seu próprio visual, e uma grande parte do trabalho de desenvolvimento que fizemos foi estabelecer esses visuais através da arquitetura, figurino, armamentos e objetos. Cada sociedade deveria parecer homogênea, porém diferente das outras.” (Apud RUSSEL, 2002:12,13).

Para Richard Taylor, a riqueza das culturas está nos detalhes. Cada objeto em **O senhor dos anéis** foi feito preocupando-se com minúcias que, muitas vezes, não aparecem na tela, mas compõem a atmosfera. Todas as peças de cerâmica e vidro foram criadas para o filme. As facas e espadas principais foram feitas por profissionais especializados na sua execução. As armaduras também. As jóias – inclusive o anel do título – foram feitas por joalheiros. As roupas possuem detalhes e bordados que só uma observação atenta é capaz de notar. Em contrapartida, árvores artificiais foram construídas, tanto em externas, quanto em estúdio. Lagos e cascatas artificiais foram criados em terrenos naturais, como um sistema fechado (a prova d'água) de forma a serem desmontados após a filmagem, sem prejuízo para o meio ambiente.

A equipe de **O senhor dos anéis** conjuga a autenticidade de objetos feitos por profissionais e artesãos especializados, à artificialidade de objetos produzidos para a (re)criação de ambientes naturais. Também combinam-se truques antigos, como a perspectiva forçada, e tecnologia de ponta, como o software de inteligência artificial *Massive* (usado para gerar os milhares de “atores” das cenas de batalha), produzindo filmes que, embora repletos de efeitos-especiais, não são ofuscados por eles. O design da trilogia busca uma “autenticidade” histórica fictícia (através da direção de arte e da utilização de miniaturas cenográficas), ao mesmo tempo em que realça a atmosfera de fantasia e irreabilidade através de recursos digitais.

A Nova Zelândia, terra natal do diretor Peter Jackson, emprestou suas paisagens naturais à Terra-média. As filmagens foram divididas entre o estúdio e externas que podiam ser um parque dentro da cidade de Wellington, ou montanhas só acessíveis através de helicópteros. Mais de 150 locações foram utilizadas. O gerente de locações Richard Sharkey declarou que a missão de sua equipe era

“pegar a fantasia que nos era dada e transformá-la em realidade, em termos de barracas, chá, banheiros, lixo e transporte de elenco e de equipe técnica entre locais remotos, entra dia, sai dia, de forma que – com sorte – nossa versão de realidade poderia, então, ser transformada de volta em fantasia.” (Apud SIBLEY, 2002:33).

Todas as paisagens naturais alteradas de alguma forma pela filmagem foram totalmente recompostas após seu término. As paisagens neo-zelandesas, pouco

conhecidas no exterior, e com variedade e características únicas, conferem à história o ar de ineditismo necessário à composição da fantasia.

Os três filmes mostram uma única grande jornada e podem, portanto, ser vistos como uma única grande produção. Após o prólogo que explica eventos passados e resume parte da trajetória do anel, a cidade dos hobbits domina a tela com seu verde bucólico. A medida em que a jornada leva os hobbits cada vez mais longe de seu lar - e mais próximo de Mordor, área do vilão Sauron - as locações vão ficando cada vez mais sombrias e áridas, e também parecem ir mais longe para trás, no tempo. De uma simpática e feliz cidade rural evocativa da Inglaterra do século XIX, passa-se por ambientes medievais e chega-se, ao final, a um vulcão em erupção, gerando um ambiente similar ao do início da vida na Terra. As exceções, durante a jornada, são as duas cidades dos Elfos, Valfenda e Lothlórien, que representam um ambiente etéreo, imortal e seguro.

3.3.1 - Pré-visualização

Para se rodar três filmes em seqüência, um planejamento rigoroso é necessário. Minimizar erros e imprevistos é essencial para o bom andamento de qualquer projeto. Em uma super-produção como **O senhor do anéis**, com um grande orçamento e uma quantidade monumental de cenários e efeitos, o planejamento é absolutamente fundamental para se manter o controle do tempo e dinheiro empregados – e mesmo a sanidade da equipe. O *storyboard* é uma das ferramentas deste planejamento. A pré-

visualização do filme ajuda o diretor e sua equipe a prever e montar o necessário para as filmagens.

Peter Jackson costuma montar esses *storyboards* tradicionais como um pequeno rascunho do filme. Editando as imagens estáticas e adicionando vozes de atores, ele tem uma idéia melhor da seqüência das imagens e do ritmo que pretende imprimir à história. Esses rascunhos animados são chamados *animatics*.

Devido à magnitude da trilogia **O senhor dos anéis**, Jackson quis levar os *animatics* um passo adiante e filmou, com uma câmera em miniatura, maquetes rudimentares dos cenários e personagens, testando movimentos de câmera e posições de cenografia e elenco.



FIG. 93 – Peter Jackson testando uma miniatura rudimentar da torre Orthanc.

Durante a fase de pré-produção, a visita de Rick McCallum, um dos produtores de **Guerra nas Estrelas**, possibilitou um segundo passo adiante. McCallum, ficou sabendo do processo de pré-visualização de Jackson, e contou-lhe que eles haviam

desenvolvido nos Estados Unidos, para **Guerra nas Estrelas**, seu próprio sistema de pré-visualização em 3D, um programa chamado *Pre-Viz*.

Jackson utilizou este programa para montar seu rascunho 3D, em movimento, de cenas importantes da trilogia. Ele pegou um desenho de Alan Lee retratando o cenário de Khazad-dûm e a miniatura feita a partir do mesmo desenho, e os colocou no *Pre-Viz*. Desta forma, ele pôde conceber com calma e segurança uma das cenas mais complexas do primeiro filme.



FIG. 94 – Storyboard tradicional, *Pre-Viz* e imagem final.

FIG. 95 – Khazad-dûm no *Pre-Viz*.

Segundo Jackson, as cenas visualizadas no *Pre-Viz* ficaram, em geral, mais imaginativas, já que ele pôde testar posições e movimentos diferentes com liberdade. Estes testes não se limitaram aos movimentos de câmera. Eles também revelaram se um determinado tipo de cenografia iria funcionar ou não, permitindo ajustes antes mesmo de sua construção.

3.3.2 – A cenografia em “O senhor dos anéis”

A cenografia da trilogia **O senhor dos anéis** é fundamental para estabelecer a credibilidade do universo representado. Sua função principal é refletir as características coletivas das culturas às quais pertence, ao invés de emoções e sentimentos de personagens individuais.

Os espaços cenográficos foram construídos de três formas: cenário (total ou parcial) em tamanho real, miniaturas e computação gráfica (incluindo a pintura digital, ou pintura *matte*). O cenário da Vila dos Hobbits, por exemplo, foi construído em locação (a cidade com as fachadas; os interiores foram construídos em estúdio). Valfenda combinou miniaturas com cenários em tamanho real, construídos em um parque. A cidade da Mina dos Anões em Moria foi totalmente digital. Na maioria das vezes, houve uma combinação das técnicas, mas as miniaturas foram fundamentais. Embora em escala bastante reduzida em relação às medidas originais, elas precisavam ter um tamanho que admitisse o nível de detalhamento necessário para suportar a proximidade da câmera e eram, portanto, às vezes, gigantescas, chegando a ocupar o estúdio inteiro. Esse recurso gerou um realismo inexistente em algumas imagens feitas totalmente por computador, e enriqueceu visualmente o filme.



FIG. 96 – Miniatura Valfenda.



FIG. 97 – Miniatura Lothlórien.

Cada um desses recursos tinha uma equipe técnica responsável. Os designers conceituais produziam os desenhos, que eram avaliados em relação à ação que aconteceria neles, e quanto ao orçamento, e em seguida repassados para a equipe de miniaturas, ou para a de construção de cenários, ou para a de computação gráfica (ou para as três). Quando havia a necessidade de construção, tanto de cenários em tamanho real, quanto de miniaturas, era preciso coordenar os espaços para que não destoassem um do outro.

O diretor de arte de efeitos visuais é o profissional responsável pela integração dos vários elementos. Cenas filmadas em locação, em estúdio com tela-azul, miniaturas, tudo deve ser afinado e equilibrado em termos de geografia, coloração, luz, posicionamento no quadro.

