



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UniCEUB  
FACULDADE DE TECNOLOGIAS E CIÊNCIAS SOCIAIS  
APLICADAS – FATECS  
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL  
PUBLICIDADE E PROPAGANDA  
DISCIPLINA: MONOGRAFIA  
PROFESSORA ORIENTADORA: MAÍRA CARVALHO  
ÁREA: DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA

## **LUMUS MAXIMA!**

### **A Direção de Fotografia e a Narrativa**

Vinícius Bezerra Brandão  
2071493/0

Brasília, Novembro de 2010

Vinícius Bezerra Brandão

## **LUMUS MAXIMA!**

Trabalho apresentado à Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas, como requisito parcial para a obtenção ao grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda no Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.

Profa. Maíra Carvalho

Brasília, Novembro de 2010

Vinícius Bezerra Brandão

## **LUMUS MAXIMA**

Trabalho apresentado à Faculdade de Tecnologias e Ciências Sociais Aplicadas, como requisito parcial para a obtenção ao grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda no Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.

### **Banca Examinadora**

---

Profa. Maíra Carvalho  
Orientadora

---

Prof. Roberto Lemos  
Examinador

---

Prof. Bruno Nalon  
Examinador

Brasília, Novembro de 2010

## **Dedicatória**

Dedico esse trabalho aos meus amigos Wallacy, Gabriel, Burns, Raul, Djalma e Maeda, que foram base para que eu tivesse coragem quando ninguém mais me apoiou.

Dedico também à minha namorada, que espantou minha solidão, pior sentimento pelo qual já passei.

## **Agradecimentos**

Agradeço à Joanne Kathleen Rowling, cuja obra me fascina desde que eu era criança e cujos personagens amadureceram junto comigo, tendo grande influência sobre quem eu sou hoje.

## Epígrafe

“A beleza inexistente na própria matéria, ela é apenas um jogo de sombras e de claro-escuro surgido entre matérias”

Junichiro Tanizaki

## RESUMO

O cinema é um meio voltado para narrativas. É preciso haver uma história envolvente para que os espectadores fiquem sentados por horas sem se mover acompanhando os conflitos que estão sendo apresentados. A direção de fotografia é o uso de luzes para que o que está sendo filmado possa ser capturado pela câmera, de outra forma a câmera, que captura as imagens, não será capaz de pegar as interpretações dos atores na cena. A direção de fotografia pode ser usada para auxiliar na forma como a narrativa será desenvolvida no decorrer do filme, ou será apenas uma característica técnica das artes cinematográficas. Para descobrir isso, usa-se o filme *Harry Potter e o Enigma do Príncipe*, que recebeu críticas positivas por sua fotografia cinzenta e nebulosa. Identificou-se suas cenas mais importantes para a trama central e elas foram analisadas visando descobrir como a luz é usada como ferramenta da narrativa do filme citado.

**Palavras-chave:** cinema, luz, fotografia, narrativa, história.

# Sumário

1 INTRODUÇÃO .....	9
2 NARRATIVA DRAMÁTICA.....	12
2.1 Narrativa, narração e história/diegese.....	12
2.2 Estrutura.....	13
2.2.1 <i>Três atos</i> .....	14
2.2.2 <i>Unidades da história</i> .....	15
2.2.3 <i>Design da história em cinco partes</i> .....	16
3 SOBRE A DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA.....	22
3.1 A luz no filme.....	22
3.2 A luz no cinema e na pintura.....	22
3.3 Iluminação na cena .....	24
4 ANÁLISE FÍLMICA .....	29
4.1 Obstáculos à análise fílmica.....	29
4.2 Análise de cena.....	30
4.3 Cinema como discurso.....	32
5 ANÁLISE DO FILME .....	35
5.1 Harry Potter.....	35
5.1.1 <i>Sobre a franquia</i> .....	35
5.1.2 <i>Estrutura narrativa da série</i> .....	36
5.2 Análise do filme .....	37
5.2.1 <i>Seleção das cenas importantes para a trama</i> .....	37
5.2.2 <i>Análise do incidente incitante</i> .....	39
5.2.3 <i>Análise da última complicação progressiva (clímax do segundo ato)</i> .....	42
5.2.4 <i>Análise da crise e do clímax</i> .....	45
5.3. Relação fotografia e história.....	49
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	52
REFERÊNCIAS.....	54

# 1 INTRODUÇÃO

Desde que Ricciotto Canudo, crítico de cinema italiano, escreveu seu *Manifesto das Sete Artes* (1923), o cinema é reconhecido como forma de expressão artística. O uso de imagens em seqüência que criam impressão de movimento foi inventado pelo inglês W. G. Horner com imagens que se repetiam circularmente. O princípio foi usado por vários inventores que se impressionaram e começaram a trabalhar em novas técnicas para avançá-lo. Entre eles estavam os famosos irmãos Lumière, que ganharam a fama de ter criado o cinematógrafo por terem sido os primeiros a projetarem as imagens, ampliando-as dentro do Grand Café de boulevards des Capucines, em Paris, no dia 28 de Dezembro de 1895. A tecnologia criada por eles foi se desenvolvendo aos poucos, ganhando contextos mais elaborados de filmagem, produção, montagem e de linguagem. Pouco a pouco, o cinema começou a contar histórias, a passar filmes com mais de horas de duração, a ter som, e até a reproduzir efeitos de imagens que possuem profundidade, indo além das duas dimensões que as fotografias são capazes de reproduzir. Muitos o consideram a arte que mais consegue se aproximar da realidade. Os artistas fazem filmes para refletir questões sérias do cotidiano, para fazer críticas a situações políticas, sociais, culturais e econômicas, para divertir e para emocionar.

A direção de fotografia é a essência da sensação das cenas, ela possibilita que as imagens sejam vistas, controlando as diversas tonalidades, os contrastes e as sombras. O controle de luz em uma cena fica por conta do diretor de fotografia. Ele decide como a luz pode ser adequada para a ambientação proposta pelo diretor, como no filme *Moça com Brinco de Pérola* (Peter Webber, 2003), que usa fontes de luz irreais, vindas do chão, para simular as fontes de luz dos quadros de Johannes Vermeer. A luz é a base em torno da qual a textura das superfícies filmadas será capturada pela câmera, ela determina o que será mostrado e como será mostrado. Uma iluminação adequada distingue o que fica nas sombras e o que fica realçado e como fica realçado. É essencial para a forma como os filmes, propagandas e materiais de TV são percebidos pelo público. Como audiovisual é um meio de percepção sensorial, nota-se a importância fundamental da fotografia para o produto final.

A série Harry Potter (J. K. Rowling, Inglaterra) conta a história de um garoto que não sabe que é um bruxo e tem que se adequar a todo um mundo que se abre para ele ao ir para uma escola de magia, onde ele aprende a controlar seus poderes e descobre que foi um personagem importante numa guerra quando ainda era bebê. A série é composta por sete livros que estão sendo adaptados para oito filmes.

O sexto filme, lançado em 2009 e dirigido por David Yates, acompanha o garoto sendo treinado para uma vindoura batalha final com seu nêmesis, o vilão Voldemort, ao mesmo tempo em que tramas mais emotivas são resolvidas. É o filme da série que mais dividiu a crítica especializada, com várias posições negativas em relação às tramas sentimentais e positivas em relação ao tom sombrio e melancólico.

Saber como a direção de fotografia influencia na forma como o conteúdo vai ser passado é de grande importância para todas as áreas de Comunicação Social que usam as mídias audiovisuais. Usar o sexto Harry Potter como objeto é útil, pois a fotografia é usada no filme como meio dramático para a própria história.

O objetivo principal da pesquisa é identificar como as técnicas de fotografia são úteis para as estruturas narrativas e dramáticas do cinema. Como uma mídia que usa imagens em peso, a luz é a essência para a compreensão de conteúdo em cinema.

Identificar técnicas diversificadas de direção de fotografia se torna um objetivo secundário, afinal, para saber como as técnicas influenciam, é preciso primeiro saber quais são essas técnicas. Por isso é um objetivo tão importante.

Reconhecer como elas são utilizadas no filme que servirá de objeto de pesquisa também é um objetivo secundário. Como o projeto será sobre a análise destes casos específicos, é preciso analisar as técnicas em função destes filmes.

Outro objetivo é identificar as estruturas de narrativa e como elas funcionam. Somente assim, pode-se saber se a fotografia funciona para a narrativa do filme.

Tudo se foca no problema, que tenta responder como a direção de fotografia influencia nas estruturas narrativas e dramáticas de um filme. Ou seja, na construção de ambientação, nas cores utilizadas e no que é iluminado ao invés do que fica nas sombras.

Será através do suspense que a falta de luz pode criar? Ou será na forma que se esconde parte dos objetos ao não iluminá-los? A fotografia pode ser uma dica para algo que está por vir na trama? Ou será que a fotografia cria ambientação e mais nada?

Para fazer isso, usou-se pesquisa de referenciais teóricos voltados para direção de fotografia, para estrutura de roteiros e para análise de filmes. Depois, usando essa pesquisa, foi feita uma análise fílmica do sexto filme da franquia, o filme *Harry Potter e o Enigma do Príncipe*.

O documento tem seis capítulos, sendo três voltados para os materiais de referencial teórico. Um sobre as técnicas de iluminação cinematográfica e as diferentes funções da luz na pintura e no cinema. Outro sobre narrativas dramáticas e as suas diferentes estruturas e como elas são usadas no cinema. E o terceiro é sobre como se faz uma análise de filmes.

Em relação aos outros três capítulos, um é a Introdução, outro serve para a análise do filme e mais um último para as conclusões finais.

## 2 NARRATIVA DRAMÁTICA

### 2.1 Narrativa, narração e história/diegese

Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété remetem a Marc Vernet para estabelecerem os significados de narrativa, narração e história/diegese de formas bem específicas em seu livro *Ensaio Sobre a Análise Fílmica* (1994).

De acordo com Vernet, história é o conteúdo narrativo, o que acontece durante o filme. A diegese não é o mesmo que história, mas seus significados são parecidos. Diegese é a história e todo o seu contexto, seu universo e suas regras. A história e a diegese designam o conteúdo do filme, não o próprio filme. Quando se une esse conteúdo à expressão fílmica (imagens, sons, componentes da linguagem cinematográfica), tem-se a narrativa. Aumont concorda completamente com essa explicação.

A narrativa é a expressão da história. Ou como diz Jacques Aumont, “A narrativa é o enunciado em sua materialidade, o texto narrativo que se encarrega da história a ser contada.” (AUMONT, 1994, p. 106). De acordo com Aumont, o enunciado do cinema não é apenas de palavras, ele compreende palavras, sons, músicas e palavras. Esse enunciado é a linguagem cinematográfica.

É claro que a linguagem cinematográfica deve se adequar a um conteúdo, uma história, para que exista. Sem história a linguagem cinematográfica é inútil. A linguagem, a enunciação, contando histórias faz um discurso. Essa linguagem em função de um discurso é a narrativa.

