



A PAISAGEM VISUAL NO CINEMA: UM ESTUDO DA LINGUAGEM NA MISE-EN-SCÈNE

THE VISUAL LANDSCAPE IN CINEMA: A LANGUAGE STUDY IN MISE-EN-SCÈNE

Leilane Serratine GRUBBA¹

RESUMO

A pesquisa tem por objeto a paisagem visual no cinema. Partindo do pressuposto que o cinema apresenta uma linguagem comunicacional, verbal e imagética, busca-se realizar um estudo esquemático sobre a *mise-en-scène*, adotando o modelo proposto por Bordwell & Thompson (2008), segundo a qual ela é composta pelo cenário, iluminação, vestimenta e comportamento da figura. Problematiza, nesse sentido, os elementos comunicacionais presentes na *mise-en-scène*. A pesquisa apresenta caráter interdisciplinar foi realizada com pesquisa em fontes bibliográficas nas áreas de Estudos Culturais, Estudos em Cinema e Semiologia.

PALAVRAS-CHAVE

Cinema. Linguagem. *Mise-en-scène*.

ABSTRACT

The research focuses on the visual landscape in cinema. Based on the assumption that cinema presents a communicational language, we seek to carry out a schematic study on *mise-en-scène*, adopting the model proposed by Bordwell & Thompson (2008), according to which it is composed of scenery, lighting, clothing and figure behavior. In this sense, we question the communication elements in the *mise-en-scène*. The research has an interdisciplinary character and was carried out through bibliographic sources in the areas of Cultural Studies, Film and Semiology.

¹ Doutora em Direito pela Universidade Federal de Santa Catarina. Professora do Programa de Pós-Graduação em Direito da Atitus Educação. E-mail: <lgrubba@hotmail.com>.



KEY-WORDS

Cinema. Language. *Mise-en-scène*.

INTRODUÇÃO

A história do cinema foi estudada por variadas perspectivas. Dentre elas, a análise estética, assim como a compreensão do cinema como produto cultural. Essa concepção passou a ser priorizada com o surgimento do cinema do autor – a ideia de que os filmes mais industrializados trazem em si a marca do seu autor e, conseqüentemente, da cultura na qual estão inseridos² (TURNER, 1997, p. 43). Nesse sentido, pode-se pensar o cinema como inserido “simultaneamente nas dimensões da estética e da política”, afirma Bessa (2017, p. 295), fazendo clara referência a Walter Benjamin. Muito “além de uma usina de produção de signos, o filme também é um testemunho/memória de um momento, de uma experiência vivida que redundou em sua execução” (2017, p. 295). O cinema, então, passa a ser compreendido como “um conjunto de linguagens, um sistema para criar significados, aprofundando desta maneira nossa compreensão desse meio de comunicação³” (TURNER, 1997, p. 43).

² Shwewin (2000, p. 1521) sugere que as representações cinematográficas conseguem informar o espectador sobre o tipo de sociedade no qual ele foi produzido, revelando desejos, fantasias e necessidades sociais.

³ Enquanto comunicação linguística, deve-se considerar que o cinema possui os quatro fatores necessários descritos por Jakobson, sendo eles: o emissor, o receptor, o tema da mensagem e o código utilizado. Nesse sentido, “um processo de comunicação normal opera com um codificador e um decodificador. O decodificador recebe uma mensagem. Conhece o código. A mensagem é nova para êle e, por via do código, êle a interpreta” (19-- , p. 23)



Desde 1950, enquanto objeto dos estudos culturais, o cinema passou a ser vislumbrado como meio de comunicação e prática social: como linguagem e significação (DESHPANDE, 2007, p. 96). Principalmente, ocorre a inserção nos estudos “sobre o cinema de métodos extraídos de outras disciplinas, como a linguística, a psicanálise, a antropologia e a semiótica” (TURNER, 1997, p. 48), ou seja, de estudos que preocupam-se menos com a arte cinematográfica e mais com a noção de representação – com os possíveis significados criados pela narrativa, imagem, som, iluminação e demais artifícios. Em geral, para Turner (1990, p. 17-18), a semiótica ajuda a compreender as especificidades culturais das representações e seus significados, principalmente por meio das práticas significantes, como os gestos, o vestuário, a escrita, a fotografia. Torna-se central a noção de signo – uma imagem do cinema, uma nota musical, etc. Para o autor, a compreensão do processo de significação implica na separação do signo em significante e significado⁴, isto é, na imagem mental referente ao significante. Portanto, compreender a dimensão social do signo – o que as culturas atribuem aos significantes e seu conceito mental. Por fim, a diferença entre o sentido literal – denotativo – e o sentido associativo e

⁴ Na linguagem saussuriana, explica Barthes (19-- , p. 39, 42-43), o significante e o significado são componentes do signo. O signo, então, é a imagem acústica de um conceito ou, em outras palavras, a união de um significante – *plano da expressão* – com um significado – plano do conteúdo. De fato, em semiologia, “objetos, imagens, gestos etc., tanto quanto sejam significantes, remetem a algo que só é dizível por meio deles, salvo esta circunstância segundo a qual os signos da língua podem encarregar-se do significado semiológico; diremos, por exemplo, que tal suéter significa os *longos passeios de outono nos bosques*; neste caso, o significado não é somente mediatizado por seu significante indumentário (*o suéter*), mas também por um fragmento de palavra (o que é uma grande vantagem para manejá-lo); poderíamos colocar o nome de *isologia* ao fenômeno pelo qual a língua “cola”, de modo indiscernível e indissociável, seus significantes e significados, de maneira a reservarmos o caso dos sistemas não-isólogos (sistemas fatalmente complexos), em que o significado pode simplesmente ser *justaposto* a seu significante” (BARTHES, 19-- , p. 46-47).



social – conotativo. Roland Barthes igualmente compreende a possibilidade de se perceber o cinema linguisticamente por meio da semiologia:

Objetos, imagens, comportamentos podem significar, claro está, e o fazem abundantemente, mas nunca de uma maneira autônoma; qualquer sistema semiológico repassa-se de linguagem. A substância visual, por exemplo, confirma suas significações ao fazer-se repetir por uma mensagem linguística (é o caso do cinema, da publicidade, das historietas em quadrinhos, da fotografia de imprensa etc.), de modo que ao menos uma parte da mensagem icônica está numa relação estrutural de redundância ou revezamento com o sistema da língua; quanto aos conjuntos de objetos (vestuário, alimentos), estes só alcançam o estatuto de sistemas quando passam pela mediação da língua, que lhes recorta os significantes (sob a forma de nomenclaturas) e lhes denomina os significados (sob a forma de usos ou razões). (19-- , p. 12).

Os sistemas mais interessantes, aqueles que ao menos estão ligados às comunicações de massa, são complexos sistemas em que estão envolvidas diferentes substâncias; no cinema, televisão e publicidade, os sentidos são tributários de um concurso de imagens, sons e grafismos; é prematuro, pois, fixar, para esses sistemas, a classe dos fatos da língua e a dos fatos da fala, enquanto, por um lado, não se decidir se a “língua” de cada um desses sistemas complexos é original ou comente composta das “línguas” subsidiárias que deles participam, e, por outro lado, enquanto essas línguas subsidiárias não forem analisadas (conhecemos a “língua” linguística, mas ignoramos a “língua” das imagens ou a da música) (19-- , p. 31-32).