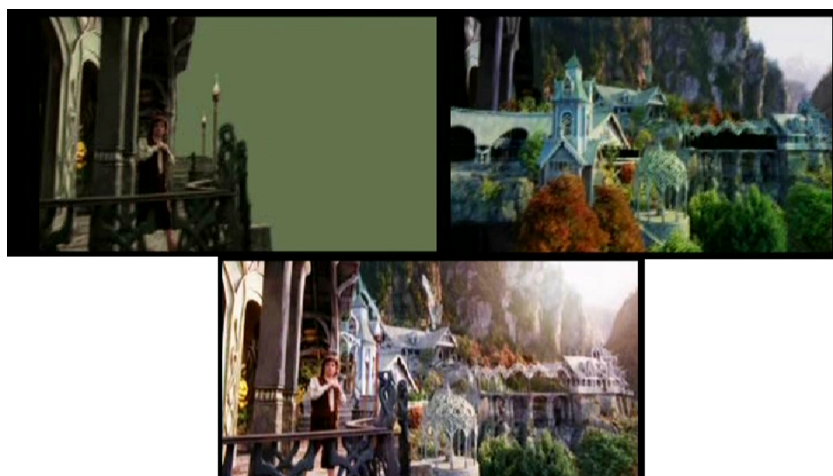


FIG. 98 – Edição do espaço: composição do cenário em tamanho real, com a miniatura de Valfenda.

3.3.3 - Os principais espaços e culturas

A quantidade de locações apresentadas na trilogia é muito grande. No primeiro filme – **A sociedade do anel** – a jornada começa na Vila dos Hobbits, no Condado, passa por Bri, Isengard, Topo do Vento, Valfenda, Passo Caradhras, Moria, Lothlórien, Rio Anduin e Amon Hen. Em **As duas torres**, aparecem Zirak-Zigil (montanha onde Gandalf luta com Balrog), Eryn Muil (onde Frodo e Sam encontram o Gollum), a floresta de Fangorn, o pântano dos mortos, Edoras (em Rohan), os Portões Negros (acesso a Mordor), novamente Valfenda e Isengard, Ithilien, Osgiliath, Abismo de Helm. No terceiro filme, **O retorno do rei**, Morgul, Minas Tirith (em Gondor), Dunharrow e o caminho dos mortos, Minas Morgul, a toca de Laracna, Cirith Ungol, os campos de Pelennor, os Portões Negros, Mordor. Devido à grande quantidade, optou-se, para análise, por uma seleção de locações que sejam mais representativas de um processo de design.

3.3.3.1. A Vila dos Hobbits

Os hobbits são criaturas com cerca de 1,20 m de altura. Possuem orelhas pontudas, cabelos anelados, além de pés grandes e peludos. São amáveis e pacíficos, cultivam vegetais e flores. Têm um estilo de vida rural, sem muitas surpresas ou alterações de rotina, e desconfiam de tudo que não conhecem. Vivem no Condado e não costumam sair de lá. Sua principal cidade é a Vila dos Hobbits. Seu figurino é rústico e simples. As mulheres usam vestidos longos de estilo rural. Os homens vestem camisas,

paletós e suspensórios que sustentam calças curtas. A intenção da figurinista Ngila Dickson foi criar roupas ligeiramente “erradas” – calças e mangas um pouco mais curtas do que o normal. Bilbo e Frodo, como são hobbits mais abastados, utilizam tecidos mais nobres como brocado e veludo. Os hobbits nunca usam sapatos.



FIG. 99 – Vila dos Hobbits

O espaço da Vila dos Hobbits começou a ser preparado cerca de um ano antes do início da filmagem. A paisagem de campos verdes encaixou-se com o conceito visual pretendido: similaridade com áreas rurais inglesas. Era necessário, no entanto, construir as casas hobbit, e adequar o terreno e a vegetação – esta última parte foi feita pelo departamento de paisagismo (*greens department*), responsável pelos ambientes naturais e artificiais do filme. Flores, árvores e vegetais verdadeiros foram plantados e cuidados para que estivessem prontos no momento da filmagem. Onde necessário, foram acrescentadas árvores artificiais. As fachadas das casas hobbit foram construídas inseridas no terreno, como que escavadas em montes de terra.

A Vila dos Hobbits representa a Terra-média inocente, ignorante do mal que se aproxima. A Vila é apresentada como uma cidade feliz, onde se vêem crianças rindo e brincando ao ar livre.

A integração dos hobbits com seu meio-ambiente gerou casas-buraco (*hobbit-holes*), escavadas em montes de terra. As habitações integram-se à paisagem, causando interferência mínima no meio-ambiente. Grandes portas circulares dão acesso a um interior aconchegante. Bolsão é a casa de Bilbo Bolseiro, um hobbit viajado, culto e abastado. O ponto de partida para sua criação foi a aquarela de John Howe (FIG. 91), publicada originalmente em 1995, na capa do livro *There and back again: the map of the hobbit*⁵¹. Peter Jackson pediu a Howe que desenvolvesse a ilustração, desenhando os outros ambientes da casa. É o único local, em toda a trilogia, que é apresentado como um lar próximo ao que conhecemos. Tem sala, cozinha, escritório, está repleto de objetos pessoais, livros, papéis, recordações, tudo espalhado pela casa. As formas circulares predominam e norteiam a construção, conferindo-lhe suavidade e indicando um aspecto da cultura hobbit. O interior é claro e iluminado. Materiais naturais como a madeira – vista nos detalhes da decoração e nos móveis – revelam a utilização de material local e esquentam o ambiente. A madeira também encaixa-se na paleta de tons terrosos presente na figura dos hobbits (cabelos e roupas).

⁵¹ Cf. SIBLEY, 2002, p. 54.



FIG. 100 – Fachada Bolsão (lar de Bilbo Bolseiro e Frodo)



FIG. 101 – Interior Bolsão

Bolsão foi construída duas vezes, em duas escalas diferentes. Um cenário foi feito em tamanho natural, em estúdio, para ser utilizado pelos hobbits. Outro cenário exatamente igual foi feito em escala 33% menor, para as cenas nas quais o mago Gandalf (um gigante, se comparado aos hobbits) aparece. As imagens foram combinadas para gerar as cenas de diferença de altura entre os personagens. Em alguns casos, ambos os atores estavam na mesma cena, porém, a distâncias diferentes (perspectiva forçada).

A Vila dos Hobbits e Bolsão apresentam um ambiente ensolarado, feliz, aconchegante e convidativo. Sua vegetação destaca-se do restante do filme e funciona como a lembrança constante para Sam e Frodo do que será perdido caso não consigam destruir o anel, e também como a força que os impulsiona, como consolo em momentos difíceis.

3.3.3.2. Bri

A cidade de Bri é a primeira parada dos hobbits Frodo, Sam, Merry e Pippin após deixarem a Vila dos Hobbits. Bri é inspirada em edificações do século XVI e XVII da cidade inglesa de Exeter. Ruas estreitas e casas ligeiramente fora do prumo provocam a sensação de opressão sentida pelos hobbits na chegada à cidade – sensação que é aumentada pela escuridão da noite e pela chuva e névoa. O contraste com a Vila dos Hobbits é enorme. Sua amplitude e organicidade são substituídas por espaços limitados e pouco convidativos. A vulnerabilidade dos hobbits transparece através da diferença de escala. Uma cidade onde tudo é maior do que eles, torna-se ameaçadora e intimidante.



FIG. 102 – Bri.

Os hobbits dirigem-se para a taberna Pônei Saltitante, local freqüentado por figuras sujas e sombrias. O local sugere um ponto de encontro e passagem, em uma espécie de região fronteira, cheia de aproveitadores e oportunistas. Bri não é uma cidade agradável para se viver, é uma cidade pouco hospitaleira que recebe todo tipo de gente, e da qual se quer sair rapidamente.

A escura Bri e seu contraste com a verde e hospitaleira Vila dos Hobbits, marca visualmente a consciência do mundo exterior ao Condado como um mundo ameaçador aos pequenos hobbits.

3.3.3.3. Isengard e os magos

Em Isengard, está localizada a Torre Orthanc, onde vive o mago Saruman. Uma enorme muralha circular protege e delimita o espaço ao redor da torre. Orthanc é uma construção antiga, esculpida em obsidiana, uma rocha vítrea de origem vulcânica. A cor negra confere-lhe, a princípio, mistério e, em seguida, identifica-a com a torre de Sauron, em Mordor – são as duas torres do título do segundo filme. O interior é negro brilhante, com faixas angulosas que lembram lâminas e janelas com vitrais que lhe conferem um ar gótico. A torre possui uma sala central cujo pé-direito é toda a extensão de sua altura. A intenção era criar um ambiente misterioso, mas não exatamente maléfico; afinal, a torre era um local de sabedoria e magia que, só depois, transforma-se

em uma das sedes do mal na Terra-média. A chegada do mal a Isengard é marcada pela destruição do entorno verdejante.

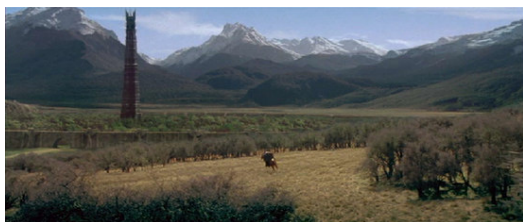


FIG. 103 – Isengard.