Vernet, Vanoye e Goliot-Lété terminam dizendo que narração é a enunciação dada em determinada expressão artística. A linguagem de um filme é sua enunciação. Não se deve procurar a enunciação no autor ou em qualquer outra fonte externa. Se existe a tentativa de compreender a enunciação dada a algum conteúdo em alguma

expressão, essa enunciação deve ser procurada no material. No caso de um filme, no próprio filme, não em seu diretor, roteirista ou produtor. “Deixemos principalmente de lado a noção de autor que não se refere diretamente à narratologia.” (VANOYE e GOLLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 42).

A narração descrita por Vanoye e Goliot-Lété se encaixa na descrição de enunciado dada por Aumont quando este explica narrativa. Quando Aumont explica narração, ele se refere às relações entre enunciado e enunciação. Ele não discorda de Vanoye e Goliot-Lété, ele vai além. Para Aumont, a narração vai além da enunciação simples, é a enunciação funcionando em conjunto com o enunciado, com o que o que a enunciação está tratando. A narração é mais que a linguagem, é a linguagem e o conteúdo.

Na análise do roteiro, os autores estipulam três linhas de análise. Uma diz que todo roteiro tem um funcionamento duplo, diegético e espiritual. Em que a história deve ser analisada separada da transformação espiritual dos personagens para depois estudar como a história influencia no desenvolvimento dos personagens.

Outra linha diz que o roteiro estipula uma narrativa e uma progressão dramática. A seqüência narrativa determina os eventos e a ordem lógica deles durante o decorrer da história e a progressão dramática é a progressão de eventos de forma rítmica seguindo normas de roteiro para chegar a um grande final climático.

E a última diz que o roteiro propõe um ponto de vista sobre a história e os personagens. Esse ponto de vista pode ser um contexto moral, um estudo ético, uma discussão política ou religiosa e até uma analogia lógica e poética. A história e seus personagens servem de analogia a alguma discussão.

## **2.2 Estrutura**

### 2.2.1 Três atos

Vanoye e Goliot-Lété expõem como vêm a estrutura dramática do filme dividida em três atos. O primeiro marcando um início eufórico de encontro para os personagens, o segundo mostrando uma inadequação à situação apresentada pelo conteúdo carregado de disforia e um terceiro que mistura as duas sensações de euforia e disforia.

Aumont (1994) diz que existe um recurso chamado intriga de predestinação, em que o contexto é apresentado, com sua intriga e qual a solução que os personagens querem alcançar para o conflito. Considerando todas as divisões propostas por outros autores, a intriga de predestinação corresponderia ao primeiro ato. O outro recurso dito por Aumont é a frase hermenêutica, que trata de todos os freios de desenvolvimento, que são obstáculos aos personagens para atingir as soluções e o alcance destas. Seguindo as estruturas de atos, a frase hermenêutica corresponde ao segundo e terceiro ato.

A explicação dada por Robert McKee, em seu livro *Story – Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro* (2007) é mais detalhada sobre os três atos. Cada ato possui uma grande variação de valores. No primeiro, esta variação é o que coloca a trama central do filme em movimento. No segundo, esta variação é mais drástica e promove os maiores riscos. No terceiro, a variação é o fim, é quando tudo que foi colocado em risco é colocado à prova e a história alcance seu fim.

Já Syd Field (1982) descreve cada ato com mais atenção em sua função. O primeiro ato é a apresentação do mundo da história, dos personagens, da trama com seus conflitos e das possíveis soluções para os conflitos. O segundo ato é a confrontação do protagonista com diversos obstáculos que o impedem de alcançar as soluções para seu conflito. E o terceiro ato é a resolução da história, onde o protagonista encontra a solução final para seu conflito. Essa resolução não precisa ser boa, podendo até significar a morte do protagonista. De acordo com Field, os atos representam o início, o meio e o fim de cada história. E cada ato deve ter um início, um meio e um fim.

A versão de Doc Comparato dos três atos é muito parecida com a de Syd Field. Ele usa os mesmos detalhes e características e dá a mesma importância para os mesmos itens.

### **2.2.2 Unidades da história**

McKee fala mais detalhadamente da forma prática da estrutura dos filmes. Ele observa a estrutura em suas diversas unidades. Unidades que podem ser ainda menores que o Ato. Filmes são eventos consecutivos que mudam os valores das vidas dos personagens constantemente. Esses eventos são mudanças significativas em objetos que são importantes para os personagens, esses objetos possuem valores que podem ser divididos em positivos e negativos. Tais mudanças movem o filme até o final e ocorrem normalmente, devido aos conflitos que são apresentados no filme. McKee chama estes eventos de Eventos da História. O tradutor do livro de McKee traduziu Story para Estória, mas considerando que o termo Estória atualmente não é mais usual, ele será usado como História

Os Eventos da História acontecem dentro de uma Cena, de acordo com o autor, o ideal é que cada Cena represente pelo menos um Evento da História. Ou seja, toda Cena em um filme deve ser uma virada nos valores. Em cada Cena o conflito deve levar a uma mudança importante para os personagens de positivo para negativo ou o contrário, de negativo para positivo.

Os Eventos da História que McKee descreve são chamados por Field apenas de Pontos de Virada. “Um ponto de virada (plot point) é qualquer incidente, episódio ou evento que engancha na ação e a reverte noutra direção” (McKee, 2006, p. 6).

Field diz ainda que esses Eventos da História podem ser representados em forma de ação dramática ou em um diálogo, sendo que a maioria das cenas combina os dois.

Doc Comparato, por outro lado, diz que existem dois tipos de Cenas. As Cenas essenciais, que são as que possuem esses Eventos da História ou Pontos de Virada. E as Cenas de transição ou integração, que existem entre as Cenas essenciais para ligá-

las entre si. Ela pode representar o passar do tempo, pode ser um flash back, entre outras coisas.

McKee continua seu raciocínio afirmando que as Cenas formam Seqüências. Cenas que seguem uma série e formam, entre si, um Evento maior para a História, são chamadas de Seqüência. Cada cena de uma Seqüência possui um Evento da História, mas, a medida em que elas passam, cria-se uma expectativa maior em relação a algum valor que está em risco durante a Seqüência, levando a um Clímax na última Cena.

A noção de Seqüência de Field se refere a uma série de Cenas que em conjunto, constituem um único contexto, como um casamento ou uma corrida.

De acordo com McKee, da mesma forma que Cenas formam Seqüências, Seqüências formam outra unidade de roteiro ainda maior chamada Ato. A última Cena, da última Seqüência de cada Ato, é a Cena que possui o Evento de História mais significativo. A mudança de valor no final de cada Ato é a mais significativa e importante para a História até o momento em que nela se encontra.

E por fim, McKee remete à História em si. O conjunto de Atos é a História. Analisando um filme e verificando as mudanças do começo ao fim, pode-se definir um arco principal. A mudança maior, a diferença entre o começo e o final do filme é irreversível e absoluta. A mudança que acontece em uma Cena pode ser revertida na próxima. Mas o mesmo não acontece com a mudança do Clímax do último ato. McKee finaliza dizendo que “estória é uma série de atos construídos em função do último clímax de ato ou clímax da estória, que carrega consigo uma mudança absoluta e irreversível” (McKee, 2006, p. 53).

### **2.2.3 Design da história em cinco partes**

McKee apresenta ainda outra divisão em estruturas da história.

Uma estória é um design em cinco partes: O *Incidente Incitante*, o primeiro evento da narrativa, é a causa primária de tudo o que segue, colocando os outros quatro elementos – *Complicações Progressivas*, *Crise*, *Clímax* e *Resolução*. (McKee, 2006, p. 176)

O Incidente Incitante é um Evento da História que muda radicalmente valores da vida do protagonista, desequilibrando-a. Na maioria dos filmes, a vida do protagonista começa em equilíbrio até o Incidente Incitante acontecer. O protagonista deve reagir ao Incidente Incitante buscando reaver o equilíbrio que foi perdido. O Incidente Incitante deve acontecer no primeiro quarto de filme, podendo ser a primeira coisa que acontece, como só acontecer depois de 40 minutos. A escolha do momento varia com a história. Em *Rocky - Um Lutador*, exemplo que McKee usa, o Incidente Incitante só acontece depois de toda uma História de Amor entre os dois personagens principais. Sem essa história, o Incidente Incitante não faria efeito sobre a platéia, que não entenderia o valor da luta contra o campeão mundial para o protagonista.

Assim que o Incidente Incitante acontece, o protagonista tem que tomar uma decisão importante em relação a como colocar sua vida de volta em equilíbrio. Suas tentativas geram reações das forças antagonistas, que dificultam e atrapalham cada vez mais o protagonista a alcançar seus objetivos. Cada uma das reações das forças antagônicas é uma complicação, a medida que a história progride, as complicações também o fazem em nível de complexidade.

As Complicações Progressivas são uma seqüência de complicações que vão se tornando cada vez mais complexas até chegar ao Crise/Clímax da História. Assim, o filme fica sempre em conflito e a atenção fica sempre no máximo.

Depois de todas as Complicações Progressivas, as escolhas e possibilidades do protagonista vão se exaurindo até chegar ao ponto em que sobra apenas uma chance, uma última oportunidade. Neste ponto é que o protagonista faz sua última escolha, é quando ele decide se vale a pena arriscar tudo. É a escolha que demonstra quem é o protagonista de verdade, não apenas na superfície. A Crise é isso, o ponto sem escolhas ou a última decisão do protagonista, sua última decisão antes de arriscar tudo pela última vez. A Crise pode acontecer em qualquer ponto do filme, até mesmo logo após o Incidente Incitante, fazendo com que o resto do filme seja formado pelas conseqüências dessa última decisão.

Assim que a Crise acontece, deve haver um Clímax. O Clímax é a última virada na história. É quando o protagonista realiza a decisão tomada na Crise e lida com a conseqüência. O Clímax é a última reversão de valor na história para o protagonista, é

quando o positivo se torna negativo ou quando o negativo se torna positivo de maneira irreversível e absoluta. Depois do Clímax, a vida do personagem encontra equilíbrio novamente, seja ele triste, cruel, feliz ou pacífico. Tanto é que na maioria das vezes, o final do Clímax possui alguma imagem de grande significado para a história.

Assim que o Clímax acontece, o que vier depois é a Resolução. Ela pode dar conclusão a tramas secundárias que não puderam ser resolvidas antes do Clímax ou para demonstrar como está a vida dos envolvidos nos eventos da história depois do Clímax.

