

CINEMATOGRAFIA E SEMIÓTICA: A CONSTRUÇÃO SÍGNICA DA IMAGEM EM MOVIMENTO

Marcelo Moreira Santos

Faculdade Estácio de Campo Grande

DOI: 10.25768/20.04.01.024

Índice

Introdução	1
1 Sobre fluxos, arranjos e composições	1
Referências	20

Introdução

A CONSTRUÇÃO do signo híbrido cinematográfico processa-se pela junção de três princípios semióticos: a *sintaxe*, a *forma* e o *discurso*. Esses princípios foram extraídos da teoria das matrizes da linguagem e pensamento – sonora, visual e verbal -, de Santaella (2001). Para a autora, o eixo da *sintaxe* é responsável pelo engendramento da linguagem sonora, o da *forma*, pela composição da linguagem visual e o eixo do *discurso* responde pela organização da linguagem verbal. A generalidade implícita nesses três princípios nos levou a transpô-los para a linguagem cinematográfica, conforme será desenvolvido no artigo que se segue. De maneira resumida, a *sintaxe* lida com a combinação de diversos elementos como cenografia, figurino, diálogos, atores, luzes, cores, texturas, relevos, objetos,

sons etc. Assim, ao traçar esses elementos em uma composição, o filme adquire uma *forma*. Esta nada mais é do que o arranjo dos elementos que estão contidos na ação/drama – *sintaxe* – transferindo-os para os enquadramentos, criando imagens em movimento e conferindo-lhes uma narrativa interna que, pela montagem, a constitui em um *discurso*.

1 Sobre fluxos, arranjos e composições

Lidar com uma sequência ou sucessão de fatos a serem capturados pela lente da câmera obrigou o cineasta a compreender e a compor a fluência do movimento dentro do(s) quadro(s). De fato, isso significa que esse autor complexo (ver Santos, 2015) teve que compreender e dominar a *sintaxe* dos deslocamentos dos objetos e corpos a partir das delimitações do plano. Assim, o movimento propiciou ao cineasta um olhar que conseguisse não apenas enquadrar, mas, pelo quadro, cadenciar os arranjos temporais; pelo ângulo, enaltecer as interações e intersecções dos corpos no espaço; pela tomada, compassar as ênfases e en-

tonações existentes em uma troca de diálogos; pelo movimento de câmera, harmonizar os fluxos e as camadas dos elementos dispostos em um cenário ou locação. Enfim, diferentemente da fotografia estática, o plano cinematográfico traz consigo a temporalidade dos fluxos, das interações, dos ritmos e das inter-relações entre diferentes elementos em jogo.

Portanto, foi por seus transbordamentos, pela multiplicidade de nuances, texturas, gradações e relevos dos – e nos – movimentos e pela dinamicidade das intensidades encontradas na interação dos corpos no espaço que o quadro cinematográfico teve que se *transformar*. Primeiramente, com Griffith, ao planejar a encenação (Aumont, 2006, p. 44 e 49-50), o que se encontra é a expansão e a ampliação dos momentos pela fragmentação da ação; com Eisenstein, observa-se a orquestração dos movimentos conflituosos com intuito à montagem ideológica; com Pudovkin, a busca pela força plástica e dramática da revolução abre espaço às metáforas visuais que escoam e ecoam impregnadas de simbologias; com Vertov, o fluxo abunda para além do que se vê e a verdade revolucionária está na intermitente vontade de correr/conter/permanecer com a câmera imersa nestes transbordos; com Murnau, os corpos são enaltecidos, engrandecidos e o exagero de seus gestos em cena dramam a angústia, o medo e o horror do entreguerras alemão para dentro dos planos expressionistas; com Buñuel e Dalí, a fluência do onírico chega à superfície dos enquadramentos e suas incoerências, advindas de um inconsciente reprimido, ressoam suas variações, inconstâncias e imprevisibilidades; com Welles, as camadas e relevos entre os movimentos ganham a profundidade e a perspectiva dramáticas que lhe são devidas; com Antonioni, os espaços vazios e as atuações em silêncio são prenhes de significados; com Bresson, o encontro entre câmera e a alteridade ontológica revela a verdade escondida nas singularidades; já com Resnais, as flutuações dos movimentos nos espaços têm propriedades fractais, pois “(...) quando vistas em várias escalas de am-

pliação, a forma aparente permanece sempre a mesma” (Santaella, 2001, p. 128).

Tais variações dos fluxos e movimentos dentro dos quadros, ao longo de diferentes poéticas, corroboram para se estabelecer a *sintaxe* como o princípio lógico que rege as relações das temporalidades, interações, deslocamentos e agitações nos planos. De fato, “(...) a sintaxe pressupõe a existência de elementos (objetos) a serem combinados”. (Santaella, 2001, p. 112). Assim, são os intercâmbios e as intersemioses que forjam a *sintaxe* e tal processo exige tempo, isto é, dependem das durações, períodos e momentos pelos quais tais elementos afluem diante da câmera. Esta variabilidade dá vazão tanto às regularidades quanto às irregularidades, tanto às agitações quanto às estabilidades, tanto aos encontros quanto às repulsões, tanto às oscilações quanto aos alinhamentos. Enfim, tal diversidade é encontrada exemplarmente nas modalidades da sintaxe sonora (ver Santaella, *ibid.*, p. 117-119), e é este o motivo da análise da sintaxe cinematográfica ser realizada à luz deste princípio semiótico que rege o eixo da matriz sonora (Santaella, *ibid.*, p. 112-116).

A característica primordial da linguagem sonora é a *sintaxe* entre os sons, instrumentos, elementos de origens diversas e seus possíveis arranjos, inseridos em uma temporalidade, em que se traçam relações que são avaliadas pela qualidade resultante dessas misturas, pelos timbres que se amalgamam, em uma gênese de possibilidades que se entrelaçam formando sonoridades diversas. Semelhantemente, a temporalidade do movimento dos objetos filmados cria, desenvolve e afluem por uma miríade de arranjos possíveis entre elementos diversos, e tais fluxos permitem intercâmbios variáveis que compõem paisagens, relevos, texturas, cenários, interações e agitações. De fato, a sintaxe é medida pela qualidade com que estas inter-relações e intersemioses são traçadas, alimentadas, registradas e projetadas no e para o plano. Tal sintaxe é subdividida por Santaella (*ibid.*, p. 117-184) em nove modalidades:

1.1. As Sintaxes do Acaso

- 1.1.1. O puro jogo do acaso
- 1.1.2. O acaso como busca
- 1.1.3. As modelizações do acaso

1.2. As Sintaxes dos Corpos

- 1.2.1. A heurística das qualidades dos corpos
- 1.2.2. A dinâmica da performance
- 1.2.3. O corpo sob a tutela da direção

1.3. As Sintaxes das Convenções

- 1.3.1. O ritmo
- 1.3.2. A encenação
- 1.3.3. A harmonia

Assim, o primeiro ramo da sintaxe está sob o eixo do acaso, daquilo que é evanescente, fugidio, que não se repete, é preñado de possibilidades e cheio de frescor, portanto, está sob a categoria fenomenológica da primeiridade peirceana. Em sua primeira modalidade – *o puro jogo do acaso* – há o jogo aberto dos possíveis. Assim, leve, solta, não constrangida por nenhuma determinação ou controle, tal sintaxe transborda em originalidade e novidade. Não podendo ser contida no quadro, esta escoia para além de suas bordas, pois a miríade de interações adiante é infinitamente superior à capacidade do plano em registrá-la. *Um Homem com uma Câmera* (1929), de Dziga Vertov, é o exemplo mais notório desse tipo sintaxe.

Na segunda modalidade – *o acaso como busca* – há a proposta em tentar conseguir emoldurar a imediaticidade, a singularidade e o frescor dos fluxos temporais em uma possível composição (ibid., p. 124). Nesse tipo de sintaxe, o que é almejado é o *encontro* das imediações do plano junto às interações livres que transcorrem sem um ordenamento prévio com suas várias temporalidades. Como bem Tarkovski fundamenta e explora, é um lapidar dos fluxos pelas imediações do plano.

A terceira modalidade – *as modelizações do acaso* – é a beleza das oscilações, flutuações, dissonâncias e desordens que ganha espaço nas composições dos planos. Assim, o foco das lentes se dirige para tudo que é entrópico, não-linear e caótico. Os fractais são vistos em *O Ano Passado em Marienbad* (1961) de Resnais, as dissipações em *O Cão Andaluz* (1928) de Buñuel e Dalí, e as flutuações caóticas em *A Árvore da Vida* (2011) de Malick.

O segundo ramo da sintaxe cinematográfica está sob o eixo das interações dos corpos/objetos diante da câmara: suas qualidades, relações e regularidades. Esta sintaxe lida com os intercâmbios materiais, isto é, com sobreposições, interposições, interpolações e coexistência variegada de elementos que se atraem ou se repelem, observando suas compressões e eflúvios, criando efeitos de tapeçaria espessa, textura e densidade (ibid., 2001, p. 147). Portanto, este segundo ramo está sob a categoria fenomenológica da secundidade peirceana que contém a ideia de ação-reação, aqui e agora, força bruta, choque, atrito, esforço, alteridade e não-ego.

Em sua primeira modalidade – *a heurística da qualidade dos corpos* – o que se exploram são os intercâmbios qualitativos entre os corpos: o jogo das cores, texturas, densidades, massas, relevos, grãos, luzes, formas, linhas, traços, pigmentações etc. Aquilo que os corpos têm de singular, diverso e primevo são destacados e enaltecidos exatamente por serem postos em relação com outros elementos dentro de um enquadramento. Portanto, para que haja esta sobre-elevação positiva das qualidades há uma necessidade de uma temporalidade, de um fluxo, de um movimento, como se estas emergências fluissem e se transformassem diante do plano. Sobretudo, tal sintaxe configura-se na busca pela beleza e pela riqueza das interações das formas, texturas, cores, luzes e relevos, com intuito de se confeccionar paisagens distintas. O exemplo mais notório deste tipo de composição pode ser visto em *Barry Lyndon* (1975) de Stanley Kubrick.