Essa linguagem cinematográfica, com seus signos, significantes e significados, dá início a novos processos narrativos, sugere Carrière (1995, p. 18), os quais implicam em impressões, deslocamentos e associações de



imagens. Inclusive, se for correto assumir que a linguagem não é apenas um sistema de nomenclatura e que culturas não compartilham necessariamente os mesmos objetos e conceitos, o que acarreta em uma dificuldade de tradução linguística, então também parece correto assumir, como sugere Turner (1997, p. 52), que o cinema apresenta a dificuldade de comunicação da linguagem em determinados contextos culturais, sendo mais forte ou mais fraca a dificuldade da comunicação a depender da aproximação cultural entre a representação cinematográfica e o espectador. Apesar de difícil de ser absorvida e compreendida pelos espectadores no início, a linguagem do cinema foi evoluindo aos poucos e ensinando o espectador a compreendê-la - linguagem temporal nova, criada por meio de quadros de realidade codificadas por convenções e práticas significadoras (CARRIÈRE, 1995, p. 14-15; TURNER, 1997, p. 129).

Essa pesquisa insere-se no campo de estudos do Cinema como comunicação, principalmente a partir dos Estudos Culturais, Estudos em Cinema e Semiologia, apresentando um caráter Interdisciplinar. Tem por objetivo realizar um estudo esquemático sobre a *mise-en-scène*, adotando o modelo proposto por Bordwell & Thompson (2008), segundo a qual ela é composta pelo cenário, iluminação, vestimenta e comportamento da figura. Problematiza, portanto, os elementos comunicacionais presentes na *mise-en-scène*.

A PAISAGEM VISUAL NO CINEMA: DA NARRATIVA À MISE-EN-SCÈNE

A comunicação visual, argumenta Turner (1990, p. 90-91), não parece ser composta discursivamente. Para o autor, o primeiro passo é desmistificar essas aparências, visto que as imagens visuais da televisão ou do cinema são mensagens codificadas. “Linguagens visuais são como as demais linguagens”



(1990, p. 90), sendo necessário compreender seus códigos, interpretá-las e compreender seus significados sociais. Para Turner (1990, p. 90), a linguagem visual cinematográfica é polissêmica, porém não é pluralista. Isso significa que os sentidos possíveis de serem entendidos não são predeterminados por códigos culturais, mas existem códigos já aceitos para a realização da interpretação. Atualmente, entende-se que a linguagem cinematográfica, ao menos no cinema comercial, está presente principalmente na narração audiovisual.

A narração é uma sequência temporal discursiva, segundo Metz (1972, p. 30-31), tendo um início e um fim. Ela é duas vezes temporal, em razão da existência do tempo do narrado e o da narração - existe o tempo do significado e o tempo do significante. Para Metz,

[...] uma das funções da narração é transpor um tempo para um outro tempo e é isso que diferencia a narração da *descrição* (que transpõe um espaço para um tempo), bem como da *imagem* (que transpõe um espaço para outro espaço). [...]. O exemplo da narração cinematográfica ilustra facilmente estas três possibilidades: o “plano” isolado e imóvel de uma extensão desértica é uma imagem (significado-espaço -> significante-espaço); vários “planos” parciais e sucessivos desta extensão desértica constituem uma descrição (significado-espaço -> significante-tempo); vários “planos” sucessivos de uma caravana andando nesta extensão desértica formam uma narração (significado-tempo -> significante-tempo). [...] a narração é, entre outras coisas, um sistema de transformações temporais. Em qualquer narração, o narrado é uma sequência mais ou menos cronológica de acontecimentos [...] (1972, p. 32).

Por consequência, a narração parece ser uma cadeia de relações de causa e efeito; e é um termo utilizado para designar “história” (ou *story*) - um termo técnico para teorizar os princípios de estruturação das histórias.



Conforme Benyahia, Gaffney e White (2006, p. 50), alguns teóricos sugerem que as histórias têm bases profundas subjacentes a estruturas narrativas comuns. Inclusive, no que se refere ao cinema, com influência do teatro, sugerem que os filmes são estruturados da seguinte forma: (a) introduz-se o herói/heroína e o mundo no qual vivem; (b) introduz-se uma quebra da normalidade do mundo no qual vive o herói ou heroína; e, (c) o herói ou a heroína resolvem o problema para que a normalidade do mundo se restaure (2006, p. 52).

Atualmente, a maioria dos filmes ficcionais ou não ficcionais são narrativas comerciais⁵ – contam histórias (VILLAREJO, 2007, p. 44; LEWIS, 2014, p. 21). Nesses filmes, “as lógicas temporal e espacial de combinação tendem a predominar, uma vez que filmes narrativos constroem mundos imaginários mais ou menos coerentes em termos de espaço e de tempo” (VILLAREJO, 2007, p. 44). Essa construção de mundos imaginários por meio da narração vai além daquilo que o espectador compreende ao assistir um filme, pois cada filme é composto pela montagem de planos, de cenas e de sequências, com recortes no tempo. “O cinema explora não somente a imagem em movimento, mas principalmente o tempo dessa imagem ou o que poderíamos chamar de *imagem-tempo*. Esse tempo não é o tempo de exibição de um filme, mas o seu tempo narrativo: o passado, o presente e o futuro que compõem qualquer narrativa cinematográfica”. (ZANI, 2009, p. 146). Nesse sentido, é o “movimento [dos planos] que cria uma ilusão de

⁵ Embora a maioria dos filmes atuais sejam comerciais, filmes não-narrativos, como experimentais ou *avant-garde* são comuns no cinema. Muitos filmes, inclusive, rejeitam a narrativa em favor de efeitos estéticos, de outras formas de sentido ou por razão de outras experiências. (VILLAREJO, 2007, p. 13-14).



continuidade que se apodera de uma das características inatas ao nosso sistema ótico” (2009, p. 146).

Para a composição dos filmes narrativos, o padrão sequencial “estabelecimento, corte e reestabelecimento” é comum. Nesses, em primeiro lugar, se oferece ao espectador um espaço no qual a ação ocorrerá. Após, corta-se o espaço para mostrar suas partes componentes. Por fim, se reestabelece o espaço para sequencialmente poder mostrar um novo espaço. Ações simultâneas também são mostradas por meio da *cross-cutting* ou *parallel editing*, na qual o filme mostra uma ação em um espaço, depois em outro espaço e se devolve alternando as cenas entre ambos. Conforme explica Villarejo (2007, p. 45), *cross-cutting* equivale à noção de “enquanto isso”, utilizada para gerar suspense no espectador. Importante é que independentemente do padrão sequencial utilizado para prender a atenção do espectador, filmes narrativos apresentam um início e um fim (METZ, 1972, p. 30-31; VILLAREJO, 2007, p. 47). A narração, portanto, não é uma questão de estilo ou gênero, mas de fornecer uma informação por meio da linguagem (ELSAESSER; BUCKLAND, 2002, p. 37). Logo,

É, portanto, um fato-chave na maneira como um filme aborda, envolve, implica, ativa e manipula o espectador. A função da narração cinematográfica é guiar o olho e orientar a mente, o que pode envolver uma centralização óptica ou cognitiva do espectador, atraí-lo para a imagem ou manipular a posição de conhecimento do espectador, brincando com o seu desejo de ver e observar (voyeurismo, prazer visual, escopofilia) ou o desejo de conhecer e inferir (explorar a ignorância, a antecipação ou o conhecimento superior em relação aos personagens). (ELSAESSER; BUCKLAND, 2002, p. 37-38).