Todos os filmes precisam de uma Resolução como uma cortesia para a audiência. Pois se o Clímax mexeu com o público, se eles estão rindo sem parar, congelando de medo, vermelhos de indignação social, tentando enxugar as lágrimas, é rude de repente deixar tudo preto e rolar os créditos. Isso é a deixa para sair, e eles o farão tontos de emoção, tropeçando uns nos outros no escuro, derrubando as chaves do carro no chão melado de Pepsi. Um filme precisa do que o teatro chama de “cortina lenta”. Uma linha de descrição no final da última página que manda a câmera voltar lentamente, ou passar sobre algumas imagens por alguns segundos, para que o público possa respirar fundo, ajustar seus pensamentos e deixar o cinema com dignidade. (McKee, 2006, p. 297)

A Resolução sacia a curiosidade do público sobre como alguns personagens ficaram após o Clímax e permite ao espectador que se recomponha após a experiência do Clímax.

O que move essas cinco partes do design e das unidades de história são os conflitos. O conflito é apresentado no Incidente Incitante e é aumentado em complexidade através das cenas e seus eventos. O conflito pode ser de três níveis, o conflito interno, o conflito pessoal e o conflito extra-pessoal.

O conflito de nível interno acontece com a consciência do protagonista, muitas cenas podem se passar dentro da mente dele e são as emoções dele que estão em risco. O nível de conflito pessoal acontece com personagens que não possuem mudança de comportamento no decorrer da história, e portanto, suas escolhas são óbvias e inerentes a sua natureza conhecida pelo público. O nível extra-pessoal é aquele em que o que está em risco vai além do protagonista e ganha contexto maior em escala. A possibilidade de criar conflitos que alcancem os três níveis não é dispensada por McKee, que aconselha a evitar deixar a complexidade grande demais.

As classificações de conflito de Doc Comparato (1998) possuem semelhanças com as de McKee. Mas com algumas diferenças. Comparato distingue três tipos de conflitos, os de força humana com outra pessoa ou com outras pessoas, os de força não-humanas, com antagonistas não-humanos, como a natureza, animais, seres sobrenaturais, e os de força interna, em que o protagonista entra em conflito consigo mesmo. Comparato dá a importância ao conflito ao afirmar que o conflito apresenta o problema da história, depois ele crescerá durante a progressão e guiará à solução.

#### **2.2.4 Brecha**

McKee (2007) escreve um capítulo sobre a substância da história. Na dança, a substância é o corpo, na música, o instrumento. Na história, é preciso avaliar todo o processo criativo para encontrar a substância. Para fazer esta avaliação, McKee vai até o cerne da história, o protagonista.

O protagonista pode ser uma pessoa ou mais. O importante é que todos tenham o mesmo objetivo, então teremos o caso do *Pluri-protagonista*. Existe também o caso *Multiprotagonistas*, em que existem mais de um protagonista, todos sem o mesmo objetivo, e sem nenhum deles ser o foco da trama. E existem também casos em que o protagonista muda no meio da trama, como no exemplo dado pelo autor, *Psicose*, em que a protagonista é assassinada no meio do filme e um detetive, seu irmão e seu namorado assumem o cargo de *Pluri-protagonistas* até o final do filme.

Qualquer que seja o tipo de protagonista na história, todos devem ter algumas características em comum. Uma delas é a força de vontade. O protagonista deve ter vontade para reagir às forças antagonistas da história. A vontade de atingir seus objetivos é inerente ao protagonista. Um protagonista passivo não faz com que a história siga em frente e não é um protagonista interessante. A vontade que move os protagonistas existe para alcançar um desejo consciente, um objetivo que o protagonista saiba que quer atingir. Mas às vezes o protagonista também possui um desejo inconsciente.

O desejo inconsciente do protagonista é o oposto do seu desejo consciente, e também é o seu verdadeiro desejo. O protagonista pode estar tentando se enganar em

relação a um assunto buscando um objetivo, quando quer, na verdade, o contrário. McKee diz que os personagens com desejos inconscientes são os personagens mais fascinantes e memoráveis.

Comparato chama esses desejos de vontade direta e vontade indireta. A vontade direta é a que está clara no contexto e que o protagonista tem consciência. A vontade indireta é a que está nas entrelinhas, que o protagonista não tem consciência de possuir.

Outra característica comum de acordo com McKee é que o protagonista deve ter uma oportunidade aberta para ele para que possa alcançar o seu desejo de forma consciente. Uma chance para atingir seus objetivos aparece e essa chance deve ser convincente o bastante para que o público possa acreditar que o protagonista pode chegar ao seu fim tão desejado.

O protagonista tem que ser empático, não apenas simpático. O protagonista nem sequer precisa ser simpático, vários não o são. Simpático significa apenas que ele é uma pessoa agradável. A empatia surge, de acordo com McKee, quando o público reconhece no protagonista, seja ele bom ou mal, um traço de humanidade. O exemplo que McKee dá é o de Macbeth, de Shakespeare, que é o assassino do rei, de seus familiares e de amigos, mas ainda assim o público sente empatia por ele, pois ele possui uma consciência que o faz se questionar durante toda a trama. De acordo com McKee o público se identifica com a culpa do personagem.

Em sua busca por seus objetivos, o protagonista vai tomar ações mínimas que permitam atingi-los, assim como qualquer pessoa. Os seres humanos sempre tentam atingir seus objetivos através de ações com o mínimo de esforço necessário. Para que dirigir até a casa de uma pessoa para perguntar alguma questão de menor importância se existem telefones. Na história, quando o protagonista faz uma ação mínima, algum ato de antagonismo reage e a ação mínima do personagem tem um efeito inesperado. Essa diferença entre o que o protagonista espera que aconteça e o que acontece é chamada de brecha. Essa brecha é o que faz com que o protagonista tenha que realizar esforços cada vez maiores que vão muito além de simples esforços mínimos. A brecha coloca um risco na busca do protagonista, um risco que o faz se esforçar mais.

É preciso haver um risco, sem um risco sério, o personagem não vai querer realizar os esforços necessários para atingir seus objetivos.

A sucessão progressiva de brechas, que aumentam cada vez mais os riscos da história para o protagonista é o que faz com que ele cada vez se arrisque mais e se esforce mais para chegar ao seu objetivo final. A brecha acontece várias vezes dentro de uma cena e leva ao seu Evento da História.

McKee termina este capítulo então, concluindo que a substância do roteiro é a brecha. Ela move a história, ela lhe dá energia e ela é o que dá um risco à realidade do protagonista.

Comparato fala de uma tática para criar a brecha. Se o roteirista for capaz de passar a impressão de que algum evento vai acontecer, o público esperará pelo evento por antecipação. A Antecipação pode ser uma chave importante para prender o público e manter história com bom ritmo.

## **3 SOBRE A DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA**

### **3.1 A luz no filme.**

“O que é a luz no filme?” (AUMONT, 2004, p. 172). Essa é uma pergunta que Jacques Aumont faz no capítulo sobre iluminação em seu livro que compara cinema e pintura. A resposta dele não é nada simples. A luz no filme é dupla, porque é a luz captada na película e é a luz projetada. Ou como o autor divide, a luz de antes do filme e a luz de depois do filme.

A luz que nos interessa aqui é a de antes do filme. A que vem depois é apenas um reflexo da primeira, feita unicamente para que nós possamos ver a anterior, a criada pelo diretor de fotografia no set.

É a essência da captação da imagem. O fotógrafo Roland Barthes explica com uma frase a importância da luz. “A foto é literalmente uma emanção do referente.” (BARTHES, 1984, p. 121). O que é a luz no filme, então? É a emanção do referente? A física explica que a película é queimada pela luz que bate nela e assim, fica marcada. A luz que os objetos emitem ao serem irradiados por alguma fonte é o que produz a fotografia. Sem luz não há imagem.

### **3.2 A luz no cinema e na pintura**

Como a intenção de Aumont em seu livro é comparar as imagens no cinema com as imagens em pinturas, sua exploração da luz em filmes é menos técnica e mais voltada para a teoria interpretativa. O que a luz representa, seja para o cinema, seja para a pintura.

Os pintores foram desenvolvendo os aspectos técnicos para compreender as funções da luz através dos séculos de história da arte, com o advento da fotografia, essas funções foram adaptadas para os enquadramentos fotográficos. Não foi diferente

com o cinema. Assim que o cinema foi criado e explorado, tentou-se controlar as funções da luz nas filmagens.

Enumerarei mais precisamente o que me parece ter sido os empregos, ou, se quiser, as funções da luz na representação. Encontro três, grosso modo, na ordem de seu aparecimento histórico. (AUMONT, 2004, p. 172)

As três funções da luz que Aumont nos indica são as funções simbólica, dramática e atmosférica.

A função simbólica da luz ocorre quando a luz que aparece na imagem possui um sentido. O quadro que Aumont descreve, *Virgem na Igreja* de Jan Van Eyck, tem o sentido religioso, divino. Em vários desses casos, o feixe da luz faz parte da composição. No cinema, essa função não é muito representada. Os cineastas a usam para demonstrar presença de algo divino ou maior, seja Deus, a natureza ou um título alto de hierarquia, mas usam outros meios dramáticos, pois a luz simbólica pode não ser representativa o suficiente para esta mídia.

A função dramática da luz dá uma noção maior do espaço cênico. Essa função permite perceber no quadro cada figura ali representada e suas profundidades. No cinema ela é explorada desde o começo. A luz possui essa função, pois é graças a ela que se percebem contrastes entre luz e sombras em enquadramentos. É a fuga da luz chapada na cena que nos permite perceber o espaço, seja em um cômodo fechado ou em um grande vale aberto. No começo do cinema ela é ainda mais importante dado à falta de cor do preto-e-branco. Sem cores a luz chapada apaga as figuras, é preciso iluminar pensando em profundidade em tais casos.

Enfim, a função atmosférica decorre da difusão da luz no cenário. Na pintura, os artistas começaram a estudar o efeito das luzes em cada objeto da cena para compreender como ela se difunde. O resultado é sempre uma luz que vem de pontos como o chão, o ar, as nuvens e cada objeto que é iluminado refletindo algum tipo de luz para o ambiente. A luz na pintura deve ser capaz de representar esse efeito de ambiente. Ela é vista principalmente em grandes áreas e paisagens. Essa função foi muito estudada na década de 1920, especialmente por cineastas russos e alemães entre 1920 e 1935.

Essas funções foram rapidamente tomadas pelo cinema, com o auxílio de seu poderio técnico. Mas o cinema ainda tem uma desvantagem que a pintura não tem. A sensibilidade da película não é equivalente à do olho humano, ela não capta luzes mais fracas e a luz mais forte ofusca com mais força. As funções da luz precisaram ser adaptadas a essa dificuldade técnica do cinema, exigindo mais aparelhagem e suporte de efeitos.