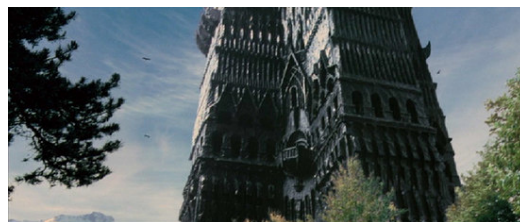


FIG. 104 – A torre Orthanc.

Saruman é o mago branco. Seu figurino claro, seus cabelos e sua barba longos e brancos contrastam com o negro da torre, e refletem sua verticalidade. Saruman contrasta também com Gandalf, o cinzento, que vai lhe pedir conselhos e acaba sendo aprisionado. Gandalf é o mago do bem e veste-se com mais simplicidade e praticidade. No primeiro filme, seu traje é uma túnica cinzenta que mostra sinais de ser usada há bastante tempo, e um chapéu cinza com o formato típico que se costuma associar a magos em histórias de fantasia. No segundo filme, Gandalf ressurgue em branco, parecido com Saruman, e sem o chapéu.

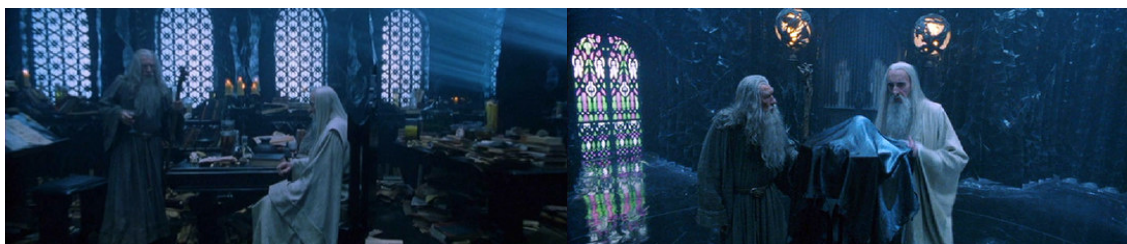


FIG. 105 – Os magos Gandalf e Saruman, no interior da torre Orthanc.

Saruman aprisiona Gandalf no topo da torre Orthanc, uma plataforma aberta, exposta aos elementos, e decorada/finalizada por quatro grandes formas pontudas – que remetem também à torre de Sauron, com suas duas pontas em formato de chifres.

A aliança entre Saruman e Sauron gera a destruição da vegetação em Isengard. Gigantescos buracos são escavados no solo, onde Saruman forja armas e forma um exército de criaturas para lhe servir, os uruk-hai.



FIG. 106 – Isengard, com a torre Orthanc no centro, rodeada pelo exército de Saruman.

Assim como Bolsão, Orthanc também foi construída a partir de uma ilustração, neste caso, de Alan Lee. Peter Jackson quis construir a torre exatamente como estava no desenho, faltando apenas completá-lo para mostrar toda a altura da edificação, e criar seu interior. O interior, até uma certa altura, foi construído em estúdio. O exterior é uma miniatura. Quando a torre aparece inteira – ou mesmo apenas uma parte dela – é sempre a miniatura combinada com *live-action*. Isengard é uma das miniaturas gigantescas. Todos os buracos e cavernas escavados no solo foram reproduzidos em escala reduzida, para serem filmados e combinados com outras filmagens na composição das cenas.

Única grande estrutura isolada em uma vasta planície, Orthanc denota poder – seja ele para o bem, ou para o mal. Esta distinção é feita através da vegetação – a cor verde, completamente ausente dos ambientes maléficos.

3.3.3.4. Valfenda

Elfos são seres eternos – podem ser mortos em batalha, ou assassinados, mas estão livres de doenças. São altos, belos, sábios e têm um ar etéreo. Possuem forte ligação com a natureza. Estão prestes a deixar a Terra-média e partir para suas terras eternas – uma espécie de outra dimensão. Vivem em duas cidades: Valfenda e Lothlórien. Seu figurino adota formas evocativas de folhas e tecidos leves, que lhe conferem um ar fluido.

Sua ligação com a natureza reflete-se em sua arquitetura. Valfenda é como uma Shangri-la da Terra-média, protegida e encrustada nas encostas das montanhas de um vale profundo. Está integrada à floresta, mas de uma forma diferente da Vila dos Hobbits. As construções élficas são sofisticadas, elegantes e agregam elementos da natureza em sua decoração. São construídas de forma a interferir o menos possível no arranjo da floresta, às vezes integrando as árvores ao ambiente, abrindo-se para elas. Paredes são evitadas. Há muitos arcos e portais. O interior e o exterior estão abertos um para o outro, comunicando-se. Cascatas e cachoeiras fazem parte da paisagem local. A inspiração para este cenário veio do *art-nouveau* e de elementos decorativos celtas. As cores são outonais – indicando que o tempo dos elfos na Terra-média está terminando.

Há uma antiguidade e sabedoria implícitas nos detalhes do cenário. As folhas caindo constantemente reforçam o clima de outono, assim como a luz de tonalidade dourada.



FIG. 107 – Frodo observa Valfenda.

Da mesma forma que vários outros cenários do filme, Valfenda foi montada com diversas técnicas. Parte da cidade é feita de miniaturas, parte foi construída em tamanho real em um parque, parte é composta de fotografias de paisagens diversas cujos elementos isolados foram combinados em uma nova imagem – uma edição de espaço literal, gerando paisagens de acordo com o desejo do diretor e dos designers. O parque foi alterado para se encaixar ao clima do filme. Portanto, mesmo quando o cenário é natural, ainda assim, às vezes, é necessário torná-lo artificial para adequá-lo às necessidades cinematográficas. Neste caso, cascatas artificiais foram construídas temporariamente, e folhas verdes foram pintadas de amarelo. As árvores removidas para a construção dos cenários foram recolocadas no local após o término das filmagens.

Valfenda funciona como um porto seguro para os hobbits. Após deixarem o Condado, passarem por Bri e serem caçados e atacados pelos Cavaleiros Negros em Topo do Vento, os elfos acolhem-nos e protegem-nos em sua cidade. Os tons outonais suaves e quentes de Valfenda destacam-na do restante do filme, cujas cores vão ficando cada vez mais frias e sombrias.



FIG. 108 – Quarto de Frodo em Valfenda. Tonalidade outonal, arcos, linhas curvas e poucas paredes: características de Valfenda.

3.3.3.5. Moria

Em Valfenda forma-se a Sociedade do Anel, que passa a acompanhar os hobbits em sua jornada até Mordor, para a destruição do anel. Para continuar a viagem, o grupo precisa passar pelas Minas de Moria, local escavado na montanha, construído e habitado pelos anões, raça da qual faz parte Gimli, um dos integrantes da Sociedade.

O caminho através de Moria é longo e, logo no começo, o grupo descobre que a população do local foi massacrada pelos orcs. Moria representa a cultura dos anões. Homens fortes, práticos e objetivos que exploram a terra e dela tiram seu sustento. Têm uma certa rivalidade com os elfos, devido à maneira oposta de encarar a natureza.

A arquitetura anã é monumental. Sua cidade subterrânea constitui-se de colunas gigantes que sustentam um espaço que parece não ter fim. A característica principal é a ausência de curvas. Ao contrário da arquitetura dos hobbits e dos elfos, as construções dos anões evitam a sinuosidade e favorecem linhas retas o que, às vezes, lembra a característica visual de cristais.

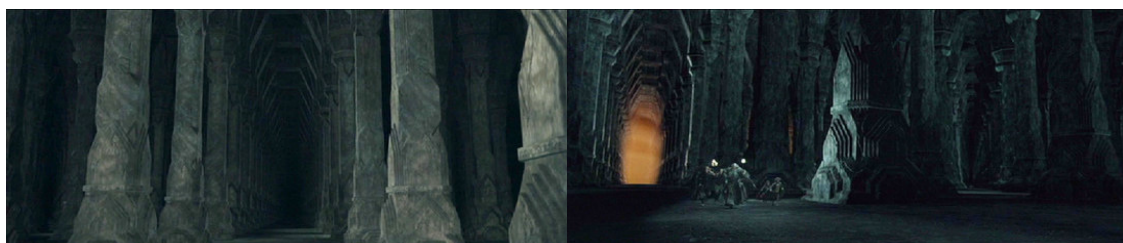


FIG. 109 – Mina dos Anões.

A cidade da Mina dos Anões é um cenário cuja extensão tornou inviável sua construção física, mesmo em miniatura. Mina dos Anões, com suas intermináveis colunas, é um cenário inteiramente virtual. Apenas algumas poucas seções inferiores de colunas foram construídas fisicamente para cenas de *close-up* durante a perseguição dos orcs.

O grupo chega a uma câmara onde está o túmulo da Balin, parente de Gimli. As paredes são cobertas por inscrições na língua dos anões. Seu alfabeto – assim como os padrões decorativos no capacete de Gimli e seu machado – reflete as linhas retas de sua arquitetura.