A segunda modalidade – *a dinâmica da performance* – é a singularidade da atuação do ator que ganha espaço dentro do enquadramento, como se a sintaxe gravitasse em torno de seus gestos, ações, pausas e silêncios. Isto significa que, sem tal performance, não haveria material a ser capturado, pois a sintaxe flui *pari-passu* às interações e aos deslocamentos de tal ator. Assim, ancorada nesta performance, a composição do enquadramento a segue, tentando conter em suas imediações o acontecimento energético inscrito no tempo (ibid., p. 151). De fato, a sintaxe é a própria presença do ator/ em cena e tal performance torna-se memorável, isto é, é a atuação que “rouba a cena” e torna-se a referência de um filme. Exemplos deste tipo de sintaxe são inúmeros, mas vale o destaque à atriz Giulietta Masina, em *Noites de Cabíria* (1957), de Federico Fellini; ao ator Marlon Brando, em *O Poderoso Chefão* (1972), de Francis Ford Coppola e, mais recentemente, ao ator Heath Ledger, em *Batman – O Cavaleiro das Trevas* (2008), de Christopher Nolan.

A terceira modalidade das Sintaxes dos Corpos – *o corpo sob a tutela da direção* – lida com a performance totalmente dirigida, manipulada e articulada pelo diretor, isto é, gestos, olhares, passos e ações são orquestrados com fins específicos e, geralmente, para serem posteriormente montados. Sua prática era recorrente no período chamado de cinema mudo, entretanto, não seria correto apontar que este tipo de sintaxe não seja mais utilizado. A este tipo de sintaxe está vinculada a famosa frase de Alfred Hitchcock que compara o ator a gado, pois basta que o diretor guie a atuação do ator/atriz para obter o que deseja e da maneira que lhe convém. A famosa cena da escadaria de Odessa em *Encouraçado Potemkin* (1924), de Sergei Eisenstein, pode ser aqui destacada como um exemplo clássico deste tipo de sintaxe, entretanto a atuação de Kim

Novak, em *Um Corpo que Cai* (1954), de Hitchcock, é também digna de nota.

A última categoria da sintaxe cinematográfica está vinculada às convenções, e isto significa dizer que as interações entre os elementos que compõem este tipo de sintaxe estejam sendo regidos por princípios organizativos que os sustentam no tempo, ainda que variáveis (Santaella, ibid., p. 167). Fenomenologicamente, esta última categoria está vinculada à terceiridade peirceana que corresponde à permanência, ao hábito e à lei. De fato, há uma ordem e uma regularidade neste tipo de sintaxe que a torna inteligível, na medida em que se pode observar a conduta dos fenômenos e entendê-los, e assim, a partir de suas características compreender suas condutas, ações e progressões.

A primeira modalidade deste tipo de sintaxe – *o ritmo* – está vinculada a mais ténue e variável das propriedades organizativas dos fluxos e dos movimentos. O ritmo ordena acentos, impulsos, ênfases e relaxamentos das interações e inter-relações entre os elementos que compõem tal sintaxe. Isto significa que existe uma diversidade de cadências, durações e tempos distintos entre estes elementos, podendo ser eventual fruto da aleatoriedade do momento, cíclica fruto da repetição e do aprimoramento dos intercâmbios ou regular fruto de uma logicidade interna que a rege, isto é, fruto de hábitos e leis que condizem aos contextos e ambientes nos quais tais elementos estão inseridos² ou que foi estabelecido como coerente à personalidade de um personagem. Sobretudo, ritmo é pensar as temporalidades de cada corpo/objeto envolvido à cena (Santaella, ibid., p. 173) e destas interações compõem-se seus enquadramentos. Diretores que se utilizaram desse tipo de sintaxe podem ser aqui destacados: primeiramente, Michelangelo Antonioni, em *Blow up – Depois daquele beijo* (1966) e *O eclipse* (1962); e

² Exemplo: objetos que caem ao chão devido a lei da gravidade.

Wim Wenders, em *Alice nas cidades* (1974) e *Paris/Texas* (1984).

A segunda modalidade – a *encenação* – está vinculada a uma herança teatral e trata da interação, troca e envolvimento entre as atuações dos atores e atrizes em cena. A qualidade deste tipo de sintaxe se dá pela capacidade de o ator ou atriz crescer, explorar e se alimentar dos intercâmbios que gera, desenvolve e mantém com seus companheiros de cena. De fato, é a ação e reação, isto é, a troca de diálogos, olhares e gestos que flui e se desdobra em tensões, silêncios, entonações e clímax. Podendo ser fruto de improvisos, de atuações previamente ensaiadas ou por marcações estipuladas pelo diretor nas locações e executadas com maestria pelos atores. Sobre tudo, este tipo de sintaxe ressalta a chamada “química” entre os atores envolvidos em cena. Assim, a encenação torna-se o eixo pelo qual a composição dos planos se estrutura. Dentre os muitos exemplos que poderiam ser aqui elencados, os escolhidos são: Liv Ullmann e Bibi Andersson, em *Persona – Quando Duas Mulheres Pecam* (1966) de Ingmar Bergman; Woody Allen e Diane Keaton, em *Noivo Neurótico, Noiva Nervosa* (1977) de Woody Allen; e John Travolta e Samuel L. Jackson em *Pulp Fiction – Tempo de Violência* (1994) de Quentin Tarantino.

A terceira e última modalidade da sintaxe das convenções – a *harmonia* – lida com a combinação simultânea de vários elementos em conjunto, assim, enquanto a encenação é horizontal, a harmonia é vertical (Santaella, *ibid.*, p. 178). A horizontalidade e a verticalidade na sintaxe, outrora discutida por Eisenstein (2002, p. 57 e 116 a 143), estabelece as disposições dos atores e atrizes em cena, aproveitando as características do espaço no qual estão inseridos. De fato, as interrelações – horizontais e verticais – em movimento são projetadas com intuito de se explorar a profundidade de campo. Assim, por meio do fluxo dentro do espaço, a impressão de tridimensionalidade é organicamente tecida e arquitetada para “esconder” a bidimensionalidade do

plano cinematográfico. O clássico exemplo deste tipo de sintaxe é encontrada em *Cidadão Kane* (1941), de Orson Welles, podendo ser vista também em *Os Sete Samurais*, (1954) de Akira Kurosawa.

Como pode ser observado, a *sintaxe* vai-se afunilando ao campo de visão da câmera e se transformando por meio deste encontro/contato. Se no princípio, a sintaxe transborda para além dos enquadramentos – *no puro jogo do acaso* –, ao final, em sua modalidade mais convencional – a *harmônica* –, esta sintaxe acaba sendo articulada e organizada para a câmera. Assim, o que a *sintaxe* nos revela, como aporte conceitual, é que existem inúmeras temporalidades dos corpos/objetos diante da câmera. Portanto saber lidar com esses emaranhados de arranjos e intercâmbios de movimentos possíveis é saber dar-lhes *forma* dentro do plano, isto é, é saber confeccionar *imagens em movimento*.

Aliás, é exatamente, sob o escopo desta complexidade em lidar com a sintaxe dos elementos visuais que as perguntas mais recorrentes vão surgir: onde a câmera deve estar? Ela deve ser fixa em um determinado ponto? Ou se mover junto à ação? Deve estar longe ou perto do evento? O que, como cineasta, buscar nessa cena que possa representar meu ponto-de-vista? Será que a encenação tem que ser toda orquestrada ou simplesmente aberta ao improviso dos atores? De fato, tais perguntas referentes à composição dos planos tumultuam a mente dos realizadores há mais de um século de cinema, desde Griffith, Murnau, Eisenstein passando por Hitchcock, Truffaut e Antonioni. Assim, depois da *sintaxe*, o segundo aspecto semiótico com o qual o cineasta tem que lidar é a *forma* dos planos.

O que primeiro chama a atenção quando se fala de cinema é a linguagem visual, isto é, a *imagem em movimento*. Mas enquanto o campo visual do plano tem bordas, o mundo visual não as tem (Santaella, 2001, p. 185). Assim, o primeiro desafio imposto aos realizadores foi o de adaptarem-se ao espaço retangular do fotograma/câmera do cinemató-

grafo, isto é, tiveram que escolher o que enquadrar e o que selecionar no mundo. Tal qual o pintor e o fotógrafo, o cineasta teve que aprender onde focar sua atenção, pois, na realidade, tudo é visivelmente contínuo, isto é, o mundo estende-se para trás de nossas cabeças e à frente de nossos olhos (Santaella, 2001, p. 186). Logo, a visão da câmera é um recorte retangular do mundo determinado pelo espaço retangular do fotograma (ou uma série de fotogramas), portanto, é um fragmento do objeto externo. A relação direta entre câmera e mundo faz-se por essa forma fragmentada, logo, reduzida, de se olhar. Assim, o que a câmera capta é apenas uma face delimitada da realidade.

Essa característica diádica da linguagem visual é o que a fundamenta semiótica e ontologicamente. Assim, a dualidade entre câmera e objeto pode ser explicada pelo fato de o objeto *ser um segundo em relação à câmera*, portanto, está lá fora, “(...) se apresenta aqui e agora e insiste na sua alteridade, (...) com uma definitude que lhe é própria, algo concreto, físico, palpável, oferecendo-se à identificação e reconhecimento.” (Santaella, 2001, p. 196)

Dentro desse escopo, o que chama a atenção é exatamente essa dualidade entre *câmera-objeto*, uma dualidade que pode ser mais bem observada a partir da perspectiva fenomenológica peirceana que oferece uma importante ferramenta epistemológica para se entender esse embate. Como anteriormente exposto, a segunda categoria de experiência fenomenológica, segundo Peirce, refere-se às experiências duais, como as de ação e reação, e a esta categoria o autor deu-lhe o nome de secundidade.