A história do cinema, mais breve, foi menos hesitante, disseram: este procurou logo controlar juntas as três funções da luz. Nisso ele foi, a um só tempo, ajudado e prejudicado por sua técnica: superiormente armado para a produção dos efeitos de realidade, do encontro entre luz e objetos, ele o é claramente menos para figurar as fontes luminosas. Durante muito tempo, por exemplo, a película “suporta” mal os contrastes demasiadamente acentuados. (AUMONT, 2004, p. 178)

Aumont termina sua análise sobre a luz no cinema e na pintura reconhecendo que a luz no cinema o afasta da pintura. Com o avanço da tecnologia cinematográfica, com itens como cor e som, a luz no cinema tende sempre a buscar mais um efeito dramático que um pictórico, como na pintura.

### **3.3 Iluminação na cena**

Já definimos que a iluminação é a base da filmagem e da captação da imagem. Mas ela vai além disso. A iluminação determina a qualidade do produto final. Aloysio Niemeyer Filho deixa isso claro ao dizer que “uma boa iluminação pode significar a grande diferença entre uma imagem de alta qualidade e outra de baixa qualidade” (NIEMEYER FILHO, 1997, p. 80). No livro de Niemeyer, ele trata mais de filmagem com vídeo amador, mas avisa que no cinema profissional existe sempre um diretor de fotografia com o trabalho de iluminar cada enquadramento.

As questões da direção de fotografia se resumem a “onde se coloca o refletor, em que direção, com que força, e de que tipo ele é.” (MOURA, 1999, p. 19). Essas questões são uma referência do autor a um método que ele usa sempre para fazer a iluminação de cada quadro em que ele trabalha. O método quadro, ou DNI. DNI

significa Direção, Natureza e Intensidade, que ele identifica como as três características da luz.

Direção se relaciona à posição do refletor em um quadro e à direção que ele emite sua luz. Natureza é uma referência a se a luz é dura ou difusa, ou se a sombra é dura ou difusa. E Intensidade determina a claridade da luz, a sua potência.

De acordo com Edgar Moura, a iluminação de uma cena se resume a três tipos diferentes de luz para um assunto: o ataque, a compensação e a contraluz.

O ataque é uma luz que ilumina o assunto, sendo ele um ator, um objeto ou até mesmo o cenário, de frente, de modo a nos revelar os detalhes, dar profundidade e criar sombras.

A luz de ataque tem relação à função dramática explicada por Aumont. Ela é a que dá profundidade e determina as sombras de cada objeto, garantindo que nada dê a impressão de ser chapado.

Para explicar isso ele faz uma referência às diferentes fases da Lua e como a luz do Sol é importante para cada uma delas. É como um refletor iluminando sozinho um objeto em cena, iluminando apenas um lado e deixando todo o resto na escuridão. Ela dá a intensidade que guiará o resto das luzes da cena e é usada normalmente como luz difusa. Para detalhar o que fica na escuridão, é preciso outra fonte de luz, ou no caso dos astros, um segundo Sol.

É aí que entra a luz de compensação. Através dela, a película consegue capturar as partes que ficam nas sombras. Nos casos da Lua e da Terra, como não existem uma luz de compensação, suas sombras são escuras e não podem ser vistas à distância. Mas quando andamos durante o dia, encontramos várias fontes naturais de luz de compensação, como as nuvens que dispersam e refletem o Sol, ou o chão, que, ao refletir o Sol manda uma luz difusa de baixo para cima.

É por isso que na Terra, durante o dia, as pessoas vêem detalhes em tudo que não está tendo recepção de luz direta. Um exemplo que Moura usa é quando se está numa praia e as pessoas vão para debaixo de uma barraca onde o Sol não ilumina. A luz vem dos reflexos de todas as coisas que estão sendo iluminadas do lado de fora. Numa cena, é preciso ter uma fonte de luz para que o que fica na sombra da luz de

ataque seja visível, por mais que às vezes, não exista a intenção de deixar as sombras visíveis.

A luz de compensação possui a função atmosférica da iluminação, a da luz difundida através do cenário ao se refletir em tudo que existe nele, exatamente como Aumont (2004) explica.

A luz de compensação deve parecer no filme como uma luz inexistente, percebida apenas como uma sombra. Sua intensidade costuma ser menor que a luz de ataque e difusa.

A compensação é uma luz complexa. É complexa por duas razões. Primeiro, porque ela se define, sempre, em relação ao ataque, e por isso envolve outros assuntos, como relação de contraste, temperatura de cor, etc. Depois, a compensação é uma luz que envolve conceitos artísticos, difíceis de quantificar e qualificar. O primeiro conceito sobre a luz de compensação e o mais importante é: a compensação é a luz que dá tom dramático ao filme. (MOURA, 1999, p. 125)

Nota-se a importância que Edgar Moura dá à luz de compensação. De acordo com ele, a luz de compensação dá o tom de cada cena. Mesmo que ela se defina pela luz de ataque, é a forma como ela revela os detalhes nas sombras, ou como ela os esconde, com que cor que se revela o clima da cena.

Para explicar isso ele dá o exemplo do Sol mais uma vez. Não é a luz do Sol que define como se vê um lugar, mas a forma como ela se dispersa refletindo na área e através de elementos naturais como as nuvens ou o próprio ar. O Sol, ou a luz de ataque não muda de intensidade nem de natureza, apenas de direção. É a compensação que muda sempre. O que está dispersando essa luz no ambiente e como.

Outra coisa que Moura leva em conta em relação à compensação é o contraste que este faz em relação ao ataque. Se o ataque ilumina um lado e não se usa uma compensação, uma parte do assunto fica iluminada e outra completamente no escuro. Essa diferença entre luz e sombra é a relação de contraste e é determinada pelo uso da compensação.

Um exemplo que ele dá é o de filmes *noir*, que costumam ter contraste forte, com compensação baixa, tendendo ao escuro.

A contraluz possui uma grande importância histórica para o cinema. Nos filmes preto e branco, onde não havia muitos contrastes de cores, para que houvesse diferença entre os contornos dos atores e os cenários os diretores de fotografia colocavam uma luz atrás dos atores para que seus contornos ficassem iluminados e criassem contrastes com o fundo.

A partir do momento em que um refletor para de iluminar um objeto de frente, indo para trás do objeto quase de frente para a câmera ele passa a ser contraluz. Sua intensidade é sempre a mais forte em um objeto em cena e é dura.

É fácil entender porque o contraluz tem que ser forte e duro. Quando se usa muita energia para nada, é preciso ter energia de sobra. É o caso do contraluz. A maior parte de sua luz é desperdiçada e ilumina uma parte do ator que a câmera mal vê. (MOURA, 1999, p. 130)

O contraluz fica iluminando em sentido inverso ao da câmera, ou seja, em direção à lente. Para evitar que essa luz interfira no filme, é preciso que a câmera se esconda em sua sombra. Ou seja, quase tudo o que o contraluz ilumina a câmera não captura. Esta é a razão pela qual Moura diz que a luz deve ser forte e dura. Se ela fosse dispersa, a luz poderia acabar acertando a lente e se fosse mais fraca, talvez não atingisse seu objeto.

A posição do refletor em referência à câmera e ao assunto iluminado é que determinam o tipo de luz usado, se é ataque, compensação ou contraluz.

Esses tipos de luzes e suas utilizações mudam com a variação dos temas e dos contextos de cada cena. Um exemplo que Edgar Moura usa com frequência é o do filme *Blade Runner*, cujo diretor de fotografia, Jordan Cronenweth, não fez uso da luz de ataque, numa técnica que ficou conhecida como SBALLAF (**Strong Back Light, Low Angle Fill**, forte luz de trás, complemento de ângulo baixo). A técnica usa contraluz forte com luz de compensação abaixo do ângulo da câmera.

Moura também decorre sobre os refletores. A natureza e a intensidade da iluminação das cenas vão variar com os refletores usados. Os refletores podem simular a luz do Sol, da Lua, de outros tipos de refletores naturais, de reflexos vindo do chão de paredes ou de onde mais a luz vier. A intensidade de cada refletor é variável nas próprias máquinas, algumas não chegam a alguns níveis mais baixos e outras não

passam de certos níveis mais altos. Os refletores costumam ser mais diferentes baseados em suas naturezas, sendo duros ou difusos.

Outro fator lembrado por Moura são os filtros. Filtros são colocados nos refletores para alterar a natureza da luz emitida por eles e nas lentes das câmeras para capturar a luz alterando-a. Mas ele não se demora neste tópico.

Nada faz mais o gênero conversa de fotógrafo do que falar dos filtros e gelatinas preferidos. É um assunto interminável, e é interminável porque a quantidade de filtros e gelatinas é enorme e a possibilidade de combiná-los, infinita. Nada, no entanto, justifica a mistificação que se faz em torno de seu uso. (MOURA, 1999, p. 162)

Porém, Ansel Adams discorda, ele deixa clara a importância que dá para os filtros, dando exemplos de tipos variados e descrevendo a utilidade deles. “Filtros de boa qualidade constituem um importante investimento tanto para a fotografia em preto-e-branco quanto para a colorida.” (ADAMS, 1981, p. 173).

A posição da câmera é de suma importância para qualquer iluminação. O enquadramento faz parte do método DNI, que diz que primeiro se faz o enquadramento, depois se ilumina o que é importante em cada enquadramento. O enquadramento é parte da fotografia, uma vez que a luz é parte da composição pode-se até dizer o contrário, a fotografia é parte do enquadramento.

Uma vez feito o enquadramento, a luz é usada para dar um centro de atenção.

Centro luminoso da cena é o ponto luminoso da cena para onde se deve canalizar a atenção do espectador. É o meio de atrair a atenção do espectador para um assunto ou clímax especial dentro da cena, prender a sua atenção e deixá-lo interessado. (NIEMEYER, 1997, p. 53 e 54)

O diretor de fotografia determina o que vai conter a atenção do espectador em uma cena ao iluminar o que deve ser visto e esconder o que não é importante para a cena ou para sua composição. Ele é o responsável por deixar o plano visível e compreensível para o interesse da história.

## 4 ANÁLISE FÍLMICA

### 4.1 Obstáculos à análise fílmica

Analisar um filme consiste em decompor um filme em seus elementos constitutivos que são distintos do próprio filme, estabelecer conexões entre eles, compreender como essas conexões criam um significado maior, reconstruindo o filme. “O filme é portanto, o ponto de chegada e de partida da análise.” (VANOYE e GOLLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 15)

Seguindo o livro *Ensaio Sobre a Análise Fílmica*, de Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété, existem alguns obstáculos para se analisar um filme. Eles se dividem em ordem material e em ordem psicológica.

Em ordem material eles dizem que é impossível citar em uma análise elementos da linguagem cinematográfica. Seria necessário descrever detalhes das imagens, das sequências estipuladas em ordem pela edição, das edições de áudio e das escolhas feitas pelos profissionais que trabalham com cada um desses detalhes. Pessoas já tentaram descrever exaustivamente filmes em suas análises. “Sua natureza de pluralidade de códigos proíbe pensar em qualquer reprodução verbal.” (VANOYE e GOLLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 10 e 11)

Os autores deixam clara a importância de rever o filme mais de uma vez. Consideram um erro um crítico ou teórico escreverem sua análise tendo como base apenas sua memória da única vez em que assistiram ao filme. Por outro lado, eles também demonstram preocupação com análises de nível “microscópico” que podem não ser pertinentes.

