

UNIVERSIDADE DE PASSO FUNDO

Maicon Luiz dos Santos

A HARMONIA DOS *FRAMES* NO FILME “*2001 - UMA
ODISSEIA NO ESPAÇO*” DO DIRETOR STANLEY
KUBRICK

Passo Fundo

2017

Maicon Luiz dos Santos

A HARMONIA DOS *FRAMES* NO FILME “*2001 - UMA
ODISSEIA NO ESPAÇO*” DO DIRETOR STANLEY
KUBRICK

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais, Faculdade de Artes e Comunicação, da Universidade de Passo Fundo, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Artes Visuais, sob a orientação do Professor Mestre Fábio Rockenbach.

Passo Fundo

2017

Maicon Luiz dos Santos

**A harmonia dos *frames* no filme “2001 - Uma Odisseia no Espaço” do Diretor Stanley
Kubrick**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Artes Visuais, Faculdade de Artes e Comunicação, da Universidade de Passo Fundo, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Artes Visuais, sob a orientação do Professor Mestre Fábio Rockenbach.

Aprovada em ____ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA

Professor Orientador Ms. Fábio Rockenbach - UPF

Professora da disciplina Ms. Marilei Teresinha Dal Vesco - UPF

Professora Convidada Ms. Fabiane Beltrami da Silva - UPF

RESUMO

O presente trabalho investiga a aplicação de uma estética harmônica nos *frames* do filme “2001 - Uma Odisseia no Espaço”, que permita identificar um estilo no processo criativo do diretor, Stanley Kubrick. Partindo da ideia de que o diretor responde pelo conjunto do processo criativo coletivo de um filme e que os aspectos artísticos da obra ajudam a definir o seu estilo, investigou-se no campo estético as seguintes questões: Como um conjunto de *frames* pode revelar ou demonstrar tecnicamente a harmonia estética de um filme? Como perceber tecnicamente a estética de um *frame*? Para atingir tal propósito utilizou-se três *frames* de cada uma das quatro partes do filme (A Aurora do Homem, AMT-1, Missão Júpiter, Júpiter e Além do Infinito), *frames* que têm grande importância para a trama, e que a um primeiro olhar parecem ser simples, mas que depois de investigados podem revelar o quão esteticamente harmônicos podem ser. Estes *frames* foram categorizados por remeterem ao humano, a relação entre o homem, o conhecimento e a evolução. Analisou-se e exploraram-se conceitos sobre arte, estética, imagem, *frame*, composição, técnicas de composição e harmonia, para então analisar os critérios de investigação. Que permitiram identificar por sua aplicação os méritos artísticos identificados ao diretor.

Palavras-chave: Arte. Estética. Cinema. Imagem. *Frame*. Composição. Harmonia

ABSTRACT

The present work investigates the application of a harmonic aesthetics in the frames of the movie “*2001 – A Space Odyssey*”, which allows to identify a style in the creative process of the director, Stanley Kubrick. Starting from the idea that the director answers for the whole of the creative process of a movie and the artistic aspects of the work help define his style, an investigation was made in the aesthetics field with the following questions: How can a set of frames reveal or technically demonstrate the aesthetics harmony of a movie? How to technically perceive the aesthetics of a frame? In order to reach such purpose, three frames were used from each of the four parts of the movie (The Dawn Of Man, AMT-1, Jupiter Mission, Jupiter and Beyond The Infinite), frames of great importance to the plot, and that at first glance seem to be simple. These frames were categorized for referring to the human, the relation amongst man, knowledge and evolution. Concepts about art, aesthetics, image, frame, composition, composition and harmony techniques were analyzed and explored, to, then, analyze the criteria of investigation, which allowed to identify by their application the artistic merits identified to the director.

Keywords: Art. Aesthetics. Cinema. Image. Frame. Composition. Harmony

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 -	Regra dos terços.....	21
Figura 2 -	Equilíbrio.....	22
Figura 3 -	Simetria.....	23
Figura 4 -	Ritmo ou padrão.....	24
Figura 5 -	Diálogo.....	25
Figura 6 -	Diagonal.....	26
Figura 7 -	Primeiro plano e plano de fundo.....	27
Figura 8 -	Perspectiva.....	28
Figura 9 -	Centralidade.....	29
Figura 10 -	Verticalidade.....	30
Figura 11 -	Sequência 1: A Aurora do Homem.....	34
Figura 12 -	Sequência 2: AMT-1.....	35
Figura 13 -	Sequência 3: Missão Júpiter.....	35
Figura 14 -	Sequência 4: Júpiter e Além do Infinito.....	36
Figura 15 -	O monólito aparece pela primeira vez.....	37
Figura 16 -	O primeiro contato dos homens-macaco com o monólito.....	38
Figura 17 -	O artefato vindo do espaço clarifica os homens-macaco, que aprendem a manusear o osso.....	39
Figura 18 -	O homem-macaco começa a usar a ferramenta/arma.....	40
Figura 19 -	A caneta flutua na nave.....	41
Figura 20 -	Segundo avistamento do monólito, agora na Lua e 4 milhões de anos depois.....	41
Figura 21 -	Dr. Heywood R. Floyd toca o monólito.....	42
Figura 22 -	HAL e Poole jogam xadrez, HAL engana Poole e ganha o jogo.....	43
Figura 23 -	HAL forja um defeito na nave e <i>Bowman</i> parte para arrumar.....	44
Figura 24 -	O braço mecânico da capsula fica exatamente sobre a cabeça de <i>Bowman</i>	45
Figura 25 -	Júpiter aparece na tela, e logo em seguida o monólito se mostra, orbitando uma das luas do planeta.....	46
Figura 26 -	Após viajar ao infinito, <i>Bowman</i> se vê velho em um quarto.....	47
Figura 27 -	<i>Bowman</i> renasce.....	48

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	09
2	O SENTIDO DA ARTE COMO EXPRESSÃO DOS NOSSOS SENTIMENTOS.....	11
2.1	A estética na Arte: significância e objetivação.....	13
2.2	A Imagem: representação e conhecimento.....	15
3	O <i>FRAME</i> COMO REPRESENTAÇÃO COMPOSITIVA.....	17
3.1	Composição: organizando o tempo e o espaço.....	19
3.2	Conceitos da composição.....	20
3.2.1	Conceitos de composição da fotografia, pintura e cinema.....	21
3.2.1.1	<i>Regra dos terços.....</i>	21
3.2.1.2	<i>Equilíbrio.....</i>	22
3.2.1.3	<i>Simetria.....</i>	23
3.2.1.4	<i>Ritmo ou padrão.....</i>	24
3.2.1.5	<i>Diálogo.....</i>	25
3.2.1.6	<i>Diagonal.....</i>	25
3.2.1.7	<i>Primeiro plano e plano de fundo.....</i>	26
3.2.1.8	<i>Perspectiva.....</i>	27
3.2.1.9	<i>Centralidade.....</i>	28
3.2.1.10	<i>Verticalidade.....</i>	29
3.3	Harmonia: do agrado ao prazer estético.....	30
3.4	A leitura da imagem em movimento.....	31
4	A HARMONIA DOS <i>FRAMES</i> E OS CRITÉRIOS DE INVESTIGAÇÃO.....	33
4.1	Tipo de análise.....	33
4.2	Objeto.....	34
4.3	Amostragem.....	35
4.4	Variáveis aplicadas.....	35
4.5	Análises técnica e critérios dos <i>frames</i> escolhidos: conceitos e aspectos da composição.....	36
4.5.1	<i>A Aurora do Homem.....</i>	36

4.5.2	<i>AMT-1</i>	40
4.5.3	<i>Missão Júpiter</i>	43
4.5.4	<i>Júpiter e Além do Infinito</i>	45
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	49
	REFERÊNCIAS	51

1 INTRODUÇÃO

Os filmes estão presentes desde cedo em nosso cotidiano, nos acompanham durante a vida, estimulando nossos gostos, estilos, etc. O cinema em geral nos proporciona inúmeros momentos bons, tanto de conhecimento como de descobrimento. Ver um filme e compreendê-lo tecnicamente pode ser algo muito enriquecedor. Pode-se afirmar basicamente que tudo em um filme é planejado para estar no mesmo, cada *frame*, cada plano, cada sequência é pensado como um todo. Os filmes apropriam-se dos conceitos da pintura, da fotografia e da matemática para enriquecer visualmente seus quadros, tornando as imagens mais agradáveis ao olhar do espectador.

A presente pesquisa buscou verificar a possibilidade de uma estética harmônica nos *frames* do filme “2001 - Uma Odisseia no Espaço” do diretor Stanley Kubrick. Partindo da ideia de que o diretor responde pelo conjunto do processo criativo coletivo de um filme e que os aspectos artísticos da obra ajudam a definir o seu estilo. Desse modo, investigou-se no campo estético as seguintes questões: Como um conjunto de *frames* pode revelar ou demonstrar tecnicamente a harmonia estética de um filme? Como perceber tecnicamente a estética de um *frame*?

Para atingir tal propósito utilizou-se três frames de cada uma das quatro partes do filme (A Aurora do Homem, AMT-1, Missão Júpiter, Júpiter e Além do Infinito), *frames* que têm relevância para a trama, e que a um primeiro olhar parecem ser simples, mas que depois de investigados podem revelar o quão esteticamente harmônicos podem ser. Estes frames serão categorizados por remeterem ao humano, a relação entre o homem, o conhecimento e a evolução. Analisou-se e exploraram-se técnicas de composição e conceitos da fotografia, da pintura e do cinema. Dentre elas então destacadas, a simetria, a regra dos terços, o equilíbrio, o ritmo ou padrão, o diálogo, a diagonal, o primeiro plano e o plano de fundo, a perspectiva, a centralidade, a verticalidade e o uso da metáfora.

No segundo capítulo, como forma de contextualizar o tema do presente trabalho, tratar-se-á da arte e sua objetividade perante o espectador, abordando os principais conceitos da arte contemporânea como forma de tentar entender melhor essa objetivação da mesma, usando para isso as referências dos estudos de Dewey (1983), Danto (2005), Osborne (1993), Cauquelin (2005), Jimenez (1999), Aldrich (1976) e Adorno (1970). Posteriormente, passar-se-á analisar a estética na arte, para como isso tentar entender melhor os objetivos da mesma em relação à arte, usando para isso as referências dos estudos de Abbagnano (1966), Jimenez (1999), Baumbarten (1993), Rahde (2007) e Dalpizzolo (2007). Em seguida, reflete-se sobre a

imagem, representação e conhecimento, de tal forma a compreender melhor essa peça tão importante da pesquisa. Apropriamo-nos dos escritos dos estudos de Prakël (2010), Manguel (2001), Aumont (1995), Gombrich (), para com isso estabelecer uma reflexão sobre a arte e seus objetivos enquanto obra, introduzindo conceitos chave para um melhor entendimento do que será abordado no decorrer do texto.

No terceiro capítulo será introduzido à peça chave do texto, o *frame*, e para com isso estabelecer um diálogo entre a arte, o cinema e o objetivo central da pesquisa, a composição dos frames do filme, usando para isso as referências dos estudos de Cruz (2014), Aumont (1995), Moscarillo (1985), Prakël (2010), Martin (2013), Journot (2005) e Deleuze (1983). Sucessivamente será inserida a composição abrangendo os diversos critérios de composição, desenvolvendo assim, a peça chave de análise dos frames. A harmonia fará a ligação com os conceitos já pré-estabelecidos nos segmentos anteriores e para com os próximos segmentos, usando para isso as referências dos estudos de Prakël (2010), Aldrich (1976), Hedgecoe (2005), Jullier (2009) e Marie (2009). A partir disso, apresenta-se a conceituação de leitura da imagem em movimento, explicando o procedimento que é feito para análise dos *frames* de um filme, para tal será utilizado para isso às referências dos estudos de Jullier (2009) e Marie (2009).