Ressalte-se que advém da secundidade a ideia de ação-reação, aqui e agora, força bruta. Nesse sentido, o mundo visível ou objeto em frente à câmera estende-se adiante como pura alteridade, como algo fora e que é captado e impresso na película. Todavia, dada à magnitude e à complexidade deste objeto em relação ao espaço circunscrito e delimitado dos fotogramas, a única possibilidade de capturá-lo se

reduz a fragmentos de partes da realidade visível. Segundo Peirce, esse objeto real é denominado como *objeto dinâmico* e esses fragmentos do real impressos nos fotogramas podem ser vistos como os *objetos imediatos*, isto é, objetos que trazem partes do todo.

Esse mesmo processo é encontrado de modo similar na interação entre signo e objeto, pois o signo carrega informações do *objeto dinâmico*, informações fragmentadas e incompletas, as quais Peirce denominou de *objetos imediatos*. Esse processo entre signo e objeto desencadeia-se por relações de semelhança, referência e convenção que conferem ao signo graus de correspondência com o objeto real. Dessa forma, o signo jamais reproduz a realidade, porém é desta realidade que o signo extrai seu caráter e sua funcionalidade, pois é por meio do signo e de seu processo de semiose e de mediação que a realidade torna-se inteligível ao ponto de construirmos, por meio dessa interação, nosso conhecimento e nossas teorias a respeito do mundo.

Assim, em cinema, o plano tem o caráter de signo, é algo que tem por função *estar em lugar* do objeto, ou seja, o tema, ideia, assunto que o filme toma como seu ponto de partida. O plano é *determinado* pelo objeto quando filmado, mas não o substitui, é apenas um fragmento do objeto, uma face deste, sendo que aquilo que se observa na película, o que foi registrado, dada a complexidade do mundo visual, é, na verdade, apenas o *objeto imediato*, isto é, o objeto tal como pode ser absorvido dentro do signo/plano.

De fato, o signo/plano funciona como mediador entre o objeto e o efeito (significado) que ele está apto a produzir em um espectador, porque, de alguma maneira, *representa* o objeto. Mas o signo/plano só pode representar o objeto porque, por sua vez, é por ele determinado. Essa determinação do signo pelo objeto leva-nos a pensar que o objeto tem primazia ontológica sobre o signo. Todavia, embora o signo/plano seja determinado pelo objeto, este último só é acessível pela mediação do signo (Santaella, 2001, p. 191), isto é, quando cap-

turado por um plano. Como se pode ver, essas são características epistêmicas que já estavam na fotografia e que são herdadas pelo cinema

Dessa forma, esse olhar de cineasta (ver Mercado, 2011, p.1-5) que se aprimora por meio da câmera, é o resultado de uma mediação entre esse espaço do plano/signo e o mundo que aparece à frente, ou *objeto dinâmico*. E é exatamente para superar esse fato – o olhar limitado – que o cineasta aprende a capturar a realidade através das delimitações do plano, assim, o “enquadrar” um objeto requer um refinamento de um olhar fragmentado, de espaço reduzido, delimitado, fazendo com que esse “olhar”, em meio à imensidão de imagens possíveis que a realidade apresenta durante todo o tempo, seja distinto, seja particular. Isso se dá a tal ponto que distinguimos um cineasta de outro pelo modo de articular esses enquadramentos em uma história. Portanto, não vem do acaso, a clássica imagem do diretor com os braços esticados, as pontas dos polegares juntos e os indicadores em paralelo, pois isso se assemelha precisamente ao trabalho de recorte da câmera.

De fato, saber *compor* um plano, de tal forma que consiga *representar* a ação, requer um olhar poético que, por um fragmento de ângulo e de tempo, forme, em uma imagem em movimento, o todo do argumento, do conceito, isto é, da ideia geral – nucleadora (Santos, 2015) – envolvida. Portanto, tal olhar poético traz em si um caráter de síntese, mediado pelo cineasta e pelo diretor de fotografia e sua equipe, pois os fluxos, os movimentos, os ritmos e as progressões dos objetos diante da câmera requerem do cineasta a capacidade de perceber as interações, interrelações e camadas, nos espaços e tempos de cada – e em cada – elemento em jogo, isto é, em cena.

Se as temporalidades dos movimentos e suas intersemioses estão sob a égide conceitual da *sintaxe*, a composição dos enquadramentos está fundamentada pelo conceito da *forma* (ver Santaella, 2001, p. 203). Herança das artes visuais – principalmente da pintura e da fotografia, no caso do cinema –, a *forma*

lida com o arranjo espacial dos objetos dentro de uma moldura ou quadro. Assim, tal conceito abarca a representação visual construída pelo meio cinematográfico por meio da construção e articulação dos planos. Assim, adaptando para o meio cinematográfico as modalidades expostas e desenvolvidas por Santaella (ibid., p. 209-210), a *forma* dos planos pode ser subdividida em três modalidades, as quais apresentam ramificações internas dispostas da seguinte maneira:

1. A Estética da Forma
 - 1.1. A Qualidade em Formação
 - 1.2. A Qualidade em Ato
 - 1.3. A Qualidade em Progressão
2. A Forma Figurativa
 - 2.1. A Figura em Relevô
 - 2.2. A Figura em Conexão Dinâmica
 - 2.3. A Figura Codificada
3. A Forma Representativa
 - 3.1. A Marca Autoral
 - 3.2. A Particularização
 - 3.3. O Gênero

A *Estética da Forma* vai lidar diretamente com a sensibilidade do cineasta em conceber, desenvolver e articular seu ponto-de-vista diante da realidade e/ou dos eventos dramáticos a serem capturados. Sobretudo, o que está em jogo é a abordagem, isto é, a escolha do que selecionar e do que excluir em uma cena; a maneira como os acontecimentos são registrados e os ajustes técnicos necessários para isso; em qual material sensível e por qual lente esses fatos são capturados etc. Portanto, tal modalidade está atrelada à ênfase dada aos fatos, isto é, o que pontuar – nesta sintaxe de eventos e corpos em movimento – que seja pertinente ao ideal estético buscado pelo cineasta.

A primeira subdivisão dessa modalidade – *A Qualidade em Formação* – se ramifica por três eixos: *o olhar, o material sensível e a lente*.

O olhar configura-se exatamente na formação do olhar de cineasta defendido por Gustavo Mercado (2011). Não são planos propriamente ditos, mas um processo de lapidação e aprimoramento do olhar. De fato, são esboços de planos ainda não definidos, não atualizados, não corporificados. Portanto, são imagens que gozam da liberdade de serem livres e espontâneas, que se formam na mente em um jogo de planos possíveis para uma cena, para um filme. Dessa forma, são criações imagéticas mentais que testam as diferentes variações de ângulos ao filmar uma ideia, um roteiro, uma situação, um argumento. Pode ser definido tal qual Aristóteles (2005, p. 63) enfatizou ao dizer que o poeta tem que proceder como se a cena decorresse diante de seus olhos, pois, vendo as coisas plenamente iluminadas, como se estivesse presente, pode encontrar o que convém, não lhe escapando nenhum pormenor contrário ao efeito que pretende produzir. Ou pode ainda ser forjado inclusive no momento em que o cineasta observa a encenação de seus atores no cenário e na locação de filmagem. De fato, é nesse instante de formulação que o cineasta compõe sua assinatura, ou seja, é por meio desse jogo aberto de possibilidades que ele vai descobrindo as qualidades das imediações do plano e, conseqüentemente, a maneira como estas qualidades se integram a sua visão de mundo.

O Material Sensível configura-se na escolha do material a ser utilizado para a captura dos eventos diante da câmera. Tal escolha influi na coloração, textura e, principalmente, na qualidade de resolução da imagem de um filme. Assim, dependendo do que se vai filmar, do perfil estético do projeto ou ainda dos recursos econômicos envolvidos na produção, um tipo específico de material será escolhido

com o intuito de se chegar a uma qualidade de imagem que corresponda ao ideal estético almejado pelo cineasta. As possibilidades vão desde as tradicionais películas de 35mm, super16mm, 16mm ou 8mm, por exemplo, às câmeras digitais atuais. De fato, a sensibilidade do material corrobora com a abordagem do cineasta sobre os eventos que deseja registrar. Assim, é pela qualidade deste material escolhido que um filme se define, isto é, como se aquela coloração alcançada e fixada pertencesse àquela realidade em destaque, como se aquela textura de imagem fosse a tradução visual daquele ambiente³.

A Lente lida com a escolha do raio de ação da câmera, isto é, determina o que um plano irá abarcar diante de uma pluralidade de elementos no espaço adiante. Regido pelas leis da física óptica, a lente influi na profundidade de campo, na amplitude do espaço a ser registrado, nos pontos focais do que está mais próximo à câmera e do que está mais distante desta, e na abrangência do que se deseja capturar. Sobretudo, a escolha da lente transforma-se em uma organização do olhar do espectador: no que olhar, aonde olhar, para que olhar, o que perceber e, principalmente, como olhar. Dessa forma, tanto as distorções, quanto as correções, tanto as aproximações, quanto os distanciamentos, tanto a nitidez, quanto os borrões, tornam-se elementos qualitativos fundamentais para se estabelecer a maneira como o cineasta aborda os eventos em destaque, e, principalmente, como este deseja transmiti-los ao espectador. Cada lente – Grande Angular, Normal ou Teleobjetiva – traz consigo características específicas que cobrem diferentes usos e enfoques. Compreender as possibilidades de cada uma e a maneira de se tecer um jogo entre as mesmas ao longo de diferentes planos faz com que o filme ganhe

³ É comum hoje haver correções de cor e textura da imagem em softwares específicos. Aliás, tal processo não é tão novo assim, haja vista as alterações feitas em películas em seu processo de revelação em laboratórios especializados. Entretanto, o mais antigo modo de se alterar ou corrigir a coloração a ser impressa no material sensível se deu

com o uso de filtros fixados em frente da lente da câmera. Assim, cada filtro tinha uma coloração diferente e quando a luz passava por este, certas cores ou tons de cinza eram mais exaltados ou apagados na película.

uma dinamicidade interna vinculada às intensidades emocionais, aos contextos e subtextos envolvidos na ação, e aos conceitos e ideias atrelados ao filme.