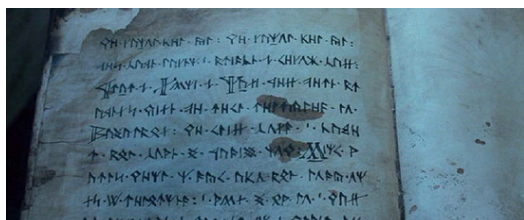


FIG. 110 – O alfabeto anão.



FIG. 111 – O anão Gimli.

Desde que deixaram Valfenda, as cores do filme foram se apagando cada vez mais. Em Moria, as imagens ficam monocromáticas – em tons de cinza – refletindo a desolação e a ausência de luz do local.

Do túmulo de Balin e da Mina de Moria, o grupo é perseguido pela criatura Balrog nas escadarias de Khazad-dûm, palco de uma das seqüências mais complexas do primeiro filme.

Khazad-dûm é a parte de Moria que apresenta uma escavação tão profunda que não se vê o fundo. Há uma série de escadarias estreitas escavadas no solo, e tão antigas que apresentam rachaduras e mesmo falhas em alguns pontos. Nesta seqüência, o cinza dá lugar ao avermelhado do fogo que vem das profundezas e do Balrog – criatura composta de lava. Aqui, novamente o tradicional e o novo conjugam-se para formar imagens inéditas. A caverna e as escadas são miniaturas que recebem as imagens de atores reais e de seus dublês digitais.



FIG. 112 – As escadarias de Khazad-dûm.

3.3.3.6. Lothlórien

Lothlórien representa mais um descanso para os hobbits e seus companheiros, depois da batalha em Moria. É a outra cidade élfica da Terra-média, lar de Galadriel, rainha dos elfos. Possui a mesma inspiração *art-nouveau*, com linhas sinuosas e elegantes, mas é ainda mais etérea do que Valfenda. Lothlórien é construída no alto de árvores imensas. O formato de suas construções remete a delicados cachos de flores. Os elfos de Lothlórien têm um ar ainda mais sobrenatural do que os de Valfenda. A cor predominante é o azul, como os olhos de Galadriel.

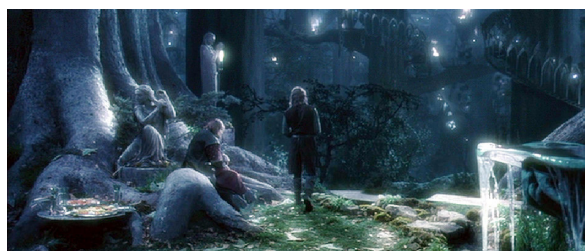


FIG. 113 – Lothlórien.

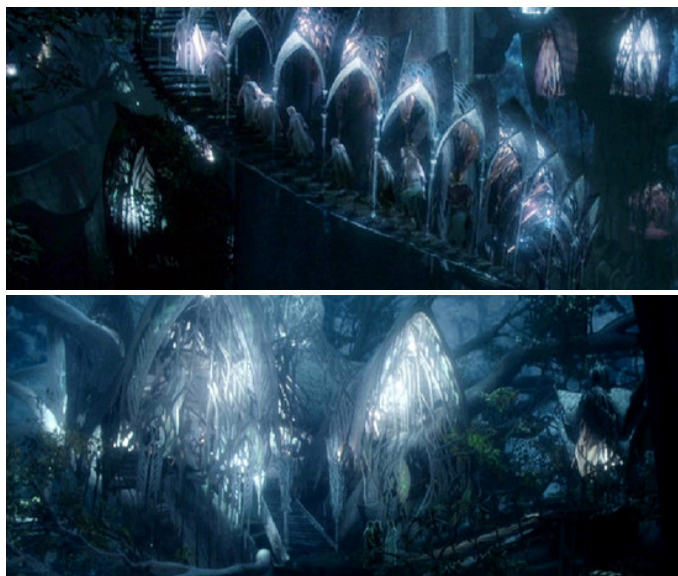


FIG. 114 – Lothlórien.

A parte inferior de alguns troncos das gigantescas árvores foi construída em estúdio. Todo o resto de Lothlórien é uma grande miniatura, composta digitalmente com as imagens dos atores.

3.3.3.7. Edoras, Rohan

Rohan é a região dos cavaleiros. Homens orgulhosos e corajosos, governados pelo rei Théoden. Sua ligação com cavalos é forte, e transparece em sua cultura e arquitetura. O figurino do povo de Rohan é evocativo da Idade Média – principalmente o dos nobres.

Edoras é a principal cidade desta cultura. Suas edificações denotam antigüidade e solidez, através do uso de madeira maciça e fundações de pedra. O telhado é coberto

com maços de palha dourada. As influências arquitetônicas são escandinava, celta e viking. O edifício principal é o Palácio Dourado, residência do rei Théoden. A decoração reflete a importância dos cavalos na cultura de Rohan, pois suas figuras ornamentam todo o palácio. Detalhes em dourado são abundantes e justificam o nome dado ao edifício e ao salão do trono. As cores resumem-se aos painéis de tecido pendurados atrás do trono. O trono, entalhado em madeira, ocupa posição elevada e central ao fundo do salão que é, por sua vez, ladeado por pilares também ricamente entalhados. O efeito é de nobreza orgulhosa, antiga, sólida, rural. A combinação da madeira escura com a decoração dourada provoca uma sensação de acolhimento e calor, em contraste com o exterior assolado por ventos fortes.

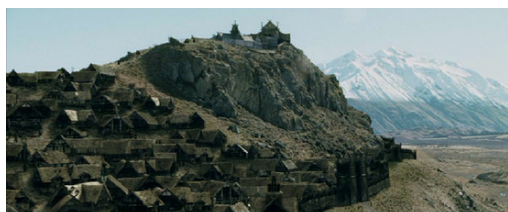


FIG. 115 – Vista da cidade de Edoras.



FIG. 116 – Palácio Dourado.



FIG. 117 – Salão do Palácio Dourado.

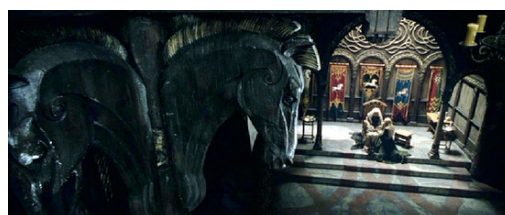


FIG. 118 – Cavalos na decoração do Palácio Dourado.

O estábulo de Edoras também foi construído e decorado com sofisticação, revelando o respeito pelos cavalos na cultura Rohan.



FIG. 119 – Estábulo de Edoras.

Parte do cenário de Edoras foi construído no alto de uma colina. A construção levou cerca de seis meses, e foi complicada, devido às condições climáticas do local – ventos fortíssimos. Foram construídos o Palácio Dourado, os estábulos, o portão de entrada da cidade e algumas edificações ao seu redor. O restante foi inserido por computação gráfica. Os interiores foram construídos em estúdio.

Abismo de Helm é a fortaleza que abriga o povo de Edoras e Rohan em momentos difíceis. Será palco da mais importante batalha do segundo filme.

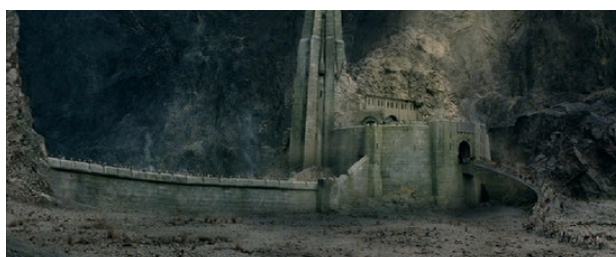


FIG. 120 – Abismo de Helm.

3.3.3.8. Minas Tirith, Gondor

Assim como Rohan, Gondor também é habitada por homens. É uma sociedade extremamente antiga, sofisticada e militar. A cidade principal é Minas Tirith, que pode ser vista como a metrópole da Terra-média. Uma espiral em mármore branco com sete camadas (separadas por sete portões), terminando em um palácio e uma imensa praça à sua frente. Seu formato remete ao das cidades ideais do Renascimento, mas sua arquitetura evoca a romanesca. É em Minas Tirith que fica a biblioteca onde Gandalf vai procurar informações sobre o anel, no primeiro filme. É governada por um regente, enquanto aguarda a volta do herdeiro do trono, Aragorn. Sua grandiosidade torna a batalha pelo seu poder ainda mais dramática.

Sua brancura contrasta com a visão das negras montanhas de Mordor, terra vizinha. Minas Tirith é a última cidade antes da região dominada por Sauron. As cores, que vão se esmaecendo ao longo dos filmes, chegam ao quase preto e branco. A cidade é branca, e o figurino da população é cinza. Alguns detalhes arquitetônicos são pretos. A vegetação também desaparece. Minas Tirith é uma cidade fortificada feita de pedra (mármore), portanto, não há vegetação dentro dos muros da cidade. Do lado de fora há uma grande planície com vegetação seca e rasteira. O único verde é o gramado em frente ao palácio.