No quarto capítulo será categorizado o tipo de análise, o objeto, a amostragem e as variáveis que foram aplicadas na análise. Logo após apresenta-se a leitura destes códigos fílmicos de cada um dos quatro capítulos do filme, utilizando quatro *frames* de cada capítulo para a análise da composição harmônica dos mesmos, para tal utilizou-se as referências dos estudos de Lunardeli (2016), Penafria (2009), Nogueira (2015), HUNT (2013); MARLAND (2013); RAWLE (2013), com o intuito de comprovar o objetivo geral da pesquisa.

2 O SENTIDO DA ARTE COMO EXPRESSÃO DOS NOSSOS SENTIMENTOS

O ser humano tem por sua essência a arte e nela são expressos sentimentos dos mais variados que configuram sentimentos do artista, expressas de tal forma que se busca alcançar algum tipo de reação, seja boa ou ruim do seu espectador. A arte pode ser expressa em diferentes estilos e formatos.

A teoria parte do princípio de que, para que o sentimento e a emoção sejam expressos, deve-se criar um símbolo para corporificá-los, para atuar como o veículo de sua comunicação: a arte é definida como a atividade de criar estes símbolos para a expressão emocional (DEWEY, 2010, p. 100).

Dessa forma, considera-se que o artista como criador transfigura sua essência para a obra, tornando-a parte dele, mas ao mesmo tempo transpondo vida ao objeto, que passa a existir por si só. Danto (2005, p. 18) afirma que obras de arte são “[...] significados corporificados [...]”. O que a história mostra é que esses objetos, desde o surgimento da arte, sempre surgiram com um objetivo específico. A partir disso podemos estabelecer um primeiro conceito sobre arte e o que ela representa, o de transfiguração de sentimentos para um objeto.

“À proporção que examinamos a obra de arte do passado, a partir da caverna mais antiga, verificamos que, por variados que fossem os seus usos, de um modo geral, todas as obras de arte eram feitas com uma finalidade” (OSBORNE, 1968, p. 29-30). Entende-se, nesse sentido, que toda obra de arte busca algo na sua essência, mesmo a obra mais singela. Esse é o objetivo que a arte busca, o de transmitir conhecimento, de crítica ou o de simples prazer ou desprazer estético, unindo-os em um ou vários objetos, além de diferentes técnicas e estilos.

Com isso, é entendido que a obra de arte traz consigo uma função total de objetividade. Não necessariamente uma obra deve trazer consigo uma mensagem ou um sentido ao espectador, a mesma não é obrigada a ser entendida. Porém, sobre o próprio processo de criar a arte, à essência da arte estaria ligada ao que ela pode nos oferecer como reflexão, como explica Cauquelin (2005, p. 70-71)

Não se trata mais de encontrar um fundamento para as obras de arte, de pleitear um lugar para elas nas atividades humanas, nem mesmo de ditar regras para sua produção, mas, no século dito ‘das luzes’ - no qual o esforço dos filósofos concentrou-se inteiramente nas capacidades da razão -, de interrogar-se a respeito do gênero de conhecimento que podemos ter delas. O tema central da reflexão não é mais a obra, mas o processo interior que nos conduz a pensar que se está de fato diante de uma obra de arte.

Em virtude disso, pode-se dizer que a obra de arte efetua uma comunicação entre seu criador e seu expectador, sua função simbólica tem muito em comum com a da linguagem, tem um contato mais direto com a intuição do que o que mantemos através dos símbolos discursivos.

Ainda assim, Cauquelin (2005, p. 59), reforça que “a arte é, então, ‘uma disposição de produzir (*poiésis*)¹ acompanhada de regras’. Produzir é ‘trazer à existência uma das coisas que são suscetíveis de ser ou de não ser e cujo princípio de existência reside no artista’”. Partindo disso podemos estabelecer critérios para a arte, entre o criador e a criação, em que ambos estão ligados perpetuamente. “A arte revela, mais claramente, que tanto as operações produtivas como os produtos acabados são mentais ou espirituais” (ALDRICH, 1976, p. 47). Com isso estamos fadados a olhar para a arte mentalmente e espiritualmente, só para então melhor compreender seus objetivos.

A partir destas teorias é possível afirmar que a arte provoca algo em nós, uma formulação de nossas compreensões de sentimento e concepções de realidade visual, factual e audível. Ela nos fornece formas de imaginação e formas de sentimento, clarifica e organiza a própria intuição. É por isso que ela tem a força de uma revelação e inspira uma sensação de profunda satisfação intelectual.

A entrada - no terreno da arte - do social, da política, o dever de levar em conta as condições de sua existência como arte, para não cair em um essencialismo que oculte os verdadeiros objetivos e chegue até a confundir o papel e a finalidade da arte: tal é o novo paradigma com o qual a arte deve agora atuar. Dizer isso é invocar o que sempre foi tido por princípio: a *autonomia* da arte, da criação e dos 'criadores', em relação ao que é extraestético. O desafio adorniano será preservar essa autonomia e ao mesmo tempo indicar de que maneira é possível articulá-la a suas próprias condições (CAUQUELIN, 2005, p. 82).

Dito isso se identifica que a integração nos domínios da arte impulsionaram novas manifestações criativas. Algumas já existiam, mas estavam desvalorizadas, outras são relativamente recentes. Esta integração permitiu suavizar as fronteiras entre a arte dita erudita e a arte para grandes massas.

¹ *Poiésis*: A ação ou a capacidade de produzir ou fazer alguma coisa, especialmente de forma criativa. Disponível em: (www.dicionarioinformal.com.br/significado/poiesis/10964/). Acessado em 30 de out. de 2017.

O paradigma adorniano da negatividade em ato na obra de arte é lido como uma injunção para a arte moderna e, em parte, para a arte contemporânea, que é ter de integrar a ação imperativa da vanguarda. A arte é obrigada a ser crítica - traduzamos: vanguarda-, e esse imperativo se acrescenta aos já instituídos pelas fundações precedentes. E mesmo que, em parte, ela o contradiga (CAUQUELIN, 2005, p. 83-84).

Deste modo a arte então se estabelece como sempre sendo crítica em relação aos temas e conceitos abordados. O que nos leva a pensar em uma sobrevida da arte “As obras de arte destacam-se do mundo empírico e suscitam um outro com uma essência própria, oposto ao primeiro como se ele fosse igualmente uma realidade” (ADORNO, 1970, p. 12). Outro aspecto levantado por Adorno (1970, p. 12), é de que

A crença segundo a qual as primeiras obras de arte são as mais elevadas e as mais puras é romantismo tardio; com não menor direito poder-se-ia sustentar que as primeiras obras com caráter artístico, inseparáveis das práticas mágicas, da documentação histórica, de fins pragmáticos, tais como fazer-se ouvir por apelos ou toques de trompa a grandes distancias, são confusas e impuras.

Em vista dos argumentos apresentados entende-se que o espectador é quem dá valor e significado à obra de arte. A arte, então, passa a buscar algo mais do que apenas copiar perfeitamente a realidade. Essa busca consiste em fazer o espectador se aprofundar mais na obra para poder então criar algum tipo de vínculo com a mesma. A obra torna-se mais conceitual com o tempo, e busca a expressão dos sentimentos do artista, materializa-se para concebê-la, e nos sentimentos do espectador, para apreciá-la.

2.1 A Estética na arte: significância e objetivação

A estética é uma das formas usadas para compreendermos um objeto, seja ele artístico ou não. Segundo Abbagnano (1966, p. 452) na antiguidade a estética era pensada como um estudo somente da natureza da beleza e dos fundamentos da arte focados no belo. Hoje se sabe que não se trata só da beleza, mas sim, da privação da mesma, ou seja, aquilo que pode ser considerado feio, ou até mesmo ridículo.

Os estudos da estética também compreendem as diferentes formas de arte, técnicas artísticas, a ideia de obra de arte e de criação, a relação entre materiais e formas nas artes. Em suas particularidades, como resalta Jimenez (2008, p. 94).

A constituição da estética como disciplina autônoma supõe que um conjunto de teorias e de conceitos possam aplicar-se igualmente a todas as artes, quer se trate de pintura, de escultura, de música ou de poesia. Evidentemente, isto não significa que tais artes devam ser assimiladas umas às outras; isto seria um contra-senso, visto que sabemos perfeitamente que cada uma delas solicita os sentidos de uma forma particular.

Outro aspecto levantado por Jimenez (2008, p. 102) é de que a estética moderna parte da união das artes para criar um novo sentido. A consciência da arte como criação e já não mais como imitação. Isso implica na evolução propriamente de se fazer arte, como fala Jimenez (2008, p. 103) “Este princípio de montagem-desmontagem, construção-desconstrução da forma artística tradicional para aumentar sua expressividade pode ser encontrado nas outras artes, quer se trate de escultura, de literatura, de cinema ou de fotografia”.

Ainda nesta mesma linha de considerações voltada principalmente para a arte, a estética está intimamente ligada à realidade e às pretensões humanas de dominar, moldar, representar, reproduzir, completar, alterar, apropriar, para então assim aproximar-se do mundo.

Concebe o conhecimento confuso da sensibilidade como o conhecimento das faculdades inferiores do espírito elevadas a mais alta potência [...] Ao considerar a arte como digna de uma reflexão filosófica e a estética como disciplina temática, Baumgarten aproxima o conhecimento sensível denominado de estética de uma analogia com os paradigmas racionais de uma teoria científica (BAUMGARTEN, 1993, p. 14-15).

Na contemporaneidade, a estética nos conduz para além da técnica, das máquinas e da arte como produto comercial, ou do belo como conceito acessível para poucos, na busca de espaço de reflexão, pensamento, representação e contemplação do mundo.

Tudo acontece como se a vontade de criar elos entre as diferentes práticas artísticas, de associar materiais heterogêneos, de conjugar as práticas artísticas, fosse mais forte do que a preocupação de classificar, de ordenar, de "administrar" o domínio do imaginário e do sensível. Não se estaria sonhando com uma "polissensorialidade" que reatasse, de forma nostálgica, com a "obra de arte total" e se esforçasse por unificar a esfera estética? Todavia, o aparecimento da *multimídia*, as simbioses inéditas entre o som, a imagem e o texto num universo virtual de três dimensões deslocam o problema clássico da correspondência das artes bem além da controvérsia sobre o paralelo ou sobre a especificidade das artes (JIMENEZ, 2008, p. 103).

Com tudo, na contemporaneidade torna-se difícil falar em linguagens, uma vez que o pós-moderno vivenciado engloba praticamente todas as possibilidades, num processo de

inclusão e, por isso mesmo, o pós-moderno não se constitui de uma única linguagem em, mas em condição de vida.

A estética visual contemporânea, ou pós-moderna, volta-se à multimídia, à mistura, à heterogenia, ao mesmo tempo em que cultiva a indefinição, a indeterminação das mais diversas formas visuais busca ampliar ao máximo as suas possibilidades, tolera a imperfeição, a imprecisão, a poluição, e as interferências externas pós-produção, valorizando a comunicação e as emoções dos grupos e ironizando sutilmente modelos e estereótipos visuais hegemônicos e banalizados da alta cultura. É possível perceber que as imagens do contemporâneo não se preocupam em apresentar pureza estilística ou em apresentar soluções inéditas de vanguarda, pois é resultado da intertextualidade de vários estilos. Ao mesmo tempo em que cultiva o grotesco, contradiz conceitos estruturados de beleza (RAHDE; DALPIZZOLO, 2007, p. 3).

A estética, então, diz respeito à maneira como as coisas se apresentam aos nossos sentidos, e à maneira como elas nos impressionam, favorável ou desfavoravelmente, prazerosamente ou com desprazer, pela sua mera aparição diante de nós. Estética, poderíamos considerar, como atingir a capacidade de ver com a aparência imediata das coisas, em seu efeito de agrado ou desagradado sobre nós. Também trata da forma como as coisas se apresentam a nós e da maneira como reagimos a essa apresentação. Em um sentido amplo a estética esta ligada a maneira como percebemos as coisas.