A segunda modalidade vinculada à Estética da Forma – *A Qualidade em Ato* – se ramifica em três eixos: *A Marca Qualitativa do Gesto*; *O Gesto em Ato* e *O Foco de Atenção*.

A Marca Qualitativa do Gesto está vinculada à escolha do ângulo, da altura, do movimento e do posicionamento de câmera em relação aos eventos que se deseja capturar. As possibilidades envolvidas nessa escolha são inúmeras, por isso mesmo são tão angustiantes (ver Mamet, 2002, p. 21). Entretanto, a determinação de um ângulo ou de um movimento específico revela o ponto-de-vista do cineasta, traz em si a marca deste autor. Pois, é isto e não aquilo que ele quer mostrar. É este e não aquele detalhe que importa, enfim, a qualidade desta escolha influi na maneira como o espectador percebe os eventos dispostos na tela. Tal qual a escolha de uma sequência de notas em uma melodia, assim é a escolha dos ângulos envolvidos em uma cena. Em ambas, há uma variabilidade de possibilidades, mas a determinação desta e não daquela nota/ângulo demonstra a perspectiva pelo qual o cineasta pretende dialogar com o espectador.

O Gesto em Ato está vinculado ao momento de apontar, de focalizar, de atentar para o objeto. De fato, é o capturar no aqui e agora o movimento de algo a sua frente. Carrega consigo, portanto, uma conexão temporal e dinâmica entre aquilo que é registrado e o objeto de registro, ambos transcorrem juntos e se relacionam diadicamente, abrindo em seu bojo qualidades de um tipo especial, que dialogam com o evanescente e o singular, com o que há no presente daquilo que é capturado no instante exato de seu desenrolar diante da câmera. É, portanto, o encontro bressoniano (ver Aumont, 2004, p. 16-19).

O Foco de Atenção está vinculado aos ajustes de foco ao longo de uma tomada. Assim, sem que se utilize a decupagem de cena, a tomada varia seu enfoque ora ajustando ao que

está perto da câmera, ora ao que está longe, criando uma dinamicidade plástica interna ao plano. O intuito destas variações de foco é o de jogar, enaltecer e destacar as interações entre os corpos e os elementos que compõem a ação, regendo, conseqüentemente, o olhar do espectador por entre esta variabilidade de intensidades e ênfases. Tal recurso demanda uma técnica mais apurada em sua execução e por isso mesmo em muitos casos existe um profissional especializado ajudando o diretor de fotografia neste processo. Seu uso geralmente envolve tomadas mais longas e/ou vinculadas a movimentos de câmera.

A terceira e última submodalidade vinculada à Estética da Forma – *A Qualidade em Progressão* – subdivide-se também em três ramos: *A Imediaticidade da Composição*, *As Réplicas de Composição*, e *As Convenções de Composição*.

A Imediaticidade da Composição está vinculada à busca da composição em meio às temporalidades e aos movimentos diante da câmera, isto é, enquanto a ação transcorre, o enquadramento tenta arranjar-la dentro de suas imediações. De fato, os fluxos têm aí uma primazia ontológica pela qual muitas vezes a câmera se perde para, logo em seguida, retomá-la, intermitentemente. É, portanto, um embate entre a câmera e o objeto de seu interesse. Vinculada geralmente ao gênero de documentário, principalmente ao chamado *Cinema Direto*, este tipo de composição está muito atrelado à câmera-na-mão, ao jogo variável dos acontecimentos e às oscilações na sintaxe que obrigam a câmera a reajustar-se e a recompor-se a cada instante. Já no cinema de ficção, tal processo pode ser observado na *Nouvelle Vague*, no Cinema Novo e nos filmes do *Dogma 95*. Como pode ser observado, *A Imediaticidade da Composição* traz em seu bojo *O Gesto em Ato*, entretanto o que as diferencia é o fato de que *A Imediaticidade* tenta reajustar os acontecimentos dentro de uma moldura, isto é, dentro de uma organização do olhar, enquanto que *O Gesto* é tão somente o encontro, isto é, seu ato no aqui e agora, independente

da composição, mas atenta ao evanescente, ao fugidio, ao acaso e às singularidades dos fatos, sem se ater à organização dos eventos dentro do quadro.

As Réplicas de Composição estão vinculadas à recorrência de determinados tipos de enquadramentos ao longo de um filme, isto é, o que se observa é que existe uma organização dos tipos de planos a serem utilizados durante as filmagens. Exatamente aquilo que Mercado chama de *sistema de imagens* (ver Mercado, 2011, p. 21-25). De fato, o que este sistema de imagens revela é o uso de determinadas composições de maneira a traçar uma identidade visual ao filme. Dado o grau de complexidade em cobrir as variações de fatos a serem selecionados e capturados em uma ação, o cineasta não apenas escolhe os ângulos, mas orquestra os enquadramentos de maneira a utilizar-se daqueles que estão mais vinculados à estética do filme. Assim, dada a diversidade de composições possíveis, algumas estão mais condizentes ao que o cineasta quer transmitir do que outras. Portanto, é a escolha de uma proposta de direção, isto é, uma escolha na condução de um planejamento de enquadramentos diante dos fatos a serem registrados. Sobre tudo, a recorrência de composições implica uma sistematização, isto é, uma organização visual do filme. Portanto, os planos não estão lá aleatoriamente, são/estão entrelaçados e inter-relacionados dentro de um perfil estético traçado.

As Convenções de Composição traz a padronização das composições dos planos cinematográficos, isto é, é a estruturação da organização dos objetos dentro do enquadramento. Tal estruturação foi forjada ao longo da história do cinema que, aos poucos, foi se adequando a uma ordenação do olhar do espectador, excluindo qualquer ambiguidade ou confusão na leitura dos quadros. Assim, são tipos gerais e abstratos, os quais são inferidos e analisados antes de se filmar, portanto aparecem constantemente em *storyboards* e/ou *anímatics*. Por serem gerais, toda a equipe envolvida na produção do filme consegue visualizá-

los quando o diretor os determina, pois seguem uma regra na disposição dos elementos, na sua proximidade ou distância, no seu movimento ou fixidez diante dos fatos, enfim são formas já estabelecidas pelo seu constante reuso. De fato, quando se diz plano médio, ou plano americano, ou *travelling*, ou *plongée*, ou *close-up*, ou plano aberto, por exemplo, já se torna possível mensurar ou projetar a maneira como será organizada a tomada. Portanto, são esses planos já institucionalizados no cinema que fazem parte dessa última ramificação vinculada à *Qualidade em Progressão*.

A segunda modalidade da *Forma* – A Forma Figurativa – traz à baila exatamente a configuração desses planos institucionalizados quanto ao seu emprego em relação ao objeto/realidade adiante. De fato, sua esfera age no que tange à identificação das diferenças que separam a figura do fundo. Tais formas referenciais ou denotativas:

(...) via de regra, não apresentam ambiguidade ou oscilação entre figura e fundo. Uma vez que a figura, nesses casos, é sempre uma reprodução de um objeto ou situação visível, sua identificação se dá por fatores não só internos à configuração das formas, mas também, e sobretudo, sob efeito do reconhecimento da similaridade da aparência do objeto representado com a percepção que se tem daquele tipo de objeto no mundo visível (Santaella, *ibid.*, p. 227).

Assim, é grande o papel dado ao reconhecimento dos elementos dispostos em quadro, pois a principal vocação da Forma Figurativa é estar a serviço do mimético, isto é, o de produzir a ilusão de que a imagem figurada é igual ou semelhante ao objeto real. Portanto, destacar a figura do fundo nos enquadramentos figurativos é dar-lhe o contorno e a organização que servem de parâmetro para estabelecer os equilíbrios de composições (ver Mercado, *ibid.*, p. 08), ou seja, é estabelecer seu valor – simplicidade, regularidade e simetria

– em busca de se atingir sua vividez fenomênica e sua superioridade em relação ao fundo (Koffka *apud* Santaella, *ibid.*, 227). Sobre tudo, é projetar o grau de importância da figura em destaque em relação ao todo.

A Forma Figurativa subdivide-se em três eixos: a figura em relevo, a figura em conexão dinâmica e a figura codificada.

Em sua primeira modalidade – *A Figura em Relevo* – estão os aspectos qualitativos da figura, isto é, os corpos/objetos arranjados nas imediações do plano que são pertinentes a esta modalidade. Com características mais icônicas, tais composições visam a capturar na sintaxe as qualidades encontradas nos cenários/locações bem como as emoções expressas na atuação dos atores/atrizes, enfatizando-as. Nesta modalidade, os enquadramentos se impregnam e projetam os relevos, texturas, cores, linhas e contornos do ambiente e, ao mesmo tempo, enaltecem e destacam as impressões, as emergências e as reações dos personagens. De fato, são composições que tentam transmitir ou sugerir o que tais personagens estão passando: os desafios, embates – físicos e/ou psicológicos –, contextos em que estão envolvidos e os desdobramentos dramáticos em curso. Assim, *A Figura em Relevo* se subdivide em três ramos internos, sendo estes divididos em nove tipos de composição: A figura como Qualidade – *Abstract Shot*, *Macro Shot* e *Extreme Close up*; A figura em Destaque – *Close up*, *Medium Close up* e *Medium Shot*; e a Figura em Amplitude – *Medium Long Shot*, *Long Shot* e *Extreme Long Shot*.