O conselho que deixam é simples, o analisador deve escolher um eixo de análise do filme e se limitar a fazer anotações privilegiando as questões que sejam relacionadas a este eixo de análise.

Para decorrerem sobre os obstáculos de ordem psicológica, Vanoye e Goliot-Lété falam sobre a utilidade da análise fílmica. Considerando que a finalidade de um filme é possibilitar uma emoção, ou uma sensação quando ele é visto. A finalidade de analisar

um filme desmontando suas características técnicas para compreendê-lo melhor acaba sendo ser capaz de descobrir detalhes mais escondidos que permitam usufruir o filme ainda mais quando for revê-lo.

As emoções e sensações que ocorrem quando se vê um filme pela primeira vez são resultado de uma estesia. O espectador se deixa deslumbrar pelo espetáculo repleto de elementos manipulados especificamente para este resultado.

O primeiro contato com um filme, a primeira visão, traz toda uma profusão de impressões, de emoções e até de intuições, se já nos colocamos em uma atitude analisante. Ora, não se quer dizer que a análise deve suprir esses primeiros aportes, que correm o risco de, a seguir, tornarem-se preciosos. De fato, impressões, emoções e intuições nascem da relação do espectador com o filme. A origem de algumas delas podem evidentemente dizer mais do espectador que do filme. (porque o espectador tende a projetar no filme suas próprias preocupações). (VANOYE E GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 13)

A análise permite que, o espectador, revendo o filme e compreendendo-o melhor, seja capaz de consolidar ou invalidar suas hipóteses em relação às suas primeiras percepções.

## 4.2 Análise de cena

Os autores definem os parâmetros para a análise fílmica de cada cena. Primeiro se enumera os planos, com suas durações, depois verificam-se os elementos visuais representados, segue com escala, incidência angular, profundidade de campo, objetiva utilizada, movimentos de objetos na cena e da câmera, efeitos de passagem de plano, o áudio e a relação deste áudio com as imagens.

A partir daí, Vanoye e Goliot-Lété passam a usar o filme *Rebecca* (1940) do diretor Alfred Hitchcock para demonstrar como se faz a análise de cada um destes elementos. Para a duração, verificam o ritmo de uma cena, para os elementos visuais, usam como exemplo o cenário, estudam um plano sequência para demonstrar os movimentos de câmera. Em cada um destes exemplos eles buscam os significados elementais para as suas respectivas cenas e depois para o filme na totalidade.

Já Robert McKee, demonstra outra forma de analisar uma cena. Primeiro se define o conflito do que está guiando a cena. Algum personagem carrega a cena com suas ações, deve-se compreender qual o conflito desse personagem. Depois, se define o valor que o personagem tem no começo da cena. Se ele está numa situação positiva em relação ao seu objetivo, ou se está em uma relação negativa. No terceiro passo, a cena deve ser quebrada nas ações e reações de cada personagem. No passo seguinte, descobre-se o valor do personagem no final da cena e compara-se este com o valor na abertura. No fim, se descobre em quais ações e reações está o Evento da História na cena.

Jacques Aumont concorda em seu livro *A Estética do Filme* com Vanoye e Goliot-Lété quando eles dizem que o filme deve ser quebrado em sua menor unidade para ser analisado. Ele cita o sistema de Eisenstein:

Para Eisenstein, é possível dizer que, no limite, o real não tem qualquer interesse fora do sentido que se lhe atribui, da leitura que se faz dele; a partir de então, o cinema é concebido como um instrumento (entre outros) dessa leitura: o filme não tem como tarefa reproduzir o "real" sem intervir sobre ele, mas, ao contrário, deve refletir esse real, atribuindo a ele, ao mesmo tempo, um certo juízo ideológico. (AUMONT, 1994, p. 79)

Eisenstein diz que se uma realidade é limitada, como em uma ficção, essa realidade não tem importância alguma além do sentido que é proposto. Sendo assim, o cinema não deve tratar do real sem ser fantasioso. O dever do cinema é reproduzir o real, refletindo sobre ele. A realidade da ficção, dos filmes, tem um propósito específico, que levanta questionamentos sobre a própria realidade. Cada ficção levanta questionamentos específicos, e tudo que acontece em cada realidade fictícia serve exclusivamente para o propósito proposto.

O sistema de Eisenstein determina o conceito do fragmento e do conflito. O filme deve ser quebrado até a sua menor unidade, o plano. Os planos funcionam em conjunto, para o discurso do filme.

Essa é a parte na qual Aumont concorda com Vanoye e Goliot-Lété. A diferença se encontra no fato de os dois autores usam essa técnica para compreender todos os detalhes de um filme e aproveitá-lo melhor e completamente. Enquanto Eisenstein a

usa para comprovar sua tese de que todo universo fictício existe em torno de uma discussão relacionada ao que é real.

### 4.3 Cinema como discurso

Aumont diz em seu livro que o discurso de um filme pode ser de duas naturezas. Usando como exemplo uma análise da montagem de *Muriel* (1963), de Alain Resnais, Aumont diz que na análise fílmica, um elemento pode fazer parte de um discurso sobre códigos cinematográficos como pode fazer parte de um discurso além da linguagem cinematográfica. O filme de Alain Resnais cria uma montagem fragmentada. Levando em conta códigos cinematográficos, essa montagem é base de comparação técnica com outros filmes que fazem montagens parecidas. Tendo como base o discurso ideológico do filme, a montagem fragmentada é ferramenta para criar a impressão de quebra existencial, uma ilusão para o contexto do filme.

Ou seja, um elemento de um filme faz parte de um contexto técnico da linguagem cinematográfica ao mesmo tempo em que faz parte do discurso ideológico da diegese do filme.

O contar de uma estória é a demonstração criativa da verdade. Uma estória é a prova viva de uma idéia, a conversão da idéia em ação. A estrutura de eventos de uma estória é o meio com o qual você primeiro expressa e depois prova sua idéia... sem explicações (MCKEE, 2006, p. 117)

McKee concorda com Aumont. Ele diz que a história não deve apenas expor uma idéia ou uma discussão, ela deve provar esta idéia. A história deve provar, através de seus eventos, que o que ela diz é a verdade. Essa argumentação que a história se propõe a ser deve ser feita através das ações que ocorrem. O personagem nunca vai simplesmente expor o discurso do filme em forma de fala. O discurso do filme deve ser apresentado através de ações, não de palavras.

McKee chama esse discurso de idéia governante. Considerando a idéia governante da história, ela pode ser de três tipos, idealista, pessimista e irônica.

A história idealista é aquela cuja idéia governante passa uma mensagem positiva através do filme. Ao final da trama, os personagens conseguem atingir alguma espécie de bem maior através de seus esforços. Essas mensagens tendem a ser sobre o bem triunfando sobre o mal ou sobre o amor trazendo felicidade.

A história pessimista passa uma mensagem negativa. Nela os personagens não conseguem atingir seus objetivos e sofrem um final triste ou cruel. As idéias governantes desses filmes geralmente são sobre a maldade humana ou sobre a incapacidade das pessoas de sobrepujarem algum mal.

E a história irônica passa uma mensagem que é ao mesmo tempo positiva e negativa. Nela, o personagem atinge um final que não é completamente feliz, nem completamente triste. A idéia governante irônica pode ser positiva, como pode ser negativa. Quando a idéia governante irônica é positiva, o personagem não consegue todos os seus objetivos, mas aprende uma lição importante sobre não tê-los conseguido e consegue algum tipo de felicidade ou paz. Quando a idéia governante irônica é negativa, o personagem alcança seus objetivos e com isso, se arruína. O final que o personagem queria não lhe traz felicidades, apenas tristeza e derrota.

McKee afirma que a ironia é um dos melhores finais possíveis para uma história, pois é o que mais se assemelha à realidade. “Não importa como tentamos tramar uma passagem contínua através da vida, nós navegamos nas marés da ironia. A realidade é implacavelmente irônica, e é por isso que histórias que acabam em ironia tendem a durar mais através do tempo, viajar mais pelo mundo e arrancar mais paixão e respeito do público.” (McKee, 2006, página 130).

Por outro lado, Syd Field vai exatamente na direção oposta. Para ele existem filmes com final para cima, “As coisas se resolvem bem. Todos vivem felizes para sempre” (FIELD, 1979, p. 45), filmes com final para baixo, “Todo mundo morre” (FIELD, 1979, p. 45), e filmes tristes ou ambíguos, “É tarefa do público descobrir o que acontece depois” (FIELD, 1979, p. 45). Depois de explicar com essa simplicidade os tipos de final de filme, ele termina dizendo que a melhor coisa que um roteirista pode fazer é dar ao seu filme um final para cima. Sem maiores explicações.

Ele é a favor de dar finais felizes para os filmes, mesmo que seja possível dar finais dúbios ou tristes. É apenas a opinião do autor, sendo que o leitor pode ter uma opinião diferente em relação a como finalizar um filme.

## 5 ANÁLISE DO FILME

### 5.1 Harry Potter

#### 5.1.1 Sobre a franquia

A série Harry Potter teve seu primeiro livro lançado em 1997, e conta a história de um garoto que não sabe que é um bruxo e tem que se adequar a todo um mundo que se abre para ele ao ir para uma escola de magia, onde ele aprende a controlar seus poderes e que foi um personagem importante numa guerra quando ainda era bebê.

O produtor David Heyman pretendia fazer a adaptação para o cinema antes mesmo de a franquia fazer sucesso. Para o primeiro filme, o produtor, depois de muitas entrevistas e conversas, contratou o diretor Chris Columbus, que é conhecido por roteiros de aventuras infanto-juvenis de sucesso da década de 1980 e por dirigir *Esqueceram de Mim* na década de 1990.

Todos os filmes da série Harry Potter foram sucessos mundiais tanto de crítica, quanto de bilheteria. No mesmo dia em que o primeiro filme estreou nos cinemas, Columbus, Heyman e toda a equipe começaram a filmar a continuação. Cada um dos filmes da série possui um diretor de fotografia diferente, com a série ficando cada vez mais e mais sombria.

Para o terceiro filme, o mexicano Alfonso Cuarón substituiu Columbus na direção do filme mais elogiado da franquia. Para o quarto filme, o diretor Mike Newell foi chamado. Os quatro últimos filmes foram dirigidos pelo diretor vindo da TV, David Yates.

O roteirista escolhido para levar a série ao cinema foi o Steve Kloves, conceituado por seus trabalhos anteriores, focados em personagens. O único filme que não foi adaptado por ele foi o quinto, roteirizado por Michael Goldenberg.