2.2 A Imagem: representação e conhecimento

Somos bombardeados com imagens o tempo todo, sejam veiculadas a anúncios publicitários de revistas, expostas em edifícios, cartazes, murais, todo material impresso e toda exibição em telas de cinema, televisão e internet. Prakël (2010, p. 8) diz que “Uma imagem precisa ser bem composta para que o espectador a compreenda”. O conceito de imagem adquirida como a gerada pelo ser humano, em muitos domínios, quer na criação pela arte, quer como simples registro fotográfico, na pintura, no desenho, na gravura, em qualquer forma visual de expressão da ideia.

Essencialmente, toda imagem nada mais é do que uma pincelada de cor, um naco de pedra, um efeito de luz na retina, que dispara a ilusão da descoberta ou da recordação, do mesmo modo que nada mais somos do que uma multiplicidade de espirais infinitesimais em cujas moléculas – assim nos dizem – estão contidos cada um de nossos traços e tremores (MANGUEL, 2001, p. 316).

A imagem diz respeito a toda visualização construída pela ação do homem. Neste sentido, inclui todo e qualquer objeto que possa ser percebido visualmente e, portanto,

esteticamente. Sobre a imagem, Aumont (1995, p. 78-79) diferencia dizendo que “A imagem representativa é a que representa coisas concretas [...]” e “[...] A imagem simbólica é a que representa coisas abstratas [...]”, e esta está ligada historicamente, com isso “[...] o valor de uma imagem é, mais do que qualquer outro, definido *pragmaticamente* pela aceitabilidade social dos símbolos representados”.

O poder que a imagem contém, é de fato algo a ser desmembrado, trata-se de uma simbologia do uso das mesmas e da sua objetivação. “A produção de imagens jamais é gratuita, e, desde sempre, as imagens foram fabricadas para determinados usos, individuais ou coletivos” (AUMONT, 1995, p. 73).

A imagem é destinada a agradar seu espectador, a oferecer-lhe sensações (*aisthesis*) específicas. Esse desígnio é sem dúvida também antigo, embora seja quase impossível pronunciar-se sobre o que pode ter sido o sentimento estético em épocas muito distantes da nossa (eram os bisões de Lascaux considerados bonitos? Ou tinham somente valor mágico?). Seja como for, essa função da imagem é hoje indissociável, ou quase, da noção de arte, a ponto de se confundirem as duas, e a ponto de uma imagem que visa obter um efeito estético poder se fazer passar por imagem artística (vide a publicidade, em que essa confusão atinge o auge). (AUMONT, 1995, p. 80-81)

A imagem objetifica tirar sensações do espectador, para com isso obter êxito com a sua criação e desenvolvimento, tentar transmitir o máximo de informações com a sua característica. “A imagem traz informações (visuais) sobre o mundo, que pode assim ser conhecido, inclusive em alguns se seus aspectos não-visuais. A natureza dessa informação varia [...] mas essa função de *conhecimento* foi também muito cedo atribuída às imagens” (AUMONT, 1995, p.80).

Gombrich aponta-nos que “[...] a imagem tem por função garantir, reafirmar e explicar nossa relação com o mundo visual: ela desempenha papel de *descoberta visual*” (apud AUMONT, 1995, p. 8). Toda e qualquer imagem gera alguma forma de descoberta e passa alguma mensagem, seja ela passível de análise ou apenas como informação, veiculada a anúncios.

3 O *FRAME* COMO REPRESENTAÇÃO COMPOSITIVA

Com o surgimento da fotografia foi possível explorar ainda mais o campo das preocupações do artista, nessa transição de períodos, que antes se baseava principalmente na imitação e buscava com seus quadros a perfeição realista. A consciência da arte como criação e já não mais como imitação. A arte passa a não se preocupar com um realismo fidedigno, e sim com a mensagem que ela pode passar. Com a expansão e o desenvolvimento da fotografia vemos surgimento de novas linguagens artísticas, como o cinema e a videoarte.

[...] distinções entre a essência da imagem fotográfica e da imagem cinematográfica, irmãs quase univitelinas. Porém, as semelhanças são mais evidentes do que as diferenças: a natureza técnica que compartilham; a adesão ao referente que essa natureza produz; a dependência de uma em relação à outra (afinal de contas, um fotograma é necessariamente uma fotografia); o múltiplo papel que ambas desempenham na cultura do entretenimento, na arte e na ciência, entre outras (CRUZ, 2014, p. 3).

Um filme nada mais é do que milhares de imagens estáticas que em velocidade sequencial dá a ilusão do movimento, “[...] é constituído por um enorme número de imagens fixas chamadas de fotogramas, dispostas em sequência em uma película transparente; [...], essa película dá origem a uma imagem muito aumentada e que se move [...]” (AUMONT, 1995, p.19). Se pararmos para olhar cada *frame*² de um filme estará olhando para uma fotografia, uma imagem. Essa imagem, o *frame* é cada um dos quadros ou imagens fixas de um filme, “[...] apresentam-se a nós sob forma de uma imagem *plana* e delimitada por um *quadro*” (AUMONT, 1995, p.19).

O caráter *ambíguo* da imagem fílmica encontra-se ligado à conotação sugestionante do enquadramento. Constituindo embora a partícula mínima da cadeia linguística, o enquadramento corresponde, de fato, não a palavra, mas a frase. Presta-se, portanto, a ser lido de diversas interpretações (MOSCARIELLO, 1985, p. 12).

Com isso, o enquadramento é pensado para provocar, construir um discurso do estilo e para isso são usadas técnicas compositivas que advém da pintura, da fotografia, do desenho e que ajudam na melhor distribuição e composição dos objetos no quadro. “As melhores imagens combinam excelência técnica e uma composição forte. Embora não haja consenso a respeito dos processos da composição fotográfica, todos concordam que uma imagem ganha força com a sua aplicação” (PRAKËL, 2010, p. 8).

² “O *frame* (quadro) delimita a superfície da imagem, um espaço plano, bidimensional.” (JOURNOT, 2005, p. 127)

Quando composta, a imagem ganha um sentido ainda maior, tanto para o artista quando para o espectador, indiretamente ou quando é percebido. No cinema vemos isso a cada frame, ele é pensado como uma tela em branco na pintura, o diretor é quem vai compor essa tela, sempre dependendo do estilo de quem esta comandando o filme, nesse caso o diretor é quem vai dar o estilo para o filme. “[...] quando o diretor pretende fazer uma obra de arte, sua influência sobre a coisa filmada é determinante e, através dele, o papel criador da câmera [...]” (MARTIN, 2011, p. 24).

A imagem constitui o elemento de base da linguagem cinematográfica. Ela é a matéria-prima fílmica e desde logo, porém, uma realidade particularmente complexa. Sua gênese, com efeito, é marcada por uma ambivalência profunda: resulta da atividade automática de um aparelho técnico capaz de produzir exata e objetivamente a realidade que lhe é apresentada, mas ao mesmo tempo essa atividade se orienta no sentido preciso desejado pelo realizador (MARTIN, 2011, p. 21).

O que vemos na tela são imagens escolhidas e compostas para nos mostrar e contar algo. Martin (2011, p.23) diz que “toda imagem é mais ou menos simbólica”. É muito importante que saibamos analisá-las e fazer uma leitura precisa dessas imagens. Sendo assim, podemos compreendê-las melhor, despertando um olhar mais crítico uma atitude reflexiva, entendendo o que ela nos quer passar e o sentimento que nos traz, pois toda imagem tem seu significado e tenta passar uma mensagem.

O quadro desempenha, em graus bem diferentes, dependendo dos filmes, um papel muito importante na composição da imagem - especialmente quando a imagem é imóvel (tal como a vemos, por exemplo, quando de uma "parada na imagem"), ou quase imóvel (no caso em que o enquadramento permanece invariável: o que se chama "plano fixo") (AUMONT, 1995, p. 20).

“Um certo número de fatores cria e condiciona a expressividade da imagem. Esses fatores são, numa ordem que vai do estático ao dinâmico: os enquadramentos, os diversos tipos de planos, os ângulos de filmagem, os movimentos de câmera” (MARTIN, 2011, p. 38).

Chamamos enquadramento à determinação de um sistema fechado, relativamente fechado, que compreende tudo o que está presente na imagem, cenários, personagens, acessórios. O quadro constitui, portanto, um conjunto que tem um grande número de partes, isto é, de elementos que entram, eles próprios, em subconjuntos. Podemos operar nele uma redução. Evidentemente, as próprias partes são também imagem (DELEUZE, 1983, p. 22).

Em virtude dos fatos mencionados, o *frame*, assim como o filme, torna-se objeto de análise, tudo que aparece em seu quadro pode ser dedutível de análise e transpassa algo para o seu espectador.

3.1 Composição: organizando o tempo e o espaço

A composição é basicamente uma forma de estrutura criada para provocar o nosso olhar e desenvolver uma forma de deixar imagens com uma melhor harmonia em seu quadro. Präkel (2010, p.15) diz que “a composição é o processo de identificação e organização de elementos para produzir uma imagem coerente. Tudo o que está em uma imagem forma a sua “composição””. Resta comprovar se essa composição é harmoniosa, a ponto de causar sensações das mais diversas ao espectador.

Os elementos presentes em uma imagem tornam-se parte de uma cadeia de características que justapostas desencadeiam reações e sensações que só e unicamente a combinação das mesmas pode transferir para o espectador.

O fotógrafo ou o diretor de cinema então, devem tomar a decisão de onde exatamente colocar ou enquadrar a câmera, para isso existem meios, para compor. “A composição envolve tudo o que faz parte da criação de uma imagem. O trabalho inicia com a exploração e a reflexão sobre o assunto, continua com a seleção e análise e conclui apenas quando o olhar do espectador recai sobre a imagem final” (PRAKËL, 2010, p. 9).

Quando uma imagem é composta, ela é estruturada a partir dos métodos de composição, estamos falando de meios que a deixam provocativa ao olhar do espectador. “Uma boa composição deve ter alguma relação com a realidade vivida, e essa é a condição de inteligibilidade, mas terá de possuir tão pouca semelhança quanto for possível” (ALDRICH, 1976, p. 27). Assim Präkel nos mostra que.

Para compreendermos os princípios da composição, precisamos separar formalmente as partes constituintes de uma imagem em linha, formato, forma, textura, padrão e cor. Embora seja melhor estudar elas isoladamente, a composição é o processo de combiná-los – como ingredientes em uma receita (PRÄKEL, 2010, p.15).

Neste processo de combinar os elementos compositivos, como uma receita, pode ser notado traços como os da regra dos terços, equilíbrio, simetria, ritmo ou padrão, diálogo, diagonal, primeiro plano e plano de fundo, perspectiva; aspectos compositivos do cinema como centralidade, verticalidade, etc.

A câmera raramente se depara com apenas um desses elementos. Ao abordar qualquer assunto, o fotógrafo deve primeiro descobrir quais são os elementos constituintes da cena que se apresenta à câmera, e só então tem início o processo de decidir como equilibrar e mesclar os elementos da composição (PRÄKEL, 2010, p.15).

Assim sendo, quando combinados estes elementos compositivos, cria-se uma poética harmônica na imagem.

3.2 Conceitos da composição

Existem regras e meios para melhor se utilizar o espaço de uma imagem, isso está inserido dentro da composição do espaço dessa imagem. “Enquanto um pintor pode alterar a realidade, deixando de fora partes indesejáveis de uma cena, a câmera registrará tudo à sua frente, indiscriminadamente. A composição, portanto, é essencial para simplificar o mundo desordenado à nossa volta” (HEDGE COE, 2005, p. 176).