Abstract Shot teve a sua origem no cinema de vanguarda das décadas de 1910-1920 com realizadores como Fernand Léger, Walter Ruttmann e Oskar Fischinger. São composições que geralmente não representam diretamente um objeto, aliás, é comum que haja uma abertura em sua interpretação, pois neste tipo de enquadramento destacam-se as nuances, gradações, matizes, portanto singularidades qualitativas relacionados às cores, às texturas, às linhas, aos contornos, às luzes e às

sombras (Mercado, *ibid.*, p. 113). O que se isola é tão somente as qualidades mais tenras e evanescentes dos corpos e objetos, como se estas qualidades sugerissem aspectos mais abrangentes de significado. Porém, este significado tem apenas a possibilidade de tocar em temas, isto é, sua capacidade de gerar interpretação reserva-se ao movimento terreno das hipóteses. Portanto, não denota diretamente um fato. Cineastas que se destacam por sua grande desenvoltura em aplicar este tipo de plano podem ser aqui elencados: Stanley Kubrick em *2001: uma odisséia no espaço* (1968) e Terrence Malick em *A Árvore da Vida* (2011).

Macro Shot tem como princípio pormenorizar um detalhe extremo de um objeto/corpo. De fato, tal plano prioriza o menor dos detalhes para deixá-lo na memória de quem o assiste, pois, ao ampliar um aspecto deste objeto/corpo amplificam-se não apenas as nuances de um objeto, mas sua importância visual na narrativa (Mercado, *ibid.*, p. 120). Pode ocorrer que a princípio não se deixe muito claro o valor deste detalhe expandido à tela, mas, por sua grandeza, tal detalhe torna-se identificável quando usado em um outro momento na narrativa, e assim seu real significado é reconhecido e assimilado. Portanto, o *Macro Shot* tem certas características do *Abstract Shot*, entretanto seu papel é o de fornecer um detalhamento de informação que será retomada em outro momento na narrativa, identificando seu real valor posteriormente.

Extreme Close up tem como princípio prender a atenção por meio também de um detalhe nos gestos, corpos, objetos e movimentos. Entretanto, o que o diferencia do *Macro Shot* é que, da mesma maneira como o *Abstract Shot*, sua composição conota temas abrangentes, porém pelo viés de um reconhecimento de que tal amplificação está conectada a um corpo/objeto ou ambiente. Lágrimas escorrendo pelo rosto, folhas ao vento, areia esvaindo pelas mãos ou ainda gotas caindo ao chão, são identificáveis e quando dispostas em momentos específicos podem

conotar ideias que perfazem o contexto ao qual o cineasta quer trazer à tona. Como metáforas visuais, os *Extreme Close ups* podem fornecer conexões ou aludir diferentes contextos tão somente pelos detalhes que são expostos neste tipo de enquadramento. É justo o destaque a Pudovkin, em *O Fim de São Petersburgo* (1927), e em *A Mãe* (1926) neste tipo de composição.

A segunda divisão – *A Figura em Destaque* – traz em sua composição não mais os detalhes extremos do objeto e seus aspectos qualitativos que conotam ou sugerem temas abrangentes, mas o detalhe da performance dos corpos em prol de uma conexão emotiva com os fatos. Pois, ao aproximar o olhar do espectador à performance do ator por meio de um enquadramento que o destaca do fundo, ampliando-o, o que se cria é uma afinidade com este ator em suas ações e reações (ver Mercado, *ibid.*, p. 35). De fato, sua ramificação traz três tipos de planos que dão vazão a ao enlace entre o espectador e o personagem em destaque.

Close up tem como princípio conectar o espectador às reações emotivas do personagem, aproximando-o dos detalhes da performance do ator ou da atriz que o interpreta. Apesar deste tipo de plano não ter sido originalmente criado por D.W. Griffith, é certo que este cineasta foi o que o utilizou com a máxima desenvoltura já na década de 1910. O *Close up* estabelece já a necessidade da montagem, pois seu escopo reduzido só se torna efetivo se utilizado em determinados momentos na narrativa, aqueles dedicados a enaltecer as emoções que brotam da atuação dos corpos em cena. Geralmente neste tipo de plano, o fundo aparece borrado, isolando a figura do fundo, os olhos e o rosto do ator, por exemplo, estão maximizados criando uma certa intimidade com aquele personagem, e, por sua aproximação ampliada, nada distrai o espectador deste olhar enfatizado na tela (Mercado, *ibid.*, p. 36). O *Close up* também é utilizado para enaltecer um objeto que terá uma carga emotiva revelada no desenrolar da narrativa.

Medium Close up tem como princípio estabelecer uma conexão entre a figura em destaque e o seu entorno. Neste tipo de enquadramento, o rosto e os ombros do ator ficam em destaque em relação ao fundo que permanece em desfoque como observado no *Close up*. Assim, as reações emotivas do ator ganham relevo por causa da aproximação do quadro à figura e, ao mesmo tempo, o entorno, ainda que desfocado, traça sua relevância, pois tais reações brotam devido ao contexto no qual aquele ou aquela personagem estão imersos. De fato, é para estabelecer esta relação – emoção/contexto – que o *Medium Close up* é empregado. Por outro lado, o fato de se abrir à perspectiva de uma maior abrangência da figura permite que não apenas a face ganhe ênfase, mas a linguagem corporal também (Mercado, *ibid.*, p. 41).

Medium Shot tem como princípio estabelecer as relações visuais entre personagens, ou entre personagens e o seu entorno (Mercado, *ibid.*, p. 48). De fato, o *Medium Shot* serve para proporcionar um reconhecimento dos personagens, do ambiente à volta – este já não mais em desfoque – e suas inter-relações físicas e dramáticas. Portanto, o seu uso trafega em um raio de ação que promove a exposição dos fatos de uma maneira que abranja o local no qual os personagens estão circunscritos. É um tipo de plano que é usado como transição entre planos mais abertos e outros mais fechados. Cheio de detalhes, o *Medium Shot* permite que o espectador observe e contemple as informações contidas naquele ambiente no qual o personagem transita.

A terceira divisão – *A Figura em Amplitude* – traz em sua composição não mais a figura apenas, mas propõe que o espaço em torno ganhe valor dramático dentro do quadro. Assim, a figura ganha relevo pela abrangência do enquadramento. Como se por sua amplitude, o corpo em cena pudesse estabelecer as camadas de inter-relacionamento entre o local e a personagem, naquilo que ambas nutrem, desenvolvem e promovem em termos de troca – intersemiose – entre corpo e ambiente.

Medium Long Shot tem como princípio estabelecer a linguagem corporal dos atores em cena em conjunto ao ambiente em que estão inseridos. Conhecido também como “plano americano”, tal enquadramento expõe a figura de maneira a mostrar o corpo entre a altura dos joelhos até a cabeça. De fato, este tipo de composição, comum aos *westerns* norte-americanos do começo do século XX, permitia que os *cowboys* pudessem ser mostrados se preparando para os embates com seus adversários (Mercado, *ibid.*, p. 53). Assim, no enquadramento, expressões faciais, movimentos corporais e o espaço ao redor são enfatizados para fornecer dinamicidade à composição. Pode ocorrer ainda que o fundo seja desfocado ou mantido em nitidez, isto porque depende da ênfase dramática dada no momento em que este tipo de plano é usado. Aliás, este tipo de plano é geralmente empregado em conjunto a outros formatos de planos figurativos mais fechados para controlar a intensidade dramática dos fatos registrados.

Long Shot tem como princípio estabelecer relações abrangentes entre a figura e as diferentes instâncias do que está próximo e do que está distante da câmera. O corpo é mostrado em seu todo no quadro, isto é, as expressões faciais perdem sua notoriedade neste tipo de composição, o que limita o envolvimento emocional entre figura e espectador (Mercado, *ibid.*, p. 59). Por isso mesmo, o seu emprego ocorre ao início e ao fim de uma cena, deixando que outros planos mais fechados sejam utilizados para aumentar a intensidade dramática em pauta e, conseqüentemente, o envolvimento com o espectador. Portanto, sua função é fornecer a escala de inter-relacionamento(s) entre o(s) corpo(s) e o ambiente.

Extreme Long Shot tem como princípio estabelecer relações abrangentes em termos de escala, isto é, o corpo aparece em quadro de maneira bem diminutiva enquanto o local é mostrado em sua grandeza. De fato, este tipo de composição abre espaço à profundidade de campo e assim os grandiosos elementos que compõem o ambiente ganham o seu devido

destaque, demonstrando sua vastidão, magnitude e extensão, sendo muito empregado em cenas que mostram campos de batalha, revoluções populares ou simplesmente para evidenciar a imensidão de um ambiente como a selva amazônica, o deserto do Saara e grandes centros metropolitanos.

A segunda modalidade da Forma – *A Figura em Conexão Dinâmica* – versa sobre a inter-relação dos corpos dentro do quadro em sua primeira ramificação – *A Conexão Espacial* – para depois desdobrar-se nos movimentos de câmera fixos – *A Conexão Existencial* – e, por último, nos movimentos de câmera estáveis – *A Conexão Regular*. De fato, o que esta segunda modalidade explora já não é mais a figura circunscrita em um quadro inerte, mas os movimentos e intercâmbios dos corpos dentro da composição e da própria mobilidade da composição em relação a estes corpos. O que se destaca – ou se isola do fundo – é a troca – intersemiose – entre os elementos transitórios que compõem tais composições. De caráter indicial, tais composições compelem nossa atenção à ação (Peirce *apud* Santaella, 2001, p. 197), portanto têm como fundamento estar em relação direta aos fluxos e temporalidades diante da câmera, acompanhando-os, conduzindo-os, conectando-os, e muitas vezes movimentando-se para dentro da ação em uma relação dinâmica.

A primeira subdivisão – *A Conexão Espacial* – ramifica-se em três formatos que abrangem três tipos de inter-relacionamentos dos corpos dentro dos quadros. São composições que trazem em sua estrutura as mesmas dimensões encontradas nas subdivisões da *Figura em Relevô*, entretanto, a diferença ocorre exatamente por dar vazão não mais apenas a uma figura em destaque em relação ao todo, mas em isolar do fundo exatamente as interações entre duas ou mais figuras dentro de um cenário.

