

VISÕES DO ROSTO

E SUA IMPORTÂNCIA NA CONSTRUÇÃO
DE PERSONAGENS NO CINEMA



**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS DO
CURSO DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

LIDIANE SOARES

**VISÕES DO ROSTO E SUA IMPORTÂNCIA NA CONSTRUÇÃO DE
PERSONAGENS NO CINEMA**

**CAXIAS DO SUL
2022**

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS DO
CURSO DE PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

LIDIANE SOARES

**VISÕES DO ROSTO E SUA IMPORTÂNCIA NA CONSTRUÇÃO DE
PERSONAGENS NO CINEMA**

Trabalho de Conclusão do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade de Caxias do Sul, apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel.

Orientador(a): Prof.^a Dr.^a Ivana Almeida da Silva

**CAXIAS DO SUL
2022**

LIDIANE SOARES

**VISÕES DO ROSTO E SUA IMPORTÂNCIA NA CONSTRUÇÃO DE
PERSONAGENS NO CINEMA**

Trabalho de Conclusão do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade de Caxias do Sul, apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel.

Aprovado(a) em 7 de dezembro de 2022

Banca Examinadora

Prof.^a Dr.^a Ivana Almeida da Silva
Universidade de Caxias do Sul – UCS

Prof.^a Me. Flóra Simon da Silva
Universidade de Caxias do Sul – UCS

Prof.^a Dr.^a Silvana Boone
Universidade de Caxias do Sul – UCS

**CAXIAS DO SUL,
2022**

AGRADECIMENTOS

Impossível chegar até esse momento da minha vida acadêmica, sem me emocionar e agradecer dezenas de pessoas que estiveram comigo durante essa trajetória. O TCC, é apenas uma etapa das diversas outras que vivenciei durante toda essa jornada na Universidade de Caxias do Sul, espaço no qual me desenvolvi como profissional, academicamente e como ser humano. Quero agradecer primeiramente a minha família, que sempre acreditou no meu potencial (mesmo sem entenderem completamente tudo que desempenha minha profissão). Meus pais sempre se dedicaram para dar as melhores oportunidades para que eu pudesse estudar e durante todo esse tempo, aliviam os outros fardos para que eu pudesse me dedicar ao estudo e a profissão.

Agradeço também aos meus professores, que abriram portas, me mostraram caminhos e incentivaram durante todo o processo trazendo desafios e experiências que agregaram na minha formação. Quero agradecer especialmente a minha orientadora, professora Ivana Almeida da Silva, que sempre me manteve segura sobre o meu trabalho e depositou confiança em mim ao longo de todo o processo. A admiro como profissional e realizei um objetivo ao tê-la como orientadora, sempre tive a certeza de que era a pessoa certa para me orientar. Seu conhecimento e sua humanidade ímpar tornaram possível a realização desse trabalho.

Quero agradecer aos meus colegas de trabalho e amigos, Adriano, Ricardo e Yago; que estiveram comigo durante diversos dias atribulados e auxiliaram para que eu pudesse concluir essa fase com mais leveza e alegria. Me inspiro em vocês!

Ao meu namorado Leonardo e amigos Jéssica, Thais, Juny, Alceu, Raquel, Ângela, Vitor, Geovane dentre outros, que sempre me apoiaram, incentivaram, acreditaram em mim em momentos que eu não acreditava que conseguiria. Sei que foi apenas com esse suporte e empatia que foi possível concluir essa jornada.

E por fim, a todos os colegas e profissionais que contribuíram para a minha formação na Universidade de Caxias do Sul, vocês foram essenciais. Meus sinceros agradecimentos.

“Eu me concentro nos rostos e o fundo é só acompanhamento.”

Ingmar Bergman

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo principal compreender o rosto no cinema como recurso importante para a construção e caracterização de personagens a partir da linguagem cinematográfica. A abordagem em questão está organizada em três capítulos principais, que trazem discussões relevantes sobre cinema, personagem, rosto e linguagem cinematográfica. A metodologia possui viés qualitativo, sendo inicialmente realizada uma pesquisa bibliográfica, que aborda autores importantes em discussões sobre cinema, na atualidade. Ao final destaca-se o estudo de caso, lançando-se um olhar aprofundado sobre a atriz Tilda Swinton e três personagens de destaque em sua carreira, com a análise de seu rosto em obras audiovisuais. São elas: *Orlando* (1992), *As Crônicas de Nárnia: o Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa* (2005) e *Precisamos Falar sobre o Kevin* (2011). Esse cenário permite compreender a importância do rosto do ator para a construção de personagens no cinema, especialmente sob a ótica da linguagem cinematográfica. Ele apresenta-se ponto fundamental e representativo da narrativa cinematográfica. Necessita ser trabalhado de forma adequada, elaborada e criativa por diferentes profissionais na criação da obra audiovisual que está em jogo, com a exploração adequada de recursos que envolvem habilidade e técnica no uso da linguagem cinematográfica.

Palavras-chave: cinema, rosto, personagem, linguagem cinematográfica, visagismo.

ABSTRACT

This study aims to understand the portrayal of the face in cinema as an important resource for character building and characterization in the cinematographic language. The material here presented is organized into three main chapters that bring relevant discussions about cinema, character, face, and cinematographic language. The methodology is based on a qualitative approach, initially carrying out bibliographical research, which addresses important authors discussing cinema nowadays. In the end, the case study is pointed out, with an in-depth look at the actress Tilda Swinton and three prominent characters in her career, analyzing her face in cinematographic productions. They are: *“Orlando”* (1992), *“The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe”* (2005), and *“We need to talk about Kevin”* (2011). This scenario helps in understanding the importance of the actor’s face for character building in cinema, especially from the point of view of cinematographic language. It is a fundamental and representative point in cinema narrative. Its development demands adequacy, elaboration and creativity from the different professionals participating in the creation of the audiovisual work at stake, with the appropriate exploration of resources involving skill and technique in the use of cinematographic language.

Keywords: cinema, face, character, cinematographic language, visagism.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Frame do filme <i>A Saída dos Operários da Fábrica Lumière</i> (Direção: Louis Lumière França. Ano: 1895).....	21
Figura 2 – Cena do filme <i>Almoço do Bebê</i> (Direção: Louis Lumière França. Ano: 1895)...	22
Figura 3 – Frame do Filme <i>Viagem à Lua</i> (Direção: Georges Méliès. Ano: 1902)...	28
Figura 4 – Contraste entre os planetas do filme <i>Duna</i> (Direção: Denis Villeneuve. Ano: 2021).	33
Figura 5 – Caracterização de personagens históricos no cinema: O Homem que Ri, Anna Christie, Orlac e Nosferatu.....	34
Figura 6 – Primeira aparição de Malévola. (A Bela Adormecida. Direção: Wolfgang Reitherman, Clyde Geronimi, Eric Larson, Les Clark. Ano: 1959).....	36
Figura 7 – A capa de chuva amarela do personagem Jonas (<i>Dark</i> . Direção: Baran bo Odar. Ano: 2017).....	37
Figura 8 – O uso do retrato na ficha criminal, por Alphonse Bertillon.....	42
Figura 9 – Classificação de criminosos de Lombroso.	42
Figura 10 – Sobreposição de imagens sobre o rosto (Frame do filme <i>A Greve</i> . Direção: Sergei Eisenstein. Ano: 1924).	44
Figura 11 – Jean Epstein e a fotogenia (<i>Chanson d'Armor</i> . Direção: Jean Epstein. Ano: 1934).	46
Figura 12 – Destaque dos rostos por Ingmar Bergman (<i>Morangos Silvestres</i> . Direção: Ingmar Bergman. Ano: 1957).	47
Figura 13 – Assane Diop se passa por policial (<i>Lupin</i> . Direção: Marcela Said, Ludovic Bernard, Louis Leterrier, Hugo Gélin. Ano: 2021).	48
Figura 14 – O rosto de garbo (<i>A Dama das Camélias</i> . Direção: George Cukor. Ano: 1937).	54
Figura 15 – A atriz Audrey Hepburn como Holly. (<i>Bonequinha de Luxo</i> . Direção: Blake Edwards. Ano: 1961).	55
Figura 16 – Transformações de Personagens (<i>O Rei da Maquiagem</i> . Direção: Georges Méliès. Ano: 1094).....	56
Figura 17 – A caracterização de Indiana Jones – (<i>Indiana Jones: O Reino da Caveira de Cristal</i> . Direção: Steven Spielberg. Ano: 2008).	59
Figura 18 – Análise dos Terços.....	63
Figura 19 – Max Factor aplicando maquiagem em atriz.....	65

Figura 20 – A maquiagem na caracterização do personagem (<i>O Fantasma da Ópera</i> . Direção: Rupert Julian. Ano: 1925)	66
Figura 21 – Atriz Cate Blanchett e as personagens Galadriel e Hela.....	68
Figura 22 – Substituição de rosto em <i>Blade Runner 2049</i> (Direção: Denis Villeneuve. Ano: 2017).....	69
Figura 23 – <i>The Big Swallow</i> (Direção de James Williamson. Ano: 1901).	71
Figura 24 – Combinação dos rostos das atrizes (<i>Persona</i> . Direção de: Ingmar Bergman. Ano: 1966).	74
Figura 25 – O rosto de Lilian Gish (<i>Lírio Partido</i> . Direção: D. W. Griffith. Ano: 1919)....	78
Figura 26 – A dualidade do personagem representado através da iluminação (<i>The Sinner</i> . Ano: 2017).	80
Figura 27 – Efeito Kuleshov.	84
Figura 28 – Atriz Tilda Swinton.....	87
Figura 29 – Análise do Rosto da atriz Tilda Swinton.	89
Figura 30 – Tilda Swinton em <i>Suspiria</i> (2018) e em <i>O Grande Hotel Budapeste</i> (2014)....	90
Figura 31 – Proporção dos terços do rosto de Tilda Swinton.	91
Figura 32 – Análise dos Traços Faciais de Tilda Swinton.	92
Figura 33 – Cartaz do filme <i>Orlando</i> (1992).	93
Figura 34 – Os cenários em <i>Orlando</i> (1992).	94
Figura 35 – O rosto de Orlando. (<i>Orlando</i> . Direção: Sally Potter. Ano: 1992).	96
Figura 36 – Primeira aparição de <i>Orlando</i> (Minuto: 00:00: 41 – 00:01:56).....	98
Figura 37 – A mudança de sexo de <i>Orlando</i> . (Minuto: 00:56:13 – 00:57:33).	100
Figura 38 – Shelmerdine e Orlando. (Minuto: 01:15:12 – 01:16:28).....	102
Figura 39 – Cartaz do filme <i>As Crônicas de Nárnia: o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa</i> (2005).....	103
Figura 40 – Os cenários de Nárnia.....	105
Figura 41 – O rosto da Feiticeira Branca (<i>As Crônicas de Nárnia: o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa</i> . Direção: Andrew Adamson. Ano: 2005).	107
Figura 42 – Primeira aparição da Feiticeira Branca (Minuto: 00:30:30 – 00:30:51).	109
Figura 43 – Feiticeira manipulando Edmundo (Minuto: 00:31:14 – 00:31:36).	110
Figura 44 – O ritual de sacrifício de Aslan (Minuto: 01:40:47 – 01:41:16).....	112
Figura 45 – Rosto da Feiticeira após matar Aslan (Minuto: 01:42:27).....	113
Figura 46 – Feiticeira Branca chegando para a batalha (Minuto 01:48:47 – 01:49:02)..	114
Figura 47 – Feiticeira Branca pronta para a batalha. (Minuto: 01:49:34).	115

Figura 48 – Cartaz do filme <i>Precisamos Falar sobre o Kevin</i> (2011).	116
Figura 49 – Principais Locações de <i>Precisamos Falar Sobre o Kevin</i> (2011).	118
Figura 50 – O rosto de Eva (<i>Precisamos Falar Sobre o Kevin</i> . Direção: Lynne Ramsey. Ano: 2011).	120
Figura 51 – Primeira aparição da personagem. (Minuto: 00:02:30 – 00:03:08).....	122
Figura 52 – O presente (Minuto: 00:03:32 – 00:04:05).....	123
Figura 53 – Eva limpando o rosto para retirar tinta (Minuto: 00:12:46).	124
Figura 54 – Kevin desafia sua mãe (Minuto: 00:43:30 – 00:44:15).	125
Figura 55 – Eva se enfurece (Minuto: 00:44:18 – 00:44:48).....	126
Figura 56 – Eva após agredir Kevin (Minuto: 00:44:41).	127
Figura 57 – O crime de Kevin (Minuto: 1:35:08 – 1:35:31).....	128
Figura 58 – Kevin é pego (Minuto: 1:36:14 – 1:36:55).	129
Figura 59 – Revisitando a memória (Minuto: 01:36:57 – 01:37:14).....	130

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
1.1	METODOLOGIA.....	14
2	O CINEMA E EXPRESSÃO DO PERSONAGEM	19
2.1	CINEMA E CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM.....	20
2.1.1	Linguagem cinematográfica	25
2.1.2	Direção de arte	31
3	INFLUÊNCIA DO ROSTO NO CINEMA	38
3.1	ROSTO E AS RELAÇÕES COM O CINEMA.....	40
3.2	ROSTO DO ATOR E A LINGUAGEM DO CINEMA.....	49
3.2.1	Direção de arte	56
3.2.2	Visagismo, maquiagem e tecnologia	60
3.2.3	Direção de fotografia: a importância dos planos de câmera e iluminação	70
3.2.4	Narrativa e montagem	80
4	TILDA SWINTON: A ATRIZ, O ROSTO E AS PERSONAGENS EM OBRAS CINEMATOGRÁFICAS	86
4.1	A ATRIZ – TILDA SWINTON.....	87
4.2	O ROSTO NA OBRA CINEMATOGRÁFICA <i>ORLANDO</i>	93
4.3	O ROSTO NA OBRA CINEMATOGRÁFICA <i>AS CRÔNICAS DE NÁRNIA: O LEÃO, A FEITICEIRA E O GUARDA-ROUPA</i>	103
4.4	O ROSTO NA OBRA CINEMATOGRÁFICA <i>PRECISAMOS FALAR SOBRE O KEVIN</i>	116
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	132
	REFERÊNCIAS	136
	APÊNDICE	144

1 INTRODUÇÃO

Você consegue lembrar de um personagem marcante nas telas do cinema?

Esse trabalho inicia com essa provocação. Ao parar para pensar é fácil vir à mente um personagem que marca nossa memória. Frequentemente o cinema permite que várias pessoas ao redor do mundo sejam impactadas por histórias que trazem personagens inesquecíveis.

Nesse sentido vale refletir, inicialmente, sobre o que pode contribuir na construção de um personagem de destaque. O cinema, ao possuir linguagem própria e ser também uma forma de comunicação capaz de se apropriar de elementos de outras artes, permite diversos processos: construções, relações e “fusões”, enfim, diversas etapas são seguidas para o desenvolvimento de um personagem. O presente Trabalho de Conclusão de Curso pretende discutir um elemento significativo no universo do cinema, o rosto, entendido aqui como recurso importante para a construção da personalidade e caracterização de um personagem a partir da linguagem cinematográfica.

A percepção de um filme e sua mensagem são desenvolvidas a partir de construções criadas nele. Nesse aspecto a linguagem cinematográfica é um recurso para criar sensibilizar o espectador, fazendo evoluir a narrativa. O rosto, como ele será apresentado na tela, seus traços e características são importantes para a construção de um personagem, e torna-se relevante entender como essa linguagem específica pode contribuir para a manifestação dele.

Elementos da linguagem cinematográfica aplicados especialmente ao rosto talvez construam a concepção de um personagem de forma mais profunda, de forma que a face de um ator se adapte ao personagem, ampliando a possibilidade da manifestação de emoções ligadas à narrativa proposta.

A importância de um trabalho que analisa o rosto e sua relação na caracterização de personagens no cinema é percebida pela necessidade de utilizar recursos que ajudem a desenvolver um determinado personagem, trazendo assim mais profundidade e encantamento ao público. A produção audiovisual destaca-se como um importante recurso na Publicidade e Propaganda, visto que através dessas produções é possível reter a atenção do público e gerar relacionamento. Dessa forma, compreender o universo que envolve a produção audiovisual e seus personagens

torna-se necessário para desenvolver personagens em obras publicitárias que gerem relacionamento e conexão com a audiência.

Nesse sentido, compreender o rosto e o impacto no desenvolvimento de personagens torna-se um recurso poderoso em obras publicitárias que tem poucos segundos para capturar a atenção da audiência e gerar envolvimento. É através do rosto que muitas vezes se dá a conexão e identificação do público com a marca. É necessário mais do que apenas uma boa produção para conquistar a audiência, dessa forma, torna-se relevante criar uma ponte entre os recursos utilizados no cinema para desenvolvimento de personagens e que podem ser aplicados também na publicidade.¹

Para tanto pretende-se estudar a importância e a forma que o rosto influencia, desde a escolha do ator que irá interpretar determinado papel, até as mudanças e intervenções que o cinema irá trazer sobre a face do ator para conseguir dar vida ao personagem em questão.

Com base nas reflexões iniciais propostas, e tendo como tema principal o rosto no cinema, este Trabalho de Conclusão de Curso busca responder a seguinte questão: **como o rosto contribui para a construção de personagens no cinema, especialmente a partir da linguagem cinematográfica?**

A fim desenvolver o questionamento levantado, apresenta-se o objetivo geral do estudo: compreender a influência do rosto na construção da personalidade e na caracterização de personagens.

Apresentamos como objetivos específicos:

- a) Entender o início do cinema e suas técnicas, especialmente na sua relação com a construção de personagens;
- b) Estudar a importância do rosto no cinema;
- c) Verificar a influência da linguagem cinematográfica na criação do rosto cinematográfico;
- d) Estabelecer relações entre a direção de arte e o rosto cinematográfico;
- e) Investigar a caracterização do personagem a partir da maquiagem e do visagismo;

¹ Esse trabalho, irá trabalhar com foco no cinema, mas os aspectos aqui propostos podem ser adequados para produções audiovisuais dentro da publicidade. A escolha da estudante visa trazer esse estudo com foco no cinema, dessa forma, devido à complexidade do tema não foi possível nesse trabalho de conclusão de curso abordar as relações com a publicidade.

- f) Analisar a atriz Tilda Swinton em filmes que atuou, a partir da ótica da linguagem cinematográfica, buscando compreender a “elaboração” rosto, a construção de personalidades e caracterização de seus personagens.

Para o desenvolvimento deste Trabalho de Conclusão de Curso foi necessário organizar capítulos buscando explorar a temática do rosto no cinema. A estrutura do trabalho é construída da seguinte forma: o capítulo dois irá especialmente contextualizar sobre o cinema e a construção de personagens. Traz, dessa forma, um panorama acerca do tema o rosto no cinema, embasado em literatura pertinente, para aprofundar conhecimentos necessários para o desenvolvimento desse estudo. Introduce-se a linguagem cinematográfica e especificamente abordará a direção de arte. Assim, é relatado parte da evolução dos processos técnicos relacionados ao cinema e aos personagens.

A partir da revisão bibliográfica, o capítulo três busca aprofundar a temática do rosto trazendo estudos sobre este universo, relacionando ao cinema. Nesse capítulo será abordado o rosto no cinema, e também o rosto do ator. Além disso, irá tratar também de linguagem cinematográfica, segmentando suas áreas: direção de fotografia, direção de arte, maquiagem..., criando assim relações para a construção do rosto nas telas.

No capítulo quatro pretende-se realizar a análise do rosto da atriz Tilda Swinton em três obras audiovisuais nas quais ela atuou. A análise visa estabelecer ligações com os estudos abordados anteriormente, trazendo paralelos e aprofundamento na temática proposta, com base na análise desse rosto em produções cinematográficas atuais. Dessa forma, esse capítulo busca trazer as conexões entre rosto e linguagem cinematográfica, e a importância dessa relação para a construção e caracterização dos personagens.

Esse trabalho parte da curiosidade da estudante, na infância, ao constatar que alguns personagens traziam muitos sentimentos e sensações, enquanto outros pareciam tão comuns, eram “descartáveis” e até mesmo inapropriados para determinados papéis. Assim, busca-se entender aqui como personagens no cinema podem ser elaborados, aprofundados, e literalmente podem “transformar” atores e atrizes para um papel, a ponto de não serem reconhecidos em outros filmes. Parte também de uma motivação pessoal da aluna em aprofundar estudos sobre linguagem audiovisual e discutir de forma elaborada as intenções por trás da caracterização dos personagens presentes nas telas.

1.1 METODOLOGIA

Para realizar um Trabalho de Conclusão de Curso é necessário definir a forma que essa pesquisa será desenvolvida, buscando os métodos científicos adequados para realizar o estudo. Segundo Paviani (2009), o objetivo principal do método é produzir novos saberes e novas formas de intervenção na realidade. O conceito de método está ligado ao processo de investigação científica. Ainda segundo Paviani (2009), o método aponta um conjunto de instrumentos, técnicas, regras e procedimentos. Assim, para a criação desse estudo foi imprescindível a aplicação de métodos adequados para alcançar os objetivos propostos.

De acordo com Paviani (2009), o método é desenvolvido em cada caso, sendo cada trabalho de pesquisa único. O método será criado e recriado de acordo com cada estudo e pensando sempre no processo de investigação de cada um. Assim, o método de pesquisa é parte integrada aos outros elementos do Trabalho de Conclusão de Curso, desenvolvendo assim um processo eficaz e conexo.

Após definir e entender o objeto de estudo que foi apresentado anteriormente, é fundamental definir a abordagem mais adequada para o desenvolvimento da pesquisa. Este trabalho apresenta uma abordagem qualitativa, com viés exploratório. Segundo Flick (2009) a pesquisa qualitativa é relevante visto que é um estudo que busca analisar as relações sociais, em razão da pluralização das esferas da vida.

As ideias centrais que orientam a pesquisa qualitativa diferem daqueles da pesquisa quantitativa. Os aspectos essenciais da pesquisa qualitativa consistem na escolha adequada de métodos e teorias convenientes; no reconhecimento e na análise de diferentes perspectivas; nas reflexões dos pesquisadores a respeito de suas pesquisas como parte do processo de produção de conhecimento; e na variedade de abordagens e métodos. (FLICK, 2009, p.23).

Segundo Gil (2019), a pesquisa qualitativa com viés exploratório é desenvolvida visando proporcionar visão geral, de tipo aproximativo, acerca de determinado fato, buscando compreender melhor os fenômenos apontados, explicando conceito e levantando proposições.

Para um Trabalho de Conclusão de Curso, em termos de procedimentos técnicos, é fundamental o desenvolvimento de uma pesquisa bibliográfica. Neste caso será com base em material publicado em livros, artigos, sites da internet, publicações periódicas, anais de congressos, dissertações e teses sobre, principalmente, os

seguintes assuntos: cinema, linguagem cinematográfica, visagismo e direção de arte. Através da pesquisa bibliográfica será possível obter informações e apurar fatos acerca do cinema, sua linguagem e a construção de personagens. Para o desenvolvimento do trabalho destacam-se autores como: Jacques Aumont, André Bazin, Sergei Eisenstein, Michel Marie, Christian Metz, Philip Hallawell, entre outros, relacionados a áreas como cinema, filosofia, semiologia...Visa-se desse modo uma análise interpretativa, trazendo apontamentos e conexões ao tema proposto.

Além disso, para o desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso será utilizado o método de estudo de caso.

O estudo de caso é uma inquirição empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de um contexto da vida real, quando a fronteira entre o fenômeno e o contexto não é claramente evidente e onde múltiplas fontes de evidência são utilizadas. (YIN, 2001, p.32)

De acordo com Yin (2001), em trabalhos em que o pesquisador tem pouco controle sobre os eventos e o foco principal é baseado em fenômenos contemporâneos introduzidos em contextos da realidade, é preciso responder o “como” e o “porquê”, a estratégia preferida nessas situações é o estudo de caso. No presente trabalho o estudo de caso analisará a construção de personagens interpretados pela atriz Tilda Swinton a partir de rosto cinematográfico, e como ele contribui para essas narrativas.

Segundo Goode; Hatt (1979, p. 421-422), o estudo de caso como um método de olhar para a realidade social não “[...] é uma técnica específica, é um meio de organizar dados sociais preservando o caráter unitário do objeto social estudado”. Essa estruturação dos dados é feita por meio da análise dos papéis da atriz e de seus personagens.

Este método ajuda a compreender, como o papel do rosto de Tilda Swinton e sua caracterização auxilia na construção dos seus personagens. A escolha pela atriz se deve ao fato de seu excelente trabalho, sendo inclusive renomada por seus papéis que fazem parte da história do cinema. Alguns dos seus filmes incluem: *Precisamos falar sobre Kevin*, *Constantine*, *Amantes eternos*, *O grande Hotel Budapeste* e *A voz humana*. Destaca-se aqui o quanto a atriz é versátil, interpretando personagens distintos e realizando diversas transformações físicas, inclusive de gênero. Além disso, outro ponto que deve ser observado é seu rosto marcante, visto que traz

diversas características andrógenas² que chamam a atenção, a aparência imponente e sua beleza de baixo contraste. Dessa forma, a atriz torna-se relevante para um estudo de caso em que se busca analisar o rosto em complemento à narrativa cinematográfica.

Um caso compõe sua uniformidade não das ferramentas teóricas usadas para analisá-lo, mas do modo como ele toma forma; nomeado como um fato social ou histórico que combina toda a sorte de elementos dentro de um conjunto de papéis sociais, uma instituição, um movimento social, ou a lógica de ação de uma comunidade. (BARROS, 2006, p. 218).

É importante destacar que será utilizado um estudo de caso único holístico que, segundo Yin (2001), se caracteriza por haver uma única unidade de análise, método justificável quando não é possível identificar nenhuma subunidade lógica e quando a teoria em questão incluída ao estudo de caso abrange o todo e não partes separadas do fenômeno. Dessa forma, como destacado, será feita a análise de apenas uma atriz-Tilda Swinton, abordando suas diferentes caracterizações nos filmes selecionados. Estudos de caso único têm como vantagem a geração de *insights*, visto que, como papel principal, buscam mostrar o específico, algo desprezado quando se procura uma generalização empírica (MARIOTTO; MORAES; ZANNI, 2014).

O estudo de um único caso real tem sido amplamente utilizado como fonte de conhecimento em diversas áreas, seja como um exemplo a ser seguido, uma amostra do que pode acontecer, ou uma fonte de experiência vicária. Os investigadores que desejam contribuir para a aquisição e disseminação do conhecimento científico também recorrem com frequência a narrativas de casos. (MARIOTTO; MORAES; ZANNI, 2014, p. 367, tradução feita pela estudante).

Para este Trabalho de Conclusão de Curso é realizada a análise de três filmes nos quais Tilda Swinton tem papel de destaque. Para tanto, será analisado primeiramente o rosto da atriz a partir da análise em fotos. Além disso, foi desenvolvida uma ilustração autoral criada pelo artista Adriano Oliveski (Figura 32, p. 95) que ilustra o rosto da atriz de forma que seja possível identificar e valorizar os traços da sua face.

² Andrógino: Que ou quem não tem características marcadamente femininas nem marcadamente masculinas ou tem características consideradas do sexo oposto. (ANDRÓGINO. In: Dicionário Priberam. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/andr%C3%B3gino>. Acesso em: 17 nov. 2021)

O primeiro filme a ser analisado é *Orlando – a mulher imortal* (1992), dirigido por Sally Potter, que traz a história de Orlando, um jovem nobre presenteado pela rainha Elizabeth com juventude eterna. Ele passa séculos através da história vivendo diversos relacionamentos e experiências até, por fim, a mudança de sexo.

Nesse filme, Tilda Swinton é a protagonista vivendo o papel de Orlando por 350 anos de história, trazendo diversas caracterizações conforme a época e os acontecimentos na vida do protagonista. As mudanças físicas e emocionais vividas pelo personagem são perceptíveis na sua caracterização e no seu rosto, o que tornou o filme adequado para análise.

O segundo filme analisado é *As Crônicas de Nárnia: o Leão, a Feiticeira e o Guarda-Roupa* (2005), dirigido por Andrew Adamson e que retrata a história de quatro irmãos durante a Segunda Guerra Mundial. Eles precisam sair de Londres e ir para uma pequena cidade no interior da Inglaterra, na casa de um professor. Na mansão, Lúcia (irmã mais nova) descobre uma passagem secreta através de um guarda-roupa que os leva a um mundo mágico chamado Nárnia. Após um acidente, os quatro irmãos entram nesse reino e descobrem que os habitantes são escravizados pela Feiticeira Branca. Os irmãos, ao lado de Aslan, irão lutar para livrar os habitantes do reinado da Feiticeira.

No filme, Tilda Swinton tem o papel da antagonista, Feiticeira Branca, personagem com diversos momentos marcantes ao longo do filme, analisados dentro do Trabalho de Conclusão de Curso.

O terceiro filme trata-se de *Precisamos Falar sobre Kevin*, (2011), dirigido por Lynne Ramsay. O filme traz a história de Eva que é atormentada pelo seu passado. A mesma, nunca quis ser mãe e por isso sempre teve uma relação complicada com seu filho Kevin. Seu filho comete um crime, que devasta a sua vida e a personagem precisa buscar formas de reconstruir sua vida, convivendo com a culpa e suas memórias.

Nesse filme, Tilda Swinton tem o papel principal- a mãe de Kevin. O filme é construído através de suas perspectivas e memórias, sendo um drama psicológico. Seu rosto sempre se mostra em destaque, o que forneceu diversos elementos interessantes para a análise em questão.

É importante destacar que o estudo de caso precisa de formas para olhar o fenômeno e por isso precisa de ancoragens. Este Trabalho de Conclusão de Curso trouxe um estudo de caso baseado na análise de imagens fílmicas. Sendo assim teve

como base também sequências dos filmes escolhidos. Com o destaque de certas cenas foi realizada a análise do rosto cinematográfico da atriz, buscando-se relações com a linguagem cinematográfica, com foco no uso da direção de arte, visagismo e maquiagem aplicada sobre o rosto. Dessa forma, foi obtida uma visão aprofundada sobre a construção da personagem, e conseqüentemente a mensagem que a narrativa desejava transmitir, especialmente com uso do rosto, “construído” a partir dos recursos citados.

Importante também ressaltar que durante a análise das sequências, em alguns momentos, o olhar semiótico³ se fez necessário como apoio. O filme se constrói através das diversas conexões, sejam elas narrativas ou pela linguagem cinematográfica, e nesse sentido a semiótica auxilia a compreender melhor certos detalhes e mensagens.

A diferença deve-se ao fato de que o filme é uma mensagem, ao passo que o que o cinema tem de próprio é um conjunto de códigos. A análise não deve estabelecer o teor literal do fílmico, deve, ao contrário, construir peça por peça o cinematográfico. Para o semiólogo, a mensagem é um ponto de partida, o código um ponto de chegada: não faz o filme, já o encontra feito pelo cineasta; por outro lado, pode-se dizer que, de certa maneira, ele "faz" os códigos do cinema: deve elucidá-los, levá-los ao estado explícito, constituí-los como objetos, enquanto que, em estado natural, eles permanecem escondidos nos filmes, os únicos a serem primeiramente objetos; deve, se não inventá-los, pelo menos descobri-los (com toda a força do termo): deve "construí-los", e significa, em certo sentido, fazê-los (METZ, 1980, pp. 55-56).