No caso da narração do cinema, Sadek (2006, p. 29) sugere ter havido uma incorporação do trinômio drama-conflito-ação, sendo um dos principais critérios a “unidade do conflito dirigida à resolução do desequilíbrio”. No sistema clássico hollywoodiano, principalmente, a história divide-se em atos e apresenta com clareza o tempo-espaço envolvendo o espectador a esperar pelo que vai acontecer na trama. Esse sistema se baseia na ideia de verossimilhança, para que o espectador não questione a diegese do filme (2006, p. 40, 42 e 48). Além disso, trata-se de uma narração que apresenta as dualidades interacionistas bom vs. mau, caos vs. ordem ou solução vs. conflito. No cinema hollywoodiano, especificamente, a narrativa tende a focar nas causas psicológicas para as ações, decisões e escolhas feitas pelos personagens. Assim, a narrativa é dirigida para um desejo do personagem central que busca atingir uma finalidade; e, regra geral existe uma contra força (o mal) que o impede de atingir a finalidade pretendida (BENYAHIA; GAFFNEY, WHITE, 2006, p. 61).

A narrativa cinematográfica é em grande parte composta pela *mise-en-scène*, expressão francesa que significa “aquilo que está em cena” (“*in frame*”), e decorre da locução *metteur en scène*, surgida na França no início do século XIX e voltada para o teatro. “A *mise-en-scène* posta em prática no cinema herda, portanto, todo um século de teatro popular – o que inclui uma nova atitude em relação à técnica” (OLIVEIRA JÚNIOR, 2010, p. 10). Dessa forma:

O conceito de ‘*mise-en-scène*’ define, entre outros elementos, o espaçamento de corpos e coisas em cena. Vem do teatro, do final do século XIX/início do XX, e surge com a progressiva valorização da figura do diretor, que passa a planejar de forma global a colocação do drama no



espaço cênico. Penetra na crítica de cinema na década de 50, quando a arte cinematográfica afirma sua singularidade estilística deixando para trás a influência mais próxima das vanguardas plásticas. *Mise-en-scène* no cinema significa enquadramento, gesto, entonação da voz, luz, movimento no espaço. Define-se na figura do sujeito que se oferece à câmera na situação de tomada, interagindo com outrem que, por trás da câmera, lhe lança o olhar e dirige sua ação. Na cena documentária, o conceito de *mise-en-scène* desloca-se um pouco e pausa, de forma mais solta, na fagulha da ação da circunstância da tomada. (RAMOS, 2012, p. 53).

Este é um termo que é emprestado do teatro e realmente se refere a encenação ou “montagem no palco”. Às vezes ajuda a pensar nos elementos que você pode ver na encenação de uma peça: o local específico será sugerido no palco, os personagens serão vestidos de maneiras particulares, os objetos específicos serão carregados pelos personagens ou serão destacados no palco, ainda, os atores serão orientados a se mover ou atuar de maneiras específicas. (BENYAHIA; GAFFNEY; WHITE, 2006, p. 18).

Nos anos 1950, variados críticos do cinema tornaram o conceito de *mise-en-scène* intangível, vinculando-o a noções como criatividade e reduzindo-o à visão de mundo do diretor. Com o passar do tempo, foi desenvolvida uma nova concepção do termo, entendendo-o como uma “serie de normas pelas quais diretores escolhem como construir as tomadas, as cenas e o filme” (ELSAESSER; BUCKLAND, 2002, p. 37). O termo passou a significar tudo aquilo que aparece na tela (*écran*), incluso o som (2002, p. 38). Em resumo, *mise-en-scène* pode ser entendido “como algo próximo a um quadro. Algo que no momento em que se paralisa uma imagem, pode-se perceber como tudo o que compõe a estética narrativa” (CADORE, 2017, p. 42). Não obstante,



é necessário compreender que a *mise-en-scène* representa um ponto de vista dentre outros que seriam possíveis, explica Jussan (2005, p. 15). Essa escolha faz parte do processo de concepção visual ou de pré-produção cinematográfica, que se divide em duas etapas, sendo a de planejamento e a de execução. Em resumo:

[O desenho] É o recurso mais utilizado dentro do processo de concepção visual que possibilita uma visualização mais detalhada dos atributos tanto gráficos quanto plásticos da aparência do conteúdo das imagens. É normalmente executado pelo desenhista de produção, pelo diretor de arte e pelos desenhistas de conceito, segundo a especialidade de cada um. Ocorre desde a fase mais especulativa, antes mesmo de haver um roteiro ou storyboard definidos, até a fase final da pré-produção, antecedente às filmagens. Tem por objetivo caracterizar, quando for o caso, o aspecto físico de personagens, criaturas, cenários, ambientes, objetos, veículos, mecanismos, figurino, maquiagem, máscaras e próteses, enfim, tudo aquilo que precisa ser criado ou representado. (JUSSAN, 2005, p. 40).

Para um bom roteiro, Jussan sugere que tudo o que está escrito “deve possuir o atributo de se tornar audível e visível, inclusive elementos subjetivos tais como pensar, sentir, querer” (2005, p. 44). Por isso, um *storyboard* de filme deve conter “uma série de desenhos em pequenos quadros usados como representação gráfica do roteiro técnico que mostram os planos principais, o enquadramento, os ângulos de câmera, o campo de visão e o movimento dos personagens em cena” (2006, p. 46).

Mise-en-scène, portanto, contribui para a composição da realidade narrativa criada pelo filme, embora seja a edição que literalmente construa o espaço fílmico sequencial que o espectador assiste como uma narrativa de



início, meio e fim. O que não existe acordo, contudo, é sobre os elementos que compõe a *mise-en-scène*. Para Villarejo (2007, p. 53), ela é composta por seis elementos, dos quais não está presente o som, sendo eles: o cenário, a iluminação, a vestimenta, o cabelo, a maquiagem e o comportamento da figura. De maneira diversa, Sreekumar (2015, p. 26) entende serem apenas cinco elementos componentes da *mise-en-scène*: o *décor* (decoração ambiente ou cenário), a iluminação, o espaço, a vestimenta e a encenação. Bordwell & Thompson (2008), por outro lado, assumem que a *mise-en-scène* é composta por apenas quatro elementos, sendo o cenário, a iluminação, a vestimenta e o comportamento da figura. Essa é a classificação utilizada nesta pesquisa para a análise dos elementos que compõe a *mise-en-scène*.

CENÁRIO

O cenário é elemento constitutivo da paisagem visual no cinema. No início da arte cinematográfica, o “cinegrafista simplesmente armava sua câmera e filmava o que estava na sua frente, ou personagens representando uma estória simples num jardim ou outro exterior. Em seguida, surgiram os complicados cenários teatrais” (STEPHENSON; DEBRIX, 1969, p. 145). Atualmente, o cinema faz uso tanto do cenário natural quanto de palcos de estúdio (MARIN, 2005, p. 78). Esses são fabricados especialmente para os filmes, montados com

[...] materiais leves, fáceis de se manipular e desmontar – madeira, compensado, estuque, gesso, pano etc., e essa textura diferente, juntamente com o fato de que são apenas uma cópia aproximada de cenários autênticos, tem que ser levada em conta quando da sua iluminação. Também são pintados em tonalidades artificiais com valores de luz (para filme em



branco e prêto) e valôres de côr (para filmes coloridos), correspondendo ao efeito fotográfico que se deseja. Finalmente, para facilitar a tarefa dos engenheiros de som e eletricitas, os palcos de estúdio geralmente não têm teto. [...] Tôdas essas diferenças significam que o mundo representado na tela é uma criação nova, não apenas uma cópia da realidade (STEPHENSON; DEBRIX, 1969, p. 145-146).