A fotografia do sexto foi indicada ao Oscar e é muito elogiada pela crítica especializada. O diretor de fotografia deste capítulo da série é o francês Bruno

Delbonnel. Ele recusou participar das continuações por não querer se repetir. Em seu currículo contam produções como *O Fabuloso Destino de Amélie Poulain* (Jean-Pierre Jeunet, 2001) e o curta *Tuileries* do filme *Paris, Te Amo* (vários diretores, 2006).

### **5.1.2 Estrutura narrativa da série**

Harry Potter é uma série de filmes adaptada de uma franquia de livros que contam uma história em seu conjunto. Assim como suas versões literárias, os filmes contam uma trama contínua, em que cada filme representa uma parte de um todo. Por isso, é complicado fazer uma análise de apenas um desses filmes de forma narrativa e estrutural. Cada filme possui um arco menor de história, mas ainda assim, cada um é apenas um passo para o final da história. Sendo assim, várias cenas são mais importantes para a série como um todo que para o filme em si. E sendo assim, talvez a série deva ser analisada como um todo dentro das estruturas propostas por McKee, Comparato e Field. Como o último filme obviamente reserva em si o Clímax, a Crise e as Resoluções, todas as outras partes da História devem fazer parte dos outros sete filmes. O Incidente Incitante pode fazer parte de qualquer filme da série e as Complicações Progressivas estariam espalhadas através dela.

Os dois últimos filmes ainda não foram lançados, o que impede saber com certeza o que serão o Clímax, a Crise e as Resoluções da franquia. Mas tendo como base os livros e contando com uma possível fidelidade por parte dos realizadores dos filmes. A Resolução é uma cena que mostraria os três protagonistas mandando seus filhos para a escola dezanove anos depois do Clímax, que acontece em uma batalha final entre o protagonista Harry e o antagonista Voldemort. A Crise acontece quando Harry descobre que tem poder sobre a varinha de Voldemort. Ao saber disso, Harry caminha para o confronto final com seu rival.

Considerando que esse é o Clímax, conclui-se que a trama central da série é a batalha contra o antagonista. Como ele surge, e é revelado para o protagonista, apenas no final do quarto filme, os quatro primeiros filmes funcionam como o primeiro ato da

série, e a partir do final do quarto filme até a Crise, no final do oitavo, o que se tem é o segundo ato e também as Complicações Progressivas.

Essa análise coloca o sexto filme inteiro como parte do segundo ato da série e com todas as suas cenas tendo função de Complicação Progressiva.

Fica complicado encaixar a série completa na estrutura das unidades de história, pois cada filme possui em si cenas, sequências, atos e um arco central. Como cada filme é apenas parte de atos, com exceção do oitavo, que contém o terceiro ato e parte do segundo, cada filme não pode ter mais que sequências da história total da franquia. É até possível afirmar que cada filme é uma sequência da história.

O sexto filme é, portanto, uma sequência do segundo ato de uma história muito maior que as tramas apresentadas no filme. Ele não tem o Incidente Incitante, a Crise, o Clímax e a Resolução da trama principal.

Tudo isso torna mais difícil considerar o filme por si só. Mas serve para explicar porque certos aspectos e cenas do filme foram evitados na análise. O arco analisado é o arco principal apenas do filme, esquecendo a série como um todo.

## **5.2 Análise do filme**

### **5.2.1 Seleção das cenas importantes para a trama**

Considerando o livro da dupla Vanoye e Goliot-Lété, deve-se escolher um eixo de análise para poder analisar um filme. Levando em conta o que Aumont, McKee e os supracitados Vanoye e Goliot-Lété afirmam, um filme existe em função de um discurso. Seguindo a lógica de McKee, esse discurso é representado pelo conflito cujo Clímax é o último da história. Esse é o eixo de análise usada para este filme.

Identificando qual o último Clímax de um filme, pode-se descobrir qual o principal arco, e assim, quais as cenas chave para a história e para seu discurso.

O último Clímax se dá com a morte do diretor da escola de magia, Dumbledore, por parte do professor Snape. Considerando que este é o Clímax, a Crise acontece logo antes, quando Harry, escondido abaixo do piso, percebe que o colega Malfoy pretende matar o diretor, cercado de aliados do vilão Voldemort. Ao perceber o risco que o mestre corre, Harry vai contra as ordens de Dumbledore, de não fazer nada, não importando o que acontecesse, Harry não deveria se revelar saindo do esconderijo. Indo contra essas orientações, Harry ergue sua varinha e se prepara para tomar alguma ação, até que aparece o professor Snape, em quem Dumbledore disse confiar acima de qualquer dúvida.

Esse é o momento da Crise, Snape pede que Harry faça silêncio e sobe para onde Dumbledore se encontra cercado. Harry toma a decisão de confiar em Snape e deixar que ele resolva a situação acima. A consequência direta a isso é a morte do diretor por parte de Snape, que trai a confiança dos dois.

Tanto a Crise quanto o Clímax acontecem na mesma cena, que começa no tempo 2:09:46 e termina no tempo 2:14:29.

Considerando o Clímax e a Crise, o arco principal do filme é a tentativa de Harry de descobrir, no decorrer do filme, quais os planos de Malfoy, após este receber uma tarefa de Voldemort. O vilão transforma o rival de Harry em um de seus seguidores e lhe dá uma missão a ser cumprida dentro da escola de magia. No decorrer do filme, Harry tenta descobrir qual a missão do colega para impedi-lo.

A idéia governante termina com valores negativos para o personagem. O diretor, que era uma figura paterna morre, e o vilão, que não era quem Harry imaginava ser, consegue escapar. Harry falha em atingir seu objetivo de impedir Malfoy de completar sua missão desconhecida. Com a morte do diretor, Harry perde seu último guardião em que podia confiar. Agora ele deve assumir as responsabilidades pessoais e seguir seu caminho sem nenhum protetor. O conflito do filme leva à quebra com os responsáveis e à saída para o mundo adulto, passo que toda pessoa deve tomar na jornada do amadurecimento.

Os níveis de conflito do filme, seguindo a idéia governante do filme, são de ordem extra-pessoal, de acordo com os níveis propostos por McKee (2007), uma vez que os obstáculos do protagonista vêm sempre de algo além dele mesmo. E de força

humana, de acordo com os tipos de conflitos propostos por Comparato, dado que os antagonistas são pessoas.

O Incidente Incitante para essa trama acontece do minuto 20:15 até o minuto 22:28, na cena em que Harry, acompanhado de seus amigos Rony e Hermione, descobrem Malfoy e sua mãe indo até uma loja de magia das trevas, onde se reúnem com alguns “Comensais da Morte”, nome dos seguidores de Voldemort. Harry percebe que Malfoy vai tentar realizar alguma missão para o vilão dentro de Hogwarts. Colocando em risco a vida dos estudantes no colégio.

A partir desta cena, até a cena da Crise, o que se tem são Complicações Progressivas e cenas envolvendo as muitas tramas paralelas.

Considerando as estruturas de filmes, sabendo quais são as cenas que representam o Incidente Incitante, as Complicações Progressivas, a Crise, o Clímax e a Resolução, já se sabe onde terminam e começam cada ato. O final do Incidente Incitante é o final do primeiro ato, o segundo ato vai a partir da cena seguinte, até a cena anterior à Crise, e o terceiro ato corresponde à parte que se inicia na cena da Crise e termina junto com o filme.

Resoluções não possuem grande importância para a narrativa e existem Complicações Progressivas demais, sendo que se escolheu apenas uma, que é a que dá gancho para a Crise e o Clímax.

Esta cena começa na hora 2:00:20 e termina em 2:08:25 e mostra o Harry e o diretor indo em busca de uma Horcrux, uma das partes da alma do vilão Voldemort. Encontrar e destruir as sete partes da alma do vilão é crucial para derrotá-lo. Para conseguir uma das Horcrux, Dumbledore toma uma poção que o enfraquece e quase mata os dois. Esse enfraquecimento do diretor, leva à cena da torre de astronomia, onde ocorrem a Crise e o Clímax.

### **5.2.2 Análise do incidente incitante**

A cena da descoberta de que Draco está se tornando um “Comensal da Morte” dura dois minutos e treze segundos e possui 19 planos.

Os enquadramentos do primeiro até o décimo terceiro plano usam uma luz de ataque vinda de cima, revelando os contornos dos personagens, nunca detalhes de seus rostos. A câmera faz movimentos sutis fazendo alusão aos movimentos dos personagens, que sempre ficam mais afastados da câmera (figura 1). Com exceção da loja dos irmãos de Rony, todo o cenário parece ser preto ou cinza, com pequenas variações. A luz nesses planos enche a todos de sombras, escondendo as interpretações dos atores.



Figura 1 – 00:20:57

(David Yates. *Harry Potter e o Enigma do Príncipe*, 2009)

Do décimo quarto plano ao décimo nono, a direção de fotografia ganha uma nova cor com a iluminação vinda de dentro da loja de magia das trevas. Essa iluminação só revela o que acontece dentro da loja. Harry, Rony e Hermione ficam de fora espionando de um telhado. Dentro da loja a luz é laranja e quente, mas ainda não deixa perceber os rostos de todos os atores, com exceção de Draco. O outro personagem dentro da loja que tem o rosto iluminado surge como um risco para os protagonistas em um momento rápido de suspense. Fora da loja, os tons de cinza predominam na direção de arte, com os telhados, a roupa de Harry e até a sujeira nas mãos de Harry. E a luz de ataque vinda de cima auxilia a realçar esses tons. Aqui, ocorre o primeiro close em um rosto de algum dos protagonistas. A câmera foca o rosto de Harry, iluminado por uma fraca luz de compensação, que mantém seu rosto parcialmente nas sombras (figura 2).



Figura 2 – 00:22:00

(David Yates. *Harry Potter e o Enigma do Príncipe*, 2009)

Os valores dos personagens no começo da cena são positivos, eles começam passeando pelo “Beco Diagonal” após uma visita divertida à loja dos irmãos de Rony. No final da cena, Malfoy passa a representar uma potencial ameaça tanto para Harry, quanto para Hogwarts, a escola de magia.

Ocorrem seis brechas nesta cena. A primeira brecha da cena acontece quando os personagens estão andando pela rua e vêem a loja de varinhas destruída. A segunda acontece dentro da loja, quando Rony percebe que Draco e sua mãe estão agindo de forma suspeita. A visita à loja arruinada vira uma pista. A quarta acontece quando Draco e sua mãe entram na loja de magia das trevas e Harry e seus amigos não conseguem mais acompanhá-los. E a última brecha acontece quando eles sobem no telhado e são obrigados a parar de espionar pela chegada do homem que aparece à janela.

O Evento da História nesta cena é a descoberta de que Draco está andando com “Comensais da Morte”, ou seja, a chegada dele à loja de magia das trevas junto de sua mãe.