Nesse aspecto a análise irá também irá ressaltar alguns aspectos semióticos para mostrar parte da mensagem transmitida nas cenas. Dentro de cada filme existem diversas dimensões de caracterização da atriz Tilda Swinton, desde a evolução do personagem, suas características físicas e emocionais. Assim, as diversas possibilidades fornecidas para a análise dos filmes propostos permitem um olhar multifacetado sobre o objeto de estudo, buscando referências na linguagem cinematográfica e na caracterização do rosto da atriz para o seu personagem.

³ A semiótica é a ciência que estuda os signos e os processos de significação nos mais diversos campos: da antropologia à linguística, da literatura à psicanálise – e em vários desses espaços ela obteve papel fundamental para o desenvolvimento das ciências no século XX, principalmente a partir de sua vertente estruturalista (DOSSE, 1993).

2 O CINEMA E EXPRESSÃO DO PERSONAGEM

A sétima arte é uma das grandes fontes de entretenimento do século XXI. Todas as semanas dezenas de filmes são lançados no cinema e em plataformas de streaming. Desde seu surgimento encanta o público com as possibilidades que apresenta, desde a “imitação” da realidade como a “criação” de mundos diversos

O cinema possui aspectos para sua elaboração, visto que se passa por diversos processos desde a criação de um filme até sua exibição para o público. É uma das formas de arte mais complexas, visto que une imagens aliadas ao movimento e ao som.

Nos primórdios do cinema teóricos como Lev Kuleshov, Sergei Eisenstein e Vsevolod Pudovkin tentaram compreender o potencial narrativo da nova mídia. Eles perceberam que o filme oferecia duas coisas que nenhuma outra mídia oferecera até então: uma imagem fotografada em movimento. (SIJLL, 2017, p. 13).

Dessa forma, para compreender mais sobre o cinema é necessário estudar sobre sua origem e o desenvolvimento dos seus códigos próprios, chamada de linguagem cinematográfica. Mas muito além da parte técnica, um filme é composto por uma narrativa que através da linguagem cinematográfica gera emoções no espectador.

[...] o cinema é uma linguagem ‘compósita’ desde o nível da matéria de expressão. Não só tem possibilidade de comportar vários códigos, mas várias linguagens que, de certo modo, contém em si próprio; linguagens que se distinguem entre si pela sua própria definição física: fotografia móvel em sequência, som fonético, musical, ruído. (METZ, 1980, p. 39).

A linguagem cinematográfica será explorada ao longo deste capítulo. Ela é composta elementos como planos, iluminação, cenário, cor, atributos sonoros, movimento de câmera, entre outros. Nessa riqueza de possibilidades da linguagem citada, cada elemento traz potencial e significados junto ao espectador.

Nesse sentido, o personagem tem grande influência, visto que a história irá se movimentar a partir do personagem. Field (2001) destaca que o roteiro de um filme, olhando pelo âmbito de “sistema” é composto de finais, inícios, pontos de virada, planos, cenas e sequências. Tudo isso é unificado pelo impulso dramático de ação e personagem, o roteiro é uma história contada através das imagens, onde diversos elementos são combinados de uma forma particular para gerar essa imagem.

Para o desenvolvimento do personagem é necessário um aprofundamento sobre este universo, desde sua concepção à sua caracterização nas telas de cinema. Nesse contexto, destacam-se alguns elementos importantes para a expressão do personagem e materialização do mesmo em tela, como a direção de arte, por exemplo, junto aos demais elementos da linguagem cinematográfica.

2.1 CINEMA E CONSTRUÇÃO DE PERSONAGEM

No surgimento do cinema, em 1895 (MASCARELLO, 2006), a linguagem cinematográfica ainda não era elaborada e não possuía códigos próprios, sendo mesclada a outras formas de expressão, como espetáculos, teatro, revistas e até mesmo cartões-postais.

Segundo Mascarello (2006), a preocupação dos primeiros cineastas era com os planos únicos. Inclusive os filmes que possuíam mais de um plano eram vendidos separadamente, como se fossem individuais. Esses cineastas só passaram a ter um cuidado maior com a conexão entre os planos de câmera a partir do momento que os filmes se tornaram mais longos. Foi com seu desenvolvimento ao longo dos anos que o cinema passou a criar sua linguagem própria cinematográfica e, conseqüentemente, passou a pensar o personagem como parte importante de suas narrativas.

No início do século XX é notável verificar como o cinema proporcionou uma era envolvendo o uso criativo das imagens e do som. Segundo Hugo Munsterberg (MUNSTERBERG *apud* ANDREW, 1989, p. 26), o cinema é a arte da mente humana, assim como a música é a arte do som e a pintura é a arte da visão. Dessa forma, o cinema com todos os seus cortes, seleção de ângulos, cores e priorização é a arte que mais se aproxima do funcionamento da mente, do pensamento e do olhar humano⁴.

Nos seus primórdios o cinema trazia as formas de representação ainda muito “primitivas”. De acordo com Noel Burch (BURCH *apud* MASCARELLO, 2006, p. 23), os primeiros filmes traziam composição frontal, não centralizada, com falta de linearidade, o posicionamento de câmera distante da posição filmada e personagens pouco desenvolvidos.

⁴ Aqui se traz o conceito do olhar de uma forma muito mais ampla, indo além do sentido apenas da visão.

Segundo Mascarello (2008) o cinema dos primórdios pode ser dividido em duas fases principais. A primeira fase, entre 1894 até 1906- 1907, sendo a fase do “cinema de atrações”. Prevalencia neste caso o desejo dos cineastas em surpreender o público com objetos em movimento, pessoas, tudo que pudesse trazer a sensação de “espanto” ao público.

Os primeiros filmes tinham herdado a característica de serem atrações autônomas, que se encaixavam facilmente nas mais diferentes programações dos teatros de variedades. Eram em sua ampla maioria compostos por uma única tomada e pouco integrados a uma eventual cadeia narrativa. (MASCARELLO, 2006, p. 20).

. Essa situação pode ser observada no filme dos irmãos Lumière, *A Saída dos Operários da Fábrica Lumière*, de 1895 (figura 1), que conta com imagens de forte referência ao teatro, com o uso do que hoje denominamos plano geral. Desse modo, não havia destaque especial a integrantes na cena apresentada, trabalhando suas particularidades. Temos a ação envolvendo um grupo de pessoas saindo de um ambiente – a fábrica, pois o cinema estava em seus primórdios e a técnica no período não permitia que a narrativa fosse construída de forma diferente.

Figura 1 – Frame do filme *A Saída dos Operários da Fábrica Lumière* (Direção: Louis Lumière França. Ano: 1895).



Fonte: *A Saída dos Operários da Fábrica Lumière* (1895).
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4jmCFzzCQvw>

No filme *Almoço do Bebê* (1895) produzido pelos irmãos Lumière, é possível perceber o que podemos considerar personagens, mas bem pouco desenvolvidos, em

uma ação (figura 2). Na cena, temos em foco três participantes em tela: o pai, a mãe e o bebê. Já se nota uma grande diferença desse filme em comparação com *A Saída dos Operários da Fábrica Lumière*, do mesmo ano: agora a câmera não está posicionada distante e afastada da ação, ela se posiciona próxima e acompanha a ação da família durante o almoço, dando atenção ao seu bebê. Dessa forma, a aproximação ajuda a perceber alguns detalhes dos envolvidos em cena.

Figura 2 – Cena do filme *Almoço do Bebê* (Direção: Louis Lumière França. Ano: 1895).



Fonte: Frame do filme *Almoço do Bebê* (1895). Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=MKHS_500tTA

Na segunda fase descrita por Mascarello, que abrange o período de 1906 a 1913, o cinema passa a assumir características mais voltadas à produção, distribuição e geração de receita, focando mais na indústria cinematográfica. Essa é a fase inicial de um cinema mais voltado às regras ditadas pelo mercado cinematográfico.

Segundo André Gaudreault Teorizo, existem duas formas de comunicação de um relato: a narração e a mostração.

A mostração envolve a encenação direta de acontecimentos, ao passo, que a narração envolve a manipulação desses acontecimentos pela atividade do narrador. No entanto, os dois modos são regidos pelo que ele chama de meganarrador, já que todo relato é sempre construído por alguém e nunca se produz automaticamente. (TEORIZO *apud* MASCARELLO, 2006, p. 24).

Nesse sentido, Teorizo destaca, como é necessário alguém para produzir um relato, visto que o mesmo não se produz de forma automática. Isso já evidencia de certa forma, a necessidade de possuir personagens que protagonizem as ações. É a

partir de 1907 que se nota um período de transição (MASCARELLO, 2006), em que os filmes passam a utilizar convenções narrativas especificamente cinematográficas, buscando construir enredos autoexplicativos. Foca-se menos na ação física, busca-se uma maior definição psicológica dos personagens sendo feitas tentativas de construir códigos narrativos capazes de transmitir ao espectador as intenções e motivações dos personagens.

Segundo Andrew (1989), a introdução de Munsterberg sobre o cinema culmina na capacidade narrativa do filme. A história do cinema passa por três momentos distintos, o estágio um, que trabalha de certa forma a brincadeira com insignificâncias visuais para o estágio dois, o qual trabalha o desempenho de funções importantes na sociedade (como educação e informação), e o estágio três, que trabalha a mente humana.

Depois dessa introdução, Munsterberg não mais menciona qualquer tipo de cinema exceto o cinema narrativo. Para ele, o cinema é realmente mera insignificância sem a narração. Apenas quando o insignificante coloca em funcionamento a capacidade narrativa da mente é que a peça cinematográfica ganha vida, e através dela, os milagres artísticos do cinema que todos reconhecemos. (ANDREW, 1989, p. 26)

Dessa forma, para Munsterberg é a partir da narrativa que o cinema ganha vida e que possibilita criar artisticamente. O cinema de narrativa destacado por Munsterberg (ANDREW, 1989) traz o impacto e a relevância que a narrativa cinematográfica possui e é perceptível a influência que o cinema de narrativa possui na indústria audiovisual. André Gardies (2008, p. 75) observou que “[...] há mais de um século que a maioria das pessoas vai às salas de cinema para seguir histórias. E pagam para isso. O cinema comercial deve essencialmente sua fortuna, artística e econômica, ao domínio da arte de narrar.”

Neste contexto, existe um elemento que toma força na narrativa de cunho cinematográfico, que movimenta as ações nas telas e prende o espectador às histórias: o personagem. Trazendo de forma objetiva: “a personagem é um ser fictício” (CÂNDIDO, 2004, p. 55), e dessa forma “as personagens representam pessoas, segundo modalidades próprias da ficção” (BRAIT, 1985, p. 11). Aristóteles é um dos primeiros teóricos conhecidos a trazer reflexões sobre o fazer literário e levantar questões importantes sobre os personagens (BRAIT, 2017). Trazendo o conceito de *mimesis*, diversas vezes interpretado como “mera imitação do real”, Aristóteles

apresenta dois aspectos essenciais: a consideração do personagem como reflexo do ser humano e o “personagem como construção, cuja existência obedece às leis particulares que regem o texto” (BRAIT, 2017, p. 29). Simultaneamente, Aristóteles conceitua a verossimilhança interna da obra ao falar que uma narrativa, para ser crível, deve obedecer às suas próprias regras e princípios internos.

Nesse contexto, Brait (2017, p. 31) conceitua personagem como “[...] ente composto pelo poeta a partir de uma seleção do que a realidade lhe oferece, cuja natureza e unidade só podem ser conseguidas a partir dos recursos utilizados pela narração”. Essa visão aristotélica serviu como base para produções até metade do século XVIII. Após isso ela foi substituída por uma visão psicologizante que compreende “[...] personagem como a representação do universo psicológico do seu criador” (BRAIT, 2017, p. 37). Assim, há uma mudança nos personagens, que não se apresentam mais como representações de seres ideias, passando a ser reflexos da psique imperfeita de seus criadores.

Para os autores Caseti E Di Chio (CASSETTI; DI CHIO apud VARGAS, 2014) o personagem é percebido como um dos componentes da construção narrativa. Segundo eles, são situações encadeadas de forma ordenada que compõem a narrativa cinematográfica, de forma que acontecimentos ocorrem e os personagens atuam em ambientes específicos. Algo acontece a alguém ou alguém faz com que algo aconteça; assim os acontecimentos se referem aos personagens que, por outro lado, encontram-se em um ambiente que os acompanha e complementa.

De acordo com Sérgio Nesteriuk e João Massarolo é pensada a articulação da dimensão interna do personagem, considerando três esferas das quais o personagem se relaciona consigo mesmo, com outros personagens e com seu universo narrativo. Sendo assim, considerando a esfera temos uma esfera pública, pessoal e privada no âmbito do personagem:

Por esfera pública entendemos aquilo que é aberto aos outros; certos comportamentos, informações ou mesmo impressões compartilhadas com uma coletividade. Pode ser, por exemplo, o ambiente de trabalho, a escola, o bairro, um bar, ou um clube. A esfera pessoal corresponde ao universo dos relacionamentos mais próximos à personagem, como se dá com amigos e familiares. Já a esfera privada representa o foro íntimo, aquilo que não é compartilhado, que é confidencial e reservado – ainda que não seja devidamente elaborado pela própria personagem. Pode ser representado por algum tipo de medo, angústia ou trauma. (NESTERIUK; MASSAROLO, 2020, p.238).

Ao analisar essa visão de esferas trazida por de Nesteriuk e Massarolo (2020), pode-se estabelecer padrões distintos de comportamento para o personagem, possibilitando não apenas um perfil psicológico, dimensão interna, mas também realismo e mais versatilidade.

Considerando a construção psicológica e social do personagem ao analisarmos a profundidade do mesmo, é possível dividi-los em dois grupos, segundo a classificação de Forster⁵: personagens rasos ou planos e personagens redondos os esféricos. A autora Josiane Vieira Campos, explica bem esses diferentes grupos e acrescenta um terceiro tipo, os personagens hipertipos:

O redondo é aquele constituído de traços plurais de perfil, capaz de surpreender de maneira convincente, ocupando um lugar de destaque na história. O personagem raso ou tipo é aquele com um perfil básico de personalidade, que possui uma característica marcante e todo o seu desenvolvimento dentro da história acontece em torno desta singularidade. É um personagem que representa melhor um coletivo do que um único indivíduo. [...] O personagem-arquétipo é constituído mais por um vetor de ação modelado num mundo pré-existente, do que por traços de perfil. Ele emana características do universo que se insere. Dentro da narrativa, outros arquétipos podem ser chamados de hipertipos, que por sua vez, são personagens-tipo que emanam de conceitos culturais fundamentais. (CAMPOS, 2011, p. 140).

De acordo com Casetti e Di Chio (CASSETTI; DI CHIO apud VARGAS, 2014) o personagem pode ser desenvolvido como *persona*, *rol* ou *actante*. Como *persona*, é uma simulação muito próxima de um indivíduo composto de perfil emotivo, intelectual e com atitudes, comportamentos e gestos próprios. Dessa forma, possuem identidade, comportamento, carácter e perfil físico de fácil reconhecimento; sendo esses aspectos que trazem individualidade ao personagem. Já os personagens desenvolvidos como *rol*, podem ser observados como tipo genérico ao pensar suas atitudes, ações, comportamentos, e não como indivíduos com singularidade. Em relação ao terceiro perfil, *actante*, são caracterizados pelo lugar que ocupam na narrativa e pela contribuição que oferecem à evolução desta.

2.1.1 Linguagem cinematográfica

Surgem diversos questionamentos sobre a criação desses personagens e como torná-los mais “reais” dentro dos filmes. De acordo com Brait (2017), a fotografia

⁵ Na sua obra *Aspectos do romance*, publicada em 1927, Edward Morgan Forster traz o conceito da classificação dos personagens em planos (mediócrs, estáticos, não evolutivos) e redondos (em relevo, dinâmicos, complexos, surpreendentes).

e a semelhança com o real existem desde o registro dessa imagem, que sofreu interferência da escolha do ângulo e da luz, mas essa fotografia gerada diz pouco sobre a complexidade que é o ser humano. A autora ainda destaca como o fotógrafo combina elementos visuais de forma consciente para criar essa realidade, algo que também é utilizado no cinema, por meio dos recursos da linguagem cinematográfica, para que o personagem comunique sua personalidade para o espectador e essas intervenções auxiliem o seu desenvolvimento.

Entre essas intervenções estão a direção, a direção de fotografia e a direção de arte, que atuam diretamente na caracterização do ator e na sua linguagem verbal e não verbal exposta em tela. É importante salientar que nos primeiros dez anos de cinema, conforme descreve Carrière (CARRIÈRE *apud* NEPUMUCENO, 2018), os filmes eram uma “sequência de imagens estáticas” e foi com o passar dos anos que o cinema foi desenvolvendo sua linguagem.

A linguagem cinematográfica explicando de forma objetiva é a criação de códigos específicos (NEPUMUCENO, 2018), desenvolvidos pelos profissionais do cinema ao longo de mais de 120 anos de história da arte do audiovisual. Esse processo envolve, desde a concepção de imagens em movimento, até a forma de contar histórias, o que ocasionou na definição de padrões de filmagem.

Ao analisar a linguagem cinematográfica é importante recorrer à história do cinema, a autora Jennifer Van Sijll (2017), faz um bom resumo da história em seu livro *Narrativa Cinematográfica*. Ela conta que, nos primeiros vinte anos da história do cinema, como não havia sido inventado o som sincronizado, a narrativa cinematográfica só poderia usar como recurso a imagem em movimento para criar a história. As cartelas (intertítulos) eram utilizadas apenas quando necessário para explicar algo. As ferramentas cinematográficas⁶, como a câmera, não serviam apenas para registrar a cena. Com a falta da possibilidade dos diálogos, cabia a elas desenvolver a história e os personagens. Com a entrada do som em 1926, logo foi acrescentado o diálogo e a narração aos filmes. E agora, roteiristas e diretores possuem mais de uma forma de contar as histórias.

Para compreender as técnicas cinematográficas é importante entender a ilusão de movimento causada pelo cinema. Aumont traz uma definição sobre isso:

⁶ Na falta da possibilidade do áudio, como recursos narrativos eram utilizados: posicionamento de câmera, iluminação, movimento e montagem. (SIJLL, 2017).

[...] cinema cria a sensação de um movimento real em seus espectadores, por meio da impressão de movimento aparente (não existente), de continuidade, proveniente do efeito phi – descrito como uma ilusão de ótica que é aceita pelo espectador devido à sensação de movimento ocasionada pela sucessão de imagens. (AUMONT *apud* NEPOMUCENO, 2018 p. 23)

Mas não é apenas a parte técnica do cinema que instigou a curiosidade das pessoas. O cinema consegue transmitir sensações através da falsa sensação de realidade. De acordo com Bernardet (1980, p.5) “[...] impressão de realidade foi provavelmente a base do grande sucesso do cinema”.

Pensando na forma que o cinema impacta as pessoas, Santaella e Noth (2001, p.15) discorrem: “não há imagens como representações visuais que não tenham surgido na mente daqueles que as produziram, do mesmo modo que não há imagens mentais que não tenham alguma origem do mundo concreto dos objetos visuais”. O cinema carrega subjetividade na sua obra e por isso a interpretação do espectador às imagens, mesmo que sendo individual, é influenciada por fatores internos e externos utilizados na narrativa.

Não surgiu uma linguagem nova até que os cineastas começassem a cortar o filme em cenas, até o nascimento da montagem, edição. Foi aí, na relação invisível de uma cena com a outra, que o cinema realmente gerou uma nova linguagem. No ardor de sua implementação, essa técnica aparentemente simples criou um vocabulário e uma gramática de incrível variedade. Nenhuma outra mídia ostenta um processo como esse. (CARRIÈRE, 2015, p.14)

O uso da montagem e edição criou diversas possibilidades dentro do cinema, por ser um recurso único. O recurso da edição, embora aparentemente simples, possibilitou criar diversas possibilidades dentro de uma narrativa, trazendo novas formas de contar as histórias.

Segundo Deleuze (2009), um filme não é composto por uma única forma de imagens e um dos aspectos da montagem, é a administração das imagens-movimento. Deleuze traz a combinação de três variedades: imagens-percepção, imagens-afecção e imagens-ação. Nas suas características mais simples, um filme, sempre possui a predominância de um dos três tipos de imagens, trazendo assim a possibilidade de uma imagem ativa, perceptiva ou afetiva segundo a predominância.

Mas, para que o cinema avançasse não bastava apenas inovar na tecnologia era fundamental avançar a forma de contar as narrativas. Um dos principais nomes

dos primórdios do cinema e um dos responsáveis por repensar a forma de utilizar o recurso audiovisual foi Georges Méliès.

Já em 1896, um ano depois da novidade trazida pelos irmãos Lumière, Méliès lançava seu primeiro filme, *La Manoir du Diable* (O Castelo do Diabo). Méliès percebeu que o sucesso do cinema estava na possibilidade de contar histórias fantásticas, apoiando-se na “reprodução” de fatos e vivências comuns, incrementadas por um cenário construído para dar mais veracidade às suas histórias, com a introdução de personagens e roteiros que pudessem agradar ao público. (NEPOMUCENO, 2018, p. 27).

Méliès era um mágico ligado ao teatro utilizando da sua experiência em mágica e técnicas teatrais desenvolveu o que depois denominaram-se especiais. De acordo com Bordwell; Thompson (2013) seria um termo para expressar as diversas manipulações fotográficas que criam relações espaciais fictícias (figura 3). Um exemplo de efeito especial usado por Méliès seria a ilusão do aparecimento e desaparecimento de objetos em cena. Ao utilizar esses recursos ele conseguia criar narrativas mais ricas e auxiliou a desenvolver a linguagem cinematográfica. Assim, Méliès explorou a fundo as possibilidades que o cinema poderia oferecer.

Figura 3 – Frame do Filme *Viagem à Lua* (Direção: Georges Méliès. Ano: 1902).



Fonte: Frame do Filme *Viagem à Lua* de Georges Méliès (1902).
Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=a6f80XxlCZk>.

Como destaca o semiólogo Roland Barthes (2015), ainda que cinema utilize material fotográfico em suas produções, a fotografia em si, possui um papel distinto quando vista no cinema. A existência da imagem fotográfica por si só é um registro

“imóvel”, seria desprovida de futuro, porém no cinema o sentido da fotografia seria o oposto, temos a possibilidade de uma experiência continuada.

Mas para essa imagem estar na tela e causar esse impacto existe um processo da linguagem cinematográfica que antecede a imagem capturada pela câmera, antes disso existe o roteiro. Importante salientar que o roteiro vai muito além da história. Em sua dissertação a diretora de Arte Gilka Padilha Vargas diz:

A tarefa de escrever um roteiro, conceber suas tramas, criar seus personagens, descrever seus ambientes de ação, requer não apenas criatividade e capacidade literária. Trata-se de escrever, descrever e, mais ainda, indicar possibilidades visuais. O roteiro é o início, o primeiro contato com a história e suas peculiaridades; com as ações, com os ambientes, com os personagens. O roteirista deve ter claro que o seu trabalho será modificado, adaptado conforme o ponto de vista do diretor e, também, de acordo com as condições de produção. Sugestões serão dadas para uma transposição mais efetiva, da escrita para a imagem, e serão incorporadas ao roteiro inicial. (VARGAS, 2014, p.59)

O roteiro será traduzido depois em imagens, por isso é tão importante que ele traga possibilidades para a equipe que irá desenvolver a ideia. Nesse sentido, o roteirista é muito importante para a construção dos personagens. Segundo Field (2001), é parte da responsabilidade do roteirista escolher imagens que auxiliem a dramatizar cinematograficamente o personagem. É através do visual que muitos dos conflitos serão revelados, visto que “[...] o filme é um meio visual. Você deve encontrar maneiras de revelar o conflito de seus personagens visualmente” (FIELD, 2001, p. 28). Ele acredita que o que separa um indivíduo dos demais é o ponto de vista, cada indivíduo tem sua forma de enxergar e por isso um personagem é um ponto de vista, o seu contexto. Field (2001, p. 18) afirma “[...] antes de colocar uma palavra no papel, você tem que conhecer o seu personagem”. Dessa forma, cabe à equipe buscar formas de dramatizar os pontos de vista dos personagens e transformar em imagens.

Field, comenta que existem duas formas de abordar um roteiro: “Uma é ter uma ideia e depois criar os personagens que caibam nessa ideia [...] A outra maneira de abordar um roteiro é criando um personagem; desse personagem emergirão uma necessidade, uma ação e uma história. (FIELD 2001, p. 42). Apesar do método, é importante que essa história seja clara, para poder “fisgar” a atenção do espectador desde o início do filme.

O leitor tem que saber o que se passa imediatamente. Truques ou ilusionismos não funcionam. Você tem que apresentar a informação da história de forma visual. O leitor tem que saber quem é o seu personagem

principal, qual a premissa dramática, isto é, sobre o que trata o filme, e a situação dramática — as circunstâncias que rodeiam a ação. (FIELD, 1979, p. 68).

Nesse sentido, quando pensada apenas a imagem estática do fotograma ela apresenta narrativas próprias, (SIJLL, 2017) similar à pintura. Mas, a composição do fotograma muda constantemente visto que o cinema é a imagem em movimento. Essa característica do cinema acrescenta dois elementos importantes para a história: a direção da tela⁷ e a comparação. Por exemplo, a direção da tela pode criar a sensação de antagonismo, individualismo. Já um fotograma em movimento pode significar mudança ou o oposto, paralisia. Dessa forma, a escolha do diretor irá influenciar a forma que essa história será percebida de forma não verbal.

O uso dos planos de câmera permite direcionar a história, “[...] o enquadramento, que restringe a visão do espectador, pode ser usado pelo artista para organizar e dirigir nossa percepção do objeto”. (ANDREW, 1989, p.38). Deleuze argumenta sobre o uso dos enquadramentos para a narrativa do filme:

As três espécies de variedades podemos fazer corresponder três espécies de planos espacialmente determinados: o plano de conjunto seria sobretudo uma imagem-percepção, o plano médio, uma imagem ação, o primeiro plano, uma imagem-afecção. Mas, ao mesmo tempo, segundo uma indicação de Eisenstein, cada uma dessas imagens movimento é um ponto de vista sobre o todo do filme, uma maneira de captar esse todo, que se torna afetivo no primeiro plano, ativo no plano médio, perceptivo no plano de conjunto, cada um desses planos deixando de ser espacial para tornar-se, ele próprio, uma "leitura" do filme inteiro. (DELEUZE 2009, p.84).

Como pode ser observado, o autor Deleuze destaca como o uso dos planos traz pontos de vista sobre o filme e o conjunto dessas imagens, possibilitam a “leitura” do filme. Dessa forma, com a linguagem cinematográfica sendo desenvolvida, surgiram novos recursos. Segundo Leigh et al (2016) um dos profissionais que usufruiu de técnicas que se tornaram muito utilizadas e difundidas no cinema foi Griffith, que utilizava, por exemplo, muito *travelings* e *close up* nos seus filmes.⁸ Ao falar sobre a câmera Doc Comparato explica como ela é dinâmica, e assim “[...] torna-se íntima com a personagem, rompe barreiras com o observado e revela-nos pormenores de que não nos aperceberíamos na vida quotidiana” (COMPARATO, 2000, p. 312).

⁷ “A direção de tela refere-se à direção para a qual um personagem ou objeto está se movendo”. (Sjll, 2017, p.20)

⁸ O plano de câmera *close up*, será aprofundado e discutido no capítulo 3, desta monografia, bem como o cineasta Griffith devido sua relação e preocupação com o rosto no filme.

Nesse contexto, o uso dos planos de câmera permite desenvolver os personagens e suas relações dentro e fora de tela. Segundo Sijll. (2005), a compreensão de como os olhos reagem a estímulos visuais sempre foi objeto de estudo de teóricos como Lev Kuleshov. Dessa forma, dentre os elementos mais importantes que foram observados estão o brilho, a cor, o tamanho, o movimento, a velocidade e a direção. A convergência desses elementos contribui para a reação do espectador ao filme.

2.1.2 Direção de arte

Tendo em vista os aspectos visuais do cinema, historicamente outro elemento foi implementado para essa linguagem cinematográfica: a direção de arte.

Qual a função da direção de arte? LoBrutto Em seu livro: *The Filmmaker's Guide to Production Design* (2002) explica que a direção de arte é a “cabeça” do departamento de arte em um filme. São os responsáveis pela parte física dos espaços, sets, locações. Além disso, supervisiona o trabalho do figurinista, cabeleireiro e maquiador. É o departamento que cuida da criação e construção do set de gravação, das locações e ambientação do filme. Além da parte física do trabalho, são responsáveis por extrair o potencial criativo do roteiro.

É importante ressaltar que no teatro a direção de arte possuía outra nomenclatura, de acordo com Pereira (2016, p. 13): “Constata-se que desde o seu surgimento o teatro, de uma maneira ou de outra, usufruiu da direção de arte, ainda que ela não fosse assim denominada, desempenhada por profissionais das mais diferentes áreas”. Nota-se que “[...] durante muito tempo a criação visual para o teatro ficou a cargo de um cenógrafo criando e projetando a cenografia, um figurinista o figurino e um iluminador a luz” (PEREIRA, 2016, p. 46).

O cinema, sendo uma nova forma de arte, precisou evoluir na sua linguagem para implementar a direção de arte e implementá-la como técnica. Pereira observa que “[...] o cinema, desde seu nascimento, vem constantemente se desenvolvendo e junto com ele a direção de arte que cada vez mais se distanciou de sua origem teatral” (PEREIRA, 2016, p. 46).

Direção, direção de fotografia e direção de arte discutem o roteiro e iniciam o processo de transformar roteiro em imagem. LoBrutto⁹ (2002) destaca que a

⁹Tradução da estudante do inglês.

cinematografia visual de um filme resulta da comunicação e colaboração que ocorre entre a trindade composta por direção, direção de fotografia e direção de arte. É da natureza do trabalho dessas áreas e da forma que interagem que surge o visual na totalidade.

Uma direção de arte bem elaborada, seja em uma montagem teatral ou em um filme, vai evidenciar conteúdos latentes nos roteiros originais colocando questões para o público, procurando afinidades entre elementos semelhantes, usando conceitos de semiótica facilmente identificáveis, ajudando a materializar o argumento. A relação entre o espaço e a direção de arte adquiriu, tanto no teatro quanto no cinema, uma importância chave no desenvolvimento cênico e tornou-se um dos principais elementos receptor da visualidade que revela o espaço do cenário e o espaço das personagens (PEREIRA, 2016, p. 46)

LoBrutto¹⁰ (2002) explica brevemente como funcionam as etapas do trabalho do diretor de arte. O diretor de arte está presente desde a fase de pré-produção do filme, ele pesquisa para encontrar formas físicas de expressar o potencial visual e a intenção do filme. Assim ele faz anotações relacionadas ao tempo, locações, espaço, texturas e cores. A partir disso, ele se encontra com o diretor do filme e compartilha suas impressões sobre a história e possibilidades para tornar visual dentro do filme. Dessa forma, a parte física da história é a principal preocupação do diretor de arte.

A direção de arte permite dar vida a lugares e trazer sensações visuais aos espectadores com essa ambientação. Um exemplo disso, é a construção visual dos mundos no filme *Duna* (2021), onde existe um contraste entre o planeta *Caladan*, um planeta oceânico e belo recheado de natureza e tons azuis e o planeta *Duna*, desértico e quente (figura 4).

¹⁰ Tradução da estudante do inglês.

Figura 4 – Contraste entre os planetas do filme *Duna* (Direção: Denis Villeneuve. Ano: 2021).



Fonte: montagem desenvolvida pela estudante imagens retiradas de: <https://www.youtube.com/watch?v=dnBpZuSUISQ>.