Muitos filmes tem suas cenas gravadas tanto em cenário natural – a exemplo de cenas que se passam nas ruas de uma determinada cidade conhecida, com a aparição de algum monumento artístico ou histórico ou cenas que são filmadas em locais reais, como uma ponte, por exemplo – quanto em cenário artificial – como o interior de casas e ruas construídas em grandes estúdios cinematográficos.

O cenário não precisa ser construído, explica Villarejo (2007, p. 29); embora ele normalmente seja. A “filmagem em um local – isto é, o uso de um local de filmagem encontrado no mundo ao invés de um local construído em um estúdio – não necessariamente significa que o mundo do filme não é construído ou é simplesmente realista” (2007, p. 29). Muitas filmagens acontecem em locais ou cidades distantes daquelas em que efetivamente o filme se passa e representa. O uso de cenários artificiais, por sua vez, aumenta o grau de controle do diretor sobre os elementos que o compõe, inclusive com a finalidade recriar cidades ou locais que existem ou outros ambientes fictícios, bem como para escolher objetos específicos para compor a cena e a mensagem que se quer transmitir. O filme *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock, por exemplo, foi gravado em estúdio. Inclusive, o Motel Bates foi construído para abrigar o *set* de filmagem.



Dessa forma, o cenário, composto de elementos físicos ou virtuais, é importante para ambientar o filme, podendo ser um local natural ou artificial. Ele é instrumento indispensável para que a paisagem visual cinematográfica ocorra, inclusive para os efeitos realista e antirrealista dos filmes. Por isso, além do local, o cenário também se compõe de todos os objetos, como mobiliário, cores e texturas que vão definir o ambiente, caracterizar psicologicamente os personagens e ambientar o contexto do filme em tempo e espaço. O cenário também ambienta a narrativa do filme política, social e economicamente.

Muitos dos objetos contidos no cenário, denominados *props* (propriedades), auxiliam para criar um humor ou significado na definição do cenário, explica Villarejo (2007, p. 30), chamando a atenção do espectador para um detalhe específico. *Props*, em conjunto com o cenário geral do filme ou da cena, auxiliam também a situar o espectador em que tempo histórico o filme se passa. Um exemplo clássico de como o cenário e o uso dos objetos serve para situar o espectador no tempo histórico do filme foi utilizado no filme *The Great Gatsby*, que lançado em 2013, ambienta a história do livro homônimo de Fitzgerald de 1925. Nesse filme, o cenário e o uso dos *props* buscou situar a narrativa no estilo *Art Deco* dos anos 1920 dos Estados Unidos, a fim de gerar um realismo cinematográfico; apesar de ter sido filmado muitos anos depois. Ainda, a ambientação da narrativa no cenário buscou criar psicologicamente a vinculação dos personagens do filme, inclusive demonstrando a situação econômica do protagonista na época da Grande Depressão dos Estados Unidos (EGAN, 2014). Outros *props* são tão importantes que se vinculam ao contexto geral do filme, a



exemplo do anel utilizado em *The Lord of the Rings* (2001), central para o desenvolvimento da história do filme.

Atualmente, a utilização do cenário natural e do cenário construído cederam espaço para o cenário digital – o uso dos processos de manipulação digital do cenário, por meio da criação de uma realidade no processo de pós-produção. Baptista (2007, p. 5-7) relata que a realidade pró-fílmica perde importância no processo de manipulação digital, pois os cenários e objetos, como *props*, podem ser criados digitalmente ou alterados no processo de pós-produção. Para o autor, “passamos de uma Direção de Arte, onde cenário e objetos eram organizados para ser captados por uma câmera, para o conceito de *Production Design*” (2007, p. 5). O processo de pós-produção, nos filmes mais recentes, depende apenas do orçamento e tempo destinado ao filme.

FIGURINO OU VESTUÁRIO

O vestuário, argumenta Barthes (19-- , p. 29), principalmente o real ou usado, é parte da língua – sendo uma linguagem indumentária:

[...] a Fala indumentária compreende todos os fatos de fabricação anônima (o que há não subsiste praticamente em nossa sociedade) ou de uso individual (medida da roupa, grau de propriedade, de gasto, manias pessoais, associações livres de peças); quanto à dialética que une aqui a indumentária (Língua) e o traje (Fala), ela não se parece à da linguagem; certamente, o traje é sempre colhido na indumentária (salvo no caso da excentricidade, a qual, aliás, também tem seus signos), mas a indumentária, hoje pelo menos, *precede* o traje, já que vem da “confecção” [...] (19-- , p. 29).

Umberto Eco também salienta o caráter linguístico do vestuário, sugerindo que ele “não serve apenas para transmitir certos significados,



mediante certas formas significativas. Serve também para identificar posições ideológicas, segundo os significados transmitidos e as formas significativas que foram escolhidas para os transmitir” (1982, p. 17). Em sentido muito parecido, Buest e Carvalho (2004, p. 39) afirmam que o figurino transmite “mensagens e características psicológicas, sociais e culturais [...]; comunica o status, a condição emocional, a situação do usuário”.

Além do jogo de esconder e mostrar o corpo, o vestuário pode esquentar em dias frios e ser leve para dias quentes; pode ser específico em alguns contextos culturais e religiosos, bem como pode demonstrar riqueza, prestígio ou vulnerabilidade. No cinema, todas as possibilidades do vestuário são utilizadas no sentido de criar personagens, inclusive para criar as suas personalidades, e para a comunicação de mensagens sobre esses personagens. No cinema, o vestuário⁶ é utilitário e ornamental, com finalidade estética e com função dramática e comunicacional. Inclusive, para essa comunicação de mensagens, parece que o figurino e a composição visual do personagem é o que vai estabelecer o primeiro processo de semiose. A imagem, compreendida como elemento simbólico, vai fornecer estímulos ao espectador, “ampliando o seu espectro de associações e percepções, de modo que implique em sentimentos desejáveis para a encenação em questão” (SCHOLL; DEL-VECHIO; WENDT, 2009, p. 2).

Dessa forma, vestuário se refere à escolha de roupas utilizadas pelos personagens, funcionando como um uniforme e vinculando o personagem a um grupo específico ou posição dentro de um grupo. Além disso, para

⁶ Na definição do *costume*, alguns autores trazem a presença da maquiagem e cabelo, além do figurino. (CADORE, 2017, p. 50).



Benyahia, Gaffney e White (2006, p. 23), a vestimenta também oferece indícios sobre a caracterização da personalidade do personagem. Em resumo:

O componente mais importante quando se considera como vestir um personagem é a sua personalidade. Embora haja muita confusão com a identidade do personagem, a personalidade dele tem mais em relação com o seu temperamento. A vestimenta é uma das maiores dicas sobre o temperamento do personagem para o espectador, mesmo que a vestimenta se modifique durante a produção. Ao contrário do restante dos fatores relacionados ao personagem, o figurinista deve realmente ler o roteiro e conhecer os personagens específicos antes de decidir como a personalidade dos personagens afetaria o que esses personagens usariam. (CRIST, 2014, p. 15).