Dentro dessas regras e meios estão destacadas conceitos de composição da fotografia que advém de conceitos da pintura e desenho. Dentre elas então destacadas, regra dos terços, da simetria, do equilíbrio, do ritmo ou padrão, do diálogo, da diagonal, do primeiro plano e plano de fundo, da perspectiva, de centralidade e verticalidade.

Em vez de simplesmente achar o que fotografar, há meios de enfatizar algumas partes da cena, enquanto se tenta esconder ou disfarçar outras. Isso é composição. Significa colocar coisas em ordem – mais ou menos como dispor palavras numa sentença para contar uma história pessoal ou fazer um relato em primeira mão do que se viu (HEDGE COE, 2005, p. 176).

A composição seria a ordem dos elementos, do primeiro plano e dos motivos secundários, a qualidade estética, importância de objetos, de realce, de equilíbrio de cores e formas entre outras variáveis que combinadas formam uma imagem comunicativa que torna-se agradável de ver-se.

3.2.1 Conceitos de composição da fotografia, pintura e cinema

3.2.1.1 Regras dos terços

De forma imaginária, dividi-se a imagem em três partes, tanto horizontais como verticais. Nos pontos de encontro das linhas, encontra-se o lugar onde os objetos terão maior impacto visual.

A regra dos terços é praticamente uma simplificação das proporções da razão áurea, mas é muito mais usada pelos fotógrafos. Na regra dos terços, o foco de interesse deve ser posicionado na intersecção das linhas que dividem o quadro em terços, que são distribuídos de cima para baixo e da esquerda para direita. Trata-se de uma ferramenta útil para a construção de uma estrutura composicional na imagem, mas suas proporções são regulares demais para produzirem resultados realmente surpreendentes (PRAKĒL, 2010, p. 25).

Figura 1 - Regra dos terços



FONTE³

Tornando assim a imagem muito mais compositiva, empregando equilíbrio a imagem, desenvolvendo metáforas a partir disso, criando um discurso de estilo.

³ Disponível em: (www.solo.ind.br/wp-content/uploads/2017/05/tercos.jpg). Acessado em 04 de dez. de 2017.

3.2.1.2 Equilíbrio

O equilíbrio é resultante da composição e do arranjo dos elementos visuais. O equilíbrio independe dos elementos individuais, mas sim, do relativo peso que é dado a cada elemento em relação a outro na composição da imagem.

O equilíbrio é um dos princípios mais importantes do design e da pintura formal. Na pintura, o teste é desenhar uma linha vertical no centro da imagem e buscar o equilíbrio entre os dois lados. Os fotógrafos não necessariamente buscam o mesmo nível de harmonia clássica e, com a troca de alguns elementos na imagem, podem gerar tensão por meio do desequilíbrio da imagem. Uma imagem equilibrada por elementos fracos é estática, já uma imagem que apresenta equilíbrio entre elementos fortes é muito mais dinâmica (PRAKËL, 2010, p. 113).

Figura 2 - Equilíbrio



FONTE⁴

Pode ser considerado por questões como: volume dos objetos, cores, localização entre objetos. Esses conceitos podem nos levar a sensação de estabilidade, conforto, harmonia, etc.

⁴ Disponível em: (4.bp.blogspot.com/-

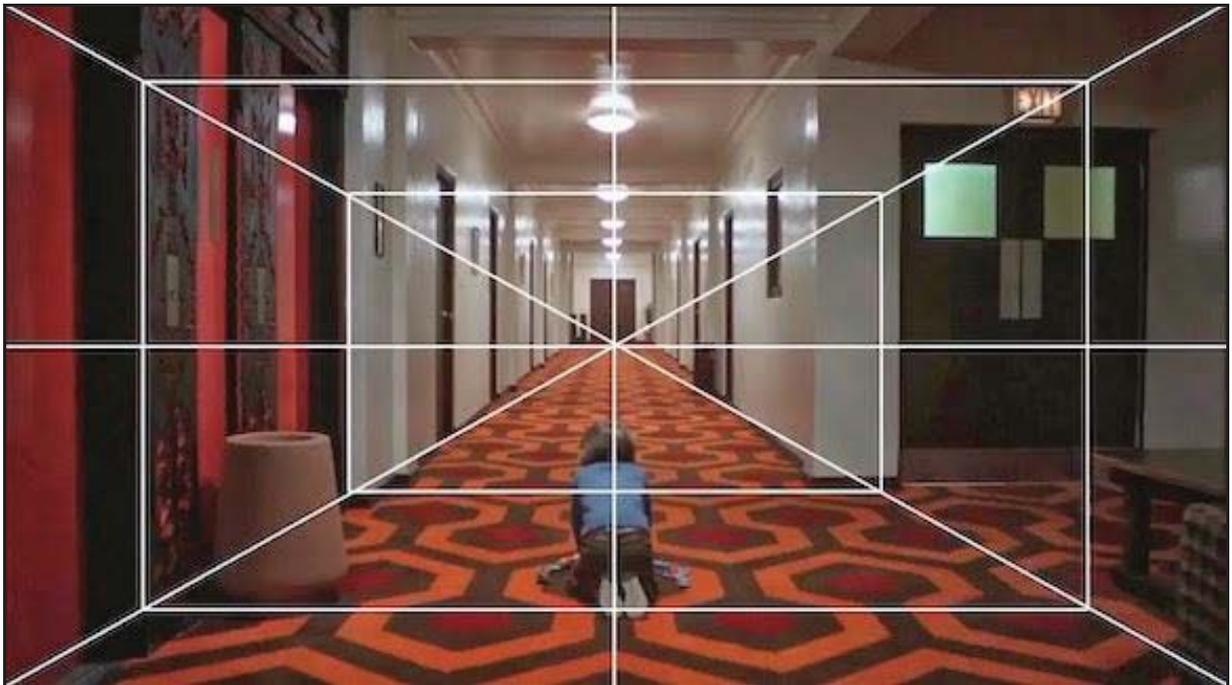
TfwsnayRV1Y/U1j6BTGkEvI/AAAAAAACHk/2bGaK0k5k80/s1600/_MG_8785_p_bn.jpg). Acessado em 04 de dez. de 2017.

3.2.1.3 Simetria

A simetria quando colocada em pratica, desperta sentimento dos mais variados, como a estabilidade, concentração em um só ponto. “Simetria é a propriedade de um objeto ou imagem em que ambos os seus lados são iguais, porém opostos em relação a uma linha divisória” (PRAKĚL, 2010, p. 114). Podemos encontrar simetria em praticamente tudo, geralmente ela traz simplicidade para a fotografia e isso é muito valorizado.

Em principio, as composições simétricas são bastante atraentes e têm um forte senso de estrutura, mas esse ponto forte também é seu ponto fraco, uma vez que todas as forças são iguais e opostas. Embora superficialmente atraentes, elas podem ser muito fáceis para os olhos e podem carecer de tensão (PRAKĚL, 2010, p. 114).

Figura 3 - Simetria



FONTE⁵

A simetria está em todo e qualquer lugar, encontramos padrões tanto na natureza quanto forjados artificialmente. Esses padrões criam um sentido para a imagem, construindo um discurso.

⁵ FONTE: Captura de imagem. “THE SHINING”, WARNER VÍDEO, 1980.

3.2.1.4 Ritmo ou padrão

O ritmo ou padrão é quando os objetos a serem fotografados nos levam a possíveis arranjos sequenciais de agrupamentos estéticos.

Padrão nada mais é do que a repetição de determinado elemento – geralmente um contorno, mas às vezes uma forma, uma textura, uma cor. O importante é que o padrão atrai e fixa o olhar, fato que acarreta duas consequências fundamentais para o fotógrafo. Primeiro, quando isolado numa fotografia, padrão produz uma imagem poderosa, particularmente se o motivo é incomum. Segundo, o padrão pode permear toda a composição (HEDGE COE, 2005, p. 220).

Figura 4 - Ritmo e padrão



FONTE⁶

Repetições, semelhantes ou diversas, de determinado objetos transmitem certa ordem repetitiva conceitual.

⁶ Disponível em: (fotographiko.com/wp-content/uploads/2016/02/patterns-in-photography-1024x768.jpg). Acessado em 04 de dez. de 2017.

3.2.1.5 Diálogo

São referências cromáticas ou de formas que se relacionam no contexto geral da imagem. Quando identificamos alguma semelhança entre elementos distintos no geral compositivos estabelecemos um diálogo particular entre as partes.

Figura 5 - Diálogo



FONTE⁷

Esse diálogo se estabelece principalmente pela semelhança cromática entre os elementos, mas também pode se estabelecer por formas ou volumes.

3.2.1.6 Diagonal

É a condução do olhar para o centro de interesse ou para alguma área de fuga da imagem.

⁷ Disponível em: (www.pequenospelomundo.com.br/wp-content/uploads/2016/03/Mercedes-Benz-Museum-1024x680.jpg). Acessado em 04 de dez. de 2017.

As linhas inclinadas transmitem a ideia de movimento, e as diagonais são um caso especial de linha inclinada. Diagonais são linhas que correm mais ou menos de um canto a outro da imagem; elas passam impressão de que a linha está deslocada, o que cria uma sensação de expectativa, movimento e tensão em imagens que, sem elas, seriam estáticas. Elas não precisam ser linhas reais, já que pontos organizados diagonalmente parecem se deslocar pela linha óptica que os une (PRAKËL, 2010, p. 48).

Figura 6 - Diagonal



FONTE⁸

O conceito de diagonal subverte a ideia da horizontalidade na imagem. Inclinando o olhar ou captando objetos com características que conduzem o olhar para determinada área da imagem, nos levamos a formar a estética da diagonal.

3.2.1.7 Primeiro plano e plano de fundo

O conceito de primeiro plano mostra-se essencial na fotografia quando queremos dar noção de profundidade à cena. Com a disposição de objetos em primeiro plano em relação ao fundo, ou demais planos, conseguimos simular a espacialidade do cenário.

⁸ Disponível em: (toad.com.br/wp-content/uploads/2015/03/diagonals.jpg). Acessado em 04 de dez. de 2017.

As imagens podem atrair o espectador para o pequeno mundo enquadrado, e uma maneira de conseguir isso é enfatizando a ilusão de profundidade da imagem. Baixar o ponto de vista já é o suficiente para conectar de modo surpreendente à paisagem. Uma imagem tirada de um ponto de vista baixo dá ênfase ao primeiro plano, aumentando a profundidade da imagem. Paisagens capturadas a partir de um ponto de vista convencional não criam uma conexão tão forte com o espectador (PRAKËL, 2010, p. 122).

Figura 7 - Primeiro plano e plano de fundo



FONTE⁹

Outra função importante do conceito de primeiro plano é a da criação de molduras na imagem. O primeiro plano também favorece a condução do olhar para a área de interesse da foto.

3.2.1.8 Perspectiva

A perspectiva é um importante processo para se criar a sensação de tridimensionalidade.

Duas faixas paralelas ao longo das margens de uma estrada jamais se encontrariam no horizonte distante, mas para criar a ideia de profundidade em uma imagem, é exatamente assim que nós as desenhamos ou pintamos. A isso chamamos de “perspectiva linear”. O “ponto de fuga” é o ponto no horizonte distante em que as linhas parecem se encontrar (PRAKËL, 2010, p. 28).

⁹ Disponível em: (fotografiafacil.files.wordpress.com/2009/07/planos-paisagem.jpg?w=620). Acessado em 04 de dez. de 2017.

Figura 8 - Perspectiva

FONTE¹⁰

O olhar do ponto de vista da perspectiva nos leva a profundidade da imagem. As linhas que conduzem ao ponto de fuga da imagem nos dizem o quanto é longe ou perto determinado objeto na cena. As variações de tamanho dos objetos registrados são o princípio da longitude no conceito da perspectiva.