Com a direção de arte trazendo aspectos visuais tão importantes, ela é uma grande responsável pela caracterização dos personagens (figura 5). Desde o ambiente, as atitudes e as emoções do personagem- tudo precisa estar entrelaçado com a direção de arte. Assim, “[...] uma das principais funções do decorado cinematográfico é traduzir o mundo interior de um personagem, ou ao menos manifestá-lo através de uma série de detalhes expressivos” (CHION, 2003, p. 155). Cabe, assim, ao diretor de arte auxiliar na construção desse personagem para externalizar seus sentimentos, personalidade, época em que está vivendo, entre outros elementos, contribuindo para o tom do filme. O ator “encarna” o papel do seu personagem e passa a viver esse “ser fictício”, e essa relação pode ser observada desde o passado:

A etimologia grega do termo latino *persona* designava a máscara, ou seja, o papel interpretado pelo ator. Este era claramente destacado de sua “personagem”, da qual era apenas o executante e não a encarnação. A

evolução do teatro ocidental é marcada por uma inversão completa dessa perspectiva, identificando a personagem cada vez mais com o ator que a encarna, e transformando-o em uma entidade psicológica e moral, encarregada de produzir no espectador um efeito de identificação. (AUMONT; MARIE, 2006, p. 226)

Figura 5 – Caracterização de personagens históricos no cinema: O Homem que Ri, Anna Christie, Orlac e Nosferatu.



Fonte: Colagem elaborada pela estudante com frame do filme O Homem que Ri, foto da atriz Greta Garbo, frame de As mãos de Orlac e frame de O Nosferatu. Imagens retiradas do Google (Disponível em: google.com. Acesso em: 15 nov. 2021).

Para o desenvolvimento desse personagem é importante conhecer a fundo ele. E por isso é necessário um aprofundamento em suas características. Segundo Renata Pallottini:

Mesmo que não faça aparecer tal conhecimento na própria peça, o autor deve saber tudo a respeito de suas criaturas, de sua aparência física às suas preferências, de seus defeitos, às suas mais recônditas alegrias. O conjunto de personagens é uma verdadeira constelação, na qual as estrelas de maior brilho supõem a existência de pequenos e quase apagados astros menores. No entanto, é só o completo domínio sobre essas estrelas, consciente ou inconsciente por parte do autor, que vai dar-lhes verossimilhança e coerência... (PALLOTTINI, 2013, p.62).

Assim, da mesma forma que o roteirista pesquisa e se aprofunda para desenvolver o personagem, a direção de arte também busca informações. O diretor de arte busca criar sentido ao personagem, incluindo sempre os aspectos sociais, psicológicos, culturais e econômicos e adequando esses elementos à história do

personagem. Renata Pallottini, em seu livro, *Dramaturgia: a construção do personagem*, destaca que a caracterização é o fruto da organização de um conjunto de traços, “[...] que visam a pôr de pé um esquema de ser humano. Ficará a cargo do autor saber o que mais lhe interessa mostrar; é, claro, a cada época, estilo, [...] corresponderá uma espécie de caracterização [...]” (PALLOTINI, 2013, p. 67).

Com uma direção de arte adequada, o filme e seu personagem ganham potência, influenciando a forma como o espectador interpreta e mergulha no universo daquela produção audiovisual, perpetuando a forma como o filme impacta quem o assiste.

O método para encontrar um conceito de design e uma conexão poética entre conteúdo e estilo visual define o trabalho do diretor de arte. Pegar o roteiro e literalmente ir dar um resultado preciso porém sem alma. Ilustrar o roteiro com imagens não irá estabelecer uma conexão temática entre história, personagens e ambiente. O diretor de arte pode fazer isso, obedecendo às regras de estilo que pertencem ao período em que a história se passa, encontrando as metáforas e a ressonância da história, e realizando-as através da arte e do ofício da direção de arte. (LOBRUTTO, 2002, p.47, tradução feita pela estudante).

Dessa forma, é visível como o trabalho do diretor de arte é encontrar de forma artística possibilidades visuais para o roteiro que criem conexão entre todos os pontos da história (personagem, roteiro, cenários), para desenvolver o universo do filme e proporcionar uma experiência para o espectador. Nesse aspecto, a primeira impressão que temos de um personagem é muito importante para o desenrolar da história.

Uma personagem se mostra por todos os ângulos visíveis (ou apreensíveis) e de todas as maneiras possíveis. Isto não é dizer nada, mas se dirá mais entrando em detalhes. Em primeiro lugar, é bom que se note: O primeiro meio de apreensão que tem o espectador, a sua primeira forma de atingir essa criatura, que é a personagem, é a visual. Inicialmente, ela se mostra, assim, sob o seu aspecto, digamos, físico. (PALLOTINI, 2013, p.63- 64)

A primeira impressão que um espectador tem de um personagem é normalmente influenciada pela visão, pois somos uma espécie que depende muito do sentido da visão. Dessa forma, a primeira aparição do personagem ao público é de extrema importância e por isso deve ser necessário dar atenção. Para citar um exemplo, a primeira aparição da personagem Malévola (figura 6) em *A Bela Adormecida* (1959), causou muito impacto visual, afinal, o filme retratava um ambiente

alegre, com as fadas ao redor do bebê até que surge Malévola, a única que não foi convidada para o batismo da princesa Aurora.

O impacto visual da personagem na trama, faz-se perceber imediatamente que ela não é uma ser como as outras fadas. Mas sim, um ser muito mais poderoso e ameaçador: assim o ambiente escurece, trovões surgem e sua aparência em contraste com as demais fadas a coloca-se como uma ameaça e gera um alerta subconsciente de perigo.

Figura 6 – Primeira aparição de Malévola. (*A Bela Adormecida*. Direção: Wolfgang Reitherman, Clyde Geronimi, Eric Larson, Les Clark. Ano: 1959).



Fonte: Frame retirado do filme *A Bela Adormecida* (1959).

Segundo Vargas (2014) é a partir das informações do roteiro, intenção da direção e conceito visual estabelecido, que o diretor de arte irá desenvolver de forma física o personagem e seu entorno. Assim, criará essa materialidade que será transformada em imagem com diferentes planos pela direção de fotografia. Mas para isso, é necessário a pesquisa em diferentes culturas, comunicação com a equipe, investigar informações sobre roupas, objetos e espaços. Em suma, procurar detalhes que permitam acrescentar narrativamente, desde roupas diferentes, objetos manuseados de forma única pelo personagem, etc.

São esses detalhes, que tornam único e mais plausível a caracterização do personagem, muitas vezes um objeto da sua caracterização torna-se parte da identidade do personagem. Por exemplo, a capa de chuva amarela do personagem Jonas (figura 7) da série *Dark* (2017): esse item de sua caracterização tornou-se um objeto significativo para o personagem sendo destaque, de forma indireta, em diversos

momentos da trama. Visto que, sua capa de chuva é um item atemporal que permite o personagem transitar entre os períodos de forma mais livre, além disso, a cidade tem chuvas constantes e o personagem está abrigado com sua capa. Mas, considerando o aspecto mais símbolo, o amarelo da capa de Jonas, destaca-se dos cenários sombrios da cidade de Winden e pode referir-se a usina nuclear da cidade, fazendo referência ao símbolo de radioatividade comumente utilizado nas usinas.

Figura 7 – A capa de chuva amarela do personagem Jonas (*Dark*. Direção: Baran bo Odar. Ano: 2017).



Fonte: Frame retirado da série *Dark* (2017), primeira temporada.

Dessa forma, nota-se como são variados os fatores para a criação da concepção visual do filme e do personagem, pelo viés da direção de arte, desde noções de história, arquitetura, figurino, semiótica, psicologia. São esses estudos e pesquisas do diretor de arte e dos demais profissionais do cinema que permite materializar visualmente uma cena do roteiro, trazendo realmente uma “alma” ao personagem em questão, emocionando o espectador.

O uso da linguagem cinematográfica para a construção dos filmes, envolve diversos aspectos que permite desenvolver as narrativas e dar vida a personagens que fazem parte dessas histórias. Nesse aspecto, é através da exploração e combinação desses elementos da linguagem, que é possível criar obras cinematográficas marcantes.

3 INFLUÊNCIA DO ROSTO NO CINEMA

A linguagem cinematográfica (RODRÍGUEZ, 2006) configura como são organizadas as imagens e o som, para transmitir a mensagem que se deseja, ajustando esses elementos de forma que o ser humano possa perceber e compreender com clareza. Quando se pensa no cinema é a partir dessa linguagem que é possível desenvolver os aspectos necessários para a produção audiovisual. A base da linguagem cinematográfica (MARTIN, 1983) é a imagem, dessa forma, o movimento proporcionado pela imagem é um aspecto relevante. Nesse sentido, o ator entra como parte importante da narrativa para a dinâmica do filme e seus aspectos físicos, seu corpo precisa ser considerado para compor a cena.

Ao pensar no ator é necessário considerar os estudos sobre esse corpo, em especial a sua face. É importante destacar que a busca por compreender o indivíduo, seu corpo e linguagem corporal sempre gerou dúvidas e buscas na humanidade. “De fato, o corpo quando encarna o homem é a marca do indivíduo, a fronteira, o limite que, de alguma forma, o distingue dos outros”. (LE BRETON, 2003, p. 10). Ao pensar o corpo, ele é o elemento que distingue o homem, nesse sentido surge o rosto, em uma posição nobre, de veiculação de afetos, sentimentos e emoções.

Essa parte tão única do corpo, o rosto, fornece diversas informações sobre a identidade individual de cada indivíduo como: sexo, etnia, juízo de idade (juventude e velhice), estética, possibilidades de interações não verbais (hostil-amistosa), emoções e desejos (medo, coragem, raiva, nojo, tristeza, alegria etc.). (GABARRE, 2007).

O rosto vem sendo explorado em diversas artes como a pintura, o teatro e o cinema. Em relação à pintura, o retrato evidencia esse rosto trazendo sentimentos na tela através da expressão facial, das cores, texturas e da luz. Aumont destaca isso ao falar:

A pintura é um mundo, um universo, a tela é viva, sua vitalidade se manifesta no jogo dos ritmos, dos tons, na presença, assegurada, se preciso for, até o excesso, do material, e também, às vezes, como justamente na arte informal, na inscrição visível do gesto de pintar, do vestígio pulsional. (AUMONT, 2004, p. 208).

Nesse aspecto, o cinema tem certa aproximação com a pintura visto que a cor, a expressão e as texturas são evidenciadas também na obra audiovisual. Aumont traz essa aproximação do cinema com a arte através do seu livro *O Olho Interminável* –

Cinema e Pintura, ao falar dessa relação o autor destaca: “O que ensina a busca da pintura no cinema é, justamente, entre outras coisas, que este não contém aquela, mas a cinde, a explode e a radicaliza.” (AUMONT, 2004, p.243). O cinema, através dos recursos da linguagem cinematográfica, pode ir além, trazendo outras formas de expressão visuais, unindo som, movimento e imagem. O que impacta diretamente na interação do ator e na forma que esse rosto será percebido.

Já em relação à aproximação do cinema com o teatro. Além das diferenças de postura e estilo entre atuação do cinema para o teatro, existem diversas particularidades da linguagem cinematográfica que prevê que a câmera possa se aproximar do corpo do intérprete, quebrando a continuidade espacial para então apresentar o rosto em *close*¹¹, e essa característica é uma das que separam definitivamente o jogo cinematográfico do jogo teatral.

Ao pensar no cinema e na relação com o corpo, diversos elementos são utilizados para compor a imagem cinematográfica e trazer vida ao personagem. É pensando nisso que o rosto se evidencia como um elemento de grande importância nas caracterizações e expressão de personagens. Torna-se importante refletir sobre o que faz o rosto, no cinema, sofrer modificações e influências e como isso se manifesta, comunicando diante do espectador. Segundo Courtine e Haroche: “O rosto é objeto de um trabalho pessoal, indispensável à conversação e às trocas entre os homens.” (COURTINE; HAROCHE, 2007, p. 7).

E o rosto não está apenas no centro do quadro. Desempenha um papel fundamental para todos os níveis de construção fílmica: na montagem onde a alternância de planos, as conexões e os planos-contraplanos são pontuados pelos olhares e confrontos diretos atores, assim como na encenação, onde as técnicas tradicionais de iluminação e jogos fazem do rosto a própria sede da expressividade. De fato, seguindo as regras dominantes do Actors Studio, a expressão facial é a essência da linguagem atorial, que visa não apenas fazer o espectador entender a emoção sentida, mas sobretudo partilhá-la com ele através de um processo de identificação. Então o cinema, em seu sentido narrativo clássico baseado em princípios emocionais de identificação psicológica, é inteiramente articulado em torno do rosto. (ROBERT, 2017, p. 34, tradução feita pela estudante).

Nesse sentido, conforme evidenciado pelo ator a expressão facial é a essência da atuação, visto que através dela o espectador vivencia a emoção sentida e é

¹¹ O enquadramento *close-up*, será abordado ainda nesse capítulo ao falar sobre a direção de fotografia.

fundamental para um processo de identificação do público com o personagem em questão.

Este capítulo busca compreender a conexão do rosto com o cinema, como ele é utilizado e revelado com uso da linguagem cinematográfica, explorado de forma diferenciada, neste contexto. O capítulo irá destacar o rosto do ator, que dará vida e irá compor a caracterização de um personagem. Temos um rosto que transmite mensagens importantes ao espectador, que é trabalhado e construído em territórios importantes ao realizar-se uma obra cinematográfica, especialmente a direção de arte, a direção de fotografia, a narrativa e a montagem.

3.1 ROSTO E AS RELAÇÕES COM O CINEMA

Em grego antigo, a palavra que poderia ser traduzida como rosto (πρόσωπον) é sinônimo do que apresentamos à vista do outro. Derivado etimologicamente do verbo ver, a palavra rosto está ligada ao olhar, à visão. O rosto é abordado com frequência pelos autores gregos como o local em que se apresentam as marcas "da personalidade, dos pensamentos, dos sentimentos, que são em soma aquilo que chamamos de invisível" (BOURA in FLAHUTEZ, 2010, p. 24). Dessa forma, existe uma simplificação do entendimento do rosto para os gregos. O filósofo Lévinas permite aprofundar essa reflexão inicial sobre o rosto da seguinte forma: "O modo como o Outro se apresenta, ultrapassando a ideia do Outro em mim, chamamo-lo, de fato, rosto" (LÉVINAS, 1980, p. 37). Ele aborda o rosto, não sob a perspectiva única da face, mas sim, pela forma que o outro se apresenta a mim.

Assim, é possível perceber que o rosto vem sendo objeto de estudo por gerações. Ao abordar a figura humana e compreender a expressão do rosto, ela "desfaz-se, recompõe-se, em todas as dimensões; em sua relação com o mundo, com o signo, com o movimento, com o tempo, com a sociedade dos homens" (COURTINE; HAROCHE, 2007, p. 74). Dessa forma, o rosto está associado à relação com o mundo de forma interna e externa, ela aborda as diferentes dimensões. Alusivo a isso, Agamben disserta: "o rosto é o estado de exposição irremediável do homem e, ao mesmo tempo, sua dissimulação". (AGAMBEN, 2002, p.103). Através do rosto, o ser humano está em exposição para o mundo, é o meio de se comunicar, de criar identidade e se relacionar com o externo. Ao falar sobre a face, os olhos entram como parte de destaque, nesse contexto, de acordo o fisionomista italiano Giambattista

Della Porta, em seu livro *Fisionomia Humana*, de 1586, os olhos são “as portas da alma” (DELLA PORTA *apud* COURTINE E HAROCHE, 2007, p. 70). Assim, os olhos são parte essencial da face, é através dele que existe um contato mais íntimo com as pessoas.

O corpo humano também é um objeto de estudo e experimentos e a partir do avanço das técnicas, como a possibilidade de reprodução de imagens, novas perspectivas de estudos surgem. A fotografia nasce e estabelece também conexões com o meio científico, e já no século XIX passa a ser utilizada para estudar patologias do corpo humano.

Didi-Huberman (2015) fala da utilização da fotografia como forma de captar “a face da loucura” e assim documentar as patologias. Todo um leque de técnicas de captação da imagem de doentes e de criminosos foi implantado pelo criminologista Alphonse Bertillon, criador da antropologia “sinalética” “cujo sistema foi adotado por todas as polícias do mundo ocidental”. (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 84). A fotografia tornou-se desse modo importante para a identificação dos indivíduos, sendo “atestado de uma existência, fazendo do retrato- com destaque ao rosto, um instrumento de recenseamento generalizado, que tanto pode exaltar os feitos dos indivíduos, quanto apontar à atenção pública aqueles que apresentam desvios patológicos”. (FABRIS, 2002, p. 33).

Assim, desenvolveu-se um sistema de captação, sistematização e investigação de imagens, com o propósito criminalístico, através da “sinalética” de Bertillon, no qual uma fotografia do rosto ou de partes dele seriam inseridas em um arquivo com informações do retratado (figura 8). Nesse aspecto o rosto passa a ser parte importante dessa análise.

Por que o rosto? Porque é nele, idealmente, que a superfície corporal vem tornar visível algo dos movimentos da alma; isto é válido para a ciência cartesiana da expressão das paixões; e será que também nos explicaria por que a fotografia psiquiátrica se documentou desde logo como a arte do retrato? (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 77).

Figura 8 – O uso do retrato na ficha criminal, por Alphonse Bertillon.



Fonte: https://s.yimg.com/uu/api/res/1.2/GFzvA4bp6DLCiLVb1ISMtRQ---B/aD0zMjk7dz02NTA7YXBwaWQ9eXRhY2h5b24-/http://media.zenfs.com/en/homerun/feed_manager_auto_publish_494/c4c349a9525f0ae6a8aeb11c4d359500. Acesso em: 28 set. 2022

Cesare Lombroso, criminologista, desenvolveu no final do século XIX, uma série de retratos em lâminas de criminosos visando agrupar e identificar traços criminais (figura 9).

Os rostos anônimos agrupados num quadro representam tipos na média anatômica dos seus traços: o degenerado, o melancólico, o matreiro, a prostituta, o criminoso nato ou ainda o gênio. Trata-se presentemente de identificar indivíduos. Os retratos já não têm um nome, mas um número. A identidade de um indivíduo é então garantida pela identificação com um tipo. Esta apreciação dos rostos mostra bem com que é que as investigações da aparência do corpo humano se relacionam fundamentalmente com a questão da identidade. (COURTINE; HAROCHE, 2007, p. 195).

Figura 9 – Classificação de criminosos de Lombroso.



Fonte: Lâmina com retratos de criminosos de Lombroso. Disponível em: <https://amanteemaravilhosa.com.br/wp-content/uploads/2018/09/rostos-de-homens.jpg>. Acesso em: 28 set. 2022.

Nessa busca por reconhecer traços faciais e os agrupar, chega-se ao conceito da Fisiognomonía, “uma pseudociência que associava os traços do rosto e também o formato de outras partes do corpo a características e disposições morais” (ECO, *apud* SILVA, 2014, p. 73). Este conceito, aborda as formas de construção do rosto de forma imagética, em relação à fisiognomonía aborda-se:

[...] os resquícios dessa forma de interpretar o rosto, ainda nos dias de hoje, mesmo que de maneira informal, leva à construção de um território ao mesmo tempo simbólico, e que permite a formulação de juízos. Assim, em nosso dia a dia, muitas vezes ficamos tentados a julgar um indivíduo a partir dos traços que carrega em seu rosto, com base em uma intuição que reproduz essas antigas tendências. Isso ocorre especialmente quando associamos, com base em uma fisiognomonía de ordem natural, feio e mau, ou bonito e mau, fato que estaria inicialmente ligado a uma propensão de caráter católico. (SILVA, 2014, p. 73).

Dessa forma, existe um julgamento sobre o indivíduo com base em sua face. Partindo do aspecto da busca pela identificação de traços genéricos, o diretor de cinema Eisenstein¹², utilizou-se da tipagem na construção de seus filmes.

Algo do fundamento da “tipagem” eisensteiniana estava presente na fisiognomonía de Gall e Lombroso. O princípio de escolha dos atores de Eisenstein era aquele segundo o qual os rostos dos modelos não eram usados para representar uma individualidade, mas para equivalerem-se a um estrato sócio-político.[...] Estabelecendo a relação homem-homem, e não mais homem-animal, Eisenstein resumia através da tipagem o espírito do cinema soviético como um todo e também os ensinamentos da fisiognomonía criminal. (GUIMARÃES, 2016, p. 97).

Eisenstein buscava representar o maior número de rostos possíveis em suas produções, desenvolvendo assim rostos genéricos de patrões e operários, por exemplo. Em *A Greve* (1924), existe uma representação dos espiões que trabalham para o dono da capital (figura 10). Os apelidos dos personagens correspondem às suas feições, Eisenstein chega a utilizar o recurso de sobrepor na tela a imagem de cada espião e o animal correspondente. Sendo assim, “macaco”, “coruja”, “bulldog”, “raposa”, etc.

¹² Sergei Eisenstein, foi um importante cineasta soviético. O diretor destaca-se por seu trabalho e estudos sobre montagem cinematográfica, tendo sido inovador nessa área.

Figura 10 – Sobreposição de imagens sobre o rosto (Frame do filme *A Greve*.
Direção: Sergei Eisenstein. Ano: 1924).



Fonte: disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VD40vLjRaNA&t=601s>.

Esse uso da justaposição de cenas dos rostos com animais (figura 10), objetos de diversos tamanhos ou elementos da natureza se repetem ao longo do filme. Este recurso, permite com que o espectador compreenda as metáforas visuais estabelecidas pelo diretor e denotam um escrupuloso trabalho do diretor em fazer comparações mantendo não só a sua intenção principal como também a sutil unidade da ideia geral do filme.

Para Ramos (1981), Eisenstein propôs a tipagem, a síntese dialética na montagem e também a cronologia emocional: propôs que o espectador poderia reconhecer os personagens por simples observação do seu rosto “[...]. A estrutura particular é construída com base numa dimensão dialética, bipolar [...]. O filme faz-se mais sobre um tempo psicológico (ou emocional) que sobre um tempo cronométrico (RAMOS, 1981, p. 21). Assim, percebe-se como Eisenstein buscava o reconhecimento dos personagens pela sua fisionomia.

Ao desenvolver essa relação do rosto com o cinema pode-se destacar também o diretor Epstein¹³, que durante sua obra (filmes e livros) baseia-se em um conceito,

¹³ Jean Epstein, foi um diretor do cinema polaco-francês e teórico. Além, de sua produção cinematográfica escreveu diversas obras sobre a teoria do cinema, como por exemplo: *Le Cinema*

a fotogenia¹⁴. Sua definição de fotogenia diz: “Vou denominar fotogênico qualquer aspecto das coisas, seres e almas que realce sua qualidade moral através da reprodução cinematográfica.” (EPSTEIN, 1988b, p. 314, tradução feita pela estudante). Assim, o diretor afirma, que esse momento fugaz de fotogenia, pode ser captado pela fotografia. Além disso, Epstein destaca o cinema, pela sua capacidade de pausar ou parar o tempo e nesse aspecto o diretor destaca o rosto ao escrever:

Ainda mais bonito do que rir é o rosto se preparando para o riso. Eu devo me intrometer. Adoro a boca que está prestes a falar e se retém, o gesto que hesita entre a direita e a esquerda, o recuo antes do salto e o momento antes de aterrissar, o devir, a hesitação, a mola tensa, o prelúdio e ainda mais do que tudo isso, o piano sendo sintonizado antes da abertura (EPSTEIN, 1988a, p. 236, tradução feita pela estudante).

Ao falar sobre Epstein e seus conceitos, Aumont (1992), descreve os conceitos de Epstein, ao abordar sobre como o cinema faz parecer as coisas de forma singular, epifânica, dependendo de como são iluminadas, enquadradas e inscritas no avançar temporal da história – o conceito de fotogenia de Epstein era relaciona ao uso de câmera lenta, que representa um “ganho de qualidade moral” (EPSTEIN *apud* AUMONT, 1992, p. 90, tradução feita pela estudante).

Primeira dessas teses: a fotogenia só existe em movimento (variante: no tempo). Só pode dizer respeito aos aspectos móveis do mundo. Aloja-se no inacabado, no instável, no que tende a um estado, sem alcançá-lo. É essencialmente lábil, fugaz, descontínuo. Um mapa rosto, portanto, só pode ser fotogênico em flashes, por ocasião de tal movimento, tal expressão que o risca como um raio risca o céu. (AUMONT, 1992, p.88, tradução feita pela estudante).

Por consequência, destaca-se que a fotogenia pode ser captada pela fotografia do filme (figura 11), e assim que encontrada a fotogenia, pode-se incorporar a iluminação e movimentação de câmera ideais, visando a valorizar os traços do rosto.

vu de l'Etna (1936), *Le Cinéma du Diable* (1947), que exerceram grande influência sob o cinema francês. Epstein vê o cinema como uma “máquina inteligente”.

¹⁴ Termo derivado do francês *photogénie*, o conceito de fotogenia é apresentado num primeiro momento se tornando relevante para o cinema por Louis Delluc, mas mais completamente elaborado pelo cineasta e teórico francês Jean Epstein (EPSTEIN, 1988b). É um conceito amplo e aberto, por isso este trabalho opta pela definição proposta por Epstein ao descrever o termo aplicado ao cinema e traz como complemento a definição proposta por Jacques Aumont. (AUMONT, 1992).

Figura 11 – Jean Epstein e a fotogenia (*Chanson d'Armor*. Direção: Jean Epstein. Ano: 1934).



Fonte: disponível em <https://www.cinematheque.fr/henri/film/48313-chanson-d-armor-jean-epstein-1934/>

A fotogenia, segundo definição de Aumont e Marie (2007), serve para designar objetos que “produzem” – na verdade, refletem – luz suficiente para impressionar a placa fotográfica. “Dessa forma, um rosto é considerado fotogênico quando *sai* bem na fotografia e surge de maneira *inesperada*, interessante, poética e encantadora” (AUMONT; MARIE 2007, p. 136).

Já para o diretor Ingmar Bergman¹⁵, o trabalho no cinema “começa com o rosto humano [...] A possibilidade de se aproximar do rosto humano é a originalidade primeira e a qualidade distintiva do cinema”. (BERGMAN *apud* DELEUZE, 2009, p.154). Bergman destaca-se pela sua preocupação com o rosto do personagem e busca nesse rosto cinematográfico¹⁶, sondar a complexidade dos pensamentos e sentimentos profundos do ser humano. Nesse sentido, o diretor buscava rostos únicos para compor suas cenas. Bergman utilizava e explorava a face humana em seus filmes, quase obsessivamente.

¹⁵ Ingmar Bergman foi um importante diretor, roteirista e produtor sueco. Bergman é reconhecido por seus trabalhos voltados a questões existenciais da vida humana.

¹⁶ O rosto cinematográfico passa por transformações e intervenções da linguagem cinematográfica. “Desse modo, denominaremos como rosto cinematográfico aquele que se configura a partir da técnica do close, na busca da construção de uma linguagem cinematográfica”. (SILVA, 2014 p.19).

No frame destacado do filme *Morangos Silvestres* (figura 12), o diretor dá destaque a esses rostos, colocando-os em um enquadramento em *close-up*¹⁷ que permite ver a expressão de ambos os personagens em cena, de forma criativa, sendo que, enquanto vemos a face da mulher em primeiro plano, cria-se uma projeção em *close-up* do homem no espelho. Esse destaque permite o avançar a narrativa, compreendendo melhor os personagens, trazendo como foco seus rostos e expressões para entender seus sentimentos.

Figura 12 – Destaque dos rostos por Ingmar Bergman (*Morangos Silvestres*.
Direção: Ingmar Bergman. Ano: 1957).



Fonte: disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=UI67hzDSgik>

Como analisado na figura (12) o cinema torna possível se aproximar do rosto e dar destaque às expressões faciais, trazendo energia e emoção para a cena. “O rosto é movimento [...] se a expressão continua sendo movimento do rosto, será agora mais ressaltada a sua vivacidade, a sua *energia*”. (COURTINE; HAROCHE, 2007, p. 121). Assim, percebe-se como o cinema utiliza do recurso da linguagem corporal e expressões faciais para trazer informações e mensagens sobre as suas cenas.

Na série *Lupin* (2021), por exemplo, o personagem Assane Diop¹⁸ utiliza a linguagem corporal e expressões faciais de forma estratégica em seus golpes. Em

¹⁷ O estudo da direção de fotografia e o *close-up* será abordado mais adiante neste capítulo.

¹⁸ Assane Diop é o protagonista da série *Lupin* (2021), ele pretende vingar a morte do seu pai, acusado por um crime que não cometeu. Para isso, o personagem se inspira no personagem literário

determinada cena (figura 13), durante um golpe, o personagem deseja convencer uma senhora que é policial.

Durante a cena, observa-se o personagem, com expressão serena, confiante, olhando nos olhos, de queixo para cima, em alguns momentos rindo e com postura ereta e sempre gesticulando de forma amistosa. Em contraste temos a personagem da senhora, que o ouve com atenção. A cena se desenrola utilizando elementos da linguagem cinematográfica como o plano contra plano¹⁹, que permite gerar essa dinâmica de cena. Estabelece-se confiança até que a senhora concorda com Assane.

Figura 13 – Assane Diop se passa por policial (*Lupin*. Direção: Marcela Said, Ludovic Bernard, Louis Leterrier, Hugo Gélin. Ano: 2021).



Fonte: Composição com fotogramas do episódio 5, da parte 1 da série *Lupin* (2021). Disponível em: <https://www.netflix.com/watch/81021129?trackId=255824129>

mundialmente famoso ladrão e mestre do disfarce, Arsène Lupin. Assane torna-se então um estrategista, mestre em disfarces, comportamento humano e utiliza de golpes para viver e poder planejar o seu maior golpe onde pretende vingar seu pai.

¹⁹ Os elementos da direção de fotografia, como os enquadramentos serão abordados mais adiante nesse capítulo, porém era válido comentar a importância do plano contra plano para a composição da cena.

Nesse aspecto, é fácil identificar o objetivo de Assane na cena, buscando a persuasão e sendo concluído gradativamente seu objetivo. Esse uso consciente da linguagem corporal que envolve o personagem, faz com que seu golpe seja bem-sucedido e convença a personagem. Em contrapartida, o espectador está ciente de tudo que está ocorrendo enquanto se desenrola a cena. Dessa forma, mostra-se como a face e a expressão que envolve um personagem traz muita informação para o audiovisual e contribuem para a narrativa cinematográfica.

Ao longo da história do cinema, foram desenvolvidas reflexões que permitem valorizar o rosto dentro de uma obra cinematográfica. Destacaram-se aqui algumas abordagens, mostrando assim, a relevância que o destaque do rosto possui em um filme. Ele traz emoção, fortalece mensagens verbais e não-verbais e contribui para o entendimento da personalidade de um personagem e sua presença na narrativa, seu comportamento e suas ações.

3.2 ROSTO DO ATOR E A LINGUAGEM DO CINEMA

Para Stanislavski (1994), a criatividade do ator não são mais técnicas diferenciadas, mas passa a ser considerada o fio condutor da “concepção e nascimento de um novo ser”, e para poder gerar esse novo ser o ator se dedica para desenvolver esse personagem e por isso seu rosto passa a ser um ponto de atenção e destaque. É através desse rosto que se gera o ponto de contato com o público, uma identificação com os sentimentos e caracterização do personagem.

O ator²⁰ passa a não ser mais ele; mas sim a emprestar seu corpo e sua alma para que uma nova pessoa surja, sendo assim denominada de personagem (persona), que inicialmente era apenas uma máscara, correspondente ao papel dramático no Teatro Grego, passando assim, segundo Pavis (1999), a ter uma pessoa que passa a ser uma representação, uma ilusão, desse personagem teatral.