Stephenson e Debrix (1969, p. 148) argumentam que o vestuário em cinema “não é uma cópia da realidade, mas uma contribuição para o efeito do conjunto artístico”. Aí reside, em grande parte, uma vinculação entre o gênero do filme e a vestimenta. Filmes *western* (também denominados *cowboys* ou *faroeste*) apresentam um modelo de vestimenta típica, que o espectador antecipadamente espera. A vestimenta típica dos filmes *Faroeste*⁷, utilizada pelo Xerife, *Cowboy*, *fora-da-lei*, etc., é associada à liberdade, aventura, virilidade e também isolamento (SCHUMM; *et. all*, 2012, p. 16). A exemplo das vestimentas *faroeste*, o gênero e a vestimenta são tão vinculados pela repetição. Villarejo (2007, p. 33-34) aponta que os espectadores, em geral, aprenderam os códigos de vestimentas por gênero de forma que conseguem se orientar dentro dos filmes. Nesse sentido, os detalhes da vestimenta

⁷ O nome técnico para esse tipo de montagem é *sketch*. Crist (2014, p. 15) explica que para realizar um *sketch* do design da vestimenta (*figurino*), deve-se considerar todos os detalhes possíveis para a construção do *figurino* completo do personagem, inclusive o tipo de tecido, transparência, estampas, etc.



podem contribuir para com o sentido de realidade do filme; embora não haja uma necessidade de fidelidade histórica do vestuário.

Importante mencionar que no processo de pré-produção cinematográfica, o desenho indumentário executado por figurinistas, de um modo geral, possui característica esquemática. Principalmente quando o objetivo é confeccionar roupas para um elenco, o design de figurinos apresenta-se na forma tradicional pertencente ao mundo da costura, enfatizando o modelo da roupa geralmente em pose estática e não características específicas da anatomia do personagem em poses dinâmicas. Durante a confecção das roupas é que ajustes são feitos levando-se em consideração a anatomia do ator e a ação a ser desenvolvida, de maneira a não inibir os gestos ou prender movimentos essenciais de acordo com a postura e a expressão. (JUSSAN, 2005, p. 54).

Quando a narrativa não exige realidade histórica, um estilista pode inspirar-se na moda de determinada época, porém preocupando-se mais em traduzir simbolicamente o personagem que em manter exatidão histórica. É o caso do trabalho do estilista Jean-Paul Gaultier para *Ladrão de Sonhos*. O figurino combina com a atmosfera soturna de uma população que vive na beira do cais. (JUSSAN, 2005, p. 56).

De acordo com Marcel Martin (2005, p. 75-77), existem três tipos de figurinos para o cinema:

- a. figurino realista: buscam ser fidedignos historicamente;
- b. figurino para-realista: existe a inspiração histórica no figurinista, porém admite estilização; e,
- c. figurinos simbólicos: existe uma vinculação simbólica entre o figurino e a construção psicológica, social e econômica do personagem.



No filme *Marie Antoinette* (2006), apesar da estruturação e modelação das roupas apresentarem um carácter realista, as vestimentas as cores claras e pastéis diferenciam-se das cores escuras utilizadas pela monarquia francesa na época histórica; sendo um figurino para-realista. Sant'Anna e Expressão (2011, p. 9-10), em pesquisa sobre o filme mencionado, mencionam que a figurinista Canonero foi instruída, para a produção do figurino de Maria Antonieta, a buscar um equilíbrio entre a reconstrução histórica e o frescor e o contemporâneo; com predominância “cores claras e tons pastéis –marcantes na filmografia de Silvia Coppola, contribuindo para tornar os seus filmes ainda mais femininos”.

Independente do tipo de figurino, Marques e Almeida (2018, p. 45) explicam que os figurinos dos personagens são criados a fim de compor suas personalidades e características próprias. Ainda, leva-se em consideração os demais elementos da *mise-en-scène* para que haja unicidade no filme. Se assumirmos que todos os personagens no cinema possuem um vestuário que determina e desnuda sua personalidade, parece possível também assumir, conforme sustenta Cadore (2017, p. 52), “que o figurino carrega uma linguagem própria, que possibilita análises específicas. Através do *costume* é possível observar questões relacionadas a gênero, relações de poder reforços de estereótipos entre outros”. Ainda, possibilita a compreensão de classe social e idade do personagem (CRIST, 2014, p. 11-13).

A importância das cores em vestuário adquire carácter fundamental para a construção dos personagens. O uso de cores pode sugerir calor ou frio, bem como emoções. Para Benyahia, Gaffney e White (2006, p. 27), cores podem ser usadas simbolicamente. Por exemplo, o uso de vermelho sugere sangue e perigo ou paixão e luxúria. Crist (2014, p. 10) igualmente



afirma que o uso das cores no figurado é de extrema importância, tanto para definir o ambiente do filme, quanto para a expressão do personagem. Diferentes cores apresentam diferentes significados; e auxiliam o espectador a compreender o filme e os personagens. O uso de cores escuras em filmes *noir*, por exemplo, pode ser neutralizado com o uso de cinza e marrom nas roupas dos personagens. Ainda, para a construção de personagens “maus” e “bons”, o contraste entre cores escuras e claras ajuda na definição e no próprio entendimento do espectador, em razão da mencionada repetição.

A percepção da dicotomia bom vs. mau por meio do uso de cor foi uma linguagem utilizada pelo cinema durante décadas. Por isso, parece importante considerar que a “variedade de significados de cada cor, ao longo dos tempos, está intimamente ligada em nível de desenvolvimento social e cultural das sociedades que os criam” (NUNES, 2012, p. 65). Assim é que o significado ao símbolo da cor é ofertado por meio da sua utilização coletiva. Por exemplo, enquanto o vermelho pode representar o amor para países ocidentais, em muitos países não ocidentais ele representa o poder. Por isso, Stamato, Staffa e Von Zeidler (2012) apontam a necessidade de uma análise específica das cores, que leve em consideração os receptores. Para os autores, enquanto o branco apresenta o significado da paz, da pureza e da alma; o preto significa a morte e a tristeza. Ainda, dentro desse significado moderno ocidental; e, dentre outras possibilidades de significado, o cinza significa a velhice e a melancolia; o amarelo, a alegria e luz; o verde, a natureza, saúde e esperança; o azul, o sonho, a harmonia e a tranquilidade; o marrom, a melancolia e a sujeira.

Marques e Almeida (2018, p. 43) sugerem a possibilidade de um estudo didático do vestuário dividido em três aspectos, sendo eles: (a) análise do



contexto fílmico; (b) classificação do filme de acordo com o figurino; e, (c) a apropriação. Além dessa possibilidade, também parece relevante levar em consideração: (a) a classificação em realista, para-realista ou simbólico; (b) a estrutura da vestimenta que compõe a personalidade do personagem; (c) os significados sociais, políticos, econômicos que ela parece ofertar ao espectador; e, (d) as cores utilizadas no vestuário e suas possíveis significações.