3.2.1.9 Centralidade

Pode-se posicionar o personagem no centro horizontal da imagem, aspecto que pode ser utilizado para denotar uma característica de equilíbrio ao personagem. “Centralizar. Em algumas condições, a centralização pode dar a ideia de um personagem equilibrado, “central” ou egocêntrico... mas, na maior parte do tempo, é uma forma neutra que passa despercebida [...]” (JULLIE, MARIE, 2009, p. 25).

¹⁰ Disponível em: (pixabay.com/p-2749535/?no_redirect). Acessado em 04 de dez. de 2017.

Figura 9 - Centralidade

FONTE¹¹

Embora muitas vezes tal posicionamento possa passar despercebido pelo espectador por seu aspecto de naturalidade.

3.2.1.10 Verticalidade

Este aspecto não é tratado quando o personagem está centralizado, entretanto, em outros casos, a verticalidade se dá pelo ângulo do eixo da câmera.

É comum abster-se de mencionar esta regulação quando o eixo da objetiva aponta para o centro do sujeito. Fora desse caso, se o eixo desce na direção do sujeito, a câmera está alta; se o eixo sobe na direção do sujeito, a câmera está baixa. Conotações culturais estão ligadas a essa regulação, sem nada automático (uma câmera baixa obrigatoriamente não magnífica, assim como uma câmera alta necessariamente não esmaga) (JULLIER, MARIE, 2009, p. 26).

¹¹ Disponível em: (3.bp.blogspot.com/-hk5rz6nWFQY/V88nkbG8rtI/AAAAAAAAABNw/mPqYmwQL-zgUkqnK8L3J2-MYqPhSkn3agCK4B/s1600/o-NEW-HER-TRAILER-facebook.jpg). Acessado em 04 de dez. de 2017.

Figura 10 - Verticalidade

FONTE¹²

Se o eixo desce na direção do sujeito, a câmera está alta; se o eixo sobe, a câmera está baixa. Isso não significa que magnitude ou anulação do sujeito se dê pela verticalidade.

3.3 Harmonia: do agrado ao prazer estético

A harmonia na arte sempre esta associada à proporção, simetria e a ideias de beleza estética da antiguidade. Quando pensamos em harmonia, logo a projetamos como o efeito da composição de formas, não de maneira aleatória, mas de maneira pensada para estar lá.

Há aqui um paradoxo que podemos simplificar da seguinte maneira: a beleza nasce da razão, mas a razão não pode ser inteiramente criadora de beleza. A esta “outra coisa” Félibien dá um nome: trata-se da graça. Ora, a graça não depende da razão, mas sim da alma. Ela não obedece a regras racionais, mas somente ao gênio do artista: “A beleza nasce das proporções e da simetria que se encontra entre as partes corporais e materiais” (JIMENEZ, 2008, p. 62).

Assim a harmonia é pensada e criada para provocar o nosso olhar, com isso utilizando diversos mecanismos para se conseguir isso, como aspectos compositivos da fotografia, da pintura. Em outras palavras, à medida que o artista compõe, aplica intuitivamente sua personalidade escolhendo os valores e a importância de cada um dos elementos compositivos para determinar o equilíbrio da obra e, por consequência, a sua harmonia.

Quando pensamos em harmonia, logo pensamos em composição e o quanto uma composição pode afetar uma imagem, tornando a mesma harmônica a ponto de nos proporcionar êxtase em relação ao que vemos. A harmonia então é o resultado de uma boa composição.

¹² Disponível em: (primeirofilme.com.br/site/wp-content/arquivos/DSC01379.jpg -

www.primeirofilme.com.br/site/wp-content/arquivos/DSC01413.jpg). Acessado em 04 de dez. de 2017.

Podemos então definir como uma estrutura que organiza um conjunto de sensações no espaço e no tempo, conferindo unidade e identidade a este conjunto. Sendo assim, as formas artísticas poderão ser entendidas tanto como estruturas que conectam entre si as partes características de uma obra de arte quanto aquelas que organizam os elementos básicos que compõem estas mesmas partes.

A consideração atenta dessas estruturas particulares, em si mesmas e em sua movimentação mútua, coincide com a essência da experiência do belo, e por isso podemos dizer que essa experiência coincide com a apreensão da forma. “Harmonia é, portanto, um conceito que se revela primeiramente aos sentidos, e depois à razão; é uma visão do todo na parte, visão do infinito no finito, da Ideia na manifestação; sua possibilidade reside na oposição e na complementaridade dos fenômenos” (BARROS, 2003, p. 83).

A arte é compreendida intrinsecamente como a atividade ligada à manifestação de ordem estética por parte do ser humano. A harmonia de uma obra de arte está no equilíbrio entre os elementos, cria-se então uma unidade coerente e suave.

3.4 A leitura da imagem em movimento

Um filme é composto de níveis, esses níveis vão desde sua totalidade até apenas um *frame*. Podemos dividir um filme em várias partes, sendo elas no nível total do filme, no nível da sequência do filme e no nível do plano. “Para “ler o cinema” não existe um código indecifrável, receita milagrosa ou método rígido. Aliás, muitos filmes exigem menos ser lidos como mensagens cifradas do que ser sentidos, experimentados carnalmente ou quase. (JULLIER, MARIE, 2009, p.15-16)”. Para estudá-lo é necessário então dividir esses níveis, e analisá-los separadamente. Cada nível transporta diferentes tipos de leitura.

A leitura de um filme, que casualmente alimenta o julgamento do seu valor, varia com frequência em função da distância na qual ela é praticada. Em um filme considerado sem importância, às vezes se adora um pequeno detalhe ou uma cena... As figuras filmicas serão então classificadas segundo sua “ordem de grandeza”, segundo sua intervenção no nível do plano (parte do filme situada entre dois pontos de corte), no nível da sequência (combinação de planos que compõem uma unidade) ou no nível do filme inteiro (combinação de sequências) (JULLIER, MARIE, 2009, p.20).

No nível do filme, o temos por inteiro, abordamos então camadas mais amplas como a história, narrativa, sequências iniciais que complementam sequências finais ou o contrário. Expandimos assim a forma e a maneira de analisá-lo enquanto obra.

Os grandes sucessos do cinema têm um ponto em comum: eles contam histórias. No nível do filme - e, portanto, em termos do movimento de recuo proposto -, as figuras narrativas são muitas e permitem tomar conhecimento dessas histórias famosas que crianças e adultos adoram contar (JULLIER, MARIE, 2009, p. 60).

Quando o dividimos em partes, encontramos então formas sequenciais, o que permite uma nova análise perante o filme e sua composição.

Não existe definição para o termo “sequência”, nem diferença entre cena e sequência. Mas, em termos simples, o nível de observação que nos interessa aqui é aquele de um conjunto de planos que apresenta uma unidade especial, temporal, espaço temporal, narrativo (a unidade de ação) ou apenas técnico (planos que se seguem, filmados com algumas regras comuns) (JULLIER, MARIE, 2009, p. 42).

Quando analisamos um filme no nível do plano, estamos analisando apenas a cena, que pode estar parada ou em movimento. “A leitura de um simples plano conduz quase certamente a entrar nos detalhes e na regulação dos parâmetros técnicos e a flertar com a leitura genética (JULLIER, MARIE, 2009, p.20)”. Jullier e Marie ainda complementam que

Imaginemos que um operador de câmera decide filmá-lo, pelo tempo de um único plano de alguns segundos, enquanto você lê este livro. Antes mesmo de começar a gravar esse pequeno trecho de vida, ele terá de tomar algumas decisões, das quais as mais importantes vão fornecer a matéria deste capítulo dedicado ao plano. Ele deverá decidir onde colocar sua câmera; se ele a movimenta ou não; se prefere a sombra à luz e uma paleta cromática que corra sobre o frio ou o quente; se registra ou não o ambiente que contribui para constituir a cena (o atrito das páginas, resíduos de voz) (JULLIER, MARIE, 2009, p. 21).

O diretor é quem tem o controle da obra em si, tudo vai passar por ele, por isso ele deve ter uma alta noção compositiva. Tudo naquele quadro estará falando alguma coisa, resta saber o que o diretor quer passar.

4 A HARMONIA DOS FRAMES E OS CRITÉRIOS DE INVESTIGAÇÃO

4.1 Tipo de análise

A análise abordada em questão é a análise fílmica, que consiste em analisar com recurso metodológico que permite discutir os conteúdos abordados no filme. Sendo assim, o filme não é abordado como um mero recurso ilustrativo, e sim como um pré-texto para reflexões, pois contém elementos significativos que refletem ou representam determinados traços.

“Conforme Francesco Casetti análise é um conjunto de operações aplicadas sobre um objeto determinado, com o objetivo de identificar melhor seus componentes, sua estrutura e dinâmica de funcionamento” (LUNARDELI, s/d, p.3). Quando analisamos, estamos criterizando o mesmo, para tentar achar sentido no objeto analisado.

Para analisarmos um filme devemos primeiramente desmembrá-lo em partes. Penafria (2009, p. 1) discorre que “analisar implica duas etapas importantes: em primeiro lugar decompor, ou seja, descrever e, em seguida, estabelecer e compreender as relações entre esses elementos decompostos, ou seja, interpretar”. Com o filme decomposto podemos analisá-lo em partes, analisando, por exemplo, a “imagem (fazer uma descrição plástica dos planos no que diz respeito ao enquadramento, composição, ângulo,...) ao som (por exemplo, *off* e *in*) e à estrutura do filme (planos, cenas, sequências)” (PENAFRIA, 2009, p. 1).

Penafria descreve quatro tipos de análises, a análise textual, análise de conteúdo, análise poética e análise da imagem e do som. Neste caso a análise aplicada será apenas da imagem, trabalhando a composição do quadro.

Este tipo de análise entende o filme como um meio de expressão. Este tipo de análise pode ser designado como especificamente cinematográfico, pois centra-se no espaço fílmico¹³ e recorre a conceitos cinematográficos[...]. Com este tipo de análise encontramos, sobretudo, o modo como o realizador concebe o cinema e como o cinema nos permite pensar e lançar novos olhares sobre o mundo (por exemplo, determinado realizador apresentar sempre uma visão pessimista da humanidade) (PENAFRIA, 2009, p. 7).

O desmembramento do filme vai consistir na análise da imagem do mesmo. “Um procedimento de análise muito comum consiste em retirar fotogramas de um filme. Esses fotogramas são um suporte fundamental para a reflexão já que permitem fixar algo movente,

¹³ “Campo e o fora-de-campo fazem parte de um mesmo espaço imaginário que se designa por espaço fílmico ou cena fílmica (PENAFRIA, 2009, p.7)”.

as imagens de um filme” (PENAFRIA, 2009, p. 7). Para então realizar a leitura dos quadros, meio a sua composição harmônica.

4.2 Objeto

O objeto de análise é o filme “*2001 - Uma Odisseia no Espaço*”, dirigido e produzido por Stanley Kubrick¹⁴, do ano de 1968. Kubrick faz aqui, um filme misterioso, mantendo no filme uma poética mais visual, deixando o diálogo e as explicações mínimas.

2001 – A Space Odyssey é um filme sobre mutações e metamorfoses, evoluções e rupturas, etapas e limiares. É uma odisséia, uma viagem, um tráfego: de ideias, de estados, de figuras, tanto no filme como no espectador. É também um filme sobre eras ou idades. É um filme onde cabem muitos tempos e, no limite, todo o Tempo – logo, também, nenhum tempo. É um filme que estende, condensa, retorce, funde, anula o tempo. É um filme que descreve, mas também que desdenha, para não dizer que destrói algumas das categorias mais cômodas do pensamento: a linearidade, a certeza, a lógica, a crença. É, também, um filme sobre momentos críticos, decisivos, irreversíveis. São momentos que sintetizam idades (NOGUEIRA, 2015, p. 71).

O tema principal do filme, a aquisição de inteligência de um ser através da interferência de outro. Lida com os elementos temáticos da evolução humana, existencialismo, tecnologia, inteligência artificial e vida extraterrestre. É notável por seu realismo científico, efeitos especiais pioneiros, imagens ambíguas e o uso mínimo de diálogo.