(No cinema) as indicações a respeito de personagens, que se encontram anotadas no papel ou na cabeça de um argumentista-roteirista-diretor, constituem apenas uma fase preliminar do trabalho. A personagem de ficção cinematográfica, por mais fortes que sejam suas raízes na realidade ou em

²⁰ Importante destacar aqui que se considera nesse trabalho a caracterização do ator, entidade antropomórfica, um ser humano representado filmicamente por imagens e fala. Aumont e Marie (2007) assinalam que o personagem se encontra entre o actante de Greimas e o ator: assim animais ou objetos podem interpretá-lo.

ficções pré-existentes, só começa a viver quando encarnada em uma pessoa, um ator. (CANDIDO et al, 2009, p. 112)

Conforme argumentado anteriormente, assim como outros elementos da linguagem cinematográfica, a percepção do rosto do ator vem sofrendo alterações ao longo da história do cinema e ao sofrer essas mudanças foi sendo atribuída maior relevância ao seu rosto.

Com a evolução do teatro ocidental (AUMONT; MARIE 2007) o personagem é cada vez mais identificado com o ator que ele encarna, sendo encarregado de produzir no espectador identificação. Mesmo que inicialmente nos filmes primitivos o ator encarna um estereótipo (como o militar, a babá, por exemplo), foi-se evoluindo até representar uma entidade psicológica independente.

Para Aumont (1998), embora exista proximidade entre o ator de teatro e o ator de cinema, e mesmo com as mudanças causadas pelo cinema falado, o rosto humano recebe muito mais destaque no cinema do que no teatro. O cinema amplia essa tipologia de origem teatral, classificando os atores em “monstros sagrados” e “camaleões” – “os primeiros vêm, no mais das vezes, da cena teatral [...]. Os segundos, de talento menos incômodo, podem se adaptar a universos de autores bem diferentes” (AUMONT; MARIE 2007, p. 24).

Durante os primeiros vinte anos da história do cinema, a narrativa só podia se valer da imagem em movimento para transmitir uma história. Como o som sincronizado ainda não havia sido inventado [...] Ferramentas cinematográficas, como a câmera, não eram usadas apenas para registrar a cena. Em vez disso, cabia a elas levar adiante o enredo e desenvolver os personagens, já que não havia diálogos aos quais recorrer (SIJILL, 2017, p.13).

Durante o cinema mudo, os atores precisavam utilizar-se muito dos recursos teatrais visto que, não era possível utilizar do som e dos diálogos, dessa forma a gesticulação em excesso ainda era necessária. Com a entrada do som no cinema, em 1927 foi necessário buscar novas formas de atuação. Tornando cada vez mais perceptível a diferença entre cinema e teatro, já que com a inserção dos atores no cinema falado foi necessário que esses intérpretes abdicassem dos métodos usados para interpretação na teatralidade. O cinema exigiu dos atores a adaptação da linguagem atuacional. Dessa forma, a dilatação maior do corpo, do rosto e da voz, necessárias na maioria das vezes, foram deixadas de lado, em favor da sutileza do gesto e a interiorização dos sentimentos. Essa demanda, aferiu ao rosto do ator um

novo patamar de significação, diferente do papel que exercia anteriormente. Pela primeira vez o ator precisava exprimir praticamente tudo através das expressões faciais, mas sem um exagero representativo, um controle do exagero das emoções, mas sim na busca de uma forma idealizada de um realismo.

O objetivo da interpretação, no geral, é justamente ser o mais crível possível, e cada ator tem seu método e estilo para passar essa credibilidade. De acordo com, Diderot, em texto de 1775 existem classicamente duas categorias de atores:

[...] o ator “sincero”, que sente e revive todas as emoções de sua personagem, e funciona pela empatia; de modo inverso, o ator capaz de controlar e de simular essas emoções, “marionete maravilhosa cujos fios o poeta puxa e ao qual ele indica a cada linha a verdadeira forma que ele deve tomar. (DIDEROT *apud* AUMONT; MARIE, 2009, p. 24).

Desta forma, mostra-se a correlação entre personagem e narrativa – “o enredo existe através das personagens; as personagens vivem no enredo”. (CANDIDO, 2011, p.53). Nesse contexto, a escolha do ator para representar o personagem é importante para a narrativa. O rosto visto a olho nu, no teatro ou na pintura, não é percebido da mesma forma que um rosto enquadrado pela câmera, por isso é mais um ponto que exige atenção. Courtine e Haroche (2007) destacam a necessidade do estudo desse rosto para conseguir: “[...] entender as mutações da figura do homem: a figura e a representação (discursiva e icônica), do homem interior (paixões, vícios, virtudes, emoções) através de um conjunto de índices corporais e exteriores (formas, marcas, rastros, traços, signos)” (COURTINE; HAROCHE, 2007, p.43).

Para Aumont; Marie (1937) existem duas grandes dimensões do personagem do cinematográfico:

[...] o ser e o fazer do personagem, ou seja, a atribuição de traços físicos, os do ator, seu traje, sua maquiagem, seus traços psicológicos e morais significados por seus atos e suas falas, seus gestos e seu comportamento. A diferenciação por contraste, complementaridade, oposição, similitude, com os outros personagens (O Gordo e o Magro, Monsieur Dufour e Anatole em *Partie de Campagne*, de Jean Renoir (1936); os sete anões de Branca de Neve, de Walt Disney (1937). (AUMONT; MARIE, p.226, 2007).

O cinema com seus enquadramentos abre portas para outras percepções do artista, se por um lado o ator pode ser limitado pelo *close*, visto que o tronco e outros membros não estão enquadrados, isto inclui a significação psicológica e a atenção aos detalhes, em especial o olhar e os elementos ínfimos da expressão facial. Nesse

sentido, o ator precisa conhecer a fundo seu personagem, suas características emocionais e situação que está estabelecida, para através desses detalhes trazer significado e peso para a cena. Segundo Lévinas “(...) a verdadeira essência do homem apresenta-se no rosto”. (LÉVINAS, 1980, p. 270). E é nesse aspecto que o ator deve trabalhar, buscando através do rosto trazer verossimilhança para seu personagem.

É comum o espectador já conhecer o ator que estará em cena, além de toda a bagagem profissional o ator carrega sua imagem, suas características e por isso a seleção dos atores é muito importante na escolha do personagem.

O ator utiliza-se do recurso de imprimir as características do personagem em sua atuação e esse conjunto de características (PALLOTINI, 1989), precisa estar em harmonia com o todo. O personagem precisa fazer sentido para quem está assistindo, se for desarmônico (a menos que seja a intenção) causa estranhamento e desconexão com o público. “De pouco nos valerá que o autor ajunte detalhe sobre detalhe a respeito do seu personagem se, ao final, esse personagem não se configurou como um ser viável, crível, passível de se assenorear da nossa imaginação e da nossa sede de verdade” (PALLOTINI, 1989, p.63).

Nesse sentido, não basta o personagem ter diversas características, se na sua caracterização isso não é claro e perceptível em tela. Através do cinema, permite-se explorar diversos ângulos, camadas e perspectivas da vida do personagem. Neste aspecto é importante frisar que o primeiro contato que o espectador tem com o personagem é visual e por isso essa expressão, este rosto, é tão importante. É comum o espectador já conhecer o ator que estará em cena, além de toda a bagagem profissional o ator carrega sua imagem, suas características e por isso a seleção dos atores é muito importante na escolha do personagem.

Ao falar da caracterização, uma das primeiras mensagens transmitidas pelo rosto é a diferença de gênero. Mas vale ressaltar, que existem diversos graus de masculinidade e de feminilidade, e da mesma forma existem rostos femininos com traços masculinos e vice-versa (JOHNSTON; OLIVER-RODRÍGUEZ, 1997). Nesse aspecto, ao estudar o rosto pela perspectiva de gênero, Gabarre (2007) afirma que os traços masculinos e femininos em parte são coincidentes, de modo que em algumas ocasiões obriga-se a olhar duas vezes para a mesma pessoa para identificar seu sexo.

Dessa forma, traços mais masculinos em sua maioria mais duros e retos confere aparência mais agressiva. Segundo o estudo de Johnston isso poderia estar

fundado no hormônio testosterona, que potencializa os traços masculinos e assim amplifica este caráter dominante da agressividade e a tendência à infidelidade (Johnston e col., 2001). Assim a percepção da mulher perante um rosto de homem mais masculino ou mais feminino dependeria do tipo de mulher, já que o domínio masculino pode ter um atrativo erótico ou pode ser percebido como puro egoísmo e gerar afastamento (Johnston; Oliver-Rodríguez, 1997).

Ao abordar o rosto feminino vale destacar que ao longo dos séculos figuras femininas estimularam fortemente manifestações artísticas e, nesse curso, o rosto ganhou destaque para falar de encantamento e da beleza. O rosto feminino muitas vezes é visto como um rosto atraente e significativo, é para onde o olhar se dirige e de onde o mesmo flui. Este rosto detém traços de identidade, verossimilhança e exterioriza estados de ânimo. Ele é uma espécie de “janela da alma”, sendo muitas vezes visto como a expressão máxima da identidade do gênero humano. O rosto em destaque, em uma figura de significação vai exercer amplo domínio na carreira dos intérpretes, um exemplo disso é o rosto da atriz Garbo, que causou muita fascinação:

O rosto de Garbo representa o momento frágil em que o cinema está prestes a extrair uma beleza existencial de uma beleza essencial, em que o arquétipo está se inflitando em direção ao fascínio pelos rostos percíveis, em que a clareza das essências carnis cederá o seu lugar a uma lírica da mulher. (BARTHES, 1975, p. 48).

Barthes (1975, p.48) compara os olhos de Garbo (figura 14) com feridas inexpressivas, à moda da “fase farinhenta” de Carlitos, com “olhos de vegetal e rosto de totem”. Na opinião de Barthes, o rosto de Garbo era como a tentação da “máscara total” o segredo do arquétipo do rosto humano. É como se o rosto de Garbo problematizasse a máscara. Barthes chega a descrever o rosto de Garbo como uma materialização do ideal de beleza.

Figura 14 – O rosto de garbo (*A Dama das Camélias*. Direção: George Cukor. Ano: 1937).



Fonte: Imagem disponível em: https://m.media-amazon.com/images/M/MV5BMmE0YTEzNDUtNGM3NC00YWQwLWE0N2QtNjE3ZTE5OTk0MDg3XkEyXkFqcGdeQXVyMDI2NDg0NQ@@._V1_.jpg Acesso em: 04 out. 2022

O poder da atuação de Greta Garbo sempre foi destacado pelo poder de seu rosto, comenta-se que: “Garbo disse mais com seus olhos do que a maioria dos seus contemporâneos jamais ousariam colocar em palavras” (BRET, 2013, n.p. – tradução feita pela estudante).

Por vezes o ator eterniza um personagem. Escuta-se a expressão: “esse ator foi feito para esse papel”, como é o caso do filme *Bonequinha de Luxo* de 1961, (figura 15) onde Audrey Hepburn eternizou a personagem Holly Golightly, imprimindo carisma, mistério, simpatia, fúria e doçura na sua atuação. Uma personagem que se tornou um ícone *fashion*, com Audrey sendo uma estrela atemporal que dita tendências até hoje. Dessa forma, é impossível pensar em *Bonequinha de Luxo* sem ver Audrey Hepburn no papel.

A presença física do ator, dita muito sobre o filme e como esse personagem será lembrado perante a narrativa, Magaldi destaca as especificidades de um ator em um filme:]

A presença física do ator [...] importa na colaboração de várias outras artes. [...] O ator comunica-se com o público por meio da palavra, instrumento da

arte literária. [...] Para o ator a palavra é veículo que lhe permite atingir o público, mas não se reduz a ela a interpretação. Sabe-se que o silêncio é muito mais eloquente do que frases inteiras. A mímica ou um gesto substitui com vantagem determinada palavra, de acordo com a situação. Postura, olhar, movimentos – tudo compõe a expressão corporal, que participa da eficácia do desempenho. Por isso se convencionou chamar de interpretação à arte de ator, que reclama tantos recursos expressivos (MAGALDI, 1965, p. 9-10).

Conforme a citação, o ator se comunica de diversas maneiras com o público, a fala é apenas uma delas, mas seu rosto, gestos, seu entorno comunica muito sobre a história e o ator tem diversos recursos expressivos a sua disposição em conjunto com os demais elementos que compõem a narrativa cinematográfica.

Figura 15 – A atriz Audrey Hepburn como Holly. (*Bonequinha de Luxo*. Direção: Blake Edwards. Ano: 1961).



Fonte: montagem elaborada pela estudante a partir de frames do filme *Bonequinha de Luxo* (1961).

Dessa forma, é nítido como a escolha do ator para o papel é de extrema importância para a construção do personagem, a forma que esse ator irá imprimir expressão impacta diretamente a forma que esse personagem será caracterizado e recebido pelo público. Essa escolha pode ser recebida de forma positiva ou negativa, se negativa pode trazer um rompimento entre o personagem e o público que o recebe.

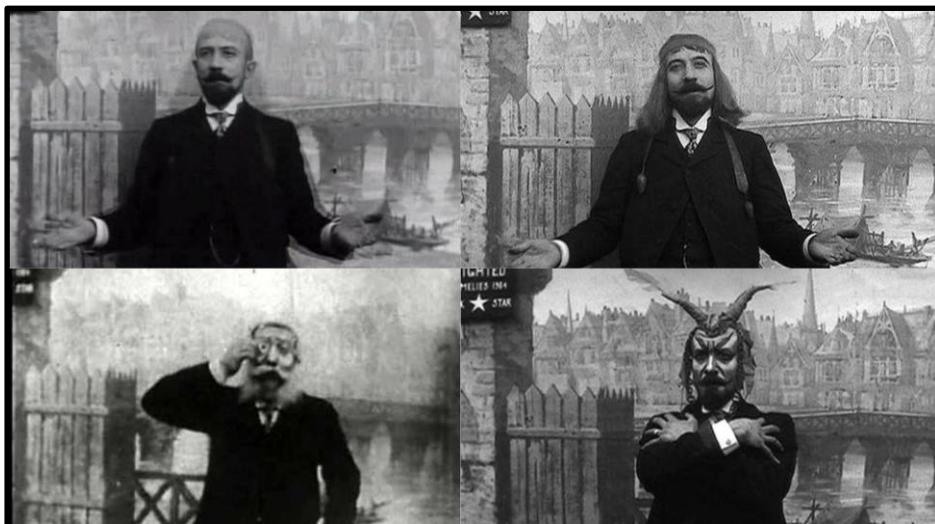
3.2.1 Direção de arte

Conforme estudado até agora o rosto está em evidência no cinema e é uma porta muito poderosa de conexão entre personagem e narrativa, por isso o rosto do ator é importante e impacta na escolha do mesmo para o personagem. Porém, o trabalho dentro do audiovisual não termina na escolha desse ator, seu rosto será estudado e é a partir da direção de arte que ele será inserido em um contexto, um local e também um estilo de caracterização que irá lhe permitir dar vida a este personagem. Ele pode, assim, sofrer transformações físicas para poder desempenhar o papel.

Mais do que um recurso experimental para realizadores ousados ou um tema de histórias fantásticas, o interesse por inesperadas ou impossíveis transformações físicas e identitárias já se manifestava antes do estabelecimento do cinema narrativo. Um exemplo são os populares números de transformismo do “cinema de atrações”, nos quais as mudanças de aparência da pessoa filmada serviam uma interpelação direta do espectador, visavam a surpresa e o riso, sem se prestarem à narração de uma história. (LEAL, 2019, p. 96).

Um exemplo de transformações físicas para compor a narrativa é em: *O Rei da Maquiagem* (1904), de George Méliès, onde é utilizada fusões (figura 16) para, ocultar do público os retoques de maquiagem e as trocas de adereços, resultando em uma transformação em cena do personagem, onde o ator assume a aparência de um aristocrata do século XVII, de um velho, um palhaço, um policial e, por fim, de uma figura diabólica.

Figura 16 – Transformações de Personagens (*O Rei da Maquiagem*. Direção: Georges Méliès. Ano: 1904).



Fonte: Colagem elaborada pela estudante com frames do filme *O Rei da Maquiagem*, Georges Méliès (1904).

Para essa criação é necessário o estudo desse personagem e da narrativa onde ele está inserido. Brait (2017) fala que para a construção do personagem o espaço físico e a sua composição, o desenho do ambiente, a postura física, sua caracterização e a utilização livre do discurso para o personagem expressar seus sentimentos é o que se combina de forma harmônica em sua construção progressiva.

[...] o espaço fílmico é sempre um espaço ilusório, construído mentalmente a partir da união de fragmentos desconexos que dão a impressão de continuidade espacial, como se o que estivéssemos vendo fosse um fragmento da realidade, ainda que na prática sejam imagens fragmentadas, planos unidos pela montagem. Isto que nos parece uma parte do mundo real é apenas um fragmento ilusório, construído. A tridimensionalidade é apenas um efeito, pois a película é uma superfície plana, com altura e largura, mas sem profundidade. Portanto, os ambientes construídos ou os fragmentos naturais escolhidos não têm a missão de ser habitáveis na vida real, mas sim ser eficazes na ficção, ainda que para isto seja necessário falsear os dados reais. [...] não é para ser habitada, mas vista e penetrada por uma câmera. (FRASQUET, 2003, p. 340).

Assim, percebe-se que o espaço do filme é criado do zero, da união das diversas partes das áreas do cinema, que juntas compõem e constroem o filme. E nesse aspecto a direção de arte entra como desenvolvimento desses cenários e espaços da narrativa e isso inclui o entorno onde esse personagem estará inserido que contribuem para seu estado de espírito, personalidade e emoções. É a arte que responde “pela concepção visual, é ela quem vai fornecer a linguagem plástica de um projeto, de uma montagem teatral, de uma produção cinematográfica”. (PEREIRA, 2016, p. 45). Essa arte deve criar sentido para a narrativa, abrangendo tanto os aspectos físicos da história como psicológicos, sociais, culturais e até mesmo econômicos, sempre buscando adequação à história do personagem e buscando encher o ambiente visual do filme com a presença e narrativa desse personagem. A arte serve de alicerce para comunicar as circunstâncias e atitudes desse personagem, trazendo credibilidade às ações e emoções dele. “A cenografia e seus cenários são “elementos vivos” que ao se associarem à luz e aos efeitos especiais compõem climas e atmosferas que reforçam o perfil da personagem”. (PEREIRA, 2016, p. 86).

Com a possibilidade da construção desses mundos, a caracterização desse personagem será parte importante. Nesse aspecto o pesquisador teatral Pavis, ao falar sobre a caracterização argumenta:

[...] fornecer informações sobre uma personagem ou uma situação [...] Ela consiste em fornecer ao espectador os meios para ver e/ou imaginar o

universo dramático, portanto para recriar um efeito de real que prepara a credibilidade e a verossimilhança da personagem e de suas aventuras. Por conseguinte, esclarece as motivações e as ações dos caracteres. (PAVIS, 1999, p.38)

Ao falar sobre os caracteres Pavis (1999) descreve como o conjunto de traços físicos, psicológicos e morais de um personagem, que podem ser expostos por meio da escrita, da fala ou de recursos visuais. Nesse sentido, o diretor de arte busca imprimir esses caracteres cuidando dos recursos visuais e de parte dos traços físicos que serão apresentados para trazer esse personagem. É por meio de recursos como cores, texturas, tecidos, figurinos, acessórios, maquiagem, penteados que a direção de arte pode criar aspectos únicos em um personagem que o distinguem dos demais e evidencie características exclusivas dele.

Se tratando do vestir ao pensar o figurino do personagem, Cotta e Farage argumentam sobre:

Vestir-se é ato político. Nada do que vestimos é aleatório, neutro ou puramente pragmático [...] A análise de vestimentas é uma chave interpretativa central para entendermos hábitos, culturas e valores [...] Roupas são ferramentas de comunicação capazes de dizer coisas complexas antes mesmo que a gente fale. (COTTA; FARAGE, 2021, p. 87).

Se a roupa se comunica tanto no mundo "real", por que o mesmo não seria feito para os personagens fictícios? A preocupação com suas roupas e acessórios deve ser parte essencial do personagem para diferenciá-lo dentro do filme. Cotta e Farage (2021) ainda argumentam que a roupa não existe na humanidade apenas para proteger do frio, nem para tornar a vida mais prática, a roupa existe para diferenciar, um exemplo disso envolve os caçadores, os melhores caçadores utilizam peles para mostrar seu potencial.

Diversos aspectos devem ser considerados para tratar da concepção visual do personagem: em que período se passa a história, se esse personagem terá transformações ao longo da narrativa (essas transformações, podem ser corte de cabelo, cor, passagem de tempo, etc.); em que ambientes esse personagem estará (praia, cidade, frio, calor); qual será o ator que irá interpretá-lo, enfim diversos questionamentos surgem para trazer a concepção visual do personagem. Assim, fica a cargo da arte buscar formas de materializar no rosto desse ator as escolhas estéticas sobre a característica de personalidade do personagem. As escolhas relacionadas à concepção visual do personagem devem ser coerentes com o cenário

construído para o filme, para que esse personagem não fique desconectado da narrativa, devido a erros nessas conexões.

Segundo Pavis argumenta, “[...] o corpo sempre é socializado pelos ornamentos ou pelos efeitos de disfarce ou ocultação, sempre caracterizado por um conjunto de índices sobre a idade, o sexo, a profissão ou classe social” (PAVIS, (1999, p. 169). Dessa forma, reforça como essa concepção visual do personagem influencia na forma que ele será percebido, tanto na narrativa quanto pelo público, estes ornamentos e acessórios tem impacto direto sobre o rosto do personagem na sua caracterização.

Um exemplo de escolha de acessórios para compor o personagem é nos filmes da saga *Indiana Jones* (1981- 2008), o clássico personagem (figura 17) possui roupas bem características em tom bege. Como acessórios do figurino seu chapéu e chicote automaticamente o classificam como aventureiro e remetem ao personagem instantaneamente. O rosto do ator levemente queimado do sol, muitas vezes oleoso, ou sujo, com a barba por fazer, indicam ser de uma pessoa que não tem tempo para cuidar da aparência, que trabalha duro (provavelmente ao ar livre), fazendo muito sentido para o personagem que é um arqueólogo e explorador. Assim, identificar e memorizar o personagem é facilitado a partir de suas características físicas tão marcantes.

Figura 17 – A caracterização de Indiana Jones – (*Indiana Jones: O Reino da Caveira de Cristal*. Direção: Steven Spielberg. Ano: 2008).



Fonte: Frame Retirado do filme *Indiana Jones: O Reino da Caveira de Cristal* (2008).

Para a criação da concepção visual do personagem o diretor de arte conta com o apoio de uma equipe. Ele coordena um grupo com diversos profissionais que irão auxiliar na construção visual do filme, como figurinistas, maquiadores, cabeleiros, etc. Nesse aspecto, o presente trabalho irá abordar os recursos do visagismo, maquiagem e tecnologia para a criação desse rosto cinematográfico que faça jus ao personagem proposto.

3.2.2 Visagismo, maquiagem e tecnologia

Na maioria das vezes apenas o figurino e acessórios não serão o suficiente para retratar o personagem e por isso o ator precisa passar por adaptações físicas para adequar a sua imagem a esse personagem. E para ajustar essa imagem e criar modificações, dentro do cinema pode-se utilizar o recurso do visagismo e da maquiagem para chegar-se ao resultado desejado.

Segundo o estudo do psicanalista, Carl G. Jung (2002), existem símbolos arquetípicos – que são aqueles que possuem significados iguais ou semelhantes em todas as culturas e em todos os tempos – eles existem no inconsciente das pessoas de forma subliminar, provocando sensações e reações emocionais, mas de forma não racional. Ao analisar os arquétipos, Philip Hallawell (2017), descobriu que um símbolo arquetípico, que está embutido na estrutura de qualquer imagem, é primeiramente identificado pela amígdala, que, dessa forma, provoca uma reação emocional antes mesmo que a imagem possa ser interpretada racionalmente. Esse estudo explica o porquê de reagirmos de diferentes maneiras quando olhamos para alguma imagem, dessa forma dentro do cinema é fundamental considerar os estudos da imagem sobre o rosto dos atores para trazer significado para a cena.

O estudo do visagismo²¹ se refere à “[...] arte de embelezar ou transformar o rosto, utilizando cosméticos, tinturas e o corte de cabelo. Segundo Hallawell (2017), o visagismo parte de uma filosofia, e é até por isso que contém o “ismo” na palavra, pois, deve ser tratado como um conceito de beleza, assim como o surrealismo, cubismo, e as demais palavras que terminam dessa forma. Portanto, é aplicado ao trabalho do maquiador e do cabeleireiro e à maquiagem artística do rosto” (HALLAWELL, 2017, p. 19).

²¹ Visagismo é um termo derivado da palavra francesa *visage*, que significa ‘rosto’. O termo foi criado em 1936 pelo grande cabeleireiro e maquilador francês Fernand Aubry” (HALLAWELL, 2002, p. 19).

Hallawell (2017) destaca que o visagista auxilia a construção visual de uma pessoa e busca nesse “desenho” soluções para o que é desejado. Ainda, segundo o autor, o visagismo parte de uma filosofia; por isso, contém o “ismo” na palavra, pois deve ser tratado como um conceito de beleza assim como o surrealismo, o cubismo, e as demais palavras que terminam dessa forma. Conforme Hallawell (2017), um dos diferenciais do visagismo é o fato de este não indicar fórmulas prontas e sim procedimentos diversificados, evitando ao máximo impor certas técnicas a determinados biotipos²², analisando cada caso de forma individual e única e considerando as diversas possibilidades. Essa característica de exclusividade é muito importante para o cinema, visto que cada personagem é único e construído para trazer sensações diferentes a cada cena que vive. Assim, o visagismo consegue contribuir de forma individualizada na construção de personagens, buscando o foco na sua narrativa e na personalidade individual que deve ser transmitida ao público.

De acordo com Hallawell (2017), o visagista é como um escultor ou pintor: a superfície para se pintar é o rosto; o cabelo é a matéria a ser trabalhada; o pente e a tesoura são os instrumentos para “modelar” a cabeça. A partir disso o trabalho de um maquiador num set de gravação é “esculpir” o rosto do ator dando vida a um personagem.

Estudar o visagismo auxilia a compreender as proporções do rosto e como poder adequá-las para a mensagem que deseja transmitir. Nesse aspecto, o estudo permite se aprofundar na análise do rosto e entender o efeito gerado em cena. Falando sobre uma das sensações geradas visualmente, Hallawell argumenta:

Tudo que é proporcionalmente grande indica “muito” e tudo que é proporcionalmente pequeno indica “pouco”. Por exemplo, olhos grandes indicam que a pessoa é muito emotiva, enquanto que olhos pequenos indicam que a pessoa é pouco emotiva. Tudo que se projeta para fora indica uma extroversão. Um nariz projetado indica que a pessoa se lança na vida e é audaciosa. Tudo que é retraído, ou se fecha, indica introversão. Olhos aproximados indicam que a pessoa é emocionalmente reservada, enquanto que uma testa curva (que se direciona para dentro) indica que a pessoa pensa muito. Tudo isso é muito importante saber quando se faz retratos, pintados ou fotografados, no casting de pessoas em filmes publicitários e para conhecer o cliente. (HALLAWELL, 2017, p. 154).

²² Biotipo é o conjunto de características herdadas geneticamente e adquiridas no ambiente que configura o indivíduo. Ex: alto, baixo, magro, robusto, etc.

Dessa forma, utilizar do recurso do visagismo em um set de gravação permite alinhar a imagem do ator ao que o personagem permite passar, sem este conhecimento a mensagem pode ser transmitida de forma errada causando uma sensação desarmônica com a cena em questão.

Segundo LoBrutto (2002), a maquiagem de um filme pode ser transformadora. É preciso que o maquiador entenda de que modo, elementos como um batom vermelho ou um lápis de olho serão interpretados pelo espectador; o que cada um deles indicará sobre a personalidade do personagem, a cada momento da narrativa. Compreender a proporção dos olhos, o que destaca, o que diminui, o que afasta, o que aproxima, são características importantes que na análise visagista permite entender o rosto antes de iniciar o processo de caracterização do ator, tendo sempre em mente o resultado que deseja alcançar.

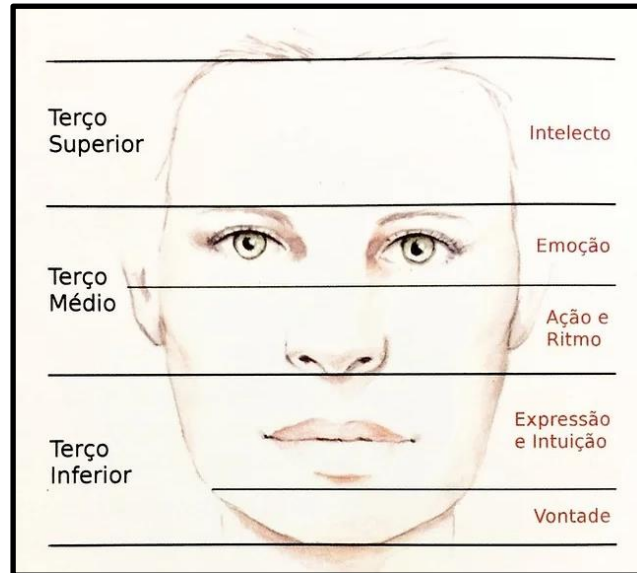
Para compreender um pouco do método, Hallawell (2017) explica que inicialmente é essencial observar diversos pontos do cliente, desde constituição física, porte, formas de andar, gesticular, de fazer movimentos comuns (como sentar, falar, expressar, dentre tantos outros aspectos), que incluem ainda cor de pele, proporção de rosto, e afins. Nesse sentido, cabe ao profissional maquiador junto ao diretor de arte, fazer uma análise do rosto do ator e dos resultados que desejam alcançar baseado no personagem que ele irá representar. Assim, é necessária uma análise individual do rosto e comparação com o personagem para entender as adequações de imagem que precisam ser feitas para alinhar o personagem à narrativa.

Em termos gerais, a análise 1) identifica as linhas inclinadas, verticais, horizontais e curvas, além do seu direcionamento, no formato do rosto e nas feições; 2) verifica o grau de regularidade nas proporções do rosto como um todo e de cada feição em particular, e em relação às outras feições. (HALLAWELL, 2010, p. 145).

Nessa análise Hallawell (2010) explica que ao examinar as feições se observa sempre a parte exterior das linhas, se ela é mais alta (com elevação) ou baixa (caimento) do que a parte interna. Ao falar sobre as linhas, o autor explica que linhas inclinadas para cima expressam vigor, energia e dinamismo, as linhas verticais representam estrutura e controle enquanto as horizontais indicam estabilidade. Já as linhas curvas revelam diversos tipos de emoções como a delicadeza, sensibilidade, sensualidade, tudo isso depende do tipo de curva e do comprimento dela. Importante destacar que o rosto pode conter essas linhas de forma isolada ou em conjunto.

Outra característica que deve ser considerada para realizar a análise desse rosto é a proporção das feições e a proporção de uma feição em relação a outra, dessa forma é utilizado a análise dos terços do rosto para esse estudo (figura 18).

Figura 18 – Análise dos Terços



Fonte: imagem retirada do livro Visagismo Integrado de Philip Hallawell (2010).