A fotografia escondendo os personagens aumenta o suspense por trás de suas ações

O único momento em que a luz fica quente é quando Draco chega ao seu objetivo, o objeto dentro da loja. A luz laranja iluminando o rosto de Draco é a

iluminação do segredo que Harry e seus amigos tanto queriam descobrir. O outro rosto que é iluminado com detalhes por muito tempo é o de Harry, revelando a reação do personagem à descoberta de que Draco está se reunindo com *Comensais da Morte*. Essa descoberta, porém, levanta preocupação. Por isso o rosto de Harry é iluminado apenas por uma luz de compensação, com a luz de ataque vinda de cima jogando sombras em seu rosto.

### **5.2.3 Análise da última complicação progressiva (clímax do segundo ato)**

O clímax do segundo ato, que é também o gancho para a crise do filme, dura oito minutos e cinco segundos e contém aproximadamente 47 planos.

Em uma entrevista na época do Oscar, Bruno Delbonnel, o diretor de fotografia, disse que essa foi a cena mais difícil e também a que lhe deu mais orgulho ao ver na versão final.

Durante os quarenta primeiros planos, a luz é um branco chapado, emitido pelas varinhas de Harry e de Dumbledore. Não existe nenhuma forma de luz além destas, o que sobra é breu. O chão da caverna é de cristal, assim como suas paredes. E a maior parte do chão é coberta por um lago, com exceção das laterais da caverna e de uma ilha no centro dela. As varinhas de Harry e Dumbledore se movem à medida que eles se movem e a iluminação da cena acompanha essa movimentação.

O branco da luz das varinhas resulta em um empalidecimento de todas as cores na cena. Os cristais brilham branco, os rostos de Harry e Dumbledore estão completamente brancos. Onde a luz bate de frente o branco ofusca, o que fica entre as sombras e a luz fica cinza e o que fica completamente nas sombras é preto puro. A cena fica monocromática. O vermelho do casaco de Harry fica quase imperceptível, tendendo mais para o preto que para o próprio vermelho.

No começo da cena, Dumbledore joga uma fonte de luz que fica flutuando acima da ilha com bastante intensidade. Assim, quando os dois chegam à ilha, podem apagar as luzes que saem de suas varinhas. Delbonnel usou um refletor suave, como uma luz de compensação em uma grua que ele controlava. A decisão foi feita para dar um

dinamismo maior a uma cena que fica presa em uma pequena ilha. A luz branca pairando acima dos atores às vezes ilumina seus semblantes e às vezes os deixa completamente nas sombras. Isso é de grande utilidade para a dramaticidade da cena. É possível notar, em mais de um plano, o rosto de Dumbledore ficando mais claro e depois entrando na escuridão durante uma fala sem que o ator se mova (figuras 3 e 4). Isso aumenta o suspense da cena, deixando o espectador sem saber o que aconteceu em um ou outro momento.



Figura 3 - 02:02:44

(David Yates. *Harry Potter e o Enigma do Príncipe*, 2009)



Figura 4 – 02:03:08

(David Yates. *Harry Potter e o Enigma do Príncipe*, 2009)

Somente nos últimos planos da cena é que a luz muda. Dumbledore cria uma gigantesca bola de fogo que toma conta de quase toda a caverna iluminando-a com uma luz laranja quente. A iluminação nessa parte é feita por contraluzes laranjas muito fortes, que dão a impressão de que a pele dos personagens está refletindo o fogo que queima ao redor deles (figura 5).



Figura 5 – 02:08:15

(David Yates. *Harry Potter e o Enigma do Príncipe*, 2009)

Os valores dos personagens no começo da cena é positivo, eles vão até a caverna com a esperança de conseguir estar um passo mais próximo de derrotar o vilão Voldemort. No final, Dumbledore está envenenado e Harry quase morre afogado, sendo salvo pelo diretor no último instante. Eles saem enfraquecidos, mas conseguem sair vivos e com o medalhão. O valor no final é negativo e positivo. Ou como McKee diz, o valor é irônico.

Existem três brechas nessa cena. A primeira é a chegada na caverna e a descoberta da ilha no meio do lago, é o primeiro obstáculo para pegarem o medalhão. A segunda brecha acontece logo após chegarem à ilha, descobrem o medalhão abaixo de uma poção que pode ser um veneno. A terceira brecha é a reação da poção, o diretor bebe a poção pensando no veneno que ela representa, mas na verdade ela é uma armadilha.

O Evento de História desta cena em particular é o enfraquecimento de Dumbledore, que é a chave para que Draco consiga acuá-lo na cena do Clímax. O

Evento da História da cena corresponde à Brecha em que Dumbledore percebe que terá que beber a poção.

#### **5.2.4 Análise da crise e do clímax**

A cena que serve de Clímax para o filme, quando Malfoy finalmente revela seu plano, e por causa disso, Snape se vê obrigado a matar Dumbledore, dura quatro minutos e quarenta e três segundos. Ela possui trinta planos

Esta cena se divide em dois espaços, ambos na torre de astronomia do castelo de Hogwarts. Um deles é a parte de cima, onde se pode ver o céu e o outro fica no patamar abaixo.

Dumbledore passa a cena inteira na parte em que se pode ver o céu. O diretor está sempre iluminado por um contraluz forte que é representado no filme pela luz da lua, fazendo com que seus cabelos e o contorno de seu corpo brilhem. Uma luz de ataque ilumina seu rosto com uma luz de compensação iluminando as sombras. O contraste entre as luzes de ataque e de compensação é pequeno porque a própria luz de ataque não é muito forte (figura 6).



Figura 6 – 02:12:19

(David Yates. *Harry Potter e o Enigma do Príncipe*, 2009)

Draco está oposto a Dumbledore, de frente para a lua. Para ele, não há contraluz, o que foi usado em seu rosto é uma luz de ataque fraca sem luz de compensação, mantendo seu rosto sempre com uma sombra. A luz de ataque tem

origem um pouco mais alta que seu rosto fazendo com que seu cabelo prateado brilhe mais ainda que sua pele (figura 7).



Figura 7 – 02:12:28

(David Yates. *Harry Potter e o Enigma do Príncipe*, 2009)

Outros *Comensais da Morte* aparecem para ajudar Draco em sua missão. Entre eles, a iluminação da mulher, Bellatrix Lestrange, é mais destacada. Ela é a primeira a aparecer no quadro e o seu rosto recebe a luz de ataque mais forte, deixando-a mais visível. Os outros dois também são perfeitamente visíveis, mas a fotografia salienta a mulher, deixando claro que ela é o centro da atenção naquele quadro. Os outros dois nem sequer são vistos depois em outros planos. A luz nela é de ataque, diretamente em seu rosto, deixando-o claro e brilhante. O contraste com a luz de compensação é grande, fazendo que as sombras em seu rosto dêem profundidade, mas não ficando completamente escuras. Quando ela aparece em outro plano, mais tarde, existe uma luz de compensação mais forte, diminuindo o contraste.

Quando Snape sobe e mata Dumbledore, seu rosto recebe a mesma luz de ataque que Draco, mas existe uma luz de compensação que permite ver todos os detalhes de seu rosto (figura 8).



Figura 8 – 02:14:04

(David Yates. *Harry Potter e o Enigma do Príncipe*, 2009)

No patamar abaixo, Harry fica assistindo a tudo escondido. Quando ele está lá embaixo, seu rosto está sempre iluminado apenas por uma luz de ataque vinda de cima, para onde ele olha, fazendo com que seu rosto esteja sempre visível. Não tem luz de compensação, o que deixa as sombras em seu rosto completamente negras.

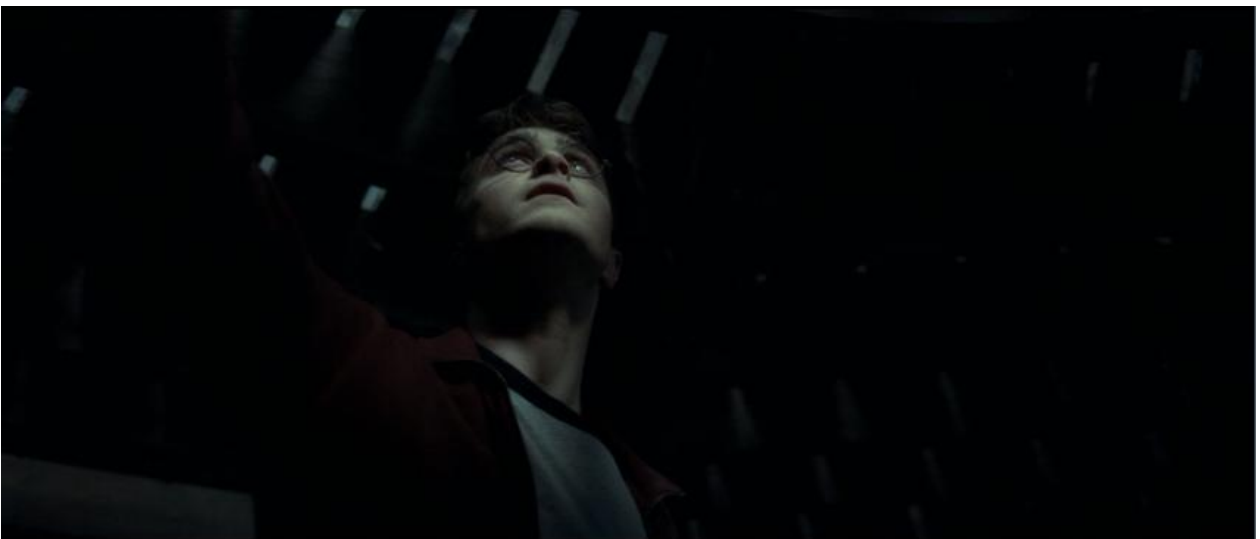


Figura 9 – 02:11:49

(David Yates. *Harry Potter e o Enigma do Príncipe*, 2009)

Quando Snape surge ao lado de Harry, ele possui uma luz de ataque vinda de lado, clareando apenas metade de seu rosto. Há uma luz de compensação vinda de cima iluminando fracamente a outra metade do rosto de Snape. É possível ver o todo o

rosto de Snape, mas o contraste entre as luzes é tão grande que o lado direito de seu rosto parece tomado pela escuridão.

Quando Dumbledore cai, um plano rápido é usado para mostrar sua queda. A câmera o pega de cima, mostrando seu rosto com o chão no fundo, abaixo do diretor. A luz é de ataque, vinda de cima, fazendo com que seus cabelos brilhem, parte de seu rosto fique iluminado, mas sem compensação, sombras longas e profundas marcam seu corpo e sua face.

O cenário parece ser todo cinza e metálico, pelo menos nas partes que não são cobertas pela escuridão. Os dois cenários usam muitas sombras e possuem grandes partes envoltas pela falta de luz.