4.3 Amostragem

- A Aurora do Homem

Figura 11 - Sequência imagens 1: A Aurora do Homem



FONTE: Captura de imagem. “*2001 – Uma Odisseia no Espaço*”, Warner VÍDEO, 2008.

¹⁴ Stanley Kubrick, diretor do filme abordado em questão nessa pesquisa começou sendo fotógrafo e com a fotografia ele adquiriu toda uma bagagem que o ajudou a criar um estilo próprio para os seus filmes, foi perfeccionista e detalhista ao extremo tratando-se da composição dos quadros nos seus filmes.

- AMT-1

Figura 12 - Sequência imagens 2: AMT-1



FONTE: Captura de imagem. “2001 – Uma Odisseia no Espaço”, Warner VÍDEO, 2008.

- Missão Júpiter

Figura 13 - Sequência imagens 3: Missão Júpiter



FONTE: Captura de imagem. “2001 – Uma Odisseia no Espaço”, Warner VÍDEO, 2008.

- Júpiter e Além do Infinito

Figura 14 - Sequência imagens 4: Júpiter e Além do Infinito



FONTE: Captura de imagem. “2001 – Uma Odisseia no Espaço”, Warner VÍDEO, 2008.

4.4 Variáveis aplicadas

Fotografia, pintura e cinema

- Regra dos terços (Figura 1 - Regra dos terços)
- Equilíbrio (Figura 2 - Equilíbrio)

- Simetria (Figura 3 - Simetria)
- Ritmo ou padrão Figura (4 - Ritmo e padrão)
- Dialogo (Figura 5 - Diálogo)
- Diagonal (Figura 6 - Diagonal)
- Primeiro plano e plano de fundo (Figura 7 - Primeiro plano e plano de fundo)
- Perspectiva (Figura 8 - Perspectiva)
- Centralidade (Figura 9 - Centralidade)
- Verticalidade (Figura 10 - Verticalidade)

4.5 Análises técnica e critérios dos *frames* escolhidos: conceitos e aspectos da composição

4.5.1 A Aurora do homem

Na figura 15, com um Plano Médio¹⁵, que consiste em “os indivíduos são enquadrados da cintura para cima. É um dos planos mais comuns na televisão, que, por ficar mais próxima do que a tela do cinema, muitas vezes evita grandes planos (HUNT; MARTLAND; RAWLE, 2013, p. 124)”. Kubrick alinha o monólito na imagem, se alinha entre as linhas retas do objeto acentuando o contraste entre as nuvens e o céu de modo orgânico,

Figura 15 - O monólito aparece pela primeira vez.



FONTE: Captura de imagem. “2001 – Uma Odisseia no Espaço”, Warner VÍDEO, 2008.

¹⁵ Plano Médio: a câmera está a uma distância média do objeto, de modo que ele ocupa uma parte considerável do ambiente, mas ainda tem espaço à sua volta. (www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/) Acessado em 13 de dez. de 2017.

Kubrick quer que olhemos para o centro da imagem, a simetria como vemos o exemplo da Figura 3 da página 23, que passa estabilidade e força, é também eficaz na organização de imagens com detalhes elaborados, e a centralidade como vemos na Figura 9 da página 29, a centralização pode passar a ideia de um personagem equilibrado, central ou egocêntrico, esses conceitos de composição tornaram-se uma marca em seus filmes. Por isso, direciona as linhas do monólito para o centro superior do frame.

O monólito é filmado de baixo para cima em contra-plongée, “O realizador pode filmar seu objeto em picado, colocando a câmera no alto, ou em contra-picado, colocando-a em baixo, seja para sugerir um olhar para cima ou para baixo, ou para deformar a perspectiva. (JOURNOT, 2005, p. 12)”. Passando e dando toda a grandeza do artefato, que pode ser visto como sendo algo inexplicável, muito além da compreensão do homem.

O objeto está centralizado com o Sol e suas linhas laterais direcionadas para Lua, situando o próximo local onde o monólito será encontrado. O Sol, como a luz, expressa a metáfora da clareza que esta por vir. “O culto e a importância dada à luz têm uma herança mística, religiosa, filosófica e hermética. A luz tem uma dupla fonte. Vem do mundo celestial para iluminar e fazer resplandecer todas as coisas e da “alma iluminante” do ser humano quando purificado e liberto das impurezas que obscurecem o seu ser (FERREIRA, 2013, p. 118)”.

Na figura 16, Kubrick com um Plano Geral¹⁶, que consiste no “plano em que as figuras humanas já estão mais distintas, mas em que o fundo continua bem visível (HUNT; MARTLAND; RAWLE, 2013, p. 124)”. Kubrick utiliza da metáfora¹⁷ da aurora do amanhecer, título do primeiro capítulo do filme, para representar a clareza, a luz do conhecimento que acaba de nascer no pensamento do homem-macaco.

¹⁶ Plano Geral: com um ângulo visual bem aberto, a câmera revela o cenário à sua frente. A figura humana ocupa espaço muito reduzido na tela. Plano para exteriores ou interiores de grandes proporções. (www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/) Acessado em 13 de dez. de 2017.

¹⁷ “Metáfora e metonímia são formas diferentes de transmitir um significado. O significado metafórico estabelece uma relação entre duas coisas baseadas na semelhança [...] (HUNT; MARTLAND; RAWLE, 2013, p. 25)”.

Figura 16 - O primeiro contato dos homens-macaco com o monólito.



FONTE: Captura de imagem. “2001 – Uma Odisseia no Espaço”, Warner VÍDEO, 2008.

Kubrick utiliza também as rochas da parede para dar a impressão de perspectiva, assim dando a impressão de tridimensionalidade ao plano. O olhar do ponto de vista proporcionado pela disposição dos homens-macaco dá a impressão de perspectiva, e nos leva a profundidade da imagem. As linhas que conduzem ao ponto de fuga da imagem. Divide a tela ao meio horizontalmente e centraliza, neste momento o monólito é quem tem destaque, dando maior importância e destaque ao artefato no quadro. Podemos perceber também no *frame* o uso de formas geométricas, como o retângulo (monólito no centro dos homens-macaco) e o círculo (homens-macaco formam um círculo ao redor do monólito).

Na figura 17, com um Plano Médio¹⁸, que apresenta o sujeito a sua unidade por completo. Kubrick insere a linha do horizonte na linha superior da regra dos terços como vemos na Figura 1 da página 21, de forma imaginária, dividi-se a imagem em três partes, tanto horizontais como verticais. Os quatro pontos de intercepção chamados pontos de interesse, são os pontos de maior impacto visual no quadro. E coloca o homem-macaco na linha inferior da regra dos terços como vemos na Figura 1 da página 21 e novamente Kubrick usa da centralidade como vemos o exemplo da Figura 9 da página 29, na imagem e o coloca ao centro, dando toda a atenção para o que o homem-macaco está fazendo, neste momento o homem-macaco torna-se o ser mais importante.

¹⁸ Plano Médio: a câmera está a uma distância média do objeto, de modo que ele ocupa uma parte considerável do ambiente, mas ainda tem espaço à sua volta. (www.primeirofilme.com.br/site/o-livro/enquadramentos-planos-e-angulos/) Acessado em 13 de dez. de 2017.

Figura 17 - O artefato vindo do espaço clarifica os homens-macaco, que aprendem a manusear o osso.



FONTE: Captura de imagem. “2001 – Uma Odisseia no Espaço”, Warner VÍDEO, 2008.

O homem-macaco ocupa 2/3 da imagem, como vemos na Figura 1 da página 21. Novamente utiliza implicitamente da forma circular, “A serpente que morde a própria cauda simbolizando o ciclo da evolução. Movimento, continuidade, autofecundação, eterno retorno da manifestação ao interior de sua origem. Autoconhecimento e meditação sobre si próprio, seus atos e desejos (PARADELLA, s/d, p. 6)”. A forma tem muita representatividade no filme e é vista diversas vezes no mesmo, a forma circular aqui metaforicamente pode ser entendido como um ventre, o homem-macaco renascerá com a clareza. Aquele homem-macaco torna-se o centro da evolução.

Na figura 18, Kubrick usa um Plano Geral, para nos mostrar tudo o que ocorre no espaço. O homem-macaco aprende a usar o osso, no quadro Kubrick novamente usa a divisão dos terços horizontais como no exemplo da Figura 1 da página 21, 2/3 para dar maior relevância ao homem-macaco no *frame*.

Figura 18 - O homem-macaco começa a usar a ferramenta/arma.



FONTE: Captura de imagem. “2001 – Uma Odisseia no Espaço”, Warner VÍDEO, 2008.

O homem-macaco está centralizado como vemos na Figura 9 da página 29, onde está indicando que agora ele é o centro do conhecimento, utiliza da regra dos terços e o coloca na linha horizontal inferior do terço como vemos na Figura 1 da página 21. Usa o espaço do *frame* com primeiro plano e plano de fundo como vemos na Figura 7 da página 27, causando assim a sensação de tridimensionalidade no quadro e novamente utiliza das rochas da parede para dar a impressão de perspectiva como vemos na Figura 8 da página 28, e de primeiro plano e plano de fundo e como vemos na Figura 7 da página 27, dando contraste com os personagens ao fundo.

4.5.2 AMT-1

Na figura 19, Kubrick usa um Plano Médio, para mostrar todo o espaço no *frame*, nele vemos o interior da nave em perspectiva como vemos na Figura 8, as linhas que conduzem ao ponto de fuga da imagem, dando tridimensionalidade ao *frame*. Novamente utiliza da regra dos terços como vemos na Figura 1 da página 21, colocando a porta nos pontos superior e inferior esquerdo, colocando o assunto principal e outros motivos de interesse nos pontos de intercepção das linhas ou segundo as mesmas.

Figura 19 - A caneta flutua na nave.



FONTE: Captura de imagem. “2001 – Uma Odisseia no Espaço”, Warner VÍDEO, 2008.

No *frame* vemos a caneta flutuando na gravidade zero, ou seja, sem controle no espaço, podemos associar a metáfora de que o homem não tem controle no espaço, prevendo os acontecimentos que estarão por vir.

Na figura 20, Kubrick utiliza de um Plano Geral, mostrando todo o cenário, até mesmo a Terra. Nele podemos notar novamente a divisão de 2/3 valorizando o homem e o que está acontecendo, na linha horizontal com a regra dos terços como vemos na Figura 1 da página 21, onde vemos a linha superior do terço na linha do horizonte.

Figura 20 - Segundo avistamento do monólito, agora na Lua e 4 milhões de anos depois.



FONTE: Captura de imagem. “2001 – Uma Odisseia no Espaço”, Warner VÍDEO, 2008.

O diretor centraliza como vemos na Figura 9 da página 29, a figura do homem na linha horizontal inferior do terço como vemos na Figura 1 da página 21, das linhas dos terços e a Terra na linha horizontal, no quadro os dois tem grande importância, colocando os dois em igualdade. Utiliza da perspectiva como vemos na Figura 8 da página 28, para com as paredes dar tridimensionalidade ao quadro, deixando a imagem muito mais agradável.

Na figura 21, no *frame* em questão Kubrick utiliza um Meio Primeiro Plano¹⁹, nos aproximando do personagem e da cena, que para a trama do filme tem grande importância.

Figura 21 - Dr. Heywood R. Floyd toca o monólito.



FONTE: Captura de imagem. “2001 – Uma Odisseia no Espaço”, Warner VÍDEO, 2008.

Centralizado como vemos na Figura 9 da página 29, Dr. Heywood R. Floyd toca o monólito, a figura principal novamente é o homem, iluminado, mesmo que artificialmente pela luz que emana dos holofotes. A figura da luz aparece novamente com o significado de representar a clareza, a luz do conhecimento.