ILUMINAÇÃO

A iluminação é um método de composição da cena, do ambiente, dos personagens e do cenário. A iluminação também é condição para a existência do cinema, afirmam Piazzolla e Gribaudo (2008, p. 1). Para os mencionados autores, a iluminação torna possível a filmagem e a projeção de um filme. Inclusive, quando ausente de uma cena, “a escuridão se torna um importante meio expressivo” (2008, p. 1). Seu uso estimula percepção visual, assim como influencia nas emoções geradas nos espectadores, sugere Pollari (2002, p. 1) e Villarejo (2007, p. 32). Além disso, a iluminação de “um filme ajuda a contar a história, destacando os aspectos mais importantes e guiando a atenção do espectador” (POLLARI, 2012, p. 1). Em resumo, os efeitos da iluminação possibilitam ao “sujeito de uma filmagem (sendo o ator, um objeto ou um espaço) adquirir uma estrutura, um significado e uma chave para compreensão. Pela interação de luzes, sombras, brilhos, escuridão e cores, o espaço cinematográfico adquire significado, se auto dramatiza e se torna um elemento constitutivo da narração” (PIAZZOLLA; GRIBAUDO, 2008, p. 1).

Cadore (2018, p. 47) explica que a definição do ambiente buscado pela produção cinematográfica muitas vezes não pode ser alcançada sem a utilização de uma adequada iluminação. Portanto, ao mesmo tempo em que



é utilizada para o espectador visualizar o filme, também serve para compor cada cena isoladamente, bem como para direcionar o olhar do espectador para objetos ou personagens específicos em cada quadro e para sombrear ou esconder outros detalhes que se tornam menos visíveis.

Além de estimular a percepção visual, ajudar a contar uma história e definir o ambiente, a introdução de técnicas para o controle da iluminação fez com que se abrisse a possibilidade do uso da iluminação deixar de desempenhar papel secundário nos filmes para integrar a narrativa e a estética de maneira global (MARTINS, 2004, p. 14).

Para a Sociedade Americana de Cinematografia, as funções da iluminação podem ser divididas em quatro. Em primeiro lugar, a iluminação “auxilia a contar a história, direcionando a atenção do espectador, ajustando o humor apropriado, denotando tempo e espaço, bem como aprimorando a caracterização” (KEATING, 1970, p. 126). Em segundo lugar, a iluminação serve para o realismo. Em terceiro lugar, a iluminação auxilia na qualidade pictórica do filme. Por fim, em quarto lugar, a iluminação concede glamour aos atores, por meio da iluminação da figura. (1970, p. 126).

No cinema, a iluminação apresenta caráter primordialmente artificial, ao invés do uso da luz natural. De fato, ainda que a cena seja filmada em ambiente natural, o uso de luz artificial é constante. “O cinegrafista não só ilumina adequadamente uma cena para obter uma boa imagem como tenta conseguir uma qualidade de luz adequada à atmosfera dramática” (STEPHENSON; DEBRIX, 1969, p. 163). De maneira ampla:

[...] a iluminação escura é usada para tragédia e a iluminação brilhante quando a intenção da cena é transmitir uma impressão alegre, quente, com um tom emocional otimista.



O caráter de um rosto pode ser transformado pela iluminação. O que se segue é uma descrição geral dos vários efeitos, mas o contexto pode modificá-los consideravelmente. A iluminação de cima espiritualiza o rosto e lhe dá um aspecto solene ou angelical (personagens religiosos) ou um ar de juventude de frescor. A iluminação de baixo transmite um sentimento ou inquietação e produz um aspecto perverso ou sobrenatural. A iluminação oblíqua dá relevo e solidez a um rosto, mas pode torna-lo feio e acentuar-lhe os sulcos, ou indicar uma personalidade ambígua, meio má, meio boa, simbolicamente meio luz, meio sombra. A iluminação de frente esbate defeitos, aplanar relevos, amacia contornos, torna o rosto mais belo, mas tira-lhe a personalidade. Projetada de trás, a iluminação idealiza o personagem, dá-lhe uma qualidade etérea. Essa espécie de iluminação é uma versão moderna da auréola de santos ou de um médium.

Finalmente, a iluminação afeta não só a superfície, mas também a estrutura da realidade, ajudando a criar espaço pictórico e cênico. (STEPHENSON; DEBRIX, 1969, p. 165-166).

No sistema “Hollywood Clássico” existem três pontos principais de iluminação, sendo a luz de preenchimento ao lado da câmera, que busca minimizar as sombras do personagem; a luz-chave na diagonal do personagem; e, a luz de fundo (BUTLER, 2005, p. 12-29). A luz-chave (*key-light*) é a luz mais forte utilizada, regra geral voltada para iluminar o principal da cena é acompanhada da luz secundária, usada rebatida ou por meio de um filtro difusor. A contraluz (*back light*) enfatiza contornos ou objetos (BENYAHIA; GAFFNEY; WHITE, 2006, p. 29; POLLARI, 2013, p. 2-3). Além desses pontos de iluminação, outras formas de utilização da iluminação, tais como: luz natural (*natural lighting*), luz-chave alta (*high key lighting*), luz-chave baixa (*low key-lighting*), luz de preenchimento (*fill lighting*), *practical*



lighting, etc. Villarejo fornece um exemplo para a compreensão do efeito das mencionadas formas de iluminação nos filmes:

Como o nome sugere, o sistema [Hollywood] descreve três fontes de iluminação e depende de uma luz principal, uma luz de preenchimento e uma luz de fundo para equilibrar a iluminação e obter efeito em qualquer configuração de tomada. Também em termos de senso comum, a luz principal fornece a fonte de luz principal ou luz-chave. Essa luz tende a iluminar mais fortemente o assunto da foto e projeta as sombras mais fortes. A luz de preenchimento, que pode ser posicionada perto da câmera a aproximadamente 120° da luz-chave, preenche as sombras projetadas por aquela. Ela compensa a força e a tendência da luz principal de criar sombras duras. Assim, a luz de preenchimento suaviza a iluminação do objeto e da área circundante. A luz de fundo, finalmente, é posicionada atrás do objeto (no exemplo, aproximadamente a 120° da luz de preenchimento) e separa o assunto do fundo, contrabalançando o brilho da luz principal. Ao variar as intensidades e a direção da luz através do sistema de três pontos, os cineastas alcançam uma variedade impressionante de efeitos, desde a iluminação ainda mais sofisticada do sistema clássico de Hollywood (em que obtém pouco contraste entre o claro e escuro, suave e revelador de detalhes) à iluminação discreta (alto contraste, severa e difícil) usada com frequência em horror e mistérios (incluindo meus exemplos anteriores extraídos de *noir*). No primeiro caso, o estilo sofisticado contribui para uma visão de mundo que valoriza transparência, clareza e inteligibilidade; o exemplo mais extremo de iluminação sofisticada é a comédia da situação televisiva. Neste último caso, a iluminação ajuda a apontar para o submundo, o mundo sombrio, a incerteza, o medo ou o mal. (2007, p. 32-33. Tradução minha).



O central, para Poland (2015, p. 20), é que estilos de iluminação são vinculados a gêneros de filmes, em razão do efeito que causam no espectador. Por exemplo, a *low key-lighting*, com alto contraste, normalmente tem seu uso vinculado aos filmes *noir*. Por outro lado, a *high key-lighting*, com pouco contraste, para filmes de comédia. A *low key-lighting*, juntamente com *available light*, para filmes documentários.