A testa e a sobrancelhas são relacionadas ao intelecto. Porém, as sobrancelhas também fazem parte da área emocional do rosto, junto com os olhos e o nariz. Os olhos correspondem ao coração, enquanto o nariz corresponde ao pulmão. O formato e as proporções dos olhos indicam como a pessoa lida com as suas emoções. As características do nariz indicam como age e como é seu ritmo de vida. A boca é associada à intuição e à expressão, e o queixo à vontade. Isso é importante pois cada feição revelará como a pessoa lida com o seu intelecto, emoções, vontade, expressão e intuição. (HALLAWELL, 2010, p. 156-157).

Dessa forma, a percepção visual causada pelo formato e características individuais do rosto causa diferentes percepções no público. Ao falar sobre o impacto da imagem, vale ressaltar, como comentado no capítulo 2, a importância da introdução do personagem. Os primeiros minutos de um personagem em tela são imprescindíveis como primeiro ponto de conexão com o espectador. Ao falar sobre o primeiro contato, a consultora de imagem Titta Aguiar destaca “A imagem visual que você transmite nos primeiros dez segundos a uma pessoa que o vê pela primeira vez, é o suficiente para que ela tire todas as impressões sobre você baseada em sua aparência pessoal” (AGUIAR, 2011, p.25). Isso não difere no cinema, esse primeiro contato deve ser bem pensado a ponto de transmitir uma imagem que se adequa à narrativa.

Engana-se quem pensa que apenas o belo é sempre valorizado na construção de personagens. O belo também pode gerar sensações que talvez não sejam o objetivo do personagem. É perceptível como as belezas muito perfeitas transmitem uma sensação de distanciamento: visto que gera a ausência de identificação com um rosto humano, assim alguma imperfeição que possa ser, por exemplo, o nariz torto de uma modelo brasileira como Gisele Bündchen ou qualquer ligeira assimetria, faria com que o rosto artificial não fosse assim tão prontamente aceito (JACKSON, 2006).

Ao analisar o rosto, o maquiador precisa compreender sobre os pontos de destaque e como esses elementos serão visualizados em cena. Por exemplo, Hallawell pontua duas partes do rosto responsáveis por trazer expressividade para o rosto “Os pontos mais expressivos do rosto são as pálpebras e os cantos da boca” (HALLAWELL, 2017, p. 159). Ter o entendimento dessas questões, auxilia o maquiador a destacar a personalidade deste personagem. Se for um personagem mais expressivo, sorridente e alegre, os cantos da boca e as pálpebras precisam estar em evidência, destacando esse semblante alegre.

Como recurso para aplicação do visagismo destaca-se a maquiagem como meio para a execução desses elementos, conforme o semiólogo Tadeusz Kowzan, “a maquiagem está destinada a valorizar o rosto do ator que aparece em cena em certas condições de luz.” (KOWZAN, 1978, p.108).

Mas, antes de abordar sobre a maquiagem propriamente dita, vale ressaltar a sua evolução desde o teatro. A base (BASTEN, 2012) que era utilizada no teatro precisava ser utilizada com camadas grossas que depois eram cobertas de pó. O efeito desse material formava uma máscara rígida muito suscetível a rachaduras. Como os atores ficavam longe da plateia, esse aspecto grotesco não era um problema, porém com a chegada do cinema, o resultado dessa cobertura de pele era muito feio, visto que até pequenas rachaduras eram visíveis. Dessa forma, os atores necessitavam de uma maquiagem que lhes permitisse trabalhar as expressões faciais sem rachar, e que, simultaneamente, tivesse cor o bastante para lhes dar um ar natural e não parecer uma máscara.

Assim, surgiu a necessidade de encontrar um material que suprisse às demandas da produção cinematográfica, ajustando-se à pele dos atores.

E foi após muitas tentativas, que Max Factor chegou a um produto que atendesse às necessidades que o cinema exigia. Max conseguiu criar uma base em creme em vez de bastão, de consistência ultrafina e que criava uma

película completamente maleável sobre a pele, e passou a produzi-la em doze tons precisamente graduados. (BASTEN, 2012, p. 44).

Com o resultado satisfatório do produto, os comediantes foram os primeiros a começar a utilizar, visto que em seus personagens o uso da mímica era fundamental. A base se tornou um sucesso e um dos clientes mais famosos de Factor foi Charlie Chaplin. Dessa forma, desde o aparecimento desta base, é provável que a figura do maquiador no cinema tenha surgido e se tornado imprescindível (figura 19).

Assim, Factor tornou-se, o criador do ideal de beleza feminina através do cinema, no século XX, com uma maquiagem que buscava valorizar o rosto da mulher, e trazer pequenas correções nos traços do rosto como sobrancelhas, olhos, boca e bochecha, e o seu legado é utilizado até hoje no cinema, televisão, indústria da moda e do entretenimento, sendo copiado ao redor do mundo. Dessa forma, percebe-se como, desde o início existia uma necessidade de fazer ajustes e adaptações na face do ator.

Figura 19 – Max Factor aplicando maquiagem em atriz.



Fonte: imagem disponível em:
<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Ffla.racked.com%2F2013%2F2%2F6%2F7689043%2Fsurprise-there-was-a-max-facto&psig=AOvVaw1OeZGr4RECB4uwKwcwhrOH&ust=1669237473878000&source=images&cd=vfe&ved=0CBAQjRxqFwoTCNClvafYwvsCFQAAAAAdAAAAABAJ>. Acesso em 22 de nov. de 2021.

Durante a construção de personagem o rosto do ator pode sofrer intervenções que o aproximem do papel que irá exercer. “O ator que traz à vida à obra do poeta –

todos obedecem ao mesmo comando, que é a conjuração de uma outra realidade, mais verdadeira” (BERTHOLD, 2001, p. 1). A criação da realidade a partir do olhar do diretor no cinema exige o distanciamento do ator e do personagem que ele interpreta, distinção dada, na maioria das vezes, por meio da maquiagem. Um dos filmes marcantes pela sua maquiagem na sua época e que até hoje impressiona maquiadores atuais foi a caracterização do ator Lon Chaney para o filme *O Fantasma da Ópera*, de 1925 (Figura 20²³). O personagem foi inspirado no livro de Gastón Leroux que descrevia o personagem como um “rosto sem carne”, a partir disso Lon Chaney²⁴ decidiu utilizar uma membrana transparente que reveste o estômago dos peixes para puxar o nariz para cima e assim trazer uma característica mais cadavérica ao personagem.

Figura 20 – A maquiagem na caracterização do personagem (*O Fantasma da Ópera*. Direção: Rupert Julian. Ano: 1925)



Fonte: disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=E-HOq0f722c&t=789s>

²³ *O fantasma da ópera*, Rupert Julian (1925), preto e branco, 93 min. Universal Pictures, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=E-HOq0f722c>. Acesso em: 15 de out. 2022.

²⁴ Lon Chaney era conhecido pela sua dedicação em desenvolver personagens que ficassem o mais próximo de como haviam sido imaginados, dessa forma ficou conhecido como “o homem de mil faces”. O ator interpretava diversas criaturas monstruosas e grotescas, e ele mesmo desenvolveu suas técnicas de maquiagem. (LON Chaney. IMDb. Reino Unido: Amazon. Disponível em: <http://www.imdb.com/name/nm0151606/> Acesso em: 24 out. 2021.

Essa caracterização causa grande impacto em tela. Stanislavski destaca a importância dos elementos visuais, para a criação do personagem no teatro, o que pode ser adaptado para caracterização visual realizada pela direção de arte no cinema:

Quando vocês tiverem criado pelo menos um papel, saberão o quanto a peruca, a barba, a indumentária e os adereços são importantes para um ator na criação de uma imagem. [...] Só quem já percorreu o difícil caminho de dar forma física ao personagem que deve representar [...] pode compreender a importância de cada detalhe, [...] da maquiagem, dos adereços. [...] um traje ou objeto apropriados para uma figura cênica deixa de ser uma simples coisa material e adquire, para o ator, uma espécie de dimensão sagrada. (STANISLAVSKI *apud* VIANA 2010, p. 102)

Ao analisar a transformação de atores para viver personagens, pode-se trazer como exemplo a atriz Cate Blanchett, que interpreta duas personagens distintas (figura 21) Galadriel no filme *Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel* (2001) e Hela *Thor Ragnarok* (2017), as quais foi necessário fazer um estudo do seu rosto através do visagismo para criar uma caracterização que dialogasse e estivesse em harmonia para cada personagem.

Como pode ser observado na imagem (figura 21), à esquerda mostra-se a elfa Galadriel uma personagem com beleza etérea, delicada, suave e que passa tranquilidade, assim como sua forma de falar. Já na direita o contraste, com a personagem Hela, a deusa do reino dos mortos, sua imagem traz o caos, as sombras, medo, ela se apresenta como uma ameaça desde o momento que é observada. Ambas as personagens são interpretadas por Cate Blanchett que precisou passar por adaptações na sua imagem para poder dar vida às personagens e transmitir a mensagem através da sua caracterização.

[...] o cinema [...] fornece ao intérprete uma máscara, invisível porém mais completa do que tudo o que já se usou na arte dramática [...] a maquiagem cinematográfica é mais próxima à da vida quotidiana, porém mais hábil e executada com mais esmero [...] a face continua sendo uma máscara, embora infinitamente mais rica e expressiva. Pois é da propriedade da câmera tornar tudo o que toca em objeto cinematográfico. (DEBRIX; STEPHENSON, 1969, p. 149).

Figura 21 – Atriz Cate Blanchett e as personagens Galadriel e Hela.



Fonte: imagem elaborada pela estudante com base em frames retirados dos filmes: *Senhor dos Anéis a Sociedade do Anel* (2002) e *Thor Ragnarok* (2017).

Com o avanço da tecnologia foi possível fazer transformações ainda mais significativas no rosto dos atores do que apenas utilizar recursos como a maquiagem e próteses. Através do CGI²⁵, é possível fazer modificações na face do ator, de forma muito realista.

Existem cinco princípios fundamentais compartilhados pelas Mídias Digitais, de acordo com Lev Manovich (2001): representação numérica, modularidade, automação, variabilidade e transcodificação²⁶. Os efeitos especiais do cinema de segunda geração²⁷, trabalham dentro dessas mesmas lógicas na sua estrutura. Esses

²⁵ Computer-generated imagery – traduzido para o português: imagem criada por computador.

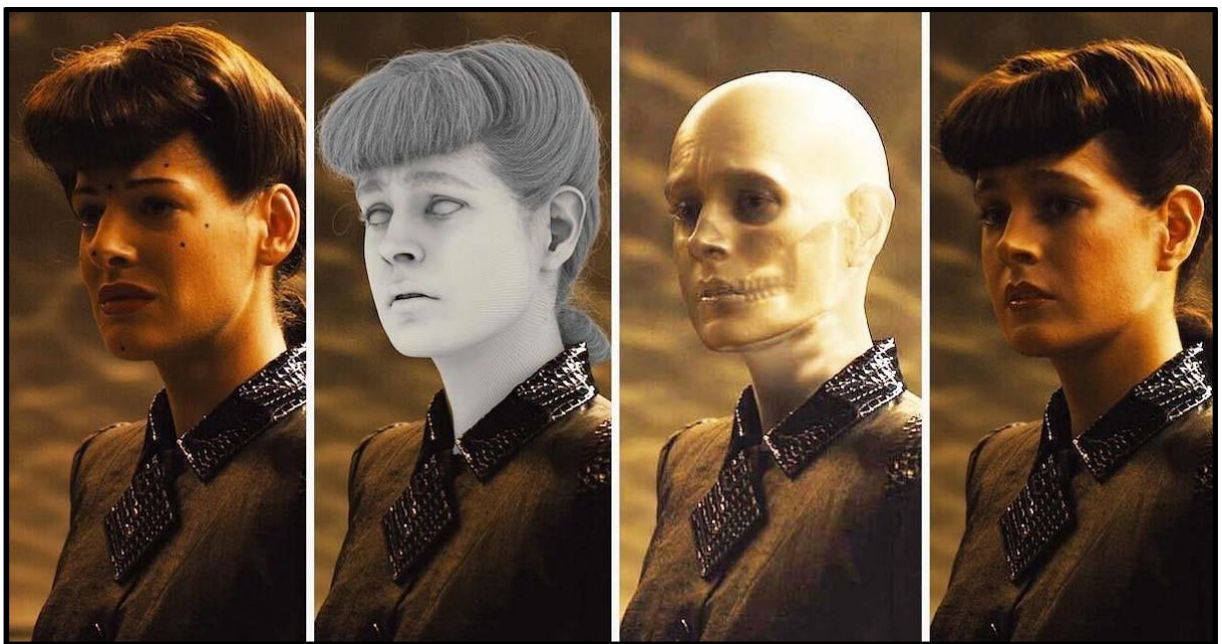
²⁶ O autor Lev Manovich, no seu livro “*The Language of New Media*”, traz uma abordagem sobre as novas mídias, e desenvolve a contextualização do aparecimento das novas mídias tecnologicamente e historicamente. As novas mídias surgem entre as tecnologias das mídias já existentes e o aparecimento do computador, por isso, Manovich formula cinco princípios para as novas mídias. Devido à complexidade do tema, esses conceitos são apenas citados no trabalho.

²⁷ Os efeitos especiais de primeira geração ocorrem de forma mais simples com truques ópticos para enganar a câmera.

efeitos, trabalham quase que inteiramente por computação gráfica (CGI), através da combinação de diversos softwares como Autodesk Maya, Cinema 4D, Blender e diversas outras ferramentas para criação de elementos na pós-produção. Por perfil, esses efeitos conseguem criar de forma quase ilimitada utilizando a hibridação de imagens através da composição digital, simulando objetos, movimento de câmera e personagens com qualidade.

Um exemplo do uso desse recurso é no filme *Blade Runner 2049* (2017). Em determinada cena, um rosto do filme original surge na tela: a replicante Rachel, interpretada em 1982 pela atriz Sean Young, onde 35 anos atrás, Sean tinha apenas 23 anos e, obviamente, em 2017, a atriz não tem mais a mesma aparência do filme original, e para colocá-la de volta no filme em um papel de um android que não envelhece foi necessário usar o CGI. A equipe da MPC, empresa contratada para cuidar dos efeitos visuais de *Blade Runner 2049*, recriou o rosto de Sean Young (figura 22) com 23 anos de forma digital, em cima do rosto de uma dublê. Assim, embora se pareça muito com um rosto real, o que é visto em tela é, na verdade, uma imagem gerada por computador.

Figura 22 – Substituição de rosto em *Blade Runner 2049* (Direção: Denis Villeneuve. Ano: 2017).



Fonte: disponível em: <https://www.dreadcentral.com/wp-content/uploads/2021/03/sean-young-blade-runner-2049.jpg>

Existem diversos outros filmes que trabalham a manipulação e criação de rostos de forma digital, como, por exemplo: *Avatar* (2009), onde a partir de traços do rosto do ator e expressões faciais são criados os rostos dos seres; *Velozes e Furiosos 7* (2015) onde o ator Paul Walker, havia falecido e por isso foi inserido digitalmente no corpo de dublês; *O Curioso caso de Benjamin Button* (2008) que foi necessário envelhecer Brad Pitt até os 87 anos, e mostrar seu progressivo rejuvenescimento, sem o uso da maquiagem tradicional. Os exemplos são muitos, o CGI entra como um recurso que não pode ser ignorado na questão de caracterização desses personagens se necessário, afinal, determinados filmes só podem ocorrer devido ao uso dessa tecnologia.

Dessa forma, é notável como a direção de arte traz diversos elementos que auxiliam a compor a construção visual do personagem, para poder expressar sua personalidade. Desde os cenários, seu figurino, sua maquiagem, acessórios, corte de cabelo, cor, etc., mas tudo isso, precisa ser captado pela câmera e é nesse aspecto que a direção de fotografia se destaca ao trazer planos de câmera, que dão vida aos personagens e permitem destacar o seu rosto.

3.2.3 Direção de fotografia: a importância dos planos de câmera e iluminação

Ao analisar a evolução das técnicas e o desenvolvimento do rosto cinematográfico é perceptível a evolução da representação do rosto no cinema, um rosto que nasce em enquadramentos distantes sem grande valorização, olhos arregalados, gestuais exagerados, para gradualmente ganhar destaque em tela, suavidade e valorizando interpretações mais realistas.

A partir dos planos, foi possível encontrar diferentes formas de contar as histórias e esse rosto foi ganhando destaque e relevância no cinema, especialmente a partir do momento que a direção de fotografia traz em sua linguagem o enquadramento *close-up*. Um exemplo disso, é em *The Big Swallow*, de James Williamson 1901, (figura 23) o personagem cresce em tela conforme a câmera se aproxima a ponto de devorá-la. Seu gigantismo perante a cena traz uma interação direta com a imagem partindo desde um plano americano até o *close up* e o plano detalhe da boca engolindo a câmera.

Figura 23 – *The Big Swallow* (Direção de James Williamson. Ano: 1901).



Fonte: disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=o5KsSMNps>.

Nesse sentido, durante sua evolução, o cinema mudo encontrou recursos e explorou os elementos expressivos do rosto. A atriz Lillian Gish conta em sua autobiografia que após D. W. Griffith²⁸ ter ousado aproximar a câmera do rosto de um ator para capturar melhor sua expressão, ele teria sido fortemente repreendido pelo produtor Henry Marvin: “Nós pagamos pelo ator inteiro, senhor Griffith, por isso queremos vê-lo de corpo inteiro!” (GISH *apud* HEATH, 1981, p.184).

Esse relato, faz perceber como nesse período a expressão e sentimentos do personagem, ainda não eram vistos como prioridade na narrativa audiovisual com os anos isso iria mudar e a expressão facial seria de grande importância para o filme.

Dessa forma, com o desenvolvimento da linguagem cinematográfica foram sendo estabelecidos os planos de câmera. Aumont descreve os planos da seguinte forma:

²⁸ Griffith, foi um Cineasta do Primeiro Cinema, considerado o “pai da gramática cinematográfica”. Ele foi um dos primeiros a ver o potencial do novo meio. No início produzia curtas-metragens, porém depois ficou conhecido pelos épicos “O Nascimento de uma nação” de 1915 e “Intolerância” de 1916.

A noção muito difundida de plano abrange todo esse conjunto de parâmetros: dimensões, quadro, ponto de vista, mas também movimento, duração, ritmo, relação com outras imagens. Mais uma vez, trata-se de uma palavra que pertence de pleno direito ao vocabulário técnico e que é muito comumente usada na prática da fabricação (e da simples visão) dos filmes. (AUMONT, 2009, p.39).

Analisando pelo olhar histórico, o *close-up* dá continuidade a uma tradição que busca no rosto humano, e mais precisamente no olhar, a essência do sujeito. Em 1435, Leon Battista Alberti afirma, em seu célebre tratado da pintura, que é através dos olhos, muito mais do que por gestos ou palavras, que o ser humano expressa “os movimentos da alma” (ALBERTI *apud* BREDEKAMP 2015, p. 278).

O espelho fascina porque me revela meu rosto, essa coisa minha que não posso perceber sem ele [...] O espelho é tão forte que não cessa de agir, mesmo destruído [...] Se o espelho me dá meu duplo mais verdadeiro que a verdade, os fragmentos dão a verdade de sua fragmentação, que se torna minha. E, se o espelho é mentiroso, seus fragmentos vão mentir também. (AUMONT, 1998, p.)

O autor sugere que a possibilidade da imagem em primeiro plano tanto de objetos, quanto do rosto, mudou a nossa percepção de mundo. Embora o *close* limite a possibilidade de atuação de forma ampla ao utilizar braços, tronco, etc., ele possibilita outras percepções como o detalhe, a significação psicológica, o olhar e a expressão facial. Nesse aspecto, Baláz, ainda destaca:

Antes [do *Close-Up*] você olhava para sua vida como um ignorante musical que fosse a um concerto escutava uma orquestra tocando uma sinfonia. Tudo que ele escuta é a melodia básica, todo o restante está embaraçado num murmúrio geral (BALÁZS 2010, p.90).

O *close*, isola os detalhes e demais elementos da imagem permitindo realçar as fisionomias. Um enquadramento que retira os objetos de contexto, muitas vezes tornando-os imperceptíveis ou não identificáveis.

Ao encarar um rosto isolado, nos desligamos do espaço, nossa consciência de espaço é cortada e nos encontramos numa outra dimensão: aquela da fisionomia. O fato de que os traços do rosto podem ser vistos lado a lado, no espaço – que os olhos estão em cima, os ouvidos nos lados e a boca mais abaixo – apaga toda a referência ao espaço quando vemos, não uma figura de carne e osso, mas sim uma expressão ou, em outras palavras, emoções, estados de espírito, intenções e pensamentos, ou seja, coisas que, embora nossos olhos possam ver, não estão no espaço. (BALÁZ, 2010, p. 93-94)

Dessa forma é possível perceber como o uso do *close* em expressões faciais e gestos, demonstram expressividade onde antes não era possível visualizar. Sendo um enquadramento contemplativo, o *close-up* e suas variações trazem a particularidade de um personagem através dos detalhes. O *close-up* vai além da capacidade de percepção habitual, ele reflete no personagem e em seu entorno na narrativa, trazendo uma carga dramática e diversos significados. “Nunca encontrei palavras certas para dizer como fascinam os *close-ups* do cinema norte-americano. Repentinamente, um rosto surge na tela e o drama, agora frente a frente, parece se dirigir pessoalmente a mim, assumindo extraordinária intensidade” (EPSTEIN, 1977, p.9).

É importante destacar como os *close-ups* tiram o espectador da sua zona de conforto e permite sair unicamente da narrativa para focar na construção e expressão no rosto desse personagem. A expressão facial está em foco e o espectador pode sentir, sem distrações, o que o personagem sente. “As imagens hápticas²⁹ encorajam um modo de percepção visual que se liga ao sentido do tato, no qual o olho nos mostra sensações que usualmente seriam sentidas pela pele” (BEUGNET, 2007, p. 66). Beugnet acredita na capacidade de ruptura dos *close-ups*, rupturas espaciais, temporais, figurativas e de percepção, e diz o seguinte:

O *close-up* desloca o objeto do olhar, fragmenta-o e esculpe-o fora de seu meio [...] o *close-up* leva a uma parada no fluxo da narrativa, gerando uma imagem quase estática [...] combinado com o efeito de isolamento e abstração do impacto da escala na tela do cinema, o *close-up* é dotado de uma força de interpelação, ele insiste, chama e direciona a atenção do espectador. (BEUGNET 2007, p. 90)

Um exemplo do uso desse enquadramento é do cineasta Ingmar Bergman, que utilizou nos seus filmes o *close-up* como recurso, além de ter feito diversas variações desse enquadramento. Em seu livro, *A imagem-movimento*, Deleuze (2009) destaca o diretor Bergman, como um dos cineastas que buscava nas suas cenas a conjugação entre os elementos do cinema, rosto e grande. Assim, o diretor explorou a fundo o rosto em suas obras, por isso, a influência desse enquadramento marca como Bergman se expressa e transmite a mensagem que deseja nos seus filmes. Em seu filme *Persona* (1966), o autor utiliza o *close-up* para dar vida a narrativa, a todo

²⁹ Relativo ao tato ou ao toque (ex.: percepção háptica, sistema háptico). = TÁTIL "háptico", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2021, <https://dicionario.priberam.org/h%C3%A1ptico> [consultado em 22-11-2022].

momento fazendo o espectador questionar-se se está diante de duas personagens diferentes ou da mesma mulher com uma personalidade “duplicada”. O filme explora muito o *close*, sempre trazendo em foco o rosto das personagens. Dessa forma, a personagem Elizabeth, embora muda “fala” através do rosto e suas expressões faciais. Além disso, Bergman aproveita a semelhança entre as atrizes Liv Ullmann e Bibi Andersson e através do enquadramento traz o efeito de confusão entre seus rostos. Assim, o diretor busca diferentes formas de trazer essa relação entre as personagens. Em determinado momento do filme a personagem Alma conta uma história, mas o enquadramento focaliza o rosto de Elisabeth, em seguida, Alma repete a história, agora com a câmera focalizando em seu rosto. Até que em certa cena, ele faz uma justaposição das imagens, criando uma fusão entre os dois rostos. Ao comentar sobre sua obra *Persona* (Figura 24), ele diz que:

A maior parte das pessoas tem uma metade do rosto mais fotogênica que a outra. As fotografias meio iluminadas dos rostos de Liv e de Bibi que ligamos uma à outra mostram as suas metades feias. Quando recebi do laboratório o filme com esta duplicação, pedi a Liv e a Bibi que viessem ao estúdio de montagem. Surpresa, Bibi exclamou: ‘Como você está esquisita, Liv!’. E Liv por sua vez disse: ‘Mas essa cara é a sua, Bibi. É você que tem um ar esquisito!’ Quer dizer, ambas negaram espontaneamente as metades menos bonitas de seus rostos. (BERGMAN, 1996, p. 61)

Figura 24 – Combinação dos rostos das atrizes (*Persona*. Direção de: Ingmar Bergman. Ano: 1966).



Fonte: disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OqzRzdXqT7M>

A influência da caracterização, dos enquadramentos e das escolhas estéticas parece ter afetado diretamente suas percepções sobre elas mesmas. Ao analisar

como essas atrizes viram seu rosto a ponto de não se reconhecerem e se sentirem estranhas com essa visualização. Segundo Philip Hallawell (2009), é a partir do seu rosto que a pessoa consegue se reconhecer, além disso, ele destaca como as imagens possuem símbolos arquetípicos em sua estrutura e isso é processado de forma subliminar e emocional pelo nosso cérebro. Dessa forma, a mudança dessa imagem traz efeitos psicológicos sobre a pessoa.

A expressão facial é a mais subjetiva manifestação do homem, mais subjetiva ainda do que a fala, porque o vocabulário e a gramática estão sujeitos a convenções e regras mais ou menos válidas universalmente. Enquanto a representação dos traços do rosto [...] não é governada por regras objetivas, ainda que seja em larga medida uma questão de imitação. O close-up torna objetiva essa que é a mais subjetiva e individual das manifestações humanas. (BALÁZ, 2010, p. 120).

Nesse contexto, o enquadramento pode trazer diversos efeitos sobre o espectador conforme a escolha dos planos. O cineasta Serguei Eisenstein afirmou que considerava uma barata filmada em primeiro plano mais aterrorizante que uma “manada de elefantes” registrada em plano geral. (EISENSTEIN *apud* AUMONT, 1992, p.99,).

Cada diretor busca objetivos diferentes ao trabalhar os seus enquadramentos, por exemplo, os *closes* de David Griffith estariam relacionados ao contorno e à abstração lírica, o que se mostra de certa forma diferente dos *close-ups* de Eisenstein, onde a expressividade de um olhar se rompe os contornos do rosto para preencher o plano. Esses dois aspectos não são correlacionados a emoções específicas, mas sim, com a forma que essas emoções são trabalhadas cinematograficamente, quando nos deparamos com um rosto dominado pela abstração lírica:

[...] estamos diante de um rosto reflexível e ou refletivo quando os recursos permanecem agrupados diminui a dominação de um pensamento fixo ou terrível, mas imutável e sem devir, em de certa forma eterna (por outro lado, com um rosto expressionista); série intensiva revela aqui a sua função, que é passar de uma qualidade a outra, dar um salto qualitativo. (DELEUZE, 2009, p 134).

Os planos ajudam o espectador muitas vezes a se preparar e antecipar muitas vezes a cena, em *O Assassino Mora no 21* (1942), grupos rodopiantes de três objetos nos levam a compreender que a heroína está pensando no número 3 como chave do mistério; na série *Por trás dos seus olhos* (2021), o enquadramento em plano geral

visto de cima, em *plongée*, auxilia o espectador a entender que existe algo observando de cima. A reflexão mental é o processo pelo qual se pensa em algo, mas dentro de um filme, ela é acompanhada cinematograficamente por uma reflexão mais radical, que exprime uma qualidade pura, comum a várias coisas muito diferentes (objeto que a conduz, corpo que a sofre, ideia que a representa, rosto com essa ideia, planos que conduzem o olhar...).

Outro elemento fundamental da direção de fotografia, que impacta diretamente na percepção da cena pelo público, é a iluminação. Muito além de um recurso para gerar qualidade de imagem e boa exposição para a câmera, a iluminação também aumentou o efeito dramático de filmes de ficção na tela. A luz deixa de ter um aspecto apenas físico, limitado a fornecer luz o bastante para permitir a gravação dos personagens e passa a integrar a estética e narrativa dos filmes através de meios artísticos e dramáticos. A luz aprimorou um princípio visual e também emocional, onde o diretor busca técnicas específicas para criar iluminações poderosas que transmitem muito sentimento.

No cinema, a luz é ideologia, sentimento, cor, tom, profundidade, atmosfera, história. Ela faz milagres, acrescenta, apaga, reduz, enriquece, anuvia, sublinha, alude, torna acreditável e aceitável o fantástico, o sonho, e ao contrário, pode sugerir transparências, vibrações, provocar uma miragem na realidade mais cinzenta, cotidiana. Com um refletor e dois celofanes, um rosto opaco, inexpressivo, torna-se inteligente, misterioso, fascinante. A cenografia mais elementar e grosseira pode, com a luz, revelar perspectivas inesperadas e fazer viver a história num clima hesitante, inquietante; ou então, deslocando-se um refletor de cinco mil e acendendo outro em contraluz, toda a sensação de angústia desaparece e tudo se torna sereno e aconchegante. Com a luz se escreve o filme, se exprime o estilo. (FELLINI, 2000, p. 182).

A iluminação é responsável pela síntese, fluência, transição, e coesão das cenas, através dela é possível trazer conexões entre as cenas fazendo as transições no tempo ou isolando áreas de conflito do filme. A percepção de uma imagem cinematográfica depende muito da composição e da luz para criar seu poder expressivo. A imagem, como já visto anteriormente neste trabalho, é composta desde o cenário, atuação dos atores, enquadramentos, ângulos e movimentos de câmera. Por isso, para dar vida à composição dessas imagens, acrescenta-se a luz, desenvolvendo atmosferas particulares e dando sentido e significado para a cena.

Quando um raio luminoso incide sobre um objeto, determina nesse objeto uma zona de luz e uma zona de sombra delimitada pela forma. A distância que separa as intensidades respectivas dessas duas zonas constitui aquilo a

que se chama o contraste. O contraste depende do gosto artístico do diretor de fotografia. É através do contraste que o diretor de fotografia se exprime e dá à imagem uma cor e sonoridade própria. A atmosfera nascerá do jogo sutil das luzes e das sombras, cinzenta e triste, brilhante e luxuosa, dura e acre, conforme a história, meio no qual ela se desenrola e a psicologia das personagens que a animam. (AGEL, 1972, p. 168).

De acordo com, Aumont (2004), a luz de forma geral, pode ter três funções: simbólica, dramática e atmosférica. Segundo o autor, a primeira função conecta a presença da luz a um sentido, que pode ser de algo mais espiritual como um feixe de luz clara vindo de cima, dando, por exemplo, uma ideia de “graça, recebida”. Em outro aspecto, basta uma simples mudança de direção dessa luz, ou seja, vindo de baixo para cima, para mudar o significado desta luz, mesmo que continue a ter um forte simbolismo a percepção será diferente. Se tratando da função dramática, essa luz busca exprimir a organização do espaço como um elemento de estruturação dentro do filme: esse feixe de luz, por exemplo, poderia indicar uma presença sobrenatural. E em relação à função atmosférica dessa luz, ela pode delimitar espaços importantes para a cena, focalizando em partes que, dentro do quadro geral, serão parte do conjunto; um exemplo de caso simples desta utilização são os famosos corredores de luzes piscantes, utilizados quase como clichês nos filmes de suspense e terror hollywoodianos. (AUMONT, 2004).