Over the Shoulder Shot tem como princípio estabelecer o contato direto entre o espectador e os intercâmbios entre dois ou mais personagens, em face da posição do quadro

em relação aos corpos, geralmente disposto acima do ombro de um dos personagens, e diretamente arranjado para enaltecer o olhar de um personagem à frente. Assim, quando esse personagem fala ou se expressa por reações faciais, há uma sensação de que esteja falando diretamente ao espectador. De fato, este tipo de plano sugere uma aproximação deste espectador ao interrelacionamento entre tais atores e atrizes. Conhecido também como “campo e contra-campo”, tal composição é empregada ora de um ponto de vista de um personagem, ora de outro, sempre deixando os ombros, nuca e parte do rosto aparecendo em primeiro plano e, em segundo plano, o outro ator em destaque. Seu uso ocorre principalmente na troca de diálogos entre um ou mais personagens e é composto geralmente de *Medium Shots*, *Medium Close ups* e *Close Ups* (Mercado, *ibid.*, p. 71).

Two Shot tem como princípio dar vazão aos intercâmbios entre dois corpos dentro de um enquadramento. Seu uso está relacionado a uma tomada chamada de *Master Shot*, realizada para amparar e dar segurança à montagem a partir de uma tomada geral da encenação. Assim, mesmo que muitos enquadramentos de diferentes composições sejam realizados e justapostos, uma linha guia é estabelecida exatamente por este *Master Shot*. Entretanto, o emprego de uma composição como *Two Shot* dá-se exatamente para promover, enaltecer e isolar o envolvimento entre dois personagens específicos em uma narrativa, portanto a linguagem corporal, as expressões faciais e a troca de diálogos entre estes são extremamente importantes a este tipo de composição. Aliás, diante deste tipo de enquadramento o espectador começa a traçar e observar o quanto estes personagens estão realmente em conexão (Mercado, *ibid.*, p. 89). O *Two Shot* pode ser composto utilizando-se de enquadramentos como *Medium Long Shot*, *Medium Shot* e *Medium Close up*.

Group Shot tem como princípio apresentar múltiplos personagens dentro de uma única e abrangente composição. De fato, por causa do

grande número de elementos envolvidos em suas imediações, este tipo de plano apenas expõe a dinâmica em torno de um grupo de personagens e, de certa maneira, estabelece o local ou território no qual este grupo se encontra ou está sendo ambientado. Portanto, é a inter-relação destes personagens em grupo – liderança, intenções individuais, divergências e associações – que ganha destaque dentro do enquadramento. São estas várias camadas de interesse que forjam a disposição de cada personagem ao longo da composição (Mercado, *ibid.*, p. 96). O *Group Shot* pode ser composto utilizando-se de enquadramentos como *Medium Shot*, *Medium Long Shot* e *Long Shot*.

A segunda subdivisão – *A Conexão Existencial* – traz em sua composição três tipos de movimento de câmera cuja base seja fixa em um tripé ou na mão. Tais movimentos são limitados ora à verticalidade, ora à horizontalidade, ora ao uso da capacidade de a lente aproximar-se de um objeto/corpo ao longo do tempo de captura do movimento deste. Sua conexão ocorre pela necessidade de se conciliar tais movimentos em consonância aos movimentos dos corpos/objetos em destaque. Entretanto, as composições em movimento, vinculadas a esta subdivisão, estão mais propensas a estabelecer conexões entre figura e ambiente. De fato, estes movimentos fornecem parâmetros indiciais de reconhecimento do local ao redor do(s) personagem(ns).

Tilt Shot tem como princípio o movimento de câmera na vertical: de cima para baixo ou de baixo para cima. Geralmente esse tipo de movimento estabelece o local em que um personagem está inserido, em sua entrada ou saída de um ambiente. De fato, *Tilt Shot* vincula-se a uma preservação do tempo e do espaço reais, isto é, há um caráter fundamental de reciprocidade entre o movimento de câmera e a performance do ator (Mercado, *ibid.*, p. 137). Isto corresponde a dizer que existe um plano que se desloca – de cima para baixo ou ao contrário – transcorrendo no exato instante em que os atores e/ou atrizes envolvidos interagem dentro de uma locação ou cenário.

Há, portanto, uma dinâmica em torno dos dois fatos, uma contiguidade. Por isso mesmo, essa composição não pode ser aplicada à revelia, sem propósito específico, e sim em conformidade a uma interação entre ambiente e personagem.

Pan Shot tem como princípio o movimento de câmera na horizontal: da esquerda para direita ou da direita para esquerda. O termo *Pan* é uma abreviação de panorâmica e, conseqüentemente, sua função é apresentar o local no qual um ou mais personagens transitam exatamente pela horizontalidade de seu movimento. Outro emprego dado à *Pan Shot* é o de descrever visualmente o interesse de um personagem ou mais pelo simples deslocamento de câmera que o fundamenta. Assim, um personagem olha para algo fora de quadro e com o movimento panorâmico descobre-se o que, de fato, está sendo observado. Da mesma maneira como o *Tilt Shot*, há uma reciprocidade e uma contiguidade entre o movimento panorâmico e a performance dos atores e/ou atrizes em um ambiente. Entretanto, dada a sua horizontalidade, a *Pan Shot* pode ser utilizada como recurso para preservar a atuação e interação entre os atores em um local, sem a necessidade da montagem, ora indo de um personagem a outro conforme os fatos vão sendo apresentados. De fato, a integridade desta interação entre câmera e performance acrescenta uma riqueza fenomênica – no que tange às singularidades e às emergências em torno das ações e reações em destaque – o que permite que o espectador acompanhe a dinâmica de forma mais acentuada, vívida e em conjunto (Mercado, *ibid.*, p. 132). Semelhantemente ao *Tilt Shot*, este tipo de composição não pode ser aplicado à revelia, sem propósito específico, e sim em conformidade a uma interação entre ambiente e personagem.

Zoom Shot tem como princípio a mudança na composição conforme a aproximação ou o distanciamento do quadro em relação aos corpos/objetos em um ambiente, podendo tanto abranger mais elementos em suas imediações, no caso do *zoom out*, quanto excluir no caso

do *zoom in*. Sobretudo, esse tipo de movimento depende do recurso de uma lente que permita sair e/ou entrar em pontos focais e profundidades de campo diferentes: indo de uma perspectiva encontrada em uma Grande Angular a uma encontrada em uma Teleobjetiva, ou vice-versa. De fato, o *Zoom Shot*, à medida que aproxima ou afasta o ator, apresenta e fornece ao espectador a possibilidade de este perceber que existem, dentro de um espaço, outras camadas interagindo entre si. Assim, dependendo do que está em jogo, ao longo deste tipo de movimento, é possível descrever uma pluralidade de intenções, interesses e aspectos em cena (Mercado, *ibid.*, p. 126). Assim como no *Tilt Shot* e no *Pan Shot*, no *Zoom Shot* há uma reciprocidade e uma contiguidade entre o seu movimento de aproximação ou distanciamento e a performance dos atores e/ou atrizes em um ambiente, podendo este deslocamento ser suave e firme ou rápido e desconcertante.

A terceira subdivisão – *A Conexão Regular* – encontrada na modalidade *A Figura em Conexão Dinâmica* traz como fundamento as composições em movimento em que a base que mantém a câmera estável seja móvel. Portanto, são plataformas móveis – seja usando rodas, trilhos ou alavancas – que permitem que a câmera acompanhe o desenrolar dos fatos adiante. Tais movimentos são regulares, pois cada um deles tem um raio de ação que o padroniza. Isto quer dizer que estes movimentos são aplicados para fins específicos de acordo com as características de sua fluidez.

Dolly Shot tem como princípio mover-se para dentro do local onde o personagem se encontra. Geralmente, em sua base, há um conjunto de rodas que permite que a câmera avance ou recue no espaço no qual os fatos acontecem, e este movimento geralmente é estável e lento. Similar à perspectiva encontrada no *Zoom Shot*, a *Dolly Shot* aproxima-se ou distancia-se da interação dos atores e/ou atrizes não mais pelos recursos da lente – profundidade de campo e pontos focais diferentes –, mas pela mobilidade que sua base permite.

Portanto, ao ser acionada, o ponto focal vinculado à *Dolly* permanece constante. A sensação transmitida por este tipo de composição móvel é a de que o espectador esteja embrenhando aquela realidade mostrada na tela (Mercado, *ibid.*, p. 143). Seu emprego ao longo da narrativa pode ser vinculado à sugestão de aumento de importância de algo para o personagem em destaque quando em *dolly in* – avançando – ou descrédito e desvalor de algo quando em *dolly out* – distanciando. De fato, este tipo de composição pode sair de um *Long Shot* até chegar a um *Medium Close up*, ou ao contrário. E, ao longo de sua execução, há uma reciprocidade e uma contiguidade entre o seu movimento de aproximação ou distanciamento e a performance dos atores em um ambiente.

Tracking Shot tem como princípio seguir o movimento de um personagem ou objeto em cena. Tal acompanhamento pode ser ou ao lado, ou atrás, ou de frente. Geralmente, este tipo de mobilidade está vinculado a uma plataforma sobre trilhos. Entretanto esta plataforma pode também apresentar rodas em sua base⁴, ou ainda estar acoplada a automóveis ou ainda na mão, correndo junto aos fatos. São tomadas mais longas que estabelecem uma dinâmica entre o personagem e o lugar onde este transita, portanto há uma interação entre ambos os movimentos: câmera/objeto. De fato, esta conexão entre plano e personagem permite que o espectador tenha um envolvimento maior com o que ocorre na tela (Mercado, *ibid.*, p.155). Da mesma forma que na *Dolly Shot*, a *Tracking Shot*, quando executada, pode apresentar variações de enquadramentos como *Medium Shot*, *Medium Long Shot* e *Long Shot* ao longo de seu processo. Aliás, em sua execução também há uma reciprocidade e uma contiguidade entre o seu movimento de seguir acompanhando a performance dos atores em um ambiente.