Na imagem podemos notar equilíbrio como vemos na Figura 2 da página 22, por parte da luz e do monólito, em que os dois têm importância no quadro. O equilíbrio é resultante da composição e do arranjo destes elementos visuais. Esses conceitos podem nos levar a sensação de estabilidade, conforto, harmonia, que a imagem quer passar.

¹⁹ Meio Primeiro Plano: A figura humana é enquadrada da cintura para cima. (www.primeirofilme.com.br/site/olivro/enquadramentos-planos-e-angulos/) Acessado em 13 de dez. de 2017.

4.5.3 Missão Júpiter

Na figura 22, Kubrick utiliza um Plano Médio, novamente fazendo nos aproximar do que está acontecendo na cena em questão. O design da nave está inserido verticalmente no quadro, criando um desequilíbrio como vemos na Figura 10 da página 30, implica a metáfora para o que a cena está representando, quando Hal ganha o jogo manipulando seu adversário.

Figura 22 - HAL e Poole jogam xadrez, HAL engana Poole e ganha o jogo.

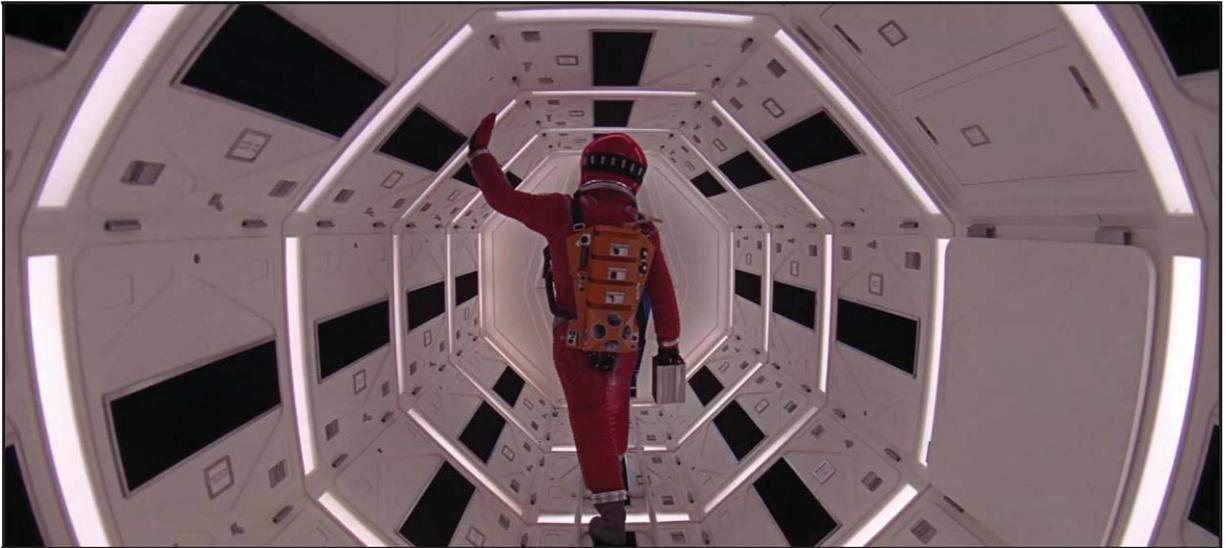


FONTE: Captura de imagem. “2001 – Uma Odisseia no Espaço”, Warner VÍDEO, 2008.

A cabeça do astronauta está situada exatamente no ponto superior-direito da regra dos terços como vemos na Figura 1 da página 21, a construção de uma estrutura compositiva na imagem. As cores se harmonizam, com os tons da roupa do astronauta, do jogo de xadrez e das telas da nave.

Na figura 23, Kubrick utiliza o Plano Médio para o *frame*, para mostrar todo o espaço em questão no *frame*, nele vemos o interior da nave em perspectiva que tornou-se uma marca em seus filmes, devido ao perfeccionismo das cenas.

Figura 23 - HAL forja um defeito na nave e Bowman parte para arrumar.

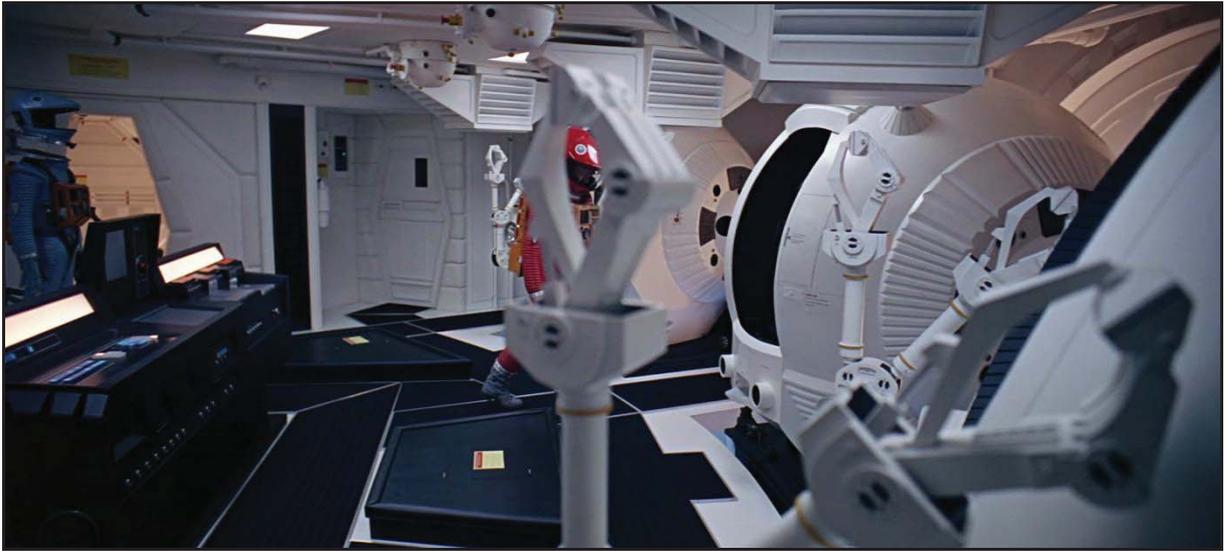


FONTE: Captura de imagem. “2001 – Uma Odisseia no Espaço”, Warner VÍDEO, 2008.

Usa da centralidade como vemos na Figura 9 da página 29 e da simetria como vemos na Figura 3 da página 23 para metaforicamente transmitir a tranquilidade de Bowman. Kubrick usa do ritmo ou padrão como notamos na Figura 4 da página 24, o ritmo ou padrão é quando os objetos nos levam a possíveis arranjos sequenciais de agrupamentos estéticos. Repetições, semelhantes ou diversas, de determinado objetos transmitem certa ordem repetitiva conceitual.

Na figura 24, novamente utiliza da centralidade e de um Plano Médio, mas dessa vez o homem está reduzido na imagem. O braço da capsulas está em primeiro plano que mostra-se essencial quando queremos dar noção de profundidade ao quadro. Com a disposição de objetos em primeiro plano em relação ao fundo, ou demais planos, conseguimos simular a espacialidade do cenário. O primeiro plano também favorece a condução do olhar para a área de interesse da foto, no caso a cabeça do homem dentro do braço da capsulas.

Figura 24 - O braço mecânico da capsula fica exatamente sobre a cabeça de Bowman.



FONTE: Captura de imagem. “2001 – Uma Odisseia no Espaço”, Warner VÍDEO, 2008.

Kubrick utiliza de um Plano Médio para mostrar o interior da nave, o braço mecânico de uma das capsulas esta inserido exatamente no ponto superior centralizado como percebemos no exemplo da Figura 9 da página 29, da cabeça de Bowman, aqui há a metáfora do que está prestes a acontecer, Hal mata um dos doutores, Dr. Frank Poole e tenta matar Dr. David Bowman, mas sem sucesso na sua tentativa.

4.5.4 Júpiter e além do infinito

Na figura 25, Kubrick utiliza de um Grande Plano Geral

Usado frequentemente em faroestes ou filmes de ficção científica, o GPG mostra fundos com grande amplitude e pessoas pequeníssimas, muitas vezes insignificantes. Stanley Kubrick usa o GPG de grande amplitude em *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968) para mostrar o quão insignificante a raça humana é em relação à expansão infinita do universo (HUNT; MARTLAND; RAWLE, 2013, p. 124)

Figura 25 - Júpiter aparece na tela, e logo em seguida o monólito se mostra, orbitando uma das luas do planeta.

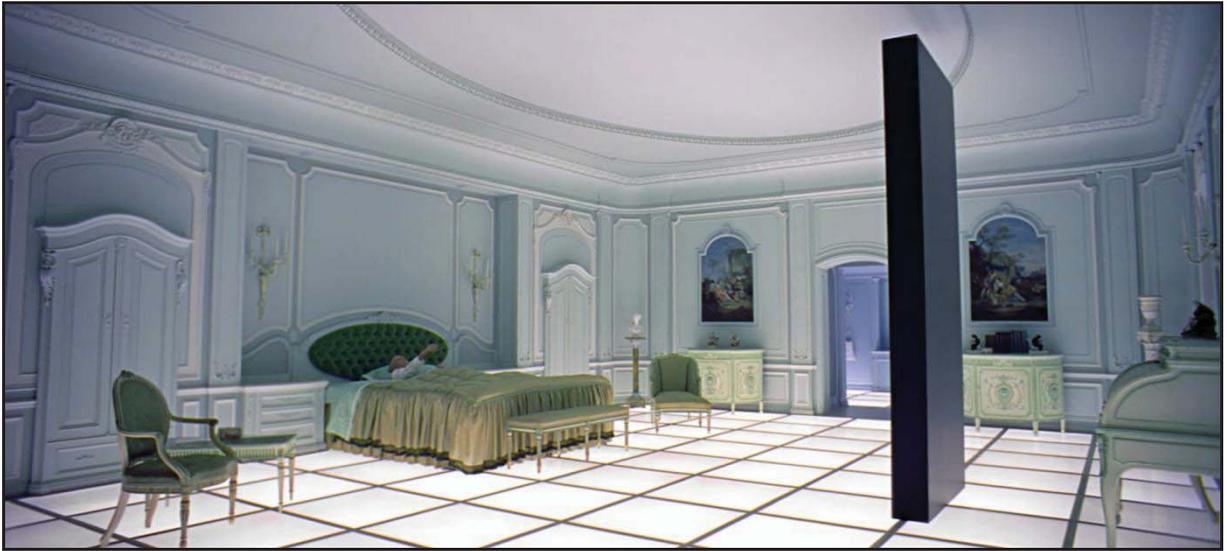


FONTE: Captura de imagem. “2001 – Uma Odisseia no Espaço”, Warner VÍDEO, 2008.

Outro alinhamento central, Júpiter, várias Luas e o monólito, todos mantendo a mesma distância um do outro. No quadro o monólito fica no ponto superior horizontal de um dos terços como vemos na Figura 1 da página 21, centralizado como observamos na Figura 9 da página 29 e simetricamente como vemos na Figura 3 da página 23 inserido no quadro, monólito volta a ser a figura principal e ainda podemos fazer uma comparação entre o monólito, Júpiter e as Luas, em que o monólito teria relativa importância tanto quando eles.

Na figura 26, com um Plano Geral, Kubrick insere de forma primorosa os objetos no quadro. No quadro a cabeça de Bowman está inserido no ponto esquerdo-inferior da intersecção de um dos terços como notamos na Figura 1 da página 21. Aqui vemos a disposição de tamanho dos objetos, o monólito está com o dobro do tamanho de Bowman, deixando-o inferiorizado, como na Figura 25, o monólito volta a empregar sua superioridade perante o homem.

Figura 26 - Após viajar ao infinito, Bowman se vê velho em um quarto.