Essas funções conforme descritas por Aumont (2004), podem ocorrer simultaneamente na mesma cena, criando um significado no conjunto, mas nessa construção sempre existe um elemento em comum, o contraste. O contraste é trabalhado desde os primórdios da fotografia (e desde muito antes nas artes visuais clássicas como a pintura), o contraste serve como premissa para obter uma qualidade expressiva na fotografia do filme: é através da combinação de luz e sombra, baixa ou alta intensidade de luz, difusão ou luz dura em relação ao objeto, que se criam efeitos desejados na imagem. A iluminação fará a diferença na construção da narrativa e terá impacto direto sobre o personagem, “[...] a luz é, portanto, o que é necessário ao surgimento da imagem, mas é também o que pode fazê-la desaparecer, apagá-la, eliminá-la por inteiro: é preciso se proteger dela quando procurá-la” (DUBOIS, 1990, p.221).

Ao analisar o impacto da iluminação sobre o rosto do personagem, é possível analisar o filme *O Lírio Partido* (1919), dirigido por Griffith³⁰ e estrelado por Lillian Gish. O filme conta a história de uma jovem maltratada pelo pai, um boxista brutamonte, que foge de casa, sendo abrigada por um comerciante chinês sentimental; ao ser descoberta ali pelo pai, é espancada até a morte.

A fotografia desse filme é suave, num minucioso trabalho de luz e câmera que impressiona por seu cuidado. Com esse filme, Bitzer (diretor de fotografia) apresenta como à luz poderia descrever dramaticamente momentos de emoção e delicadeza com a utilização de imagens de focos suaves e eficazmente iluminadas. Em relação à luz noturna também foi feito um trabalho primoroso, onde as ruas de Limehouse aparecem de forma escura e nebulosa e a névoa paira sobre o rio Tâmis. Porém, como é de se esperar em *O Lírio Partido*, o ponto de destaque da iluminação desenvolvida por Bitzer é o rosto, onde é possível contemplar os memoráveis *close ups* (figura 25) do rosto suave e delicado de Lillian Gish.

Figura 25 – O rosto de Lillian Gish (*Lírio Partido*. Direção: D. W. Griffith. Ano: 1919).



Fonte: disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IMFVcQbH8Mc>

³⁰ Importante destacar o diretor de fotografia, Griffith contava com a colaboração de Gottfried Wilhelm “Billy” Bitzer – um renomado fotógrafo do cinema mudo e responsável pela fotografia de todos os grandes filmes de Griffith.

O efeito da luz e sombras sobre o rosto do personagem traz impacto sobre a cena e sobre o sentimento que deseja se transmitir, as sombras, por exemplo, podem trazer um sentimento de angústia perante o desconhecido. Ao falar sobre o efeito da sombra na percepção do público, Marcel Martin argumenta:

[...] esse papel diabólico e misterioso das sombras – não estaria baseado na angústia mortal do homem ante a obscuridade? A tela parece ressuscitar todos os mitos milenares da luta do homem contra a sombra, o medo e a ignorância, do eterno conflito entre o bem e o mal. Por outro lado, a predileção dos realizadores pela iluminação violenta, pelas sombras profundas, não se originaria no fato de que assim se encontram recriadas na tela as mesmas condições do espetáculo cinematográfico: obscuridade, brilho da tela, universo fechado e protetor, esse clima maravilhoso e infantil que constitui o quadro, essencialmente regressivo como viram os psicólogos, da hipnose fílmica? (MARTIN, p. 52, 1993).

Nesse sentido, a alteração do espaço e da luz para a representação psicológica é muitas vezes fundamental na compreensão do filme. Sem esse elemento é possível que se perca a carga dramática que precisa ser transmitida durante determinado momento. A iluminação no rosto desse personagem e muitas vezes a alteração dela, irá ajudar a compreender sobre seus sentimentos e muitas vezes a relação do mesmo em cena.

Nesse aspecto, um exemplo prático do uso da luz sobre o rosto do personagem revelando um pouco da sua psique ocorre na série *The Sinner* (2017-2021), a terceira temporada é estrelada pelo personagem Jamie Burns, um professor universitário, casado e prestes a ser pai, um personagem aparentemente normal sem grandes questões. Porém, ao longo da série é possível perceber como o personagem é dúbio, cheio de questionamentos e com a saúde mental abalada. Tudo isso é revelado e reforçado através da iluminação, em diversas cenas (figura 26) o personagem aparece com parte do rosto na luz e parte do rosto em sombras, literalmente, o dividindo, representando muito bem a dualidade e complexidade desse personagem.

Figura 26 – A dualidade do personagem representado através da iluminação (*The Sinner*. Ano: 2017).



Fonte: montagem realizada pela estudante com frames retirados da série *The Sinner* (2017), terceira temporada disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/80175802>.

Dessa forma, é através da luz que é possível criar conexão entre as cenas, objetos e personagens dentro do espaço. É com ela que é possível recortar, isolar, trazer sensações visuais como diminuir e aumentar objetos, revelar textura, altura, detalhes, contornos e profundidade. Há destaque para o que o diretor considera importante para a cena ou não. Tudo que compõe a cena como o cenário, figurino, objetos de cena e especialmente os personagens precisam da luz para ganharem importância e principalmente significado dentro do filme.

3.2.4 Narrativa e montagem

Conforme estudado até agora, diversos aspectos da linguagem cinematográfica contribuem para a caracterização e expressão do personagem através do seu rosto, mas o processo de construção desse personagem inicia desde a pré-produção, na construção da narrativa através do roteiro e finaliza na pós-produção, através da montagem dessas cenas na edição. Tudo isso, terá um impacto direto desde a construção inicial desse personagem antes da sua concepção visual,

até como esse personagem será percebido através das conexões criadas na montagem das cenas.

Segundo Tom Gunning (1994), a narrativa do filme, a partir do seu estabelecimento pelo trabalho de D. W. Griffith, não envolve apenas a organização do pró-fílmico, aquilo que se coloca diante da câmera para ser filmado; envolve também uma montagem significativa dos outros dois níveis do discurso fílmico: a operação da câmera e a montagem. Dessa forma, no cinema narrativo,

[...] todos os níveis do discurso fílmico se organizam ao redor da função narrativa: elementos pró-fílmicos como a atuação, figurinos e cenário; a composição dos elementos no interior do quadro; e os elementos da montagem. O cinema de integração narrativa pode ser assim diferenciado do cinema de atrações, exemplificado por Porter e Méliès, no qual a tarefa de contar histórias ainda não havia reivindicado domínio absoluto sobre o livre jogo do discurso fílmico. (GUNNING 1994, 290-291).

Dessa forma, o pré-fílmico impacta diretamente em como a narrativa será conduzida e como esse personagem será descrito e apresentado, antes de sua concepção visual. Nesse aspecto, o roteiro traz informações valiosas sobre o personagem e é ele que serve de base para as primeiras informações sobre o personagem.

O roteiro é uma parte importante da narrativa cinematográfica, servindo de base e guia para a produção audiovisual, embora seja uma criação literária ele é escrito de forma que as palavras possam ser facilmente transportadas para a tela. Diferente de um texto literário normal, o roteiro trabalha sempre com verbos no presente indicando a ação do personagem e com descrições objetivas para ser possível filmar.

Para a criação do personagem no roteiro envolve diversos aspectos, Field (2001, p. 18) destaca que “[...] antes de colocar uma palavra no papel, você tem que conhecer o seu personagem”. Para conhecer o personagem ele precisa ser criado a partir do preenchimento de conteúdo do mesmo, utilizando das estratégias que considerar interessante para desenvolver. É necessário trabalhar sua biografia, seu contexto de vida, familiar, seus sonhos e objetivos, seu interior e personalidade, entender a profissão, sua rotina como trabalho, escola, sua vida sentimental e também social. Vogler (2006), nomeia como história pregressa esse conjunto de informações relevantes acerca do passado e antecedentes do personagem, a classe social, sua formação, seus hábitos, suas experiências

Se alguma coisa, no texto de uma peça de teatro, precisa ser bem conhecida pelo seu autor, e bem analisada por quem a examina, essa coisa é o conjunto de personagens, seu corpo e sua alma. Mesmo que não faça aparecer tal conhecimento na própria peça, o autor deve saber tudo a respeito de suas criaturas, de sua aparência física às suas preferências, de seus defeitos às suas mais recônditas alegrias. O conjunto de personagens é uma verdadeira constelação, onde as estrelas de maior brilho supõem a existência de pequenos e quase apagados astros menores. No entanto, é só o completo domínio sobre todas essas estrelas, consciente ou inconsciente por parte do autor, que vai dar-lhes a verossimilhança e a coerência insistentemente pedidas desde os primórdios da existência do teatro. (PALOTTINI, 1989, p. 62).

O mesmo pode ser aplicado ao cinema, é muito importante que o texto acerca do personagem esteja claro, trazendo informações relevantes para ser posteriormente criada a sua concepção visual perante a dela e todos os entornos, que estão conectados a isso. Quanto mais valores e atributos o roteirista compreender sobre o personagem, mais verossímil serão suas ações no filme, visto que serão coerentes com sua personalidade. Perante situação de medo, como o personagem irá reagir? Como ele é no trabalho? Qual seu ciclo de amizades? Field (2001) destaca que, para o personagem se tornar real, é necessário, que seja percebido como multidimensional. É importante então estabelecer os aspectos profissional, pessoal e privado.

O personagem entra em cena através do ator, no espetáculo. Mas, antes disso, ele entrou em cena, figuradamente, através do texto. E, no texto, explícita ou implicitamente, com maior ou menor riqueza de detalhes, o autor tratou de dizer qual é o seu aspecto externo. (PALOTTINI, 1989, p.64).

O roteiro apresenta e caracteriza os personagens através de indicações, sendo elas físicas, a forma de se locomover em cena, a forma de se vestir, falar, elementos que depois serão trabalhados em tela utilizando a linguagem cinematográfica. A caracterização dos personagens também inclui a forma que eles agem, a história que eles vão vivenciar e isso será mostrado no decorrer da história. É a partir das indicações do roteiro, da intenção da direção, do conceito visual que será estabelecido, que a direção de arte irá construir o entorno do personagem, sua aparência física e a direção de fotografia irá escolher como mostrar isso de forma que contribua para a narrativa, trazendo destaque e imersão para essa história.

Nesse sentido, a pós-produção entra como elemento chave para criar as conexões que faltam para o filme acontecer em harmonia e trazendo a percepção adequada. É na montagem que serão selecionadas as cenas e colocadas a sequência que torna interessante para a narrativa.

Na fase de montagem, a definição do plano é mais precisa: torna-se então a verdadeira unidade de montagem, o pedaço de película mínima que, juntada a outras, produzirá o filme. Geralmente, é esse segundo sentido que governa de fato o primeiro. Na maioria das vezes, o plano define-se implicitamente (e de maneira quase tautológica) como "qualquer pedaço de filme compreendido entre duas mudanças de plano"; e é de certa forma por extensão que falaremos, na filmagem, de "plano" para designar qualquer pedaço de película que desfila de modo ininterrupto na câmara entre o acionamento do motor e sua parada. (AUMONT, 1995, p. 40)

Da mesma forma como a direção de fotografia e a direção de arte não devem ser vistas apenas pelos seus aspectos técnicos, a montagem do filme não pode ser vista como um procedimento apenas técnico, onde será realizada a combinação dos planos de câmara previstos no roteiro ou conforme o desejo do diretor. A montagem é etapa essencial na realização do filme, sem ela, existem apenas cenas soltas e desconexas. É aí que se organiza os materiais, se define a estrutura da narrativa, o ritmo do filme e se unem imagens, cores e sons até se gerar a produção audiovisual propriamente dita.

Nesse aspecto o diretor Eisenstein (2002), não só teorizou sobre o imaginário e seu reflexo, mas também buscou através da montagem desenvolver a narrativa, buscando sempre encantar o espectador. Dessa forma, o reflexo deixa de ser, no cinema de Eisenstein (2002), uma "impressão de realidade", visto que percepção que o espectador tem do filme ultrapassa a noção de "mundo real". Esse significado é criado pela montagem no momento em que ela irá combinar a junção entre o imaginário proposto pela ação interior, a história narrada, e o imaginário do espectador, chegando assim ao "real" do reflexo. Eisenstein ainda destaca o papel que toda obra de arte se impõe, a necessidade da exposição coerente e orgânica do tema, do material, da trama, da ação, do movimento interno da sequência cinematográfica e da sua ação dramática. (EISENSTEIN, 2002).

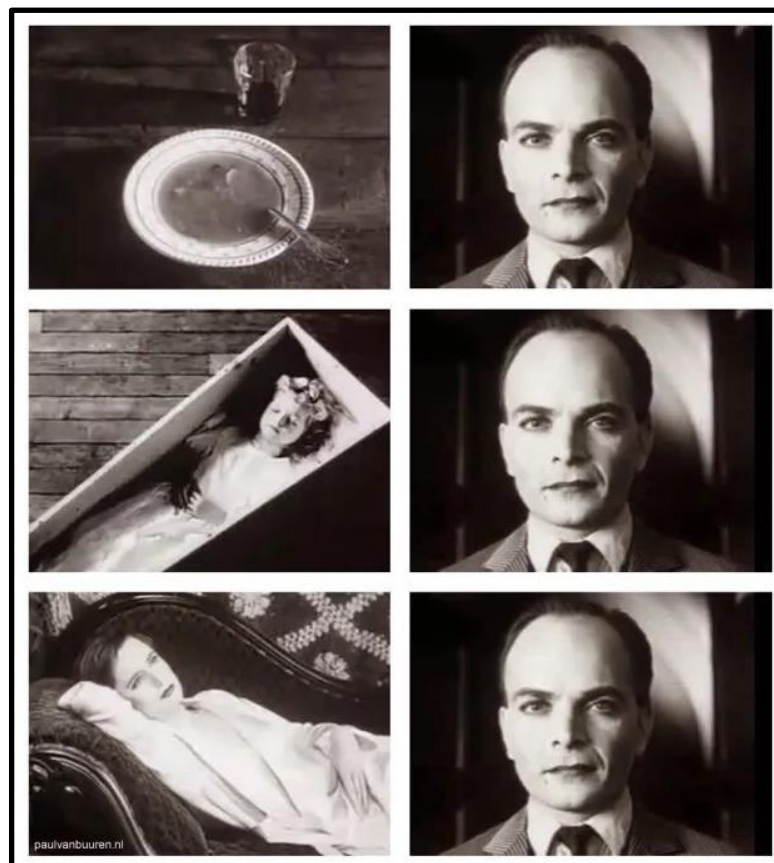
Ao trabalhar a montagem, a sequência da escolha das imagens irá trazer uma percepção para quem assiste, baseado nisso aborda-se o efeito Kuleshov. O cineasta queria colocar à prova sua teoria sobre a montagem cinematográfica. Seu experimento de montagem³¹ (figura 27) incluía imagens contextuais emocionais, como a imagem de uma menina em um caixão, uma mulher nua em um sofá e um prato de sopa (GIANNETTI & EYMAN, 2009), essas imagens então foram justapostas sempre a uma única imagem aproximada da face do ator Ivan Mosjoukine com uma expressão

³¹ Efeito Kuleshov, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DwHzKS5NCRc>

neutra. As imagens eram posteriormente apresentadas a diferentes grupos de pessoas, mas cada uma só tinha acesso a uma das três montagens. Ao fim, essas pessoas tinham que descrever sua impressão sobre a interpretação de Mosjoukine.

Lev Kuleshov observou que, embora a expressão facial do ator fosse sempre mantida inalterada (devido à expressão neutra), com o uso da técnica de edição e o sequenciamento de telas era possível despertar diferentes percepções nos telespectadores, que relataram identificar expressões distintas na face, conforme os diferentes contextos apresentados previamente. As faces (apesar de sempre iguais, com expressão neutra) eram identificadas como expressando fome no primeiro (prato de sopa), expressando tristeza no segundo contexto emocional (menina em um caixão) e por último no terceiro expressando desejo (mulher nua em um divã). (GIANNETTI & EYMAN, 2009).

Figura 27 – Efeito Kuleshov.



Fonte: imagem retirada da internet, disponível em: https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fremontagemfilmica.wordpress.com%2F2022%2F02%2F04%2Faula-6-3%2F&psig=AOvVaw3TX8vc4RDj-j-6KU16fs-N&ust=1668865467056000&source=images&cd=vfe&ved=0CBAQjRxqFwoTCIDJ0Lzut_sCFQAAAAAdAAABAN. Acesso em: 12 de out. 2022.

Com isso, Kuleshov chega à conclusão de que a edição é tão ou mais importante para a construção do sentido nos filmes quanto o papel desempenhado pelo ator. Devido a isso, a prática nomeada como efeito Kuleshov, tornou-se recorrente no cinema. Essa técnica é eficiente visto que consegue oferecer recursos narrativos que permitem a compreensão de forma não racionalizada da história, em virtude de elementos como diálogos ou *voice overs* costumam apelar para o lado racional de quem assiste. Já apresentar as cenas em sequência permite dar seguimento à trama de um modo mais intuitivo e contemplativo. Dessa forma, muitas ideias e interpretações são formadas na cabeça dos espectadores, mesmo sem que eles se deem conta disso.

O uso da montagem com consciência do objetivo da narrativa é um meio poderoso de criar conexão e harmonia entre todos os elementos da linguagem cinematográfica e isso impacta diretamente a forma que o personagem será percebido ao longo do filme. Com isso, nota-se como a construção do personagem ao longo do filme passa por diversas manifestações em torno da linguagem cinematográfica, desde a pré-produção a partir do roteiro, direção de arte, direção de fotografia e, por fim, a montagem.

O rosto mostra-se então como ponto essencial na conexão entre personagem e narrativa, trazendo interpretações e emoções para o público que irá absorver o filme, e por isso esse rosto é trabalhado de diversas formas ao longo da produção audiovisual, trazendo impacto direto em como essa história será lembrada pelas sensações que ela gerou.

4 TILDA SWINTON: A ATRIZ, O ROSTO E AS PERSONAGENS EM OBRAS CINEMATOGRAFICAS

A partir da pesquisa qualitativa, importante para compreender-se melhor o tema proposto, foi contextualizado nos capítulos anteriores o cinema, personagens, linguagem cinematográfica e compreensão da importância do rosto no cinema. A pesquisa trouxe pensamentos de diferentes autores da área que estudaram o assunto, auxiliando na aproximação dos objetivos propostos. O presente capítulo tem como propósito aplicar o que foi estudado até o momento para responder o objetivo e compreender a influência do rosto na construção da personalidade e na caracterização de personagens.

Para isso, foi escolhida como base de análise a atriz Tilda Swinton, analisando-se seu rosto em três obras audiovisuais: *Orlando* (1992), *As Crônicas de Nárnia: o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa* (2005) e *Precisamos Falar sobre Kevin* (2011). A escolha de uma atriz em diferentes filmes se dá para trazer um efeito comparativo de como a mesma pessoa, por meio dos recursos da linguagem cinematográfica, consegue alcançar resultados diferentes e passar diversas sensações para o espectador.

Para iniciar a análise, será necessário contextualizar a atriz, seu trabalho e, também, seu rosto, compreendendo-o fora das telas para entender como ele se transforma para as produções audiovisuais.

Na análise dos filmes, o rosto será contextualizado com uma sinopse, bem como o contexto de ambientação das produções, trazendo o cenário por onde o personagem percorre a trama. Será introduzido o personagem, fazendo uma análise do seu rosto, e selecionadas três cenas de cada filme, buscando trazer relação entre essas sequências para poder ser analisado o rosto por meio da linguagem cinematográfica, embasado nos estudos bibliográficos estudados. Em relação aos aspectos da linguagem cinematográfica será evidenciado nas cenas, especialmente a direção de fotografia (enquadramentos e iluminação) e a direção de arte (figurino e maquiagem).

Ao final deste capítulo pretende-se fazer uma reflexão sobre o rosto no cinema, trazendo através da análise dos filmes uma visão sobre construção de personagens e a importância desse rosto para a caracterização e personalidade do personagem dentro dos filmes.

4.1 A ATRIZ – TILDA SWINTON

Tilda Swinton (figura 28) nasceu em Londres, Inglaterra. Seu nome de nascença é Katherine Mathilda. Sua filmografia conta com filmes como *As Crônicas de Nárnia*, *Conduta de Risco*, *A Voz Humana*, *Doutor Estranho*, *Okja*, *Orlando*, *Precisamos falar sobre Kevin*, dentre outros. Ela estudou Ciências Sociais e Políticas na Universidade de Cambridge e se formou em 1983. “Durante sua permanência como estudante, participou de inúmeras produções teatrais e continuou a trabalhar por uma temporada na Royal Shakespeare Company, na qual apareceu em produções como ‘Medida por Medida’” (TILDA, s.d.).

Ao falar sobre seu trabalho na atuação, ela relata:

Você está sempre brincando de si mesmo. É tudo autobiografia, o que quer que você esteja fazendo. É usá-los como uma espécie de prisma através do qual lançar algo real sobre você, ou pelo menos algo relaxado. Porque a última coisa que você quer é parecer que está atuando. (TILDA SWINTON, s.d. tradução feita pela estudante).

Figura 28 – Atriz Tilda Swinton.



Fonte: Bandab, s.d. Disponível em: <https://www.bandab.com.br/wp-content/uploads/2020/11/Tilda-Swinton.jpg> acesso em: 26 de out. 2022.

Em relação ao seu trabalho, a atriz já realizou diversos papéis, muitos dos quais exigiram transformações na sua aparência. São marcantes as diversas mudanças drásticas da atriz, desde os mais sutis até as que mudaram completamente sua feição e idade aparente, tornando-a irreconhecível. Em entrevista ao site *Another Magazine* (2021), Tilda Swinton fala sobre sua experiência no filme *Memória*, de 2021, no qual sua personagem fala espanhol. Além disso, em outros papéis ela já falou italiano ou não utilizou a voz. Sobre o uso da linguagem a atriz destaca:

Eu acho muito interessante todo o lugar da linguagem falada no filme. A primeira questão que chama minha atenção envolve o nível real de comunicação desejado entre as pessoas que falam umas com as outras. Eles devem ser fluentes? Eles precisam se entender bem e se fazerem ouvir? Eu tendo a ficar do lado de Hitchcock, quem – ousou dizer, como eu fiz? – aprendeu a fazer filmes no cinema mudo e nos aconselha a deixar a câmera contar a história e “recorrer ao diálogo apenas quando não for possível fazer de outra forma”. Enquanto isso, brincar com o retrato de uma pessoa que fala uma língua na qual está inibida ou tem dificuldade para se expressar é muito interessante para mim. Adoro a distância entre a satisfação de me sentir verdadeiramente eloquente e coerente e o isolamento da estupidez. (LACK, 2021, tradução feita pela estudante).

Entre as premiações ao longo de sua carreira, segundo lista disponibilizada pelo Site Papo de Cinema³², Swinton venceu o Oscar de Melhor Atriz Coadjuvante e o BAFTA de Melhor Atriz Coadjuvante em Cinema por seu papel aclamado pela crítica no filme de Michael Clayton, *Conduta de Risco*. Em 2011, no European Film Awards e no National Board Of Review, recebeu o prêmio de Melhor Atriz pelo filme *Precisamos Falar sobre Kevin*. Em 1991 foi premiada no Festival de Veneza com o troféu de Melhor Atriz pelo filme *Eduardo II*. Nos anos de 2008 e 1988, no Festival de Berlim, recebeu o Troféu Teddy (homenagem). Além disso, já recebeu diversas indicações pelas suas atuações.

Em uma das suas declarações a atriz disse: “Para que a história avance, o personagem precisa fazer certas coisas. Você não precisa estar nada além de interessado em contar a história” (TILDA SWINTON, s.d., tradução feita pela estudante).

Além do destaque da sua atuação, a atriz alia sua arte na atuação a uma grande facilidade em modificar o visual, sempre trazendo a impressão de tratar-se de outra

³² TILDA SWINTON. Prêmios. **Papo de Cinema**, s.d. Disponível em: <https://www.papodecinema.com.br/artistas/tilda-swinton/premios/>. Acesso em: 25 out. 2022.

pessoa; dessa forma tem como diferencial a sua aparência, motivo que a inspirou a se dedicar a essa profissão.

Nesse quesito, seu rosto (figura 29) possui características marcantes, a começar pela sua aparência andrógina, que a ajudou a interpretar diversos papéis, inclusive de gênero oposto, com maestria. Além disso, sua beleza natural de baixo contraste traz diversas possibilidades para as caracterizações feitas para seus personagens, podendo, assim, explorar seu rosto ao adicionar contraste.

Figura 29 – Análise do Rosto da atriz Tilda Swinton.



Fonte: Montagem criada pela estudante, imagem do Google Imagens, disponível em: https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fmoviepedia.fandom.com%2Fde%2Fwiki%2FTilda_Swinton&psig=AOvVaw219sbVCw6BKksP86Vld1-m&ust=1668901486384000&source=images&cd=vfe&ved=0CBEQjhxqFwoTCLDGhtT0uPsCFQAAAAAdAAAAABAJ.

Uma forma de adicionar contraste, por exemplo, é trazendo tons mais escuros aos seus cabelos e sobrancelhas, como no filme *Suspiria*, ou a inclusão de acessórios e adornos que possam representar a personalidade do personagem, como no filme *O*

Grande Hotel Budapeste (2014) (Figura 30). O uso da maquiagem para trazer contornos, intensificar e demarcar partes do rosto de Swinton possibilita que a atriz tenha diversas variações físicas, justificando sua versatilidade.

Figura 30 – Tilda Swinton em *Suspiria* (2018) e em *O Grande Hotel Budapeste* (2014).



Fonte: montagem criada pela aluna a partir de frames dos filmes *Suspiria* (2018), *O Grande Hotel Budapeste* (2014).

Em relação ao seu rosto, ao fazer a análise dos terços (Figura 31) conforme explicado pelo método de Philip Hallawell (2010), pode-se perceber que o terço médio da atriz é maior que seus terços superior e inferior, e que o terço inferior é menor em relação ao restante do seu rosto. Os olhos ficam no terço médio e na linha da emoção, grandes e marcantes. Ao falar sobre olhos, Hallawell destaca:

os olhos são extremamente expressivos. Eles revelam a rica variedade das emoções das pessoas por meio da abertura do olho, do seu brilho e de pequenos movimentos nas pálpebras e sobrancelhas, particularmente nas extremidades internas e externas. [...] O olho dominante é geralmente mais alto, seu olhar mais intenso e mais brilhante. Revela, mais intensamente, as

verdadeiras emoções da pessoa. O outro lado do rosto é a “máscara”. (HALLAWELL, 2010, p. 158)

Figura 31 – Proporção dos terços do rosto de Tilda Swinton.

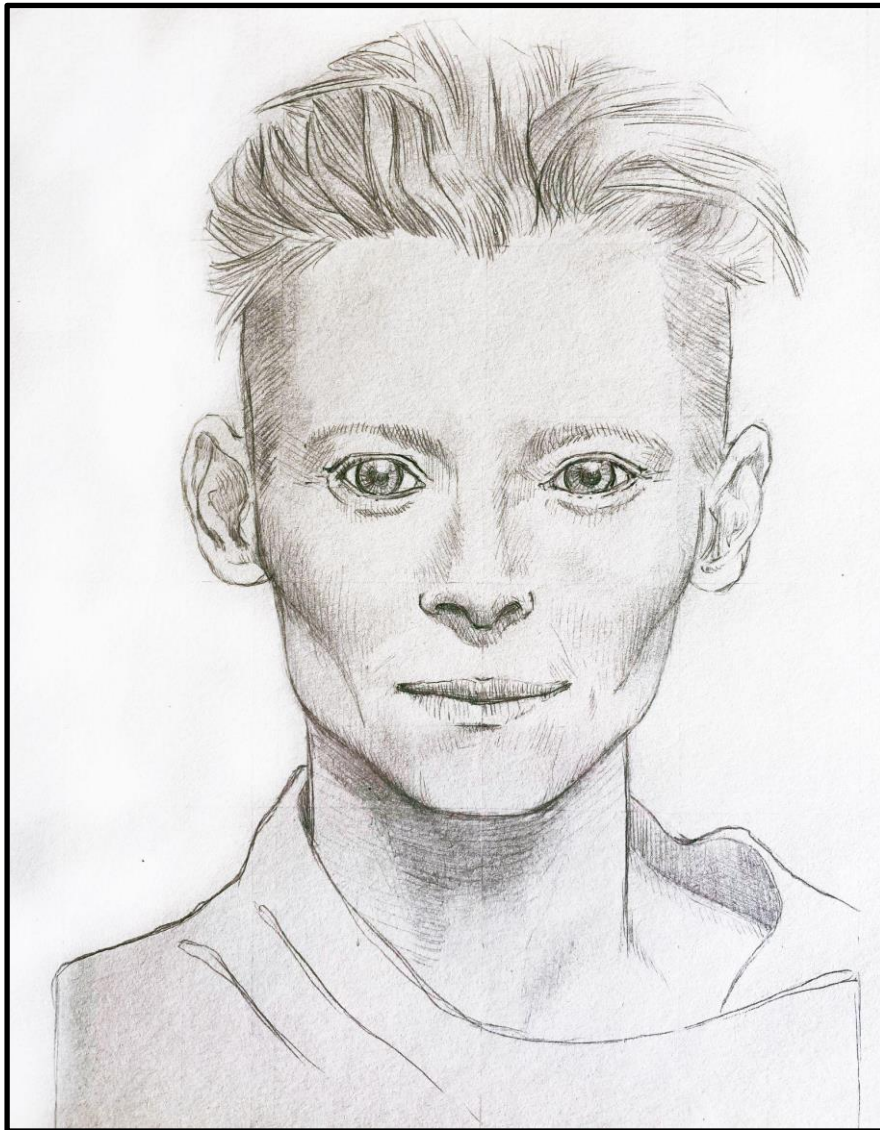


Fonte: montagem criada pela aluna, imagem do Google Imagens, disponível em: https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fmoviepedia.fandom.com%2Fde%2Fwiki%2FTilda_Swinton&psig=AOvVaw219sbVCw6BKksP86Vld1-m&ust=1668901486384000&source=images&cd=vfe&ved=0CBEQjhxqFwoTCLDGhtT0uPsCFQAAAAAdAAAAABAJ.

O rosto de Tilda Swinton (figura 32) possui diversas linhas verticais que indicam dinamismo, especialmente na lateral do seu rosto que possui uma direção inclinada para o queixo. Bem como linhas horizontais que trazem a sensação de estabilidade, como a lateral do seu rosto entre o terço médio e o terço superior. Existe a presença de poucas linhas curvas, como as sobrancelhas e as maçãs do rosto pronunciadas. Seus lábios no terço inferior são pequenos e estreitos. Ao falar sobre lábios, Hallawell (2010, p. 161) destaca: “depois dos olhos, a boca é a parte mais expressiva do rosto. A boca é associada à comunicação, à intuição e à sensualidade”. E, ao falar sobre a

proporção dos lábios pequenos, o autor explica que a sensação que transparece é a de um temperamento mais introvertido, enquanto lábios carnudos denotam sensualidade, por isso a escolha de realçar a boca em determinado momento deve ser consciente, buscando um propósito.

Figura 32 – Análise dos Traços Faciais de Tilda Swinton.



Fonte: Ilustração autoral produzida por Adriano Oliveski (Novembro, 2022).