Crane Shot tem como princípio mover-se na vertical e na horizontal abrangendo um número maior de elementos do ambiente até che-

gar a uma composição mais fechada ou, ao contrário, vindo de uma composição mais fechada para, em seguida, abrir aos poucos seu raio de ação, levantando-a até atingir um ângulo mais amplo do local. Neste tipo de movimento, a plataforma, em que a câmera se encontra, está atrelada a uma grua (ou algo similar), isto é, um tipo de alavanca que sobe e desce a câmera conforme a necessidade da tomada. Dessa forma, são tomadas também longas que visam estabelecer a grandiosidade ou a pequenez, quer seja do personagem diante do ambiente, quer seja do ambiente diante do personagem. Geralmente, são empregadas em momentos específicos em que se deseja transmitir uma vívida impressão da dinâmica entre ambiente e personagem (Mercado, *ibid.*, p. 167). Da mesma forma que na *Dolly Shot* e na *Tracking Shot*, a *Crane Shot*, quando executada, pode apresentar variações de enquadramentos indo de um *Close Up* a um *Extreme Long Shot*, ou ao contrário. Ao longo de sua execução também há uma reciprocidade e uma contiguidade entre o seu movimento vertical/horizontal e a performance dos atores em um ambiente.

O terceiro ramo – *A Figura Codificada* – vinculado à modalidade *A Figura em Conexão Dinâmica* versa sobre composições que trazem como fundamento elementos que sugerem, relacionam ou representam convenções, ideias, teorias, regras e pensamentos. São, portanto, simbólicos. Uma composição predominantemente simbólica é aquela em que, em seu fundamento, há algo de caráter geral, isto é, na organização visual do enquadramento, algo lhe é imputado (ver Peirce *apud* Santaella, 2001, p. 263) para funcionar de maneira a aludir, projetar e dialogar com elementos de caráter lógico. Portanto, são composições detentoras de significado que extravasam a própria imagem. Assim, por meio de um enquadramento predominantemente simbólico, elementos intelectuais tão bem definidos por palavras, ideias e teorias, podem ser

⁴ Como em *O Iluminado* (1980) de Stanley Kubrick.

compostos de maneira a transmitir ao espectador tais definições, convenções e discursos.

A *Figura Codificada* subdivide-se em três ramificações e em nove composições: *O Espaço Codificado*, *As Impressões Codificadas*, *A Perspectiva Codificada*.

O Espaço Codificado traz como fundamento a disposição plástica dos elementos dentro da composição com o intuito de se estabelecer ou o local em que os fatos acontecem, ou confusão e instabilidade em torno de determinados eventos, ou para aludir temas, subtextos e ideias centrais em torno dos personagens.

Canted Shot tem como princípio estabelecer instabilidade psicológica, tensão dramática, loucura e aludir aos efeitos psicológicos de uso de drogas (Mercado, *ibid.*, p. 101). Originalmente, este tipo de composição foi introduzido pelo expressionismo alemão na década de 1920. Sua execução consiste em colocar a câmara de maneira inclinada em relação aos eventos adiante, assim a linha do horizonte apresenta-se em diagonal dentro do quadro. Isto acaba transmitindo ao espectador que algo fora do comum está acontecendo ou com o personagem ou com um grupo de personagens. Seu uso, portanto, é bem específico e serve para convencionar estados psicológicos alterados.

Establishing Shot tem como princípio estabelecer o lugar onde a ação acontece, isto é, o local onde a narrativa se desenrola. Entretanto, por trás deste tipo de composição encontra-se a intenção de transmitir o quanto tal local se impõe e domina a vida de um ou mais personagens (Mercado, *ibid.*, p. 77). Assim, isolamento, angústia, tensão, confusão, desespero, medo e encantamento, por exemplo, podem ser o que está imputado em um *Establishing Shot*. Geralmente, composto por *Long Shot* ou *Extreme Long Shot*.

Emblematic Shot tem como princípio estabelecer os temas e/ou ideias centrais que moldam a narrativa em apenas uma composição visual. Como se fosse possível transmitir tudo que o filme aborda em apenas um

quadro. Também utilizado para aludir ao subtexto, ao inconsciente ou às reais intenções dos personagens envolvidos na trama, tal composição visa a comunicar a complexidade das interrelações simbólicas nas quais os personagens estão inseridos (Mercado, *ibid.*, p. 108). Aliás, toda forma de regra, norma, convenção social e tradição secular é importante a este tipo composição, pois os valores simbólicos imputam a ordem da disposição de cada elemento visual dentro do quadro.

A segunda ramificação vinculada à *Figura Codificada* traz como fundamento estabelecer e transmitir sensações específicas por meio de uma composição visual. De fato, são enquadramentos que tangem ou um engrandecimento ou subjugação, ou surpresa ou superação, ou ainda o próprio ponto de vista de um personagem. Portanto, estão atrelados a imprimir no espectador tais sensações por meio de enquadramentos já convencionados para estes fins.

Plongée e Contra-Plongée têm como princípio estabelecer a sensação de inferioridade ou superioridade em relação ao personagem ou ao objeto em foco. De fato, ao posicionar a câmara em um ângulo acima do nível normal do olhar – *Plongée* – a impressão que se dá ao espectador é que tal figura esteja sendo diminuída, isto é, menos valorizada do que as outras ao redor. Por outro lado, quando posta em um ângulo abaixo do nível normal do olhar – *Contra-Plongée* – a impressão dada é que tal figura esteja sendo engrandecida em relação a outras. Assim, sensações de êxito, reverência ou dominância, por exemplo, podem ser comunicadas por meio da *Contra-Plongée*. Já as sensações de fracasso, desrespeito ou subjugação, por exemplo, podem ser comunicadas por meio da *Plongée*.

Dolly Zoom Shot tem como princípio estabelecer a sensação de uma repentina descoberta, surpresa ou vertigem. Aliás, este tipo de composição fora executado pela primeira vez exatamente para dar a impressão de vertigem no filme *Um Corpo que Cai* (1958), de Alfred Hitchcock. Sua realização consiste

em conciliar ao mesmo tempo o movimento de *dolly in* e de *zoom out*. O efeito produzido ao longo desse movimento é o de comprimir o fundo do quadro enquanto a figura em destaque permanece em foco, isto é, destacada. Como se o personagem “perdesse o chão”, ou que, por um instante, o entorno “desaparecesse”, ou ainda devido ao medo o personagem ficasse “petrificado”. O emprego de *Dolly Zoom Shot* é usual quando o personagem passa por uma situação vinculada a emoções extremas como obsessão, paixão, paranoia, pavor ou ainda por efeito de algum tipo de psicotrópico (Mercado, *ibid.*, p. 149). Portanto, seu uso se dá em momentos específicos na narrativa.

Subjective Shot tem como princípio estabelecer a sensação de que a composição comunga do mesmo ponto de vista de um personagem da narrativa. Este tipo de enquadramento permite que os personagens interajam diretamente com a câmera, encarando-a, dialogando e até tendo contato físico com a mesma (Mercado, *ibid.*, p. 83). O efeito deste tipo de composição é o de transmitir a impressão de que o espectador participa de fato da ação. Assim, enquanto as outras composições observam, acompanham e mostram os eventos, a *Subjective Shot* permite que haja uma conexão dinâmica entre espectador e personagem, pois “ambos” enxergam o mundo pelo mesmo ponto de vista. Seu emprego se dá em momentos específicos do filme, ou mesmo ao longo de toda a narrativa, podendo ser tanto fixo quanto fluente, isto é, simulando a impressão de caminhar pelo local onde o personagem vive, trabalha e o entorno. A complexidade envolvida neste tipo de composição tange a possibilidade de o espectador estar em outro corpo, de “viver” outra vida e/ou de ver a realidade de outra forma.

A *Perspectiva Codificada*, terceiro e último ramo da *Figura Codificada*, traz como fundamento a transitoriedade, a flutuação e a fluência na composição visual. O movimento em si é o próprio caráter deste tipo de enquadramento.

Hand-held tem como princípio estabelecer a sensação de veracidade dos fatos capturados. Por não ser estável, esse tipo de composição está vinculado a imprimir “efeitos de realismo” exatamente por estar muito atrelada ao cinema de documentário, às gravações caseiras com câmera de vídeo e ao jornalismo televisivo. Introduzida no cinema nas décadas de 1950 e 1960, quando as câmeras portáteis surgiram, esse tipo de enquadramento tornou-se logo um tipo de composição que denunciava os ilusionismos produzidos pelas fábulas hollywoodianas. Assim, trepidações, perdas e restabelecimentos de foco, ajustes no *zoom* ao longo da tomada, hesitações e chicotes – movimentos rápidos e irregulares – na manipulação da câmera, acabam acrescentando “credibilidade” à composição. Como se essas desordens e variações pudessem transmitir a sensação de que o que está sendo apresentado não fora manipulado. Seu emprego pode ocorrer ao longo de toda a narrativa, ou em momentos em que se deseja acrescentar “verismo” à cena.

Steadicam tem como princípio estabelecer a integridade do tempo e do espaço em conjunto com a fluência da tomada ao longo da atuação de um ou mais personagens dentro de um espaço. Ao contrário da *Hand-held*, seu movimento é suave, compassivo e corrente (Mercado, *ibid.*, p. 161). De fato, a *Steadicam* literalmente flutua ao longo de sua execução e sua ênfase recai na performance dos atores que se deslocam e transitam em um ambiente. Portanto, é exatamente para estar *pari passu* com essa interação que tal composição é empregada. Assim, o efeito desta fluência é dar a impressão de que o espectador seja uma testemunha ocular e participativa dos fatos, como se esta flutuação por entre os fatos lhe fornecesse uma conexão direta com os mesmos. Em sua execução, há uma reciprocidade e uma contiguidade entre o seu movimento fluídico e a performance dos atores em um ambiente. Dessa maneira, seu uso ocorre quando se deseja um crescimento no envolvimento entre espectador e personagem, apre-

sentando de maneira corrente o ambiente em que este vive.