Atualmente, diversas são as fontes de iluminação e as maneiras para sua utilização, com ênfase na iluminação realizada no momento de pós-produção do filme, especialmente pelas diversas tecnologias digitais. Embora não se irá analisar de maneira pormenorizada todas as modalidades de iluminação, é importante considerar que o uso da iluminação, em geral, é voltado não apenas para a estética dos filmes, mas igualmente para a comunicação de mensagens ao espectador, principalmente em metalinguagem. Conforme Poland (2015, p. 13), quando uma audiência assiste a um filme de estilo *noir*, existe uma tendência a interpretar a penumbra e escuridão, em contraste com as imagens, com sentimentos de perigo, suspense e mistério. Inclusive, os personagens desse filme serão interpretados em uma personalidade misteriosa e possivelmente diabólicos. Por outro lado, a interpretação de filmes de comédia, que se utilizam de iluminação clara, com menos contraste, consiste em alegria, honestidade e felicidade. Nesses filmes, os personagens são percebidos como pessoas de bom coração e amáveis, inclusive heroicos. Portanto, a escolha da iluminação em cada cena de um filme, inclusive para cada personagem, visa comunicar sentimentos e mensagens específicas ao espectador, podendo a iluminação construir parte da personalidade de um personagem do filme ou construir o ambiente no qual a cena ocorre. Apesar do potencial comunicacional, espectadores geralmente conhecem



pouco sobre o funcionamento da iluminação, não conhecendo o seu poder na experiência cinematográfica (VILLAREJO, 2007, p. 32).

COMPORTAMENTO DA FIGURA

O comportamento da figura faz parte do comportamento não verbal aplicado ao cinema. Pode-se sugerir que a comunicação não verbal é geralmente empregada para emissão de sinais para membros da comunidade, envolvendo todos os atos comunicativos exceto a fala. Envolve, portanto, a aparência física, a distância corporal, o tom emocional de fala e outras variáveis da fala, como o sotaque; também, o movimento corporal e a vestimenta. (MANDAL, 2014, p. 418). No cinema, cada uma das interações dos personagens, como movimentos e gestos, é pensada e construída com a finalidade específica de construir o personagem e comunicar uma mensagem, alertam Benyahia, Gaffney e White (2006, p. 19). Dessa forma, “movimentos de interação entre dois ou mais personagens são coreografados cautelosamente, com atenção aos detalhes da linguagem corporal projetados para comunicar um senso de caráter e/ou relações de caráter conosco, o público” (2006, p. 19).

O que envolve a *figure behavior*? Envolve a atuação dos personagens – a performance e o movimento, que podem variar “do minúsculo ao expansivo, e podem envolver todo o corpo ou menores partes do corpo” (BENYAHIA; GAFFNEY; WHITE, 2006, p. 19). Chare e Watkins (2015, p. 1) afirmam que os gestos envolvem os resultados de movimentos significantes do corpo, como a “face (revirar os olhos ou piscar), o pescoço (assentir com a cabeça ou balançar a cabeça), mãos (o símbolo V, abanar), os ombros (encolher os ombros), os joelhos (genuflexão), o torço (curvar-se ou virar as costas para alguém)” ou uma combinação entre esses movimentos (CHARE; WATKINS, 2015, p. 1).



Signos não verbais fornecem informações importantes sobre hierarquia e prioridade entre pessoas que se comunicam e colaboram igualmente com uma possível compreensão em nível de meta-comunicação (MANDAL, 2014, p. 418). Daí a importância que apresentam para a análise. De fato, nos filmes, a comunicação não verbal tem como importância primordial a possibilidade de comunicação de mensagens para espectadores que não partilham⁸ a língua oral do filme, facilitando a compreensão. São importantes para análise, portanto: (a) a aparência física dos personagens; (b) as posturas e gestos; (c) o comportamento facial e dos olhos; (d) o comportamento vocal; (e) as significações de signos culturais presentes; e, (f) o comportamento dos personagens no espaço. (EWATA, 2006, p. 5-7).

O comportamento da figura é um dos elementos centrais da *mise-en-scène* e, conseqüentemente, da paisagem visual do cinema. Significa tudo aquilo que as figuras – atores ou animais – fazem dentro de uma cena: o movimento, a fala, as expressões comportamentais e faciais, etc.

Atores falam, brigam, fazem sexo, matam, xingam e se travestem: essas várias atividades e as vezes a linguagem do filme para análise são consideradas parte da categoria do comportamento da figura. Como a *mise-en-scène* abrange apenas os elementos colocados em cena, o comportamento da figura significa descrever o movimento, as expressões ou ações dos atores e outras figuras (animais, monstros, coisas animadas, dróides) em uma determinada cena. O “agir” recebe pouca atenção na análise formal, que se preocupa com a colocação das figuras dentro do quadro, com motivação narrativa para as várias formas de expressão, com a produção de afeto

⁸ Jain e Choudhary, por outro lado, entendem que a comunicação não-verbal é “susceptível de desentendimentos em situações transculturais” (2011, p. 24).



através do rosto como uma janela aparente de sentimentos e emoções, e com ações que contribuam para a narrativa do filme, sua lógica e efeito. (VILLAREJO, 2007, p. 35).

A caracterização dos personagens, parte da *mise-en-scène*, é pensada desde a etapa de pré-produção cinematográfica, passando por um processo de desenvolvimento. No *design*⁹ dos personagens, “cada um deverá possuir um conjunto de atributos físicos que combinem com suas respectivas personalidades e com o contexto em que estão inseridos” (JUSSAN, 2005, p. 48). Assim, o personagem é pensado como um todo, quando em seu comportamento, incluindo-se a aparência visual, os trejeitos e gestual expressivo de fala. Em muitos casos, o próprio vestuário típico do personagem é pensado juntamente com a criação do seu *figure behavior* (2005, p. 48). Nesse sentido, o personagem é composto por todos os detalhes que constroem a sua personalidade, como a aparência, os gestos, os trejeitos e as ações. De maneira diversa das narrativas literárias, os personagens fílmicos são “*embodied*” afirma Lewis (2014, p. 69). O autor usa essa expressão para sugerir que esses personagens apresentam um corpo visual. Logo, “nós não imaginamos como eles se parecem por uma descrição, mas como eles se mostram para nós visivelmente, com forma tangível” (2014, p. 69). Portanto, para o comportamento da figura, espera-se que um ator convincentemente “encarne” no personagem por meio da postura, expressão facial, expressão corporal e voz.

⁹ Na etapa de pré-produção, denomina-se *Model Sheet* “[os] desenhos do personagem de diferentes pontos de vista em pose estática ou em movimento que possam suprir a prováveis necessidades dos ângulos descritos no storyboard”. No *Model Sheet*, ficam caracterizadas os gestos e poses esperadas para a *figure behavior*.



CONCLUSÃO

O artigo buscou apresentar uma pesquisa teórica e interdisciplinar sobre a linguagem da paisagem visual do cinema, com foco na caracterização *mise-en-scène*. Nesse sentido, apresentou-se o cinema a partir dos Estudos Culturais e Estudos em Cinema, para depois, abordar a narrativa, a *mise-en-scène* e seus elementos, sendo eles o cenário, a iluminação, o vestuário e o comportamento da figura. Apresentou-se, dessa forma, alguns pontos chave que possibilitam a análise desses elementos em filmes.

REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland. **Elementos de semiologia**. São Paulo: Cultrix, 19--.

BAPTISTA, Mauro. Design e cinema: caminhos possíveis de pesquisa. **Revista Estudos em Design**. v. 15. n. 2. p. 1-15. 2007.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In.: **Magia e técnica, arte e política**: Ensaio sobre literatura e história da cultura. Obras Escolhidas – Volume I. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BENYAHIA, Sarah Casey; GAFFNEY, Freddie; WHITE, John. **As film studies**: the essential introduction. London: Routledge, 2006.