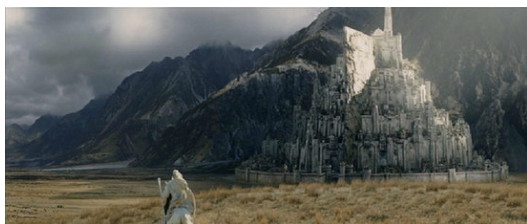


FIG. 121 – A cidade de Minas Tirith.

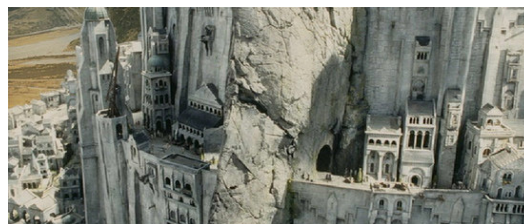


FIG. 122 – Minas Tirith: um dos portões.

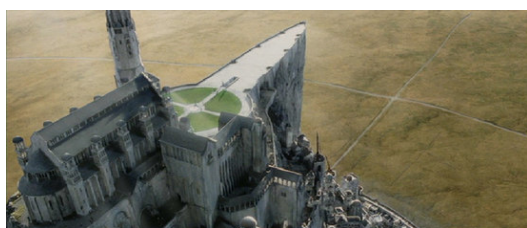


FIG. 123 – O topo da cidade.



FIG. 124 – Minas Tirith: vista de Mordor

3.3.3.8. Mordor

Mordor é a sede de todo o mal da Terra-média. É povoada por orcs e trolls, seres controlados por Sauron e seu olho de fogo. O terreno é rochoso, não há vegetação, e os dias são sempre escuros. Barad-dûr é a torre que abriga o olho de Sauron e os orcs. É bastante alta, feita com muito metal, formada por objetos pontiagudos, e encimada por duas pontas que lembram chifres. É a antítese da catedral gótica, e uma perversão da torre de Orthanc (construída por uma antiga civilização da Terra-média). É ameaçadora, refletindo todo o mal de Sauron. Segundo John Howe, Barad-dûr simboliza o desejo impossível de Sauron de dominação completa, de ser o Deus da Terra-média, e é construída com os materiais que ele pode dominar, como pedra, metal e lava⁵².

⁵² Informação verbal, no comentário de áudio do DVD *special extended edition / The lord of the rings: the two towers* (Cf. filmografia).

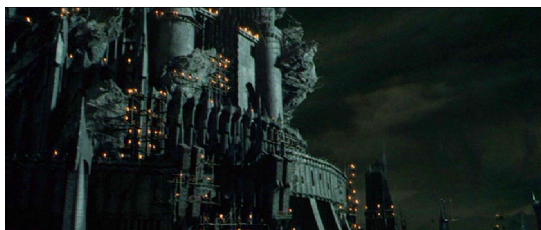


FIG. 125 – Barad-dûr.

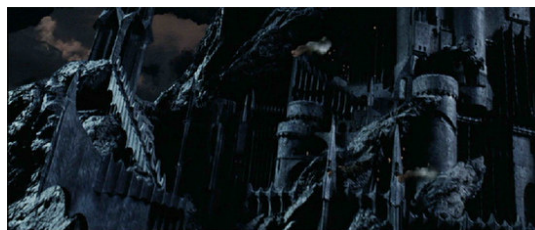


FIG. 126 – Barad-dûr.



FIG. 127 – O olho de Sauron, no topo de Barad-dûr.



FIG. 128 – Mordor, destruída pela lava vulcânica.

Mordor é a ausência de cor e vegetação. O solo é rochoso e negro. Somente o vermelho do fogo e da lava quebra a monocromia. O cenário da queda do reino de Sauron, como mencionado anteriormente, representa o ponto final de “volta no tempo”, ao remeter às condições físicas do início da vida na Terra.

FIG. 129 - Mapa Terra-média



1 – Vila dos Hobbits (Condado)
 2 – Bri
 3 – Isengard

4 – Valfenda
 5 – Moria
 6 – Lothlórien

7 – Edoras (Rohan)
 8 – Minas Tirith (Gondor)
 9 – Mordor

Fonte: DVD The Lord of the rings: the fellowship of the ring (special extended edition). (Cf. filmografia).

3.3.4. As batalhas da Terra-média e as tecnologias digitais

A eterna luta do bem contra o mal adquire uma dimensão monumental em **O senhor dos anéis**. A quantidade de homens necessária para encenar uma das batalhas da Terra-média seria fisicamente inviável. Seriam precisos milhares de figurantes, com igual quantidade de roupas, armaduras, perucas, armas, maquiagem. Controlar tudo isso de qualquer ponto de vista – inclusive do diretor – seria praticamente impossível.

Há alguns anos existem no mercado programas de computador que geram multidões digitais. Eles tornaram-se uma maneira prática e econômica de produzir cenas que necessitem de um grande número de pessoas/animais. Mas havia uma certa limitação em termos de manipulação de um número muito grande de elementos, e os movimentos padronizados restringiam o realismo da cena.

As duas maiores batalhas, em **O senhor dos anéis**, são a do Abismo de Helm e a dos Campos de Pelennor. Para executá-las, Peter Jackson utilizou um programa criado pelo programador Stephen Regelous. O software *Massive* utiliza a inteligência artificial para criar multidões capazes de decidir seus próprios movimentos. Cada “agente” possui uma lista de movimentos e ações que pode escolher de acordo com alguns parâmetros. Por exemplo, se encontrar um agente dourado, o agente prateado deve atacá-lo. Se o agente dourado não encontrar nenhum outro à sua frente, deve correr. Se encontrar uma escada, deve subi-la, e ao chegar no topo, pode pular ou cair.



FIG. 130 – “Agentes” lutando no programa *Massive*.

Os movimentos de luta são capturados através de *motion-control*, o que os torna naturais. Além disso, as características físicas dos agentes podem ser manipuladas, fazendo-os mais baixos, altos, rápidos ou lentos. Basicamente, após colocar na tela a quantidade de “agentes” desejada, é só apertar a tecla e deixá-los por sua própria conta. A variedade de decisões e movimentos possíveis torna o processo bastante realista.



FIG. 131 – Exército digital em Pelennor.

Além dos soldados em campo de batalha, o filme utilizou também dublês digitais, para cavalos e atores. Os cavalos que eram atacados violentamente em algum embate – situação perigosa tanto para o animal quanto para o dublê tradicional – foram substituídos por versões digitais inseridas nas imagens *live-action*. Alguns personagens também tiveram sua versão digital em cenas perigosas ou complicadas. Quando a Sociedade do Anel atravessa a estreita ponte em Barad-dûr, por exemplo – na verdade uma miniatura – são seus dublês digitais que são vistos na tela (cada um com os movimentos originais do ator, capturados em *motion-control* e transportados para seu clone digital).

A tecnologia digital também foi importante na criação dos espaços e na visualidade do filme. Onde não era possível construir fisicamente, construía-se digitalmente. Se era possível construir miniaturas, ou parte dos cenários, imagens digitais completavam-nos. O planejamento das cenas também foi feito – em parte – digitalmente (*Pre-Viz*).

Quanto à visualidade, à atmosfera geral da saga, a tecnologia digital foi essencial. Quase todas as imagens da trilogia tiveram sua cor controlada e manipulada, segundo o colorista Peter Doyle, da empresa alemã *PostHouse*, por um software escrito especificamente para os filmes⁵³. O programa foi desenvolvido pela *Colorfront*, e lançado comercialmente com o nome de *5D Colossus*⁵⁴. Através dele, Peter Jackson,

⁵³ Cf. RUSSEL, 2004, p. 12.

⁵⁴ Para mais informações sobre o software, cf. os sites:
<<http://www.colorfront.com/index.php3?n=1&m=17>>;
<http://www.dell.com/downloads/global/casestudies/2004_lotr.pdf>
Acessados em 23 de setembro de 2004.

Doyle e o diretor de fotografia Andrew Lesnie puderam imprimir às imagens uma visualidade próxima à das ilustrações de Alan Lee e John Howe, além de equalizar um material filmado ao longo de dois anos, sob condições diversas de iluminação. O software permite um escopo de manipulação bem mais amplo do que os anteriores. Segundo Doyle,

“Outra vantagem do processo é permitir alterar algumas das cores que estão no filme para uma paleta que na verdade não existe na natureza mas, mesmo assim, é atraente. Não são cores altamente cromatizadas e exageradas, e sim lavandas e ocres, apontando para as paletas que Brueghel e Bosch usaram em algumas de suas pinturas.” (Apud RUSSEL, 2004:13).