Sequence Shot tem como princípio estabelecer a integridade de tempo e de espaço em conjunto às interações de vários elementos dentro de uma tomada longa que pontua uma gama de eventos sem o uso da montagem, apenas utilizando-se do recurso de ir e vir da câmera pela locação ou cenário. Esta maneira de transitar por entre diferentes enfoques é que permite que o *Sequence Shot* combine diferentes camadas de inter-relacionamentos, sem que se fragmente a cena em pedaços para abordá-los. Originalmente, seu uso era defendido pelos teóricos da década 1950 e 1960 que advogavam por um cinema mais realista, contrário à ilusão criada pela narrativa naturalista clássica norte-americana, que fragmentava e justapunha as ações de forma a esconder as mudanças de plano. De fato, integrados a este tipo de composição, estão diferentes e variados tipos de enquadramentos. Entretanto, a ausência da montagem é o que torna essa composição mais notória, pois o desafio recai na complexidade envolvida no arranjo da encenação, isto é, no fato de ter que coordenar todos os elementos que precisam transcorrer como se acontecessem exatamente no momento em que a câmera passa por estes. Portanto, a câmera torna-se o pivô pelo qual as interações e performances são delineadas e alinhadas e seu uso pode ser empregado para momentos específicos nos quais a dinamicidade de um local esteja em destaque, ou pode ser utilizado ao longo de todo o filme, como em *Festim Diabólico* (1948), de Alfred Hitchcock.

Assim, esses vinte e sete tipos de composição vinculados à Forma Figurada trazem perspectivas de enquadramentos de maneira a tentar lidar com os nove tipos de Sintaxe. Entretanto, é sob a égide da Estética da Forma, como visto anteriormente, que o cineasta concebe, desenvolve e articula seu ponto de vista diante da realidade e/ou dos eventos dramáticos a serem capturados. Portanto, é por este jogo entre Sintaxe, Estética da Forma e Forma Figurada que a visualidade representativa de

um filme, de um gênero e/ou de um cineasta é forjada. É importante pontuar que a visualidade representativa é moldada pela articulação das *Réplicas de Composição*, vinculadas à recorrência de determinados tipos de enquadramento ao longo de um filme, quer dizer, é a organização – formulação, escolha e execução – dos tipos de plano a serem utilizados durante as filmagens que forjam A Forma Representativa.

De fato, A Forma Representativa está intimamente atrelada ao *sistema de imagens* (Mercado, 2011, p. 21-25), pois, dada a complexidade envolvida, em tentar capturar todos os detalhes, nuances e perspectivas encontradas na Sintaxe, faz-se necessário desenvolver e projetar não só os enquadramentos, mas o número de composições e, conseqüentemente, a maneira como estas irão ser associadas na montagem. Assim, A Forma Representativa não lida apenas com um quadro, mas com um *sistema de composições* a serem adotadas para as filmagens e, posteriormente, justapostas na construção do discurso cinematográfico. Portanto, é o interrelacionamento dessas composições – sua conectividade, estrutura, funcionalidade, integralidade e organização – que as define.

A Forma Representativa ramifica-se sob três eixos: a marca autoral, a particularização e o gênero.

A *Marca Autoral* é um sistema de composição vinculado às especificidades de direção, que as torna, portanto, singulares. Possuem alto grau de pessoalidade na construção dos enquadramentos, pois é a marca do cineasta, isto é, sua assinatura que se espalha por todos os seus filmes. De fato, independentemente dos temas com que lida a cada filme, o enquadramento padroniza-se por uma espécie de toque que pertence ao cineasta; assim, sua forma de filmar diferencia-se, e essa diferença carrega consigo a qualidade de um olhar/plano único. Como se o cineasta enquadrasse algo que só ele visse, como se ele revelasse o que ninguém percebesse. Tudo tem o tom de descoberta por seu olhar, um

tom de originalidade. Exemplos de cineastas com esse caráter são: Charles Chaplin, F.W. Murnau, Alfred Hitchcock, Stanley Kubrick, Jean-Luc Godard, Federico Fellini, Michelangelo Antonioni, Ingmar Bergman, Akira Kurosawa, Wim Wenders e Glauber Rocha, que podem aqui ser destacados. O público reconhece o padrão de seus enquadramentos por seus nomes.

A *Particularização* é um sistema de composição vinculado à padronização de enquadramentos que se referem a um filme em particular. De fato, o filme possui um conceito de enquadramento que o individualiza, isto é, apresenta-se como diferente de seus antecessores e muitas vezes diferente do padrão de sua época, tornando-se uma referência de tipo. Exemplos de filmes com esse caráter de enquadramento são clássicos como: *Cidadão Kane* (1941), de Orson Welles; *O Encouraçado Potemkin* (1925), de S.M. Eisenstein, e os recentes *Matrix* (1999), dos Irmãos Wachowski e *Cidade de Deus* (2002), de Fernando Meirelles. Da mesma forma, o sistema de composição encontrado nesses filmes é facilmente identificado pelo público, quando é visto em outros filmes, pois muitas vezes são obras que influenciam outras, reforçando seu caráter representativo.

O *Gênero* é um sistema de composição vinculado a filmes que possuem, pela semelhança nos enredos, uma padronização na articulação dos enquadramentos. De fato, a marca desse sistema está na impessoalidade das composições, na vulgarização e na regularidade de planos específicos (como se, sem certos planos, tal gênero não fosse caracterizado) e, na rigidez e perícia na execução e articulação destes. Filmes *noir*, westerns, musicais das décadas de 1940 e 1950, terror, comédia romântica são exemplos desse tipo de sistema. O padrão de enquadramentos é facilmente identificado pelo público e pode ser, e é empregado em outros filmes de mesmo gênero ou que buscam referir-se a um específico.

Entretanto, em razão de seu alto grau de liberdade criativa, o cinema, com o passar das

décadas e dos cineastas e seus filmes, foi sempre reformulando seus sistemas de composição, inclusive o emprego de determinados planos para fins diferentes aos que lhes foram imputados ao longo dos anos, exatamente aquilo que Gustavo Mercado (2011) demonstra como quebra de regras, pois, como Peirce destaca (2000, p. 52 e 53), toda convenção – ou símbolo – é algo vivo, algo que se transforma, possuindo um caráter de expansão por meio de réplicas ou casos que se atualizam em outros momentos, outras experiências ao longo do tempo. Portanto, tanto uma composição convencionalizada – A Forma Figurada – quanto um sistema de composição – A Forma Representativa – pode e deve sofrer reformulações e transformações, e ainda influenciar outras obras, gêneros e, principalmente, novos cineastas.

Referências

- Aumont, J. (2004). *As teorias dos cineastas*. Campinas: Papirus Editora.
- Aumont, J. (2006). *O cinema e a encenação*. Lisboa: Edições Texto & Grafia.
- Aumont, J. & et. al. (2002). *A estética do filme*. Campinas: Papirus Editora.
- Bordwell, D. (2008). *Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema*. Campinas: Editora Papirus.
- Brown, B. (2002). *Cinematography: Theory and Practice. Image making for cinematographers, directors and videographers*. Oxford: Focal Press.
- Bürch, N. (1969). *Práxis do cinema*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Deleuze, G. (2009). *A Imagem-Movimento. Cinema I*. Lisboa: Assírio & Alvim, 2ª edição.
- Deleuze, G. (2007). *A Imagem-Tempo. Cinema II*. São Paulo: Brasiliense.

- Eisenstein, S. (2002). *A Forma do Filme*. Rio de Janeiro: Zahar Editora.
- Eisenstein, S. (2002). *O Sentido do Filme*. Rio de Janeiro: Zahar Editora.
- Eisner, L. (2002). *A Tela Demoníaca: as influências de Max Reinhardt e do expressionismo*. São Paulo: Paz e Terra, 2ª edição.
- Feldman, J. (1952). *Dynamics of the Film*. New York: Hermitage House, Inc.
- Fellini, F. (2000). *Fazer um filme*. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira.
- Lawson, J. (1967). *O Processo de Criação no Cinema*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Lumet, S. (1998). *Fazendo Filmes*. Rio de Janeiro: Editora Rocco Ltda.
- Mamet, D. (2002). *Sobre direção de cinema*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Mercado, G. (2011). *The filmmaker's eyes – learning (and breaking) the rules of cinematic composition*. Oxford: Focal Press, Elsevier Inc.
- Moura, E. (1999). *50 anos luz, câmera e ação*. São Paulo: Editora Senac.
- Peirce, C. (2000). *Semiótica*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Peirce, C. (1998). *Antologia Filosófica*. Imprensa Nacional – Casa da Moeda, Portugal.
- Santaella, L. (2001). *Matrizes da linguagem e pensamento – sonora, visual, verbal*. São Paulo: Editora Iluminuras.
- Santaella, L. (2000). *A Teoria Geral dos Signos*. São Paulo: Editora Pioneira.
- Santaella, L. (2000). *Estética – de Platão a Peirce*. São Paulo: Editora Experimento.
- Santos, M. (2015). Poética do Cinema: sobre complementariedade, direção e método no processo de criação. *FAP, Revista Científica*, 12: 213-229, Jan./Jun.
- Tarkovski, A. (2002). *Esculpir o tempo*. São Paulo: Martins Fontes Editora.
- Truffaut, F. (2004). *Hitchcock/Truffaut: Entrevistas*. São Paulo: Editora Companhia das Letras.
- Xavier, I. (2004). *O olhar e a cena*. São Paulo: Cosac & Naify.