Dessa forma, é interessante como Tilda Swinton surpreende ao ter sua atuação analisada em conjunto com seu rosto cinematográfico, transformado a cada caracterização de personagem a ponto de deixá-la muitas vezes irreconhecível. Seus traços permitem que sejam criadas diversas combinações, o que a torna muito versátil como atriz e um objeto de estudo interessante para esta análise.

4.2 O ROSTO NA OBRA CINEMATOGRAFICA *ORLANDO*

Figura 33 – Cartaz do filme *Orlando* (1992).



Fonte: Imagem do Google Imagens, disponível em: https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.ingresso.com%2Ffilme%2Forlando-a-mulher-imortal&psig=AOvVaw03UdzHsNI_lurTjk8zx39M&ust=1669057370574000&source=images&cd=vfe&ved=0CBAQjRxxqFwoTCLjgu6-5vfsCFQAAAAAdAAAAABA.

Ficha Técnica

Direção: Sally Potter

Direção de Fotografia: Aleksei Rodionov

Direção de Arte: Michael Buchanan e Michael Howells

Figurino: Catherine George

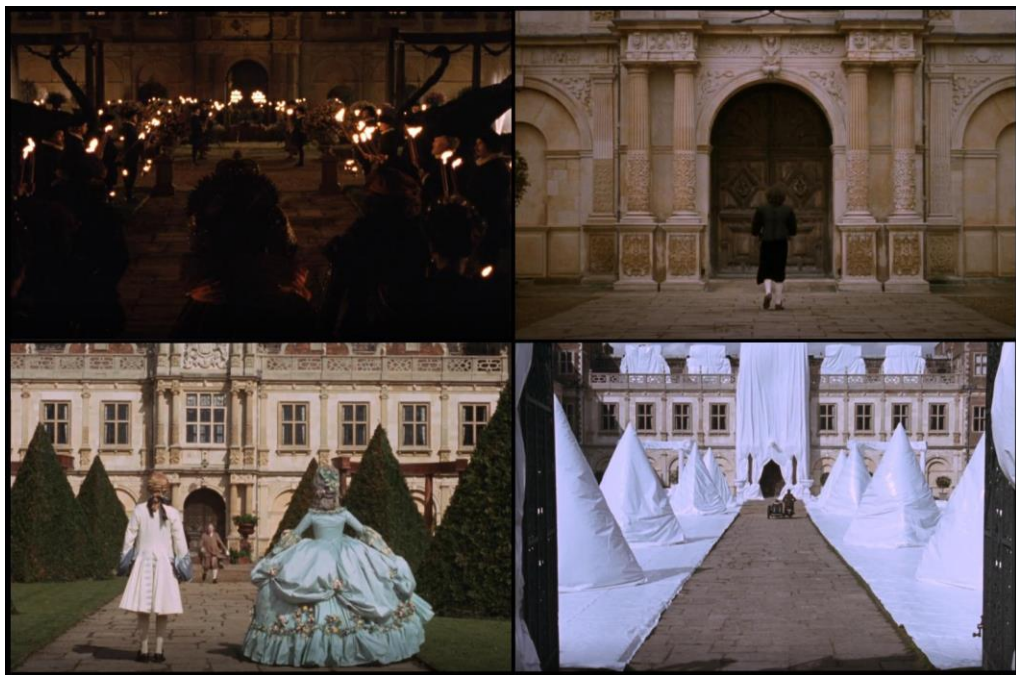
Maquiagem: Tamara Frid

O filme *Orlando* (1992), com direção de Sally Potter, é baseado na obra literária de mesmo nome escrita pela renomada autora Virginia Woolf. O filme é do gênero drama histórico.

Orlando é um jovem rapaz de uma família britânica, nobre e de prestígio em 1600. Ele é escolhido pela rainha Elizabeth como seu favorito e ela lhe ordena permanecer jovem para sempre. O tempo passa e ele percebe que se tornou imortal e que sua beleza parou no tempo. Após alguns séculos vivendo como um homem e mantendo sua aparência jovem, Orlando acorda no corpo de uma mulher. Essa mudança lhe trouxe novas perspectivas de como enxergar o mundo. Ele vive séculos através história, passando por diversas experiências até enfrentar a mais extrema delas, a mudança de sexo.

Orlando é um drama histórico, dessa forma, traz uma ambientação de época (figura 34) muito rica em detalhes. O filme se passa na Inglaterra, transportando o espectador por diversos períodos da história desde o ano 1600 até o final do século XX. Dessa forma, a direção de arte é muito importante para auxiliar o espectador a reconhecer o período histórico que o filme está retratando. A obra trabalha de forma majestosa as ambientações e chama atenção por todos os detalhes retratados em tela, tornando a experiência do filme muito mais imersiva.

Figura 34 – Os cenários em *Orlando* (1992).



Fonte: montagem desenvolvida pela estudante a partir de *frames* do filme *Orlando* (1992).

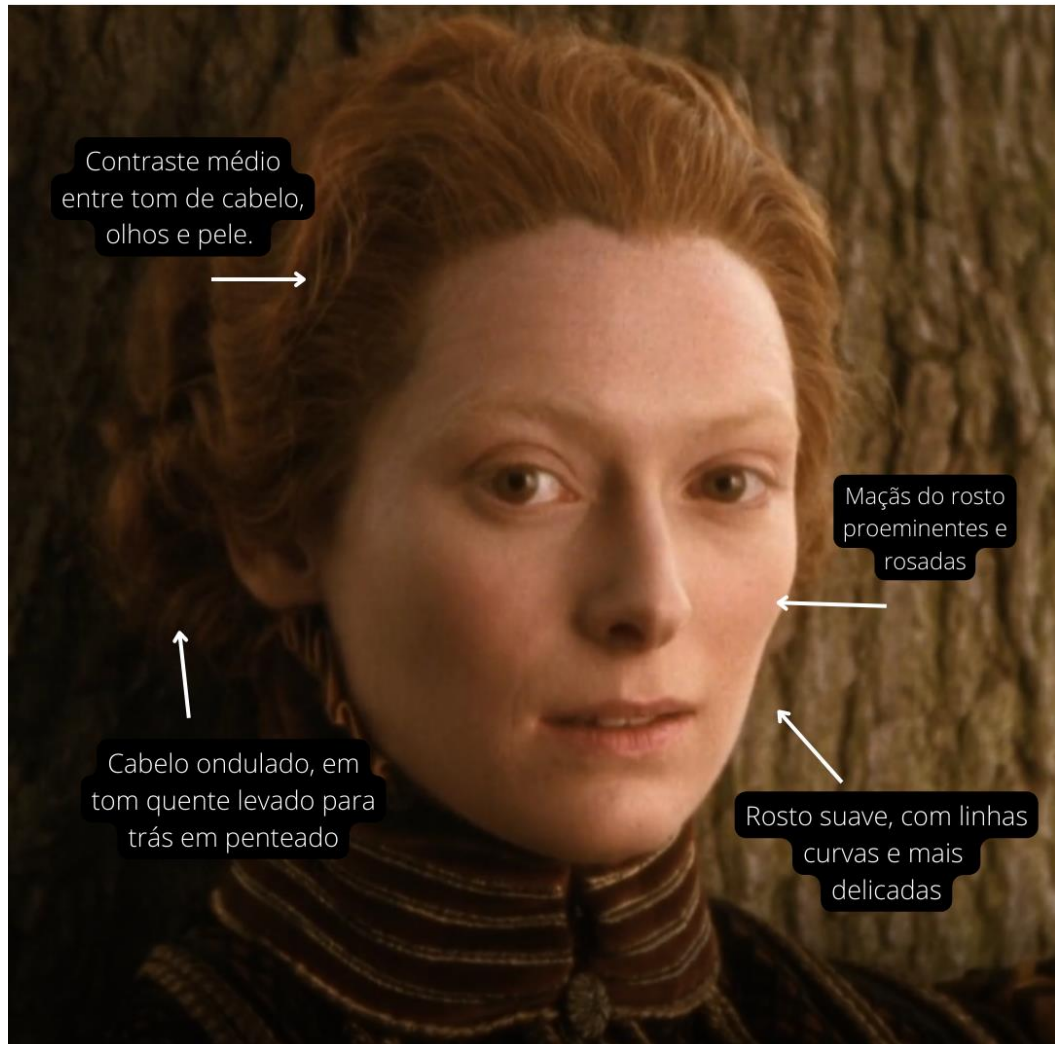
Orlando é um jovem sonhador, cujo sonho é ser poeta, possuindo características como sensibilidade e delicadeza. O personagem, de uma família rica e muito antiga da Inglaterra, tem uma personalidade expansiva e apaixonante. Ele vive três séculos e meio, mas a percepção de tempo no filme é elástica, como se ele terminasse o filme com o corpo e a mente de 36 anos ao invés de mais de três séculos. Por ser sonhador, muitas vezes está perdido em suas próprias memórias. Com a mudança de sexo, percebe que não importa se é homem ou mulher, será sempre Orlando, e a partir da sua vivência se torna *muitos eus*, visto que ao longo da vida todas as pessoas terão diversas versões de si mesmas.

Há um trecho do livro *Orlando*, de Virginia Woolf, em que ela descreve o personagem com diversos detalhes.

O vermelho de suas faces era coberto com uma lanugem de pêssego; a lanugem sobre os lábios era apenas um pouco mais espessa que as das faces. Os próprios lábios eram finos e levemente estendidos sobre os dentes de uma delicada brancura de amêndoa. Nada perturbava o nariz afilado em seu voo curto e tenso; o cabelo era escuro, as orelhas pequenas e coladas à cabeça. Mas, ah, que esses inventários da beleza juvenil não podem terminar sem menção à testa e aos olhos. Ah, que as pessoas raramente nascem destituídas desses três componentes; pois, logo ao olhar para Orlando de pé junto à janela, devemos admitir que ele tinha os olhos como violetas encharcadas, tão grandes que a água parecia ter-lhes chegado até as bordas e tê-los ampliado; e uma testa como a saliência de uma abóbada de mármore pressionada entre os dois medalhões lisos que eram suas têmporas. (WOOLF, 2021, p. 40-41).

Ao analisar o rosto de Orlando (figura 35) é possível perceber como ele é belo, um rosto quase angelical. Sua beleza é de médio contraste, com um cabelo levemente ondulado em tons quentes, próximo ao ruivo, criando uma moldura que combina com a cor dos seus olhos. Os olhos são um ponto de atenção e destaque, contrastando com a pele pálida e a ausência de contraste devido às sobrancelhas em tom claro. O rosto tem diversos traços curvos, como o formato da testa, as sobrancelhas e a maçã do rosto proeminente e rosada. Orlando expressa delicadeza, suavidade, doçura e, principalmente, jovialidade. É um rosto andrógino, carregando traços masculinos e femininos. A questão da androginia é amplamente trabalhada dentro do filme.

Figura 35 – O rosto de Orlando. (*Orlando*. Direção: Sally Potter. Ano: 1992).



Fonte: montagem desenvolvida pela estudante a partir de *frame* do filme *Orlando* (1992).

É perceptível algumas semelhanças com a descrição dada no livro, como a cor da pele como um pêssego, lábios finos e brancos, nariz afilado, diversas características que conversam com a descrição criada por Virginia Woolf. A concepção visual do personagem proporciona harmonia para ele, buscando trazer a personalidade sonhadora e apaixonante de Orlando. Ele passa por diversas transformações em seu visual ao longo do filme, marcando os períodos da história que viveu e suas próprias fases durante sua jornada de vida.

O homem divide-se em dois: é ao mesmo tempo invisível e visível, homem interior e homem exterior. Mas existe um laço entre a interioridade oculta do homem e a sua exterioridade manifesta. Os movimentos das paixões que habitam o homem interior são marcados à superfície do corpo. (HAROCHE, 2007, p.28).

Orlando trabalha, por meio da concepção visual do personagem, a construção do interior e do exterior do protagonista, mostrando sua evolução dentro da narrativa ao longo da história. O rosto é parte importante do enredo, Orlando não envelhece, não se vê a ação do tempo, mas suas expressões e forma de se portar mostram como o tempo passa para o personagem. São suas vivências que contribuem para a evolução e o amadurecimento do personagem.

O personagem é introduzido logo nos primeiros segundos do filme (figura 36). O filme inicia em um plano geral, em um campo coberto de vegetação. Nesse momento somos introduzidos ao personagem, sua postura já traz uma primeira ideia de como é a personalidade de Orlando, ele caminha inquieto de um lado para o outro, conversando sozinho, em frente a um grande carvalho. Durante toda a cena ouve-se uma narração feminina. O filme traz nessa apresentação na direção de fotografia uma coloração bem quente que combina com aspectos da direção de arte, o figurino que Orlando está usando, é típico de 1600, trabalhando tons de marrom quente e dourado. Já o ambiente inserido é um verde-amarelado combinado com os tons de marrom predominantes no carvalho, dando um aspecto quente e outonal para o cenário.

Na sequência, no segundo *take* é trabalhado um enquadramento, em *close-up* do personagem escorado na árvore e refletindo. Nesse enquadramento é possível perceber detalhes do rosto de Orlando, a maquiagem é simples, dando um aspecto natural, seu cabelo está penteado para trás (evidenciando a curvatura dos seus cachos), os olhos são expressivos (em um tom mel), o rosto possui traços delicados, uma beleza angelical e diversos traços andrógenos. Ao analisar seu rosto, seu olhar mostra que está pensativo e contemplativo. O personagem está olhando para a frente enquanto se ouve a narração, de repente o espectador é surpreendido e há uma quebra da quarta parede³³, Orlando olha diretamente para a câmera e fala. Esse recurso utilizado pela direção de fotografia com o personagem olhando em *close-up*, em direção a câmera será repetido ao longo da narrativa. O uso desse elemento, faz com que o espectador se aproxime de Orlando, perceba que o personagem está contando a sua própria história de forma autobiográfica e por isso está sujeito a criar interrupções na narrativa, para falar diretamente com o espectador. São breves

³³ A quebra da quarta parede ocorre quando é feita a ruptura da parede imaginária entre tela e espectador, dessa forma sendo possível captar a atenção do espectador ao quebrar a expectativa dele e gerando uma aproximação com o público. Esse ato pode ser feito de diferentes formas: no cinema, ocorre quando o ator traz o público para cena, conversando com ele por meio da câmera.

momentos dessa interação, logo o personagem volta à cena, mas esse recurso visual se repete demarcando momentos ao longo do filme. Em seguida, no *take* quatro, o enquadramento muda para um plano geral, com ele pensativo, segurando o papel e a pena, perdido em seus pensamentos, buscando as palavras para escrever.

Nessa sequência de apresentação do personagem destaca-se a direção de fotografia e direção de arte, visto que há muita harmonia de cores na cena, sendo possível ver como Orlando pertence àquele espaço, faz parte daquele lugar. Os tons quentes passam vitalidade e alegria, sentimentos vividos por Orlando em sua juventude. É possível perceber através do seu rosto, muito da personalidade sonhadora do personagem e em como a quebra da quarta parede será um recurso de aproximação utilizado ao longo do filme.

Figura 36 – Primeira aparição de *Orlando* (Minuto: 00:00: 41 – 00:01:56).



Fonte: Montagem desenvolvida pela estudante a partir de *frames* do filme *Orlando* (1992).

A próxima sequência, ocorre em 1750, sendo o emblemático momento em que Orlando muda de sexo (figura 37), após passar mais de um século vivendo como homem, o personagem se torna mulher em 1750. Nessa sequência, destaca-se a direção de fotografia e o uso da iluminação para gerar um efeito mágico e sublime na cena.

No primeiro *take*, em um enquadramento em primeiro plano em um *plongée* absoluto, com a câmera de cima para baixo, Orlando está deitado. Após dias adormecido, ele acorda, é possível perceber algo diferente, embora o espectador ainda não tenha certeza do que é, mas existe certa delicadeza, uma sutileza no seu rosto, nas expressões e na forma de se levantar que denotam mais feminilidade. É possível perceber uma sutil mudança em seu rosto, seus olhos estão agora mais claros em um tom de azul, ao se levantar, ele tira a peruca e um longo cabelo ruivo cai em cascata liso sobre o lençol. O próximo plano, começa em um enquadramento em detalhe, com o personagem colocando suas mãos em uma bacia com água, no movimento da câmera em *tilt* é possível perceber de forma sutil a sua mudança física. A câmera sobe e para em um enquadramento em *close-up*, focalizando seu rosto. Nesse aspecto, a iluminação traz uma luz atrás do personagem que cria um recorte sobre ele, fazendo com que as gotículas de água se iluminem, criando diversos pontos de luz que brilham, trazendo uma aura mágica que paira sobre a cena. Orlando delicadamente limpa seu rosto, até que olha para a frente contemplando algo. A iluminação deixa boa parte do seu rosto em meio às sombras. Em seguida, no plano geral, é revelado que Orlando agora é uma mulher. Nesse enquadramento, a direção de arte trabalha com um espelho de madeira, que cria uma moldura ao redor do seu corpo, trabalhando com um arco em linhas curvas que afunila na cintura e depois se abre novamente até o chão, esse arco remete a feminilidade e dá destaque as curvas femininas agora presentes no personagem. Ele, ou melhor, ela observa seu corpo fascinado, contemplando os detalhes. A câmera volta para um enquadramento em *close-up*. Agora seu rosto está metade em sombras e metade iluminado, o personagem segue maravilhado, se contemplando, e uma luz lateral ilumina seu belo cabelo liso em tons acobreados.

Orlando volta seu rosto para a câmera, fazendo a quebra da quarta parede, com uma expressão de êxtase, maravilhado com o que ocorreu. Ao se referir à mudança de sexo, Orlando fala com naturalidade: “Mesma pessoa, sem diferença alguma, apenas um sexo diferente”.

Nessa cena, a direção de arte trabalha de forma mais minimalista, o entorno tem poucos objetos, o personagem retira sua peruca e suas roupas, ficando nu para contemplar todas as mudanças físicas que ocorreram. Essa cena, traz em sua composição visual tons quentes, um excesso de marrom e acobreado, cores que harmonizam com os tons de pele e cabelo de Orlando. Além disso, através da

iluminação são geradas diversas sombras, o que permite focalizar a atenção da cena no que precisa de destaque.

É interessante observar as mudanças sutis que ocorrem ao longo do filme, muito além da forma de se vestir ao longo dos séculos, Orlando tem mudanças mais delicadas, seu cabelo apresentado inicialmente curto e ondulado, passa nessa cena a ser longo e liso, reforçando a feminilidade. Outro detalhe evidenciado ao longo do filme são os olhos de cores distintas, as quais são mais perceptíveis pelos seus diálogos com a câmera. É um detalhe que pode passar despercebido se o espectador não estiver atento, mas essa mudança pode simbolicamente expressar sua nova perspectiva sobre o mundo, seu novo olhar sobre ele.

Figura 37 – A mudança de sexo de *Orlando*. (Minuto: 00:56:13 – 00:57:33).



Fonte: Montagem desenvolvida pela estudante a partir de *frames* do filme *Orlando* (1992).

Após mais cem anos, em 1850, Orlando conhece Shelmerdine (figura 38). Esse encontro inesperado traz para a personagem algo que ela havia perdido, o amor, pois seu coração outrora quebrado por Sasha não havia se apaixonado novamente. Nessa

sequência, destaca-se a direção de fotografia, os movimentos de câmera e a forma que a montagem permite uma cena fluída e sem interrupções.

Nessa cena é possível observar o trabalho da direção de fotografia, os personagens estão enquadrados em *close-up*, e de forma muito íntima a câmera passeia, indo de um lado para o outro, como que flutuando, passando entre Shelmerdine e Orlando em um movimento constante de órbita. É poético. É palpável a conexão que ambos estão tendo um com o outro, os olhares, as expressões, os tons de vozes e a conexão magnética que se estabelece entre eles. Não há por que criar cortes, a câmera precisa flutuar e fluir dentro dessa conversa para não haver interrupções e interferências. A montagem possibilita essa fluidez da câmera, sem criar os cortes, o *take* segue contínuo acompanhando a câmera que se movimenta. Durante a sequência é possível perceber no rosto dos amantes, a conexão que está sendo estabelecida, o olhar atento para as falas um do outro.

No último *take* dessa sequência, Orlando sorri de forma apaixonada, levanta-se e abraça Shelmerdine, colocando contra seu peito, como que para o tirar dali, guardar esse momento. Nesse momento, em *close-up* ela olha para a câmera, criando uma quebra da quarta parede expressando seus sentimentos, dizendo que está tão feliz que poderia desmaiar. Nesse momento, através do olhar de Orlando para a câmera é criada uma conexão com o espectador que prestigiou o envolvimento de Orlando com Shelmerdine e teve a confissão, do personagem, que ele está plenamente feliz nesse momento.

A cena de ligação entre Orlando e Shelmerdine ocorre de forma muito delicada. A iluminação destaca isso, há uma penumbra entre os amantes e uma suave luz trazida pelo fogo. E no trabalho da direção de fotografia conforme a câmera se movimenta, orbitando entre os personagens, é possível ver a luz desse fogo ao fundo. Em relação à direção de arte nessa cena, o enfoque está entre os amantes, o ambiente entorno dos personagens não tem itens em destaque. Existem poucos elementos em foco, o fundo tem uma baixa profundidade de campo, tudo está desfocado e apenas o rosto dos personagens e sua interação importa.

Figura 38 – Shelmerdine e Orlando. (Minuto: 01:15:12 – 01:16:28).



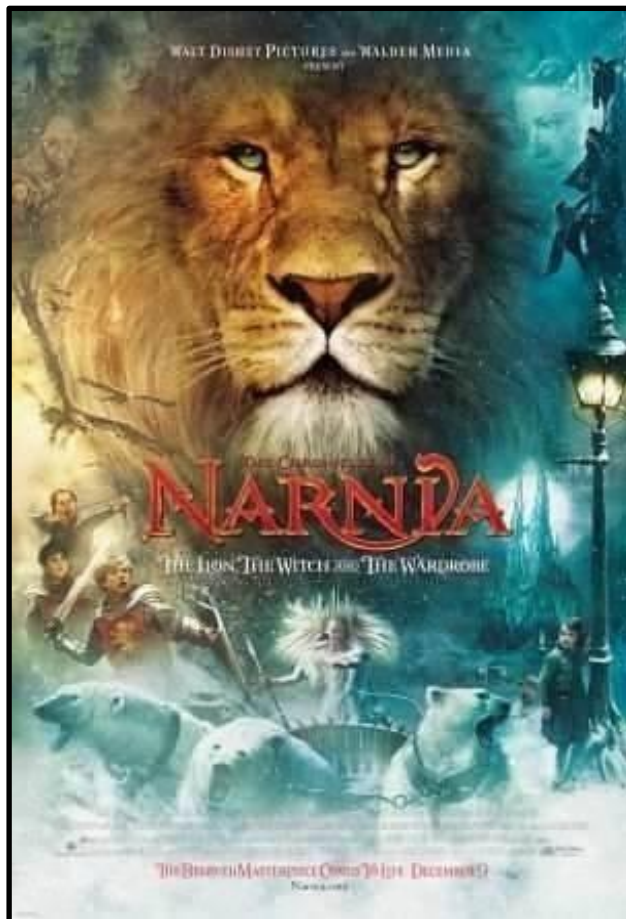
Fonte: Montagem desenvolvida pela estudante a partir de *frames* do filme *Orlando* (1992).

De forma geral, Orlando mantém sua essência independentemente do corpo que habita ou das roupas que veste. Os períodos históricos representam suas fases de vida, desde a adolescência até seus 30 anos, pelo que se percebe.

O filme *Orlando* tem um cuidado estético muito grande para criar as reconstituições da história de forma fiel. Por meio da direção de arte é possível se localizar na história e perceber as mudanças que estão ocorrendo na vida de Orlando. Através dos séculos, o figurino de Orlando se adapta a cada período e ao gênero do personagem, trazendo acessórios, maquiagem e penteados que estejam alinhados com a narrativa. De forma geral, o filme traz diversas cores, mas as cenas têm cores predominantes que auxiliam a compreender o interior do personagem e o que está ocorrendo no filme. É perceptível, pelo rosto de Orlando, suas emoções, seus pensamentos e suas mudanças de humor de forma sutil, é tudo trabalhado de modo delicado. A direção de fotografia, trabalha através dos enquadramentos e iluminação, valorizando as cenas e criando composições que focalizam a atenção do espectador para o que importa durante aquela sequência. O filme ainda conta com uma montagem que carrega o espectador ao longo da história, trazendo algumas transições de cena que surpreendem, transportando-o para novos séculos. Dessa forma, o rosto tem um papel importante em Orlando para compreender o interior de um personagem tão complexo e multifacetado.

4.3 O ROSTO NA OBRA CINEMATOGRAFICA *AS CRÔNICAS DE NÁRNIA: O LEÃO, A FEITICEIRA E O GUARDA-ROUPA*

Figura 39 – Cartaz do filme *As Crônicas de Nárnia: o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa* (2005).



Fonte: Imagem do site do Mercado Livre, disponível em: <https://images.app.goo.gl/EXfrHT5dem9bgTu2A>.

Ficha Técnica

Direção: Andrew Adamson

Direção de Fotografia: Donald M. McAlpine

Direção de Arte: Roger Ford

Figurino: Isis Mussenden

Maquiagem: Howard Berger e Jeremy Aiello

As Crônicas de Nárnia: o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa (2005), com direção de Andrew Adamson, é o primeiro filme de uma trilogia baseada na obra

literária *As Crônicas de Nárnia*, do autor irlandês C. S. Lewis. O filme é do gênero fantasia.

Durante a Segunda Guerra Mundial quatro irmãos (Pedro, Susana, Edmundo e Lúcia) foram enviados para a casa de campo de um professor para que ficassem abrigados em segurança. Durante uma brincadeira de pique-esconde Lúcia, a mais nova, encontra um guarda-roupa que magicamente a transporta para um mundo mágico chamado Nárnia. Nárnia abriga criaturas mágicas como centauros, minotauros e animais falantes e está sob o domínio da cruel Feiticeira Branca, que estabeleceu um inverno eterno sobre o mundo. Após voltar, Lúcia tenta convencer seus irmãos da existência do mundo mágico e, após ser desacreditada, volta para o guarda-roupa. Seu irmão Edmundo a segue, lá ele encontra a Feiticeira Branca, que o convence a levar os irmãos até ela. Lúcia e Edmundo conduzem seus irmãos Pedro e Susana para Nárnia, onde encontram o leão Aslan e se unem na luta para libertar esse mundo da Feiticeira Branca.

No trabalho da direção de arte, a ambientação do filme (figura 40) é composta por diversos cenários fabulosos que trazem uma percepção de como é esse mundo fictício. A obra sempre busca ambientar os espaços para que o espectador consiga se localizar nos lugares. O filme traz através da direção de fotografia diversas cenas em plano geral, com belíssimos planos que transportam o espectador para esse mundo mágico de Nárnia, uma terra cheia de magia, e são esses ambientes que os protagonistas percorrem ao longo da jornada do filme. O cenário de Nárnia, com o domínio da Feiticeira Branca, reflete as características da personagem, sendo um espaço gélido, frio e sem vida. É perceptível a mudança do cenário em Nárnia a partir do momento que Aslan passa a estar presente, pois a terra que antes era dominada pelo inverno passa a ter a presença do verde, das flores, um renascer trazido pela primavera e, simbolicamente, pela presença de Aslan.

Figura 40 – Os cenários de Nárnia.



Fonte: Montagem criada pela aluna a partir de *frames* do filme *As Crônicas de Nárnia* (2005).

Durante o domínio da Feiticeira Branca, Jadis, foi estabelecido o inverno de 100 anos. Existe uma frase dita pelos cidadãos de Nárnia que define parte do seu reinado: “sempre inverno, mas o Natal nunca chega”.³⁴ A Feiticeira utiliza de magia maléfica e transforma todos que se opõem a ela em estátuas de pedra. Ela dominou o mundo, se autointitulou rainha e criou um castelo de gelo e sua Polícia Secreta, que combatia ferozmente qualquer oposição a seu reinado. Uma profecia previu que Dois Filhos de Adão e Duas Filhas de Eva iriam derrotá-la e conduzir o país a uma Era de Ouro. Para que isso não se realizasse, ela baniu todos os humanos de Nárnia e todos os narnianos que interagirem com descendentes de Adão e Eva seriam punidos. Jadis reinou por 100 anos de forma cruel, até que a profecia se cumpriu e os irmãos Pevensies a derrotaram ao lado de Aslan, assumindo o trono e estabelecendo a Era de Ouro desse mundo.

A personagem é a antagonista do filme, sendo retratada como uma pessoa cruel, fria e manipuladora que deseja poder a qualquer custo, não se importando com a vida dos demais. O filme é do gênero fantasia e trabalha com um público infanto-

³⁴ Texto adaptado do livro *As Crônicas de Nárnia*. de C. S. Lewis, que reúne todas as crônicas.

juvenil, dessa forma a personagem reflete as características do gênero, sendo extremamente didática e facilmente identificável como a antagonista. Essas características da personagem são reforçadas durante a narrativa a partir do seu rosto.

Em um trecho do livro *As Crônicas de Nárnia: o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa*, a personagem Feiticeira Branca, ao ser vista pela primeira vez por Edmundo, é descrita da seguinte maneira:

Atrás dele, em um lugar muito mais importante, no meio do trenó, ia sentada uma criatura muitíssimo diferente: uma grande dama, a maior mulher que Edmundo já vira. Estava também envolta em peles brancas até o pescoço, e trazia, na mão direita, uma longa varinha dourada, e uma coroa de ouro na cabeça. Seu rosto era branco (não apenas claro), branco como a neve, como papel, como açúcar. A boca se destacava, vermelhíssima. Era, apesar de tudo, um belo rosto, mas orgulhoso, frio, duro... (LEWIS, 2002, p.115).

O rosto da Feiticeira Branca (figura 41), é marcado por uma beleza minimalista sem grandes adereços, o destaque dos acessórios está no seu cabelo com *dreadlocks* e sua coroa de gelo pontiaguda. Na primeira observação de seu rosto é percebida uma harmonia do todo, mas especialmente a sensação gélida que transparece. Seu rosto exprime uma beleza de baixo contraste em que pele, sobancelha, olhos e cabelo se mesclam quase como um só em um tom gélido de branco. A direção de arte faz o trabalho de destacar essa beleza fria que combina com o ambiente por meio de elementos no seu, figurino como os tecidos que ela utiliza, as peles, o veludo, as rendas etc.

O cabelo *dreadlock* da Feiticeira Branca reforça sua força e seu antagonismo a Aslan, o leão. Para compreender um pouco dos *dreadlocks* na história e seu simbolismo, Rosa (2009, p. 492) destaca: “é substantivo e recorrente o vocábulo *lion*, primeiro como elemento de identidade da religião Rastafari e depois quando usado pelo reggae. Dessa forma, a cabeleira *dreadlocks* designa os homens-leão do rastafarianismo e do reggae”. Dessa forma, o cabelo da Feiticeira mostra sua força como uma guerreira e faz analogia ao “leão”, de certa forma, como um desafio a Aslan, o criador de Nárnia.

O rosto da personagem é magro, trazendo pontos mais profundos, como o queixo levemente projetado e as maçãs do rosto levemente demarcadas. Os olhos são um ponto destaque da personagem, mais escuros em meio ao branco gélido, trazendo profundidade para seu olhar e contraste com sua pele. Seu rosto é belo,

porém duro, e passa uma sensação de orgulho e arrogância. Nota-se estar perante um ser poderoso – sua coroa pontiaguda e seu cabelo reforçam isso.