Ainda segundo Doyle, esta forma tão específica de tratar a cor – abrangendo desde testes com o negativo até a manipulação posterior – remete ao processo technicolor, que chegava a enviar um representante ao set de filmagem, para controlar as cores.

Algumas dessas manipulações são extremamente sutis, mas causam efeito – embora nem sempre o espectador saiba identificar exatamente qual é.



FIG. 132 – Manipulação digital da imagem com o programa *5D Colossus*.

O design desempenhou um papel fundamental na trilogia, ao criar uma base plausível para as culturas apresentadas. Paisagem, arquitetura, figurino e cores foram os meios utilizados para a distinção das raças. Os diferentes povos têm uma representação distinta, na qual foi levada em conta, como se fosse real, sua história fictícia. O cuidado com detalhes chegou ao extremo da produção própria de objetos simples, como vasos e copos. A produção de objetos reais para um mundo artificial dá, a esse último, maior credibilidade – mesmo que certas minúcias dificilmente sejam notadas pela maioria dos espectadores.

Embora utilize a tecnologia digital com abundância, a saga **O senhor dos anéis** não se baseia inteiramente nela. O objetivo principal é a visualidade marcante dos filmes, e os recursos são utilizados de forma a atender esse objetivo. Não se usa a tecnologia digital apenas porque ela é mais fácil, ou econômica, e sim porque ela vai incrementar visualmente as imagens. Todas as miniaturas poderiam ter sido construídas digitalmente, mas a equipe optou pelo recurso que, segundo seu julgamento, daria um resultado mais interessante. A conjugação de técnicas antigas e tradicionais, com técnicas modernas e inéditas, desenvolvidas especialmente para a produção, gerou imagens impossíveis de serem alcançadas se fossem feitas inteiramente com uma, ou outra, dessas técnicas.

CONCLUSÃO

A evolução da idéia de concepção visual de um filme é evidente. No início, a visualidade relativa ao espaço físico de uma produção resumia-se à decoração das cenas, à cenografia. Com o tempo, a visualidade passou a incorporar vários outros elementos – a luz, o figurino, as cores. O transporte de conceitos de design para a área ajudou a unir departamentos separados sob um olhar unificado. A manipulação conjugada dos elementos visuais que formam o “pedaço de espaço” na tela auxilia a narrativa e enriquece a experiência cinematográfica.

O surgimento de tecnologias de efeitos visuais permitiu o uso mais livre desses elementos. Em muitos casos, limitações físicas foram abolidas. Hoje, é possível criar mundos inteiramente artificiais de forma realista, o que gera uma contradição. O espectador sabe que aquilo não é real, mas, se for realista, ele acredita e aceita a viagem.

Os filmes mencionados neste trabalho são ilustrativos desta evolução. A beleza dos cenários, aliada a truques e efeitos visuais, é utilizada desde o cinema mudo para seduzir o espectador. A chegada do expressionismo ao cinema adicionou à cenografia uma nova dimensão, atribuindo-lhe significados subjetivos. **Metrópolis** representa a conjugação de todos esses elementos em um filme, da década de 20, cujo visual inspirou – e continua a influenciar – vários filmes.

Na década de 30, **...E o vento levou**, buscou referência visual no passado – uma iconografia relativamente bem conhecida – para produzir uma visualidade baseada na

manipulação do espaço e da cor. Usou as tecnologias disponíveis, como a pintura *matte* e o processo *technicolor*, para dar um passo além dos outros. Não é só a beleza da cenografia que importa, mas como a cenografia e os outros recursos são utilizados em conjunto. É o conjunto que gera o design do filme.

2001: uma odisséia no espaço, feito na década de 60, usou a tecnologia da época como inspiração para imagens que visavam causar impacto, e acabou estabelecendo um novo parâmetro técnico e visual para o gênero. Também utilizou a mesma tecnologia para viabilizar essas imagens. Ao invés da pintura *matte* tradicional, utilizou fotografia. Construiu cenários gigantescos e modelos em escala. Utilizou controle de movimento da câmera (*motion control*), *video-assist* (para controlar a filmagem dentro da centrífuga) e o processo *slit-scan*. E utilizou, também, muita animação tradicional.

A trilogia **O senhor dos anéis** foi filmada no fim dos anos 90, e lançada no início dos anos 2000. Teve como referência a imaginação do autor dos livros, traduzida em ilustrações de artistas conceituais. Deu forma visual sofisticada à fantasia, buscando embasá-la e solidificá-la através da criação de uma história para cada uma das muitas culturas imaginárias. O mundo que apresentou foi concebido nos mínimos detalhes. Todos os objetos que apareceram na saga estavam de acordo com a cultura que representavam. A trilogia utilizou técnicas tradicionais aliadas a tecnologias digitais: a pintura *matte* (fotografia e/ou digital), a manipulação de cores (através de direção de arte e tratamento digital), os modelos (miniaturas tradicionais e digitais), as animações (digitais). A tecnologia digital possibilitou a criação de cenas e cenários impossíveis de

serem executados de maneira tradicional. Os espaços foram editados, ou compostos, de acordo com a necessidade. A tecnologia permitiu a junção literal de “pedaços de espaço” de forma imperceptível. Os designers conceituais Alan Lee e John Howe, e a equipe de **O senhor dos anéis** provaram que tudo o que pode ser imaginado, pode ser realizado, pelo menos na tela do cinema.

Os filmes também expressam diferentes formas de tratamento da construção do espaço cênico cinematográfico. **...E o vento levou** reproduziu, no estado da Califórnia, a paisagem do lado oposto dos Estados Unidos (o estado da Geórgia). O estúdio foi usado para a montagem dos cenários e dos efeitos visuais que iriam editar o espaço. **2001** foi todo filmado em estúdio (exceto por uma única cena: o macaco jogando o osso para o alto), e utilizou a tecnologia para reproduzir cenas externas, como a paisagem africana e o espaço sideral. **O senhor dos anéis** gerou um mundo imaginário combinando as paisagens naturais neo-zelandesas a filmagens em estúdio e imagens computadorizadas⁵⁵.

As tecnologias digitais influem na visualidade das imagens e dos espaços cinematográficos. O surgimento de softwares de inteligência artificial abre novas possibilidades de manipulação das imagens. Novos espaços podem ser criados para receber agentes digitais. Se é possível criar parâmetros para escolhas individuais de

⁵⁵ Outro aspecto gerado pela diferença de época das filmagens é a quantidade de informações disponíveis sobre os filmes. O interesse do público sobre os mecanismos de produção cinematográfica cresceu ao longo do tempo, gerando uma demanda por informações técnicas. O acesso a elas tornou-se um atrativo a mais na experiência cinematográfica. Os DVDs incluem todos os tipos de informações sobre como os filmes foram feitos, e livros do tipo “A arte de...” (*The art of ...*), que mostram com detalhes a direção de arte de determinadas produções, tornaram-se populares. Em alguns filmes – como **O senhor dos anéis** – a visualidade adotada na tela é transportada para outras mídias, que podem ser, além dos DVDs e livros, *sites* na internet, jogos, roupas, brindes, brinquedos, jogos de computador, etc. Essa diversidade de produtos exige um controle rígido para a manutenção do sistema de identidade visual, comprovando a importância da concepção visual do filme também sob esse aspecto.

seres artificiais, talvez também seja possível criar parâmetros para a escolha de ambientes artificiais. Parâmetros para a construção de ambientes, ou para seu envelhecimento. Ambientes artificiais já podem ser criados com relativa facilidade, mas sua visualidade ainda é um fator limitador. O realismo cada vez maior das imagens sintéticas pode, com o tempo, dispensar a construção de certos ambientes físicos.

O senhor dos anéis aponta, também, para uma área específica do design que não foi abordada aqui: as criaturas digitais. Em **2001: uma odisséia no espaço**, o diretor Stanley Kubrick pretendia mostrar um personagem alienígena, mas desistiu da idéia por não ter meios de gerar uma criatura convincente. Os trolls e, principalmente, o personagem Gollum, em **O senhor dos anéis**, indicam que o design de criaturas digitais atingiu um novo patamar. Restrições tecnológicas foram abolidas, chegando-se a um nível de realismo quase perfeito.

Muito do que se vê na tela do cinema é ilusão. O ilusionista sabe que, para manter a ilusão, a perfeição no acabamento e o direcionamento do olhar são fundamentais. A conjunção entre design e tecnologia torna cada vez mais real a imagem impossível. Mas o mais importante não é a tecnologia, é o uso que se faz dela. Mais além, a idéia de *techne* encontra, no cinema, um novo veículo.

BIBLIOGRAFIA

AFFRON, Charles & AFFRON, Mirella Jona. *Sets in motion: art direction and film narrative*. New Jersey: Rutgers University Press, 1995.

AZARA, Pedro & GURI, Carles. *Arquitectos a escena: escenografías e montajes de exposición em los 90*. Barcelona: Gustavo Gili, 2000.