Os valores para o personagem no começo da cena é positivo. Harry escapou da morte e voltou com o diretor combalido para o colégio. Harry passa da situação de ter um protetor ferido para não ter nenhum protetor.

Essa cena é composta de quatro brechas. Harry chega querendo buscar ajuda para Dumbledore, mas antes que possa fazer algo, alguém aparece e o diretor manda que Harry se esconda no patamar abaixo. Logo depois, quando Draco desarma Dumbledore e Harry decide agir contra Draco, barulhos de outras pessoas entrando começam a soar e Harry se controla. Na terceira brecha, Harry, se preparando para enfrentar os *Comensais da Morte* e Draco é detido pelo aparecimento de Snape ao seu lado, fazendo sinal para Harry ficar quieto enquanto ele sobe para a parte de cima. Como última brecha, Harry confia em Snape e Snape mata Dumbledore no lugar de Draco.

O Evento da História desta cena é a traição de Snape, que corresponde à última brecha da cena.

Essa cena é quase toda composta de primeiros planos, dando foque aos rostos dos atores durante suas interpretações. A fotografia se foca, também, muito mais nos rostos que no resto. Os cenários ficam nas sombras. Draco passa por um momento decisivo, e assim como ele fica na dúvida, seu rosto fica escuro, dividido entre as sombras e a luz. Snape e os outros Comensais da Morte sabem seus objetivos, e seus rostos ficam bem iluminados. Até a morte de Dumbledore, quando o rosto de Snape fica mais sombrio, refletindo sua traição. Harry tem apenas uma luz de ataque, como

sombras profundas que o enchem de escuridão. Ele está dividido entre agir e confiar nas ordens do diretor.

### **5.3. Relação fotografia e história**

Bruno Delbonnel disse ter feito o filme com muitos tons de cinza para deixar um ambiente mais pesado e sombrio porque o filme é o mais voltado para os relacionamentos entre os personagens. É o filme mais intimista da franquia. A idéia era experimentar criar um humor mais escuro para retratar essas jornadas íntimas. Os produtores e o diretor concordaram em fazer essa experiência. O resultado é um filme com tons que realçam mais os tons neutros, como cores pardas, cores metálicas e o branco, o cinza e o preto. As cores mais vivas ficam mais apagadas.

Com isso, a construção de pedra e de metal que compõe o castelo Hogwarts fica mais visível. Os tons pardos da pedra saltam aos olhos, e os tons metálicos da estrutura ficam mais vivos.

Outra característica do trabalho de Delbonnel é a diminuição dos contrastes entre luz de ataque e luz de compensação em algumas cenas e em outras o aumento dos contrastes em níveis muito altos. O que resulta em cenas com interpretações realçadas por longas, fortes e profundas sombras e outras em que os atores ficam austeros com o visual chapado. Outras interpretações usam luzes altas para deixar os atores nas sombras, dando apenas uma forma para eles e deixando suas interpretações escondidas e contidas.

Delbonnel usa a função dramática da luz. Ele foge da luz chapada diversas vezes, dando uma profundidade grande usando sombras nos cenários e nos personagens. E ele faz isso brincando com a luz de compensação, removendo-a repentinamente entre dois planos, como quando Snape mata Dumbledore. Ou seja, ele usa a função atmosférica da luz para criar a função dramática.

O interessante é quando ele usa a função simbólica da luz. Dumbledore, antes de morrer, é o único personagem na cena que possui uma contraluz. Mas a contraluz dele não faz apenas com que seu cabelo seja visível. Durante a cena, parece haver

uma aura ao redor do mago. Como se ele estivesse em um nível espiritual acima do resto dos outros personagens.

Vários planos do filme usam focos profundos, que fazem com que apenas um objeto fique em discernível. Se o foco da cena for o rosto de um ator, todo o resto da cena fica desfocado, seja o cenário, sejam os outros atores, seja um objeto mais próximo da câmera. O resultado é um realce dos rostos dos atores, deixando muito do que está em quadro informe e dando destaque às interpretações.

A impressão é que o clima em todos os ambientes do filme é nebuloso, como uma nuvem pairando ao redor dos personagens, fazendo um prenúncio de algo que está por vir.

Considerando que a história do filme é de valor negativo, em que o personagem termina com valores muito mais negativos que no começo. O filme inteiro é um prenúncio da tragédia que acontece no final e das tragédias que virão a ocorrer na continuação. E a fotografia reflete isso.

Delbonnel usou luzes de ataque altas para esconder as interpretações dos atores, quando eles contêm muitos segredos ou quando eles querem apenas se esconderem. Quando eles atingem algum tipo de objetivo, uma luz mais quente aparece. Quando a cena é de grande suspense a luz se movimenta ao redor dos personagens, escondendo alguma reação que pode ser importante, com o intuito de aumentar a tensão. O enquadramento foca nos atores quando os personagens estão passando por algum momento crucial na história.

Na primeira cena analisada, é quando Harry descobre que Draco se juntou aos *Comensais da Morte* que seu rosto é iluminado pela primeira vez, demonstrando sua reação ao Incidente Incitante. Na segunda cena, quando Dumbledore decide tomar a poção misteriosa, a luz some de seu rosto por algum tempo, impedindo o espectador de saber qual a sua expressão diante daquela situação, criando um suspense maior para quem confia naquele personagem e quer que ele fique bem. No Clímax, quando Snape mata Dumbledore a luz muda em seu rosto dando mais conceito para a sua ação.

Usando todos os recursos disponíveis, foi possível perceber que a fotografia não altera na narrativa, mas pode ser usada para dar maior peso aos valores de cada cena. Ela contribui para o suspense no decorrer de cada Evento da História, escondendo

expressões quando essas são reveladoras ou quando os personagens têm algo para esconder. E quando os personagens conseguem o que querem, uma luz quente os cobre. Os rostos só são revelados quando suas reações são importantes para o decorrer da cena.

De certa forma, a direção de fotografia serve mais para as brechas em cada cena que para o filme no geral. O que não exclui a importância para o filme como um todo. A fotografia em *Harry Potter e o Enigma do Príncipe* tende sempre a uma mesma lógica, mesmo que ela mude em todas as cenas.

Em suma, a fotografia funciona em favor da narrativa e lhe dá mais força refletindo visualmente as brechas pelas quais os personagens passam, colocando maior suspense e dando maior destaque para as mudanças de valores.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As maiores dificuldades para o desenvolvimento deste estudo estão relacionadas à quantidade de referências bibliográficas disponíveis no acervo da biblioteca da faculdade. Apesar de haver vários livros sobre fotografia, câmera e luz, só havia um sobre direção de fotografia, o que faz com que a parte relacionada ao assunto talvez não esteja tão bem embasada quanto o resto da monografia.

Por outro lado, existe um grande número de livros sobre roteiro e narrativa. O resultado é que a parte relacionada à área de iluminação de um filme ficou pequena se comparada com a parte em que se fala de narrativa e estrutura dramática.

Em relação à narrativa do filme, a trama principal é parte pequena de toda a produção. Isso é um padrão na série, todos os seis filmes possuem múltiplas tramas em suas estruturas. Como é uma história dividida em oito filmes, dois dos quais ainda não lançados, existe uma trama maior, várias tramas secundárias e cada filme deve ter ainda sua trama principal. O resultado são filmes cheios de histórias paralelas que nem sempre chegam à sua conclusão no filme em que tiveram início.

Talvez esse estudo deva ser repetido quando o último filme da série for lançado, permitindo verificar a trama central da série, não apenas de um de seus episódios. Isso permitiria também fazer comparações entre as mudanças nas iluminações de cada um dos oito filmes, uma vez que cada um possui um diretor de fotografia diferente, mantendo o mesmo chefe do departamento de direção de arte desde o primeiro filme.

O roteiro do filme dificulta a análise segundo os padrões das referências bibliográficas. Steve Kloves, o roteirista, não segue rigorosamente as estruturas propostas por Syd Field, Doc Comparato e Robert McKee. Mas, isso não altera a qualidade do trabalho de Kloves. O roteirista conseguiu dar um Incidente Incitante e um Clímax, além de Progressões Progressivas para cada uma das tramas secundárias do livro de J. K. Rowling. É um trabalho de adaptação pesado e complexo.

O trabalho de Bruno Delbonnel acompanha os esforços do roteirista, dando ao filme o que ele precisa, uma ambientação e indo além, servindo de prenúncio a perigos vindouros.

A luz não apenas é a base para o cinema, ela o impulsiona. Ela não fica limitada a fazer visível, ela muda as formas, cria ambientes e passa energias diferentes. No decorrer de um filme, é a luz que permite à direção de arte brilhar, às idéias do diretor se tornarem palpáveis e à história ser contada de maneira apropriada.

## REFERÊNCIAS

- ADAMS, Ansel. *A Câmera*. São Paulo, Senac, 2000.
- AUMONT, Jacques. *A Estética do Filme*. Campinas, Papyrus, 1994.
- AUMONT, Jacques. *O Olho Interminável: Cinema e Pintura*. São Paulo, Cosac e Naify, 2004.
- BARTHES, Roland. *A Câmara Clara*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1984.
- COMPARATO, Doc. *Da Criação ao Roteiro*. Rio de Janeiro, Rocco, 1998.
- David Yates, *Harry Potter e o Enigma do Príncipe*. Inglaterra e Escócia, 2009.
- FIELD, Syd. *Manual do Roteiro*. Rio de Janeiro, Objetiva, 1982.
- GOLIOT-LÉTÉ, Anne e VANOYE, Francis. *Ensaio Sobre a Análise Fílmica*. Campinas, Papyrus, 1994.
- HPANA. *Bruno Delbonnel Talks 'HBP' in Oscar Interview*. Disponível em: <<http://www.hpana.com/news.21070.html>>. Acesso em: 20 de outubro de 2010.
- IMDB. Disponível em: <<http://www.imdb.com/name/nm0216632/>>. Acesso em: 20 de outubro de 2010.
- McKEE, Robert. *Story - Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro*. Curitiba, Arte e Letra, 2007.
- MOURA, Edgar. *50 Anos Luz, Câmera e Ação*. São Paulo, Senac, 1999.
- NIEMEYER FILHO, Aloysio. *Ver e Ouvir*. Brasília, UnB, 1997.
- Peter Webber, *Moça com Brinco de Pérola*. Reino Unido e Luxemburgo, 2003.
- Veja. *Em Tom de Tragédia*. Isabela Boscov, disponível em: <<http://veja.abril.com.br/150709/tom-de-tragedia-p-161.shtml>>. Acesso em 15 de outubro de 2010.
- Wikipedia. Disponível em :<[http://pt.wikipedia.org/wiki/Chris\\_Columbus](http://pt.wikipedia.org/wiki/Chris_Columbus)>. Acesso em: 20 de outubro de 2010.
- Wikipedia. Disponível em: <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Harry\\_Potter\\_\(série\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Harry_Potter_(série))>. Acesso em: 12 de outubro de 2010.