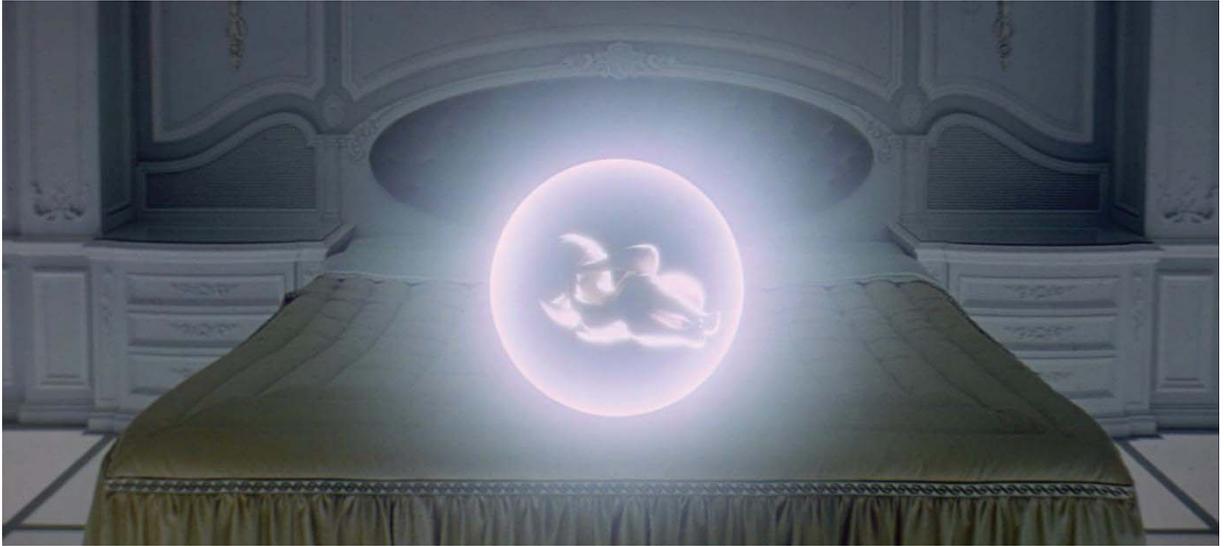


FONTE: Captura de imagem. “2001 – Uma Odisseia no Espaço”, Warner VÍDEO, 2008.

Na Figura26, as linhas no chão e as paredes dão perspectiva como vemos na Figura 10 da página 30 ao quadro engrandecendo o monólito. O chão da sala cria também ritmo ou padrão como observamos na Figura 4 da página 24, o ritmo ou padrão nos leva a possíveis arranjos sequenciais de agrupamentos estéticos, repetições, semelhantes ou diversas, de determinado objetos transmitem certa ordem repetitiva conceitual.

Na figura 27, com um Plano Médio, Kubrick usa a luz novamente metaforicamente, Bowman envolto em uma esfera de luz indica renascimento. A espera, “A serpente que morde a própria cauda simbolizando o ciclo da evolução. Movimento, continuidade, autofecundação, eterno retorno da manifestação ao interior de sua origem. Autoconhecimento e meditação sobre si próprio, seus atos e desejos (PARADELLA, s/d, p.6)”.

Figura 27 - Bowman renasce.



FONTE: Captura de imagem. “2001 – Uma Odisseia no Espaço”, Warner VÍDEO, 2008.

A luz, expressa a metáfora da clareza. “O culto e a importância dada à luz têm uma herança mística, religiosa, filosófica e hermética. A luz tem uma dupla fonte. Vem do mundo celestial para iluminar e fazer resplandecer todas as coisas e da “alma iluminante” do ser humano quando purificado e liberto das impurezas que obscurecem o seu ser (FERREIRA, 2013, p. 118)”. A esfera de luz é posta, centralizada como vemos na Figura 9 da página 29 e simétrica como observamos na Figura 3 da página 23 no quadro, o homem volta a ter novamente a maior importância no filme.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa buscou verificar a possibilidade de uma estética harmônica nos *frames* do filme “2001 - Uma Odisseia no Espaço” do diretor Stanley Kubrick. A pesquisa teve como propósito investigar as seguintes questões: Como um conjunto de *frames* pode revelar ou demonstrar tecnicamente a harmonia estética de um filme? Como perceber tecnicamente a estética de um *frame*?

Stanley Kubrick desenvolve aqui um filme instigante, utiliza-se de diversos meios das mais variadas linguagens e conceitos para atingir seu objetivo, e consegue com êxito. “2001 - Uma Odisseia no Espaço” não é só apenas um filme, mas sim, uma obra de arte. Ela atravessou gerações e ficou marcada na história do cinema.

A estética de acordo com os escritos e estudos diz respeito à maneira como as coisas se apresentam aos nossos sentidos, e à maneira como elas nos impressionam, favorável ou desfavoravelmente, prazerosamente ou com desprazer, pela sua mera aparição diante de nós. Trata da forma como as coisas se apresentam a nós e da maneira como reagimos a essa apresentação. Em um sentido amplo a estética esta ligada a maneira como sentimos as coisas. Kubrick aborda estes conceitos no filme, sempre nos apresentando quadros harmoniosos, compondo cada um deles.

Os elementos presentes em uma imagem tornam-se parte de uma cadeia de características que justapostas desencadeiam reações e sensações que só e unicamente a combinação das mesmas pode transferir para o espectador. “2001 - Uma Odisseia no Espaço” sendo uma obra visual, com grandes planos e sequências, utiliza as combinações destes elementos compositivos para tornar a sua visualidade agradável ao espectador.

Essa harmonia presente no filme é pensada e criada para provocar o nosso olhar, construir um discurso com isso utilizando-se de diversos mecanismos para se chegar a um resultado. Em outras palavras, à medida que o diretor compõe, ele aplica intuitivamente sua personalidade escolhendo os valores e a importância de cada um dos elementos compositivos, para então, determinar o equilíbrio da obra, e por consequência, a sua harmonia.

A harmonia em “2001 - Uma Odisseia no Espaço” então é o resultado de uma composição que não pretende agradar, mas sim incomodar, provocar o espectador. Ela está presente no equilíbrio entre os elementos, cria-se então, uma unidade coerente e suave. Para atingir tal propósito na pesquisa foram utilizados três *frames* de cada uma das quatro partes do filme (A Aurora do Homem, AMT-1, Missão Júpiter, Júpiter e Além do Infinito). Foram categorizados por remeterem ao humano, e aborda a relação entre o homem, o conhecimento

e a evolução. No filme acompanhamos a evolução da consciência humana e busca por conhecimento nas quatro partes do filme quando analisamos os quadros.

Analisou-se e exploraram-se técnicas de composição e conceitos da fotografia, da pintura e do cinema que o diretor empregou na composição fílmica. Dentre elas foram destacadas a simetria, a regra dos terços, o equilíbrio, o ritmo ou padrão, o diálogo, a diagonal, o primeiro plano e plano de fundo, a perspectiva, a centralidade e a verticalidade.

O filme trabalha e desenvolve-se com os aspectos compositivos da fotografia, da pintura e do cinema. Em “2001 - Uma Odisseia no Espaço” a direção de Stanley Kubrick fez-se fundamental para desenvolver um filme que trabalha a poética visual e as formas compositivas, para assim, provocar o espectador com o uso da harmonia. “2001 - Uma Odisseia no Espaço” é um filme que evidencia o cinema de arte e utiliza da composição estética dos quadros para comprovar isso.

Por fim, salienta-se que o presente trabalho não teve como objetivo analisar toda a estruturação fílmica da obra, mas sim, analisar os conceitos de composição dos quadros, verificar o quadro como função estética harmônica de alguns fragmentos do filme, com intuito de comprovar a harmonia presente nos *frame* do filme. Dessa forma, a proposta se delinea em função da análise destes *frames* e nos resultados obtidos a partir da mesma.

REFERÊNCIAS

- 2001: UMA ODISSEIA NO ESPAÇO. *Direção*: Stanley Kubrick. *Produção*: Stanley Kubrick. EUA, Reino Unido: Metro Goldwyn Mayer, 1968. 1 DVD. 148 min.
- ABBAGNANO, Nicola. *Diccionario de Filosofia*. Ciudad del México: Fondo de Cultura Económica. 1966.
- ADORNO, Theodor Ludwig Wiesengrund-. *Teoria Estética*. Lisboa: Edições 70, 1970.
- ALDRICH, Virgil C. *Filosofia da Arte*. São Paulo: Editora S.A., 1976.
- AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc. *A estética do filme*. São Paulo: Editora Papirus, 1995.
- BARROS, Guilherme Antonio Sauerbronn de. *O conceito de harmonia segundo Ernst Mahle*. 2003.
- BAUMGARTEN, Alexander Gottlieb. *Estética: A lógica da arte e do poema*. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.
- BAYER, Raymond, *História da Estética*. Lisboa: Editorial Estampa, 1995.
- CAUQUELIN, Anne. *Teorias da arte*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- CRUZ, Nina Velasco. *Entre cinema, fotografia e pintura: o uso de imagens com movimentos mínimos em Melancolia*. Revista Ecopós: 2014.
- DANTO, Adorno. *A transfiguração do lugar comum*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- DELEUZE, Gilles. *A imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense S.A., 1983.
- DEWEY, John. *Arte Como Experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- ECO, Umberto. *Art and Beauty in the Middle Ages*. New Haven, CT: Yale University Press, 1986.
- FERREIRA, Agripina Encarnación Alvarez. *Diccionario de imagens, símbolos, mitos, termos e conceitos bachelardianos*. Londrina: Editora da Universidade Estadual de Londrina, 2013.
- HEDGECOE, John. *O novo manual de fotografia: guia completo para todos os formatos*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.
- HUNT, Robert Edgar-; MARLAND, John; RAWLE, Steven. *A linguagem do cinema*. Porto Alegre: Bookman, 2013.
- JIMENEZ, Marc. *Estética, o que é estética*. São Leopoldo: Editora Unisinos, 1999.
- JOURNOT, Marie-Thérèse. *Vocabulário de cinema*. Lisboa, Portugal: Ed. 70, 2005.

JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. *Lendo as imagens do cinema*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.

JUNIOR, Antonio Barros de Brito. *O conceito de vanguarda a partir da reflexão sobre a obra aberta, de Umberto Eco*. Revista dos Cursos de Pós-Graduação, 2007.

KANT, Immanuel. *Crítica da faculdade do juízo*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1993.

KIRCHOF, Edgar Roberto. *Estética e semiótica de Baumgarten e Kant a Umberto Eco*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.

LUNARDELLI, Fatimarlei. *Curso: Análise e Interpretação de Filmes*. Passo Fundo: 10 de setembro de 2016.

MANGUEL, Alberto. *Lendo imagens: uma história de amor e ódio*. São Paulo: Companhia de Letras, 2001.

MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 2013.

MOSCARIELLO, Angelo. *Como ver um filme*. Lisboa: Presença, 1985.

NOGUEIRA, Luís. *Cinema Múltiplo: Figuras, temas, estilos, dispositivos*. LabCom Books, 2015.

OSBORNE, Harold. *Estética e teoria da arte*. São Paulo: Cultrix, 1993.

PARADELLA, Flavia Simonini. *TEORIA DA FORMA - PONTO / LINHA / PLANO*. UNESA – Universidade Estácio de Sá Criação da Forma – Campus Centro IV (Praça XI). p. 6, s/d.

PENAFRIA, Manuela. *Análise de Filmes – conceitos e metodologia(s)*. VI Congresso SOPCOM, Abril de 2009.

PRÄKEL, David. *Composição*. Porto Alegre: Bookman, 2010.

RAHDE, Maria Beatriz Furtado; DALPIZZOLO, Jaqueline. *Considerações sobre uma estética contemporânea*. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, p. 3 Abril de 2007.

SIJLL, Jennifer Van. *Narrativa cinematográfica: contando histórias com imagens em movimento: as 100 convenções mais importantes do mundo do cinema que todo cineasta precisa conhecer*. São Paulo: Editora WMF e Martins Fontes, 2017.