BALL, J. A. "The Technicolor process of three-color cinematography". *Journal of Motion Pictures Engineers*, s.l., v XXV, n. 2, p 127-138, Aug. 1935. Disponível online em: <<http://www.widescreenmuseum.com/oldcolor/ball.htm>> Acessado em 24 de setembro de 2004.

BANDINI, Baldo & VIAZZI, Glauco. *La escenografía cinematográfica*. Madrid: Ediciones Rialp, 1959.

BARNWELL, Jane. *Production design: architects of the screen*. (Short Cuts Series). London: Wallflower, 2004.

BARSACQ, Léon. *Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions: a history of film design*. New York: Plume, 1978.

BARTHES, Roland. *O óbvio e o obtuso*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

BIZONY, Piers. *2001: Filming the Future*. London: Aurum Press, 2000.

BLOCK, Bruce. *The visual story: seeing the structure of film, TV, and new media*. Sem local: Focal Press, 2001.

BORDWELL, David & THOMPSON, Kristin. *Film art: an introduction*. USA: McGraw-Hill, 1997.

BOGDANOVICH, Peter. *Afinal, quem faz os filmes*. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

BROSTERMAN, Norman. *Out of time: designs for the Twentieth-Century future*. New York: Harry N. Abrams, 2000.

BROWNLOW, Kevin. *The parade's gone by...* Los Angeles: University of California Press, 1996.

BURCH, Noel. *Práxis do cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1992.

CAPUZZO, Heitor. *Lágrimas de luz: o drama romântico no cinema*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.

_____. *O cinema além da imaginação*. Vitória: Fundação Ceciliano Abel de Almeida, 1990.

CHION, Michel. *Kubrick's Cinema Odyssey*. London: British Film Institute, 2001.

DENIS, Rafael Cardoso. *Uma introdução à história do design*. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

EISNER, Lotte. *A tela demoníaca*. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

_____. *Fritz Lang*. USA: Da Capo Press, 1976.

ETTEDGUI, Peter. *Production design and art direction*. (Screencraft Series). Switzerland: RotoVision, 1999.

FALSETTO, Mario. *Stanley Kubrick: a narrative and stylistic analysis*. 2 ed. Westport: Praeger, 2001.

FERRARA, Lucrecia D'Alessio. *Design em espaços*. São Paulo: Rosari, 2002.

FLUSSER, Vilém. *The shape of things: a philosophy of design*. London: Reaktion Books, 1999.

GARNER, Philippe. *Sixties design*. Köln: Taschen, 2003.

GOETHE, J.W. *Doutrina das Cores*. São Paulo: Nova Alexandria, 1996.

GUIMARÃES, Luciano. *A cor como informação: a construção biofísica, lingüística e cultural da simbologia das cores*. 2 ed. São Paulo: Annablume, 2002.

HARMETZ, Aljean. *On the road to Tara: the making of Gone With the Wind*. New York: Harry N. Abrams, 1996.

JULIER, Guy. *The Thames & Hudson dictionary of 20th-century design and designers*. London: Thames & Hudson, 2003.

LABAKI, Amir. *2001: uma odisséia no espaço*. (coleção Folha Explica). São Paulo: Publifolha, 2000.

LoBRUTTO, Vincent. *By design: Interviews with film production designers*. Westport: Praeger, 1992.

_____. *The filmmaker's guide to production design*. New York: Allworth Press, 2002.

MAEDER, Edward (org.). *Hollywood and History: costume design in film*. Copublished by Los Angeles: Los Angeles County Museum of Art / London: Thames and Hudson, 1997.

MALTHÊTE, Jacques & MANNONI, Laurent. *Méliès: magie et cinema*. Paris: Paris Musées, 2002.

MANTOVANI, Anna. *Cenografia*. (Série Princípios). São Paulo: Ática, 1989.

MARGOLIN, Victor. *The politics of the artificial: essays on design and design studies*. Chicago: University of Chicago Press, 2002.

MATTOS, A. C. Gomes de. *A outra face de Hollywood: filme B*. (coleção Artemídia). Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

MUNARI, Bruno. *Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

NAZÁRIO, Luiz. *As sombras móveis: atualidade do cinema mudo*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999.

NEUMANN, Dietrich (ed.). *Film Architecture: set designs from Metropolis to Blade Runner*. Munich: Prestel Verlag, 1999.

NIEMEYER, Lucy. *Design no Brasil: origens e instalação*. 2 ed. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.

ORDWAY III, Frederick I. "2001: a space odyssey in retrospect". s.l. / s.d. Publicado na internet em "*The Kubrick Site*". Disponível online em <<http://www.visual-memory.co.uk/amk/doc/0075.html>> Acessado em 21 de junho de 2004.

PÉON, Maria Luísa. *Sistemas de identidade visual*. 3 ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2003.

PEREIRA FILHO, Francisco Alves. *70 anos do Oscar, 1927-1997: tudo o que você sempre quis saber sobre o Oscar e tinha medo de perguntar*. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1997.

PHILLIPS, Gene D. (ed.). *Stanley Kubrick: Interviews*. Jackson: University Press of Mississippi, 2001.

POOLE, Robert. "2001: A Space Odyssey". *History Today*, London, v. 51, n. 1, p. 39-45, Jan. 2001. Disponível online em: <<http://www.historytoday.com>> Acessado em 26 de junho de 2004.

RICHTER, Dan. *Moonwatcher's Memoir: a diary of 2001: A Space Odyssey*. New York: Carroll & Graf Publishers, 2002.

ROBINSON, David. *O Gabinete do Dr. Caligari*. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

RUSSEL, Gary. *The Lord of the Rings: the Art of the Fellowship of the Ring*. Boston: Houghton Mifflin Company, 2002.

_____. *The Lord of the Rings: the Art of the Return of the King*. Boston: Houghton Mifflin Company, 2004.

_____. *The Lord of the Rings: the Art of the Two Towers*. Boston: Houghton Mifflin Company, 2003.

SADOUL, Georges. *Georges Méliès*. Paris: Éditions Seghers, 1970.

SCHWAM, Stephanie (comp.). *The Making of 2001: A Space Odyssey*. New York: Modern Library, 2000.

SCORSESE, Martin & WILSON, Michael Henry. *A personal journey with Martin Scorsese through American movies*. London: Faber and Faber, 1997.

SENNETT, Robert S. *Setting the scene: the great Hollywood art directors*. New York: Harry N. Abrams, 1994.

SERKIS, Andy. *The Lord of the Rings – Gollum: how we made movie magic*. London: Collins, 2003.

SHAY, Don & DUNCAN, Jody. “2001: a time capsule”. *Cinefex*, Riverside, n. 85, p. 73-117, Apr. 2001.

SIBLEY, Brian. *The Lord of the Rings: the making of the movie trilogy*. Boston: Houghton Mifflin Company, 2002.

SIMON, Herbert A. *The sciences of the artificial*. 3 ed. Cambridge: MIT Press, 1996.

TASHIRO, C. S. *Pretty pictures: production design and the history film*. Austin: University of Texas Press, 1998.

TELOTTE, J.P. *Science fiction film*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

VALENTINE, Maggie. “Escape by design”. In: LAMSTER, Mark (ed.). *Architecture and Film*. New York: Princeton Architectural Press, 2000.

WALKER, Alexander et al. *Stanley Kubrick, director: a visual analysis*. New York: Norton, 2000.

WILSON, Christina. “Cedric Gibbons: architect of Hollywood’s Golden Age”. In: LAMSTER, Mark (Ed.). *Architecture and Film*. New York: Princeton Architectural Press, 2000.

FILMOGRAFIA

2001: UMA ODISSÉIA espacial (*2001: a space odyssey*). Direção: Stanley Kubrick. Design de produção: Tony Masters, Harry Lange, Ernie Archer. EUA/Inglaterra, 1968. Warner Home Video - Brasil, 2000. 1 DVD (148 min.), widescreen, son., color., legendado.

CABIRIA. Direção: Giovanni Pastrone. Direção de arte: sem informação. Itália, 1914. New York: Kino on Video, 2000. 1 DVD (123 min.), son. (original mudo), p&b.

DESTINO: Lua (*Destination Moon*). Direção: Irving Pichel. Direção de arte: Ernst Fegté. EUA, 1950. Califórnia: Image Entertainment, 2000. 1 DVD (91 min.), son., color.

E O VENTO levou (*Gone with the wind*). Direção: Victor Fleming. Design de produção: William Cameron Menzies. EUA, 1939. Warner Home Vídeo – Brasil, 2000. 1 DVD (233 min.), son., color., legendado.

INTOLERÂNCIA (*Intolerance*). Direção: D.W. Griffith. Direção de arte: sem informação. EUA, 1916. Sem local: Thames Vídeo / VTI Home Vídeo, sem data. 1 fita de vídeo (160 min.), VHS, mudo, color. (viragem colorida).