BESSA, Karla Adriana Martins. “Como cheguei a ser o que sou”? Uma estética da torção em filmes das décadas de 60 e 70. **Revista Estudos Feministas**. n. 25. v. 1. p. 291-315. 2017.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film art**: an introduction. Wisconsin: Mcgraw Hill, 2008.



BUEST, Andreana Alba Nery de Mello; CARVALHO, Marília Gomes de. Figurino de cinema e imagem feminina. **Encontro Internacional Fazendo Gênero VI**. Florianópolis. 2004. p. 39-55.

BUTLER, Andrew. **Film studies**. Herts: Pocket Essentials, 2005. p. 12-29.

CADORE, Caroline Bresolin Maia. **O direito no cinema: representações e percepções culturais do direito**. Dissertação (Mestrado em Direito). Passo Fundo: IMED, 2018.

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

CHARE, Nicolas; WATKINS, Liz. Introduction: gesture in films. **Journal for Cultural Research**. v. 19. n. 1. p. 1-5. 2015.

CRIST, Brianne. **The art of costuming**: interpreting the character through the costume designer's eyes. Senior Thesis (Graduate in the Honors Program). Liberty University, 2014.

DESHPANDE, Anirudh. Indian cinema and the bourgeois nation state. **Economic and political weekly**, v. 42, n. 50 (Dec 15 – 21), p. 95-101. 2007

ECO, Umberto. O hábito fala pelo monge. In: **Psicologia do Vestir**. Lisboa: Assírio e Alvim, 1982.

EGAN, Kelsey. Film production design: case study of the great Gatsby. **Elon Journal of Undergraduate Research in Communications**. v. 5. n. 1. p. 1-21. 2014.

ELSAESSER, Thomas; BUCKLAND, Warren. **Studying contemporary American film**: a guide to film analysis. London: Arnold, 2002.

EWATA, Thompson. Meaning and nonverbal communication in films. **Language & Linguistic**: perspectives from Nigeria. v. 3. p. 1-15. 2006.



GRIBAUDO, 2008

JAIN, Charul; CHOUDHARY, Madhurita. Actions speak louder than words: non-verbal mis/communication. **Journal of Media and Communication Studies**. v. 3. n. 1. p. 22-26. 2011.

JAKOBSON, Roman. **Lingüística e comunicação**. São Paulo: Cultrix, 19--.

JUSSAN, Cáudia. **Design cinematográfico**; a concepção visual do imaginário fantástico. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais). Universidade Federal de Minas Gerais: Belo Horizonte, 2005.

KEATING, Patrick. **Hollywood lighting from the silent era to film noir**. New York: Columbia Press, 1970.

LEWIS, Jon. **Essential cinema**: an introduction to film analysis. Boston: Wadsworth, 2014.

MARIE ANTOINETTE. Direção de Sofia Coppola. Estados Unidos; Japão; França: Tohokushinsha Film Corporation; American Zoetrope; Pathé. 2006. 1. DVD. (123 min.).

MANDAL, Fatik Baran. Nonverbal communication in humans. **Journal of Human Behavior in the Social Environment**. v. 24. n. 4. p. 417-421. 2014.

MARQUES, Janote Pires; ALMEIDA, Regina Célia Santos de. Figurino e cinema: uma experiência didática na formação acadêmica do designer de moda. **Projética**. v. 9. n. 1. p. 39-52. 2018.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MARTINS, André Reis. **A luz no cinema**. Dissertação (Mestrado em Belas Artes). UFMG. Minas Gerais, Belo Horizonte. 2004.

METZ, Christian. **A significação no cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1972.



NUNES, Ana Camila Nobre Xavier. Informação através da cor: a construção simbólica psicodinâmica das Cores na Concepção do Produto. **ModaPalavra**. Ano 6, n.9, jan-jul, p. 63 – 72. 2012.

OLIVEIRA JÚNIOR, Luiz Carlos Gonçalves de. **O cinema de fluxo e a mise en scène**. Dissertação (Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais). Universidade de São Paulo, São Paulo. 2010.

PIAZZOLLA, Pietro; GRIBAUDO, Marco. Teaching the Aesthetic of Lighting in Cinema. **Proceedings of the IASK International Conference Teaching and Learning** (TL), p. 1-8. 2008

POLAND, Jennifer Lee. **Lights, Camera, Emotion!**: an examination on film lighting and its impact on audience's emotional response. Dissertation (Masters of Arts for Applied Communication Theory and Methodology). Cleveland State University, United States. 2015.

POLLARI, Carolina Valentina Magalhães. Análise da iluminação de filmes de Alfred Hitchcock. **Revista Especialize On-line IPOG**. v.1. p. 1-23. 2013.

PSICOSE. Dirigido por Alfred Hitchcock. Estados Unidos: Paramount Pictures; Universal Pictures, 1960. 1DVD (109 min.).

RAMOS, Fernão Pessoa. A Mise-en-scène realista: Renoir, Rivette e Michel Mourlet In: **XIII Estudos de Cinema e Audiovisual SOCINE**.1, v.1, p. 53-68. 2012.

SADEK, José Roberto Neffa. **Narrativas de ficção**: interações entre filmes e telenovelas. Tese (Doutorado em Comunicação). Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

SANTANA, Gelson (Org.). **Cinema** – comunicação e audiovisual. São Paulo: Alameda, 2007.



SCHOLL, Raphael Castanheira Scholl; DEL-VECHIO, Roberta; WENDT, Guilherme Welter. Figurino e Moda: Intersecções entre criação e comunicação. In: **Intercom** – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul – Blumenau – 28 a 30 de maio de 2009. p. 1-15.

SCHUMM, David; et. All. A Pattern Language for Costumes in Films. **Institute of Architecture of Application Systems**. New York: ACM, 2012.

SHERWIN, Richard k. Nomos and cinema. **UCLA Law Review**. v. 48. p. 1519-1543. 2000-2001.

SREEKUMAR, Jayakrishnan. Creating Meaning through Interpretations: A Mise-En-Scene Analysis of the Film ‘The Song of Sparrows’. **Online Journal of Communication and Media Technologies**. Special Issue – September. p. 26-35. 2015

STAMATO, Ana Beatriz Taube; STAFFA, Gabriela; VON ZEIDLER, Júlia Piccolo. **A influência das cores na construção audiovisual**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – Bauru - SP – 03 a 05/07/2013.

STEPHERNSON, Ralph; DEBRIX, J.R. **O cinema como arte**. Rio de Janeiro: Zahar, 1969.

THE GREAT GATSBY. Direção de Baz Luhrmann. Estados Unidos; Australia: Bazmark Production, 2013. 1. DVD. (142 min.).

THE LORD OF THE RINGS – the fellowship of the ring. Direção de Peter Jackson. New Zeland; Estados Unidos: The Saul Zaentz Company, 2002. 1. DVD. (178 min.).

TURNER, Graeme. **British cultural studies** – an introduction. London: Unwin Hyman Ltd., 1990.





TURNER, Graeme. **Cinema como prática social**. São Paulo: Summus, 1997.

VILLAREJO, Amy. **Film studies: the basics**. London; New York, 2007.

Data de recebimento: 30/01/2023

Data de aprovação: 28/06/2023