MAR de fogo. (*Hidalgo*). Direção: Joe Johnston. Design de produção: Barry Robison. EUA, 2004. Sem local: Buena Vista Home Entertainment, sem data. 1 DVD (136 min.), widescreen, son., color., legendado.

METRÓPOLIS (*Metropolis*). Direção: Fritz Lang. Direção de arte: Otto Hunte, Erich Kettelhut e Karl Vollbrecht. Alemanha, 1927. New York: Kino Vídeo, 2002. 1 DVD (124 min.), son. (original mudo), p&b.

NATIONAL geographic - o senhor dos anéis: a sociedade do anel. Direção: sem informação (documentário coleção *Beyond the movie*). Local e data: sem informação. São Paulo: Play Arte Home Vídeo, 2002. 1 DVD (60 min.), son., color., legendado.

NATIONAL geographic - o senhor dos anéis: o retorno do rei. Direção: sem informação (documentário coleção *Beyond the movie*). Local e data: sem informação. São Paulo: Play Arte Home Vídeo, 2003. 1 DVD (52 min.), son., color., legendado.

O GABINETE do Dr. Caligari (*Das kabinett des dr. Caligari*). Direção: Robert Wiene. Direção de arte: Hermann Warm, Walter Reimann, Walter Röhrig. Alemanha, 1920. Califórnia: Image Entertainment, 1997. 1 DVD (72 min.), son. (original mudo), color. (viragem colorida).

O LADRÃO de Bagdá (*The thief of Bagdad*). Direção: Raoul Walsh. Direção de arte: William Cameron Menzies. EUA, 1924. New York: Kino on Vídeo, 2004. 1 DVD (154 min.), son. (original mudo), color. (viragem colorida).

O PLANETA proibido (*Forbidden planet*). Direção: Fred M. Wilcox. Direção de arte: Cedric Gibbons e Arthur Longeran. EUA, 1956. Califórnia: Warner Home Video, 2000. 1 DVD (99 min.), widescreen, son., color.

O SENHOR dos anéis: a sociedade do anel (*The lord of the rings: the fellowship of the ring*). Direção: Peter Jackson. Design conceitual: Alan Lee, John Howe. Design de Produção: Grant Major. Nova Zelândia/EUA, 2001. Warner Home Vídeo - Brasil: 2002. 1 DVD filme (179 min.), widescreen, 1 DVD informações especiais, son., color., legendado.

O SENHOR dos anéis: as duas torres (*The lord of the rings: the two towers*). Direção: Peter Jackson. Design conceitual: Alan Lee, John Howe. Design de Produção: Grant Major. Nova Zelândia/EUA, 2002. Warner Home Vídeo - Brasil: 2003. 1 DVD filme (179 min.), widescreen, 1 DVD informações especiais, son., color., legendado.

O SENHOR dos anéis: o retorno do rei (*The lord of the rings: the return of the king*). Direção: Peter Jackson. Design conceitual: Alan Lee, John Howe. Design de Produção: Grant Major. Nova Zelândia/EUA, 2003. Warner Home Vídeo - Brasil: 2004. 1 DVD filme (200 min.), widescreen, 1 DVD informações especiais, son., color., legendado.

SONHOS. (*Yume*). Direção de Akira Kurosawa. Japão/EUA, 1990. Sem local: Warner Home Vídeo, 2003. 1 DVD (120 min.), widescreen, son., color., legendado.

THE LORD of the rings: the fellowship of the ring. Direção: Peter Jackson. Design conceitual: Alan Lee, John Howe. Design de Produção: Grant Major. Nova Zelândia/EUA, 2001. EUA, New Line Home Video: 2002. Special extended edition. 2 DVDs filme (208 min.), widescreen, 2 DVDs informações especiais (*the appendices*), son., color.

THE LORD of the rings: the two towers. Direção: Peter Jackson. Design conceitual: Alan Lee, John Howe. Design de Produção: Grant Major. Nova Zelândia/EUA, 2002. EUA, New Line Home Video: 2003. Special extended edition. 2 DVDs filme (223 min.), widescreen, 2 DVDs informações especiais (*the appendices*), son., color.

VIAGEM à Lua. (*Le voyage dans la Lune*) Direção: Georges Méliès. Direção de arte: Georges Méliès. França, 1902. (c. 14 min.) In: LANDMARKS of early film. Image Entertainment, 1994. 1 DVD (117 min.), son. (original mudo), p&b/color.

INTERNET

2001: a space odyssey internet resource archive

<<http://www.palantir.net/2001/meanings/other.html>>

Acessado em 03 de novembro de 2003.

ACADEMY of Motion Picture Arts and Sciences

<<http://www.oscars.org/>>

Acessado em 23 de setembro de 2004.

ART by Alan Lee

<<http://fan.theonering.net/middleearthtours/lee1.html>>

Acessado em 23 de agosto de 2004.

ARTHUR Fleischmann Foundation

<<http://myweb.tiscali.co.uk/dom.fleischmann/frbiog.html>>

Acessado em 12 de novembro de 2003.

BAUHAUS archiv museum of design

<<http://www.bauhaus.de>>

Acessado em 19 de julho de 2004.

CINECLICK – tudo sobre cinema

<<http://cineclick.virgula.terra.com.br/>>

Acessado em 23 de setembro de 2004.

CINEFEX

<<http://www.cinefex.com/>>

<<http://www.cinefex.com/upcoming/films/hidalgo.html>>

Acessado em 11 de março de 2004.

CINEMA em cena

<<http://www.cinemaemcena.com.br/cinemacena/>>

Acessado em 23 de setembro de 2004.

COLORFRONT

<<http://www.colorfront.com/index.php3?n=1&m=17>>

Acessado em 23 de setembro de 2004

DELL – Success story

<http://www.dell.com/downloads/global/casestudies/2004_lotr.pdf>

Acessado em 23 de setembro de 2004

HARRY Lange: official web site

<<http://www.harry-lange.org.uk/>>

Acessado em 20 de novembro de 2003.

HISTORY resources

<<http://www.historytoday.com>>

Acessado em 20 de novembro de 2003.

JOHN Howe: illustrator

<<http://www.john-howe.com/portfolio>>

Acessado em 23 de agosto de 2004.

LORD OF THE RINGS – official web site

<<http://www.lordoftherings.net>>

Acessado em 30 de setembro de 2004.

METROPOLIS official web site

< <http://www.kino.com/metropolis/>>

Acessado em 08 de abril de 2004.

MoMA – The Museum of Modern Art

<http://moma.org/collection/depts/film_media/blowups/film_media_002.html>

<http://www.moma.org/collection/depts/film_media/blowups/film_media_004.html>

Acessado em 06 de maio de 2004.

MOVIEdiva – Thief of Bagdad

<http://www.moviediva.com/MD_root/reviewpages/MDThiefofBagdad.htm>

Acessado em 06 de maio de 2004.

PICTURES of Archimedes

<<http://www.mcs.drexel.edu/~crrorres/Archimedes/Pictures/ArchimedesPictures.html>>

<<http://guilds.outpost10f.com/~film/reviews/films/sci-fi/levoyage.htm>>

Acessado em 09 de maio de 2004.

SILENT ERA: The silent film website

<<http://www.silentera.com/index.html>>

Acessado em 30 de março de 2004.

STANLEY Kubrick: the authorized Stanley Kubrick web site

<<http://kubrickfilms.warnerbros.com/mainmenu/mainmenu.html>>

Acessado em 09 de março de 2004.

THE 2001: a space odyssey collectibles exhibit

<<http://www.2001exhibit.org>>

Acessado em 27 de outubro de 2003.

THE INTERNET movie database

<<http://www.imdb.com>>

Acessado em 30 de setembro de 2004.

THE KUBRICK site: Fred Ordway on “2001”

<<http://www.visual-memory.co.uk/amk/doc/0075.html>>

<<http://www.visual-memory.co.uk/amk/>>

Acessado em 27 de outubro de 2003.

THE ONE RING

<<http://www.theonering.net/perl/newsview/8/1037683447>>

Acessado em 30 de setembro de 2004.

THE TECHNICOLOR process of three-color cinematography

<<http://www.widescreenmuseum.com/oldcolor/ball.htm>>

<<http://www.widescreenmuseum.com/oldcolor/technicolor6.htm>>

Acessado em 22 de setembro de 2004.

THE TOLKIEN Society

<<http://www.tolkiensociety.org/tolkien/bibl2.html>>

Acessado em 23 de agosto de 2004.

THE UNDERVIEW on 2001

<<http://www.underview.com/2001/archive/morearch.html>>

Acessado em 12 de novembro de 2003.

VINHETA MGM original

<<http://www.haikosfilmlexikon.de/anbieter/mgm/logo.jpg>>

Acessado em 30 de setembro de 2004.

Contato com a autora:

cstanci@gmail.com
cstancioli@hotmail.com

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](#)