Como pode-se perceber, o filme trouxe algumas adequações na imagem da Feiticeira Branca, por exemplo, em relação à maquiagem, sua boca que não é vermelha, mas sim possui um tom de pele pálido que não contrasta com sua harmonia pessoal, e no seu figurino sua coroa que não é de ouro, mas feita de gelo e muito pontiaguda. Mesmo assim, em essência as características da personagem são muito semelhantes às descritas no livro.

Figura 41 – O rosto da Feiticeira Branca (*As Crônicas de Nárnia: o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa*. Direção: Andrew Adamson. Ano: 2005).



Fonte: Montagem criada pela aluna a partir de *frame* do filme *As Crônicas de Nárnia* (2005).

A cena em que o filme apresenta a personagem pela primeira vez (figura 42) retrata o seu poder. Nessa sequência, há destaque para a direção de fotografia que

trabalha criando a percepção sobre a personagem e também a direção de arte que apresenta as características visuais da Feiticeira Branca, que evidenciam sua personalidade.

No primeiro *take* olha-se Edmundo, em *close-up*, caído no chão olhando assustado para a frente. Em seguida, a câmera se movimenta em *tilt* um plano em *Contra-Plongée* que começa dos pés e termina em um primeiro plano da personagem, com o enquadramento destacando a sua magnitude naquele mundo, uma ameaça para Edmundo que está no chão. O trabalho da direção de arte, evidencia a personagem que se mescla com o ambiente, faz parte dele e está em seu habitat. Embora bela e com elementos em seu figurino que poderiam trazer certa leveza à sua aparência, como as peles e o vestido rendado, sua coroa de gelo pontiaguda é um lembrete contínuo do perigo que essa mulher representa. Em primeiro plano é possível perceber no seu rosto o olhar que ela oferece a Edmundo é um misto de curiosidade e autoridade, destacando o poder que possui, sendo uma ameaça para a criança. Na sequência, o plano destaca Edmundo em *close-up*, chocado com o ser que está vendo à sua frente, uma rainha bela, branca como a neve e com um olhar frio como o gelo.

No quarto *frame* é possível perceber como a direção de fotografia empodera a personagem, colocando-a sempre acima de Edmundo. O plano e o contraplano destacam o rosto da Feiticeira Branca durante a conversa com Edmundo. No quinto *frame*, quando a câmera abre para um plano geral, é possível perceber a Feiticeira em foco enquanto fala com Edmundo aos seus pés. Por último, ao se levantar, Edmundo permanece enquadrado e em foco no lado esquerdo da tela, enquanto a Feiticeira está presente no lado direito da cena, ocupando grande parte do *frame*, sempre destacando sua presença e autoridade.

Figura 42 – Primeira aparição da Feiticeira Branca (Minuto: 00:30:30 – 00:30:51).



Fonte: Montagem criada pela aluna a partir de *frames* do filme *As Crônicas de Nárnia* (2005).

Na sequência da cena (figura 43), nos planos que se sucedem, é possível perceber a Feiticeira em primeiro plano planejando algo furtivamente após convidar Edmund para se sentar. O enquadramento destaca isso, ao trazer a cena dividida ao meio, o personagem ao fundo em segundo plano, enquanto a Feiticeira está do lado direito da tela, seu rosto sendo o destaque trazendo uma expressão furtiva. No segundo *take*, em um primeiro plano, é notável como a personagem atenua suas expressões e cria um sorriso, buscando através do seu rosto ser mais doce para aproximar Edmund de si. Na sequência, em um plano médio, ela o coloca ao seu lado, simbolicamente deixando-o de “igual para igual”, trazendo-o para perto e cobrindo-o com a sua pele, buscando trazer uma sensação de conforto para o menino, para que ele confie nela, porém o *frame* a seguir mostra que, embora esteja mostrando gentileza, ela segue acima do menino, pois o Contra-Plongée a deixa em destaque nessa posição e no contraplano de Edmund vemos ele levemente abaixo dela.

Figura 43 – Feiticeira manipulando Edmundo (Minuto: 00:31:14 – 00:31:36).



Fonte: montagem desenvolvida pela estudante a partir de *frames* de *As Crônicas de Nárnia* (2005).

A cena seguinte (figura 44) refere-se ao ritual de sacrifício de Aslan, nessa cena destaca-se a direção de fotografia, com o uso da iluminação que traz sensações para a cena, além disso, a direção de arte através do figurino e recursos sobre o rosto traz a verdadeira essência da personagem.

No primeiro *take*, em plano geral, é possível perceber a magnitude da Feiticeira subjugando o leão aos seus pés, por se passar à noite, a iluminação trabalha em um tom quente de amarelo e tomada de tochas de fogo ao redor em contraste com a escuridão, o cenário mostra que algo sombrio irá ocorrer. Na sequência há um primeiro plano de Aslan, visto de cima para baixo pela Feiticeira, sua juba está cortada, demonstrando sua fragilidade no momento. Um *close-up* no rosto da Feiticeira a mostra falando com Aslan. Seu cabelo está completamente preso em um rabo de cavalo alto, seu rosto está mais limpo, agora em uma luz amarelada que contrasta com as cenas gélidas em que apareceu até então, seu pescoço e ombros estão à

mostra e no lado esquerdo do seu rosto plumas pretas criam sombra. No plano geral é possível perceber a Feiticeira inclinada sobre Aslan. Ao fundo, em segundo plano, as tochas de fogo queimam em meio à escuridão e temos uma percepção melhor do figurino que a Feiticeira está usando, um vestido tomara que caia preto, que contrasta com sua pele extremamente branca, com uma asa também preta subindo pelo lado esquerdo até seu rosto e cabelo.

A personagem ao longo do filme sempre foi caracterizada pela direção de arte com roupas claras que cobriam sua pele, mas nessa cena em questão seu figurino é preto, sendo uma roupa que a deixa exposta, com o elemento da asa de um animal costurada, lembrando a asa de um corvo preto. Corvos são animais carniceiros que rondam à espreita da morte. Nesse aspecto, é importante pensar como essa representação imagética traz simbolismo: “o corvo, visto como mensageiro, passa a ser associado também ao ideário de morte e carnificina na cultura celta [...] a ave necrófaga tornou-se mundialmente conhecida como a mensageira da inevitabilidade da morte” (BARBOSA; GALVÃO, 2020, p. 90-91).

A cena toda ocorre dando destaque na direção de fotografia, trazendo o rosto da Feiticeira em contraponto com o rosto de Aslan. Na sequência da cena, no quinto *frame* é possível ver em *close-up* seu rosto, um sorriso cruel se forma cheio de satisfação, enquanto zomba de Aslan. Na sequência observa-se um *close-up* do leão mostrando os dentes para a Feiticeira em desagrado ao que ela está pronunciando.

Figura 44 – O ritual de sacrifício de Aslan (Minuto: 01:40:47 – 01:41:16).



Fonte: montagem desenvolvida pela estudante a partir de *frames* de *As Crônicas de Nárnia* (2005).

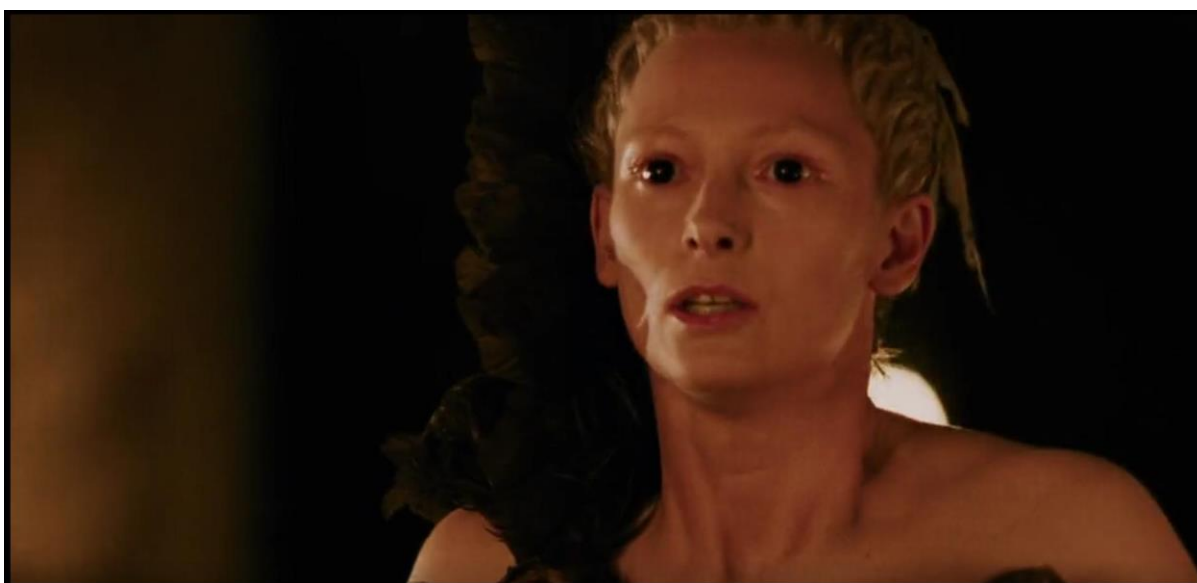
A sequência que se sucede nessa cena é a Feiticeira assassinando Aslan, com um grito ressonante ela crava sua adaga no coração do leão enquanto o público ao redor comemora a morte inimiga. No *frame* em destaque (figura 45), a direção de fotografia trabalha um enquadramento em *close-up*, que destaca o rosto da Feiticeira, agora com os olhos arregalados e completamente pretos, sem vida, como se possuídos pelo mal, pela escuridão, uma face que representa o mal. Para criar o efeito dos olhos completamente negros, possivelmente foi necessário o uso de CGI ou outros recursos como lentes de contato. Sua feição é quase animalesca após o ato vil que cometeu, e essa ausência de humanidade é percebida na personagem por meio do seu rosto. Nessa cena a Feiticeira revela a sua verdadeira essência, sendo um ser cruel e sem humanidade.

Nesse aspecto a Feiticeira Branca é uma personagem unilateral, completamente má, pois em um filme de fantasia para um público infanto-juvenil é

necessário personagem que sejam claros na sua classificação, baseados em estereótipos. “Na confusão brilhante, ruidosa do mundo exterior, pegamos o que nossa cultura já definiu para nós, e tendemos a perceber aquilo que captamos na forma estereotipada para nós por nossa cultura” (LIPPMANN, 2010, p. 86).

Assim, o uso do estereótipo permite que a ideia seja captada de forma mais objetiva, utilizando o que já foi definido culturalmente. Dessa forma, a Feiticeira é uma personagem estereotipada para ser clara a sua classificação dentro do filme e essa cena com seus olhos negros reforça tal conceito.

Figura 45 – Rosto da Feiticeira após matar Aslan (Minuto: 01:42:27).



Fonte: *frame* de *As Crônicas de Nárnia* (2005).

No ato final do filme a batalha pelo domínio de Nárnia é inevitável. A cena em que a Feiticeira Branca chega para a batalha (figura 46) é imponente e amedrontadora. Inicia-se em um plano geral mostrando apenas detalhes de uma biga³⁵ levada por dois ursos polares, a direção de fotografia opta por não revelar a Feiticeira nesse primeiro momento. Dessa forma, a câmera capta o detalha da biga e movimenta-se da lateral até a parte traseira da biga sem revelar o rosto de quem a está operando. No próximo *frame*, em plano geral, surge gradualmente a Feiticeira Branca à frente da biga sendo levada por dois ursos polares, animais ferozes que representam o inverno. Observando o cenário, ao fundo notam-se montanhas

³⁵ A biga foi usada na Antiguidade como carro de combate, mais especificamente durante as idades do Bronze e do Ferro.

cobertas ainda de gelo, resultado do inverno causado pela Feiticeira Branca, sendo um lembrete de que aquele é o seu “lado”, o seu domínio. A construção dessa cena, faz com que a câmera se aproxime gradativamente da Feiticeira, inicialmente ela não é revelada, no próximo *take* ela surge gradualmente distante e por último, ela está mais visível em plano médio. Nesse enquadramento, é possível destacar seu figurino: agora com roupas de batalha, a Feiticeira empunha sua varinha como uma lança, seu cabelo solto mistura-se com a roupa composta por um pelo dourado e liso, fazendo analogia à juba de um leão, e na sua cabeça a coroa foi substituída por uma espécie de capacete dourado semelhante a um crânio de animal, reforçando sempre como a personagem é amedrontadora e assassina. O *frame* que se sucede é um plano geral do exército ao qual ela está à frente, numeroso e poderoso, que representa perigo para o povo de Nárnia. Nesse enquadramento, a direção de arte, traz uma contextualização do espaço da batalha.

Figura 46 – Feiticeira Branca chegando para a batalha (Minuto 01:48:47 – 01:49:02).



Fonte: montagem desenvolvida pela estudante a partir de *frames* de *As Crônicas de Nárnia* (2005).

Em *close-up* (figura 47) é possível perceber detalhes da Feiticeira do seu figurino e acessórios: sua face que ao longo do filme se apresentou sem elementos de cor, sempre branca e gélida, está agora com uma maquiagem de batalha – pontos

em tom de vermelho que dão destaque e mais profundidade aos seus olhos e sua boca apresenta um tom suave de vermelho. Em relação ao seu cabelo, notam-se alguns pedaços lisos, outros com tranças, o capacete dourado bem pontiagudo com presas no centro da testa da personagem. A Feiticeira agora se apresenta em tons dourados, semelhante a Aslan, quase como em desafio por assassinar o leão e agora expressar sua “juba” para tomar de vez o trono de Nárnia. A sequência da cena irá destacar a Feiticeira dando ordens para seu exército e este partindo para a batalha.

Figura 47 – Feiticeira Branca pronta para a batalha. (Minuto: 01:49:34).



Fonte: montagem desenvolvida pela estudante a partir de *frames* de *As Crônicas de Nárnia* (2005).

É perceptível ao longo da análise de *Nárnia* como o rosto da Feiticeira Branca traz diversas características da sua personalidade e como a sua caracterização ao longo do filme destaca os momentos que a personagem está vivendo. Sua caracterização utiliza-se de elementos da direção de arte para compor figurino, acessórios, cabelo e maquiagem para transmitir a sensação desejada e mostrar a ameaça que a personagem é como vilã do filme. Além disso, aspectos da direção de fotografia evidenciam seu poder perante os demais personagens, bem como o uso da iluminação que se adéqua com a mensagem e sensações que a cena deseja exprimir.

4. 4 O ROSTO NA OBRA CINEMATOGRAFICA *PRECISAMOS FALAR SOBRE O KEVIN*

Figura 48 – Cartaz do filme *Precisamos Falar sobre o Kevin* (2011).



Fonte: Imagem do *site* Cinema com Crítica, disponível em: <https://cinemacomcritica.com.br/2012/01/precisamos-falar-sobre-o-kevin/>. Acesso em: 03 nov. 2022.

Ficha Técnica

Direção: Lynne Ramsay

Direção de Fotografia: Seamus McGarvey

Direção de Arte: Charles Kulsziski

Figurino: Catherine George

Maquiagem: Maya Hardinge

O filme *Precisamos Falar Sobre o Kevin* (2011) tem direção de Lynne Ramsey sendo baseado na obra literária de mesmo nome escrita por Lionel Shriver. A obra cinematográfica é do gênero drama e suspense.

O filme traz a personagem Eva Khatchadourian e trabalha a partir da sua perspectiva. No presente, Eva mora sozinha e tem o carro e a casa pichados de vermelho e vandalizados. A personagem é retraída e malvista pelas pessoas, mas busca recomeçar a vida com um novo emprego e está sempre temerosa, evitando ao máximo o contato com outras pessoas. O motivo da situação que se encontra vem do seu passado, período em que era casada com Franklin, com quem teve dois filhos: Kevin e Lucy. O filme conta a história de como ela nunca quis ser mãe e por isso sempre teve uma relação complicada com seu filho Kevin desde o nascimento dele. Com o tempo a situação foi se agravando, com um incômodo em relação aos comportamentos do seu filho, mas ela nunca seria capaz de imaginar o que Kevin era capaz de fazer. Agora, Kevin está preso por ser o responsável por uma tragédia e Eva lida com a sensação de peso e responsabilidade por tudo o que aconteceu.

Abordando a direção de arte a ambientação do filme (figura 49) passa por diversos locais, mas essencialmente temos o presente e o passado retratado na narrativa. No presente destacam-se dois ambientes principais, a casa de Eva, em Gladstone, e a prisão em que Kevin está detido, que também é uma locação frequente e relevante do filme. No passado destaca-se o apartamento em que Eva deu à luz Kevin, em Manhattan, e a casa para a qual se mudaram por sugestão de Franklin, quando foram para Gladstone, na qual Kevin cresceu e utilizava o pátio para aprender arco e flecha.

Figura 49 – Principais Locações de *Precisamos Falar Sobre o Kevin* (2011).



Fonte: Montagem desenvolvida pela estudante a partir de *frames* do filme *Precisamos Falar Sobre o Kevin* (2011).

A personagem Eva se mostra retraída, depressiva e muitas vezes submersa em seus pensamentos caóticos, apresentados em forma de lembranças ao longo do filme. Sua personalidade é de uma mulher marcada pelo seu passado e atormentada por ele. Antes Eva mostrava ter uma personalidade alegre, com um humor muitas vezes mais ácido, mas também muitas vezes conformista, aceitando situações que a deixavam incomodada sem muita luta para resolver.

Seu nome apresenta uma simbologia à Eva bíblica, considerada a “mãe de todos nós”, e, mesmo que o filme não trabalhe muito o âmbito religioso, a culpa que a personagem carrega é similar à da Eva da bíblia, que carrega consigo o pecado da humanidade. Dessa forma, a personagem carrega uma culpa como mãe e como ser humano, como se fosse explodir a qualquer instante, e está se esforçando para sobreviver após o trauma que vivenciou.

O livro *Precisamos Falar sobre Kevin*, de Lionel Shriver, trabalha em primeira pessoa com cartas da personagem para seu ex-marido, dessa forma ela não chega a se descrever por completo nos primeiros capítulos, porém há alguns trechos que

indicam um pouco da sua situação, seus comportamentos e personalidade, apresentados a seguir:

Continua difícil, para mim, aparecer em público. Seria de imaginar, num país notório pela “falta de senso histórico”, como afirmam os europeus, que eu pudesse faturar com a famosa amnésia norte-americana. Mas que nada. Ninguém, nesta “comunidade”, demonstra qualquer sinal de ter esquecido o fato, passado um ano e — para ser exata — oito meses. De modo que preciso me munir de muita coragem, quando os estoques acabam. É bem verdade que, para os funcionários do 7-Eleven da Rua Hopewell, a novidade já se esgotou, e dá para eu pegar uma garrafa de leite sem que todos me lancem olhares furiosos. Mas o nosso Grand Union de sempre continua um corredor polonês. Sempre me sinto furtiva por lá. Para compensar, forço minhas costas a endireitarem, meus ombros a se abrirem. Entendo agora o que eles querem dizer com “manter a cabeça erguida” e, às vezes, fico surpresa com o tanto de transformação interior que uma postura ereta proporciona. Quando faço uma pose fisicamente orgulhosa, sinto-me um pouquinho menos torturada. (SHRIVER, 2003, p. 8).

Eu já devia estar preparada, e em geral estou — guarnecida e em guarda, quase sempre a troco de nada, afinal. Mas não dá para envergar armadura completa toda vez que saio para uma comprinha idiota, e, além disso, Mary não tem mais como me prejudicar agora, tem? Ela já fez tudo o que podia; me levou ao tribunal. (SHRIVER, 2003, p. 9).

Você levaria um susto. Entre outras coisas, por eu ter escolhido permanecer em Gladstone, depois de fazer aquele escândalo todo quando saímos de Manhattan. Mas achei que deveria ficar perto do Kevin. Além disso, por mais que eu almeje o anonimato, não quero que os vizinhos se esqueçam de quem sou; quer dizer, querer, eu quero, mas o esquecimento não está disponível. E este é o único lugar no mundo onde as ramificações da minha vida podem ser inteiramente sentidas, e, para mim, no momento, importa mais ser compreendida que amada. (SHRIVER, 2003, p. 11).

O rosto da personagem (figura 50) é um rosto puro, sem grandes intervenções da direção de arte, como o uso de maquiagem e acessórios. Essa face minimalista, faz jus à personagem traumatizada e sua pele expõe de forma crua as marcas causadas na sua vida, com a presença de olheiras profundas e as manchas na pele que destacam isso. A personagem tem uma beleza de alto contraste, tendo a pele bem clara e, cabelo e olhos bem escuros. O cabelo é curto, liso e com um corte em camadas, sendo perceptível como está desbotado e com mechas suaves de cabelos brancos aparecendo em determinados pontos. Em contrapartida, sua sobrancelha é praticamente apagada em um tom bem claro. Segundo Hallawell (2010), a sobrancelha é um ponto importante do rosto, visto que são a moldura dos olhos, e nesse aspecto a sobrancelha da personagem tem um formato bem curvo e é bem clara, quase desaparecendo no restante do rosto. O rosto da Eva é magro e não se

evidenciam tanto os traços diagonais ou pontiagudos, mas sim, existe um reforço de traços mais curvos como a sobrançelha, o cabelo liso em camadas e o destaque vai para os olhos profundos e redondos.

Figura 50 – O rosto de Eva (*Precisamos Falar Sobre o Kevin*. Direção: Lynne Ramsey. Ano: 2011).



Fonte: Montagem desenvolvida pela estudante a partir de *frame* do filme *Precisamos Falar Sobre o Kevin* (2011).

A primeira aparição de Eva (figura 51) ocorre logo no início do filme, quando ela está na Espanha durante a festa *La Tomatina*³⁶, vista de cima, em um plano

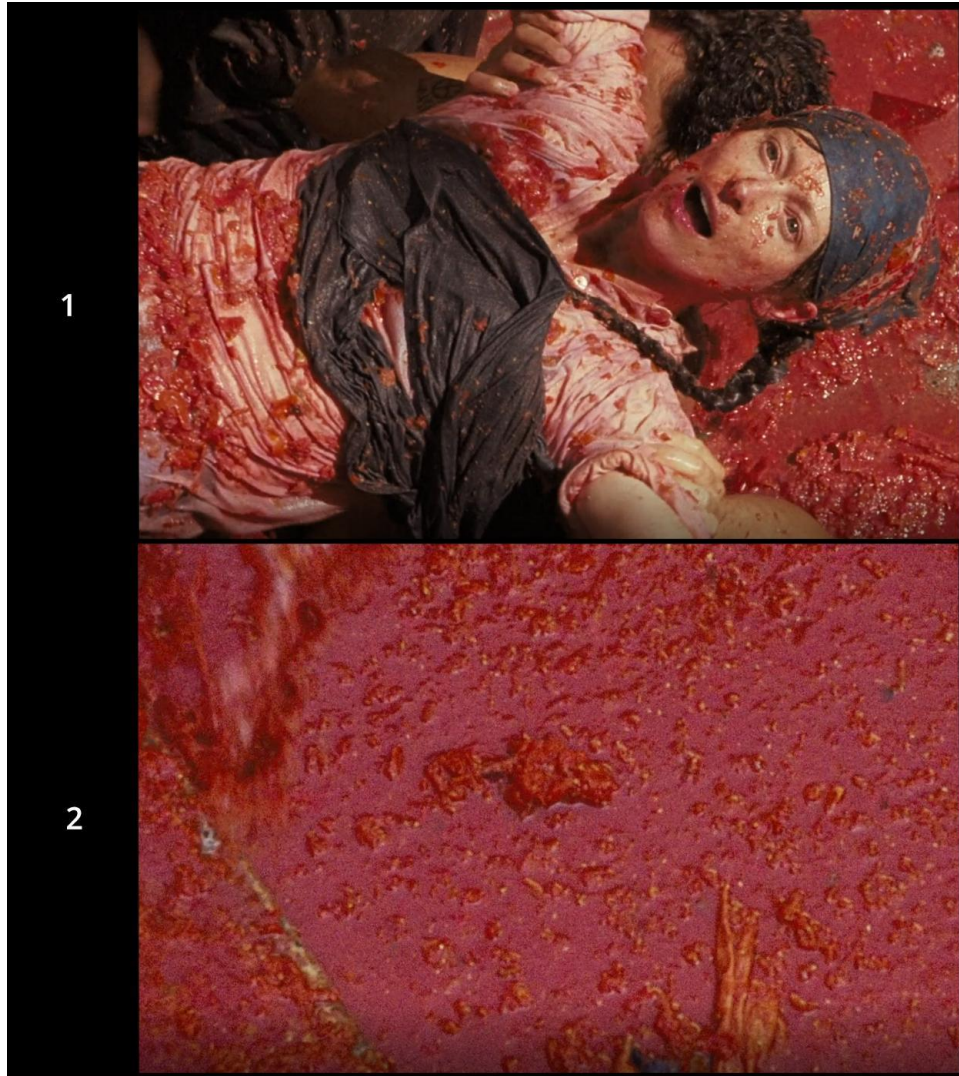
³⁶ Tradicional festa da Espanha que ocorre todos os anos, em que as pessoas jogam tomates maduros e se banham neles, rendendo muito entretenimento.

americano no ângulo *plongée* absoluto, ela é carregada por diversas pessoas enquanto todos se banham na massa de tomate. Nessa cena em questão, destaca-se a direção de fotografia e a montagem que através da sequência das cenas, sons e enquadramentos permite fazer associações entre a imagem e o simbolismo delas.

No enquadramento em plano americano é possível ver ser rosto: a personagem está com uma bandana azul na cabeça, com o cabelo comprido castanho escuro e tranças. Os *takes* destacam os tomates sendo jogados em um frenesi, em que a personagem parece estar absorta na experiência, exprimindo diversas expressões faciais, desde o riso, o prazer, o espanto, etc. Seu rosto parece jovem, enquanto a câmera foca na personagem ela é atacada por tomates, o que a faz se retorcer, em diversos momentos, a emoção do seu rosto confunde o espectador em alguns momentos parece alegre, em outros parece sentir dor, etc. De repente a câmera foca em um plano detalhe da massa de tomate com os tomates esmagados ao chão enquanto ao fundo ouvem-se diversos gritos de pessoas. A montagem trabalha evidenciando a personagem, seu misto de sentimentos enquanto os tomates são jogados sobre ela, a tonalidade vermelha desses tomates tomam o seu corpo, respingam sobre seu corpo a todo instante. Em contraponto na sequência a escolha na montagem pelo enquadramento em que a câmera evidencia o tomate esmagado, respingando diversas gotas no chão, fazem uma referência direta ao sangue, trazendo uma mensagem forte sobre como será o filme.

Essa cena já traz uma ideia de como será utilizada a direção de fotografia e arte desse filme para traduzir as sensações. A cor vermelha será recorrente ao longo de toda a narrativa, enquanto a câmera é inquieta, trazendo imagens em movimento, diversos planos detalhe, desfoques, sendo inclusive muitas vezes caótica, trazendo uma sensação de desorientação e desconforto para o espectador. A montagem trabalha misturando cenas, enquadramentos, usando fusões e trazendo recortes do passado e do presente. Já a direção de arte, caracteriza a personagem ao longo das fases mostradas no filme e evidencia elementos que reforçam as cores propostas no filme, o uso do vermelho em especial, que aparece diversas vezes ao longo do filme. Essa direção de fotografia traduz a percepção de mundo da personagem que se encontra em ruínas e em meio ao caos de seus pensamentos e lembranças.

Figura 51 – Primeira aparição da personagem. (Minuto: 00:02:30 – 00:03:08).



Fonte: Montagem desenvolvida pela estudante a partir de *frames* do filme *Precisamos Falar Sobre o Kevin* (2011).

Na sequência o espectador é transportado para o presente (figura 52). A câmera inicia de forma muito livre, fazendo um passeio por um ambiente que parece ser uma casa, um espaço tomado por tons de vermelho que não traz muita informação para o espectador, com diversos elementos em desfoque, e para em uma mesa onde é possível ver um prato comido pela metade e coberto por um líquido vermelho, que provavelmente é *ketchup*, ao fundo no segundo plano desfocado aparecem diversas pílulas de remédio. Na sequência, vemos Eva deitada, lentamente despertando do seu sono, com a face coberta pelo tom avermelhado da iluminação e um aspecto cansado. Seus olhos abrem e fecham como se ela estivesse perdida. Ao acordar, a montagem corta para um enquadramento que mostra uma janela e rastros vermelhos no vidro. Em seguida a personagem ergue seu rosto, que segue iluminado em

vermelho, e é possível perceber que ela não é a mesma apresentada em *La Tomatina*: seus cabelos curtos demonstram uma passagem de tempo, seu olhar segue confuso, tentando compreender o espaço à sua volta, e o vermelho que está tomando conta da sua sala.

O vermelho é recorrente ao longo do filme, mas por que essa cor? Ela possui diversos significados dependendo do contexto em que está inserida e é símbolo do pecado, do sangue, do mal e do perigo.

O simbolismo do vermelho está marcado por duas vivências elementares: o vermelho é o fogo e o vermelho é o sangue. Em muitas línguas, entre os babilônios e também entre os esquimós, a tradução ao pé da letra de “vermelho” é “sangue”. O fogo e o sangue, em todas as culturas e em todos os tempos, têm um significado existencial. (HELLER, 2013, p. 101).

Nesse contexto, trazer o vermelho para a narrativa pode ter diferentes significados. A partir do nascimento de Kevin essa cor se torna mais presente nos elementos da direção de arte e fotografia, conforme o personagem cresce, como se o vermelho fosse um sinal do perigo, da maldade que estava sendo instaurada e crescendo.

Figura 52 – O presente (Minuto: 00:03:32 – 00:04:05).



Fonte: Montagem desenvolvida pela estudante a partir de *frames* do filme *Precisamos Falar Sobre o Kevin* (2011).

Já no presente, Eva lida com as marcas deixadas pelo passado. É como se o vermelho fosse sua culpa. Ela está manchada e passa boa parte do filme buscando simbolicamente limpar as marcas deixadas pelo seu passado (figura 53).

Figura 53 – Eva limpando o rosto para retirar tinta (Minuto: 00:12:46).



Fonte: *frame* retirado do filme *Precisamos Falar Sobre Kevin* (2011).

Na próxima sequência, a direção de fotografia está em destaque construindo a tensão emocional entre Kevin e Eva, por meio de planos que evidenciem esse sentimento de manipulação e desavença.

Na cena em questão, Kevin já é uma criança (figura 54), Eva está tentando ensinar ele a contar, mas o filho a desafia, fingindo que erra as respostas para depois comprovar que sabe muito bem contar, até que ela, incomodada com tal atitude, escreve diversos números e entrega para Kevin somar. No enquadramento a seguir Kevin, em *close-up*, lança-lhe um olhar de desafio, amassa o papel e o jogo longe. O plano seguinte, também um *close-up*, mostra o olhar de Eva, profundamente incomodada com a atitude de seu filho. Nesse enquadramento é possível analisar a Eva mais jovem, suas feições trazem mais jovialidade e um aspecto menos cansado (em contraste com ela no presente), seu corte de cabelo é curto, moderno e com uma longa franja que cobre parte do seu olho esquerdo.

O rosto de Eva, evidencia o quanto ela está desconfortável com Kevin, até que ela percebe o que ele fez. No contraplano Kevin olha para a mãe e ri dela. Eva se levanta e percebe que seu filho fez cocô para desafiá-la. No *frame* seguinte, ela está trocando-o, suas mãos se movimentam rápido, mostrando a irritação da personagem, e a câmera se movimenta partindo da fralda de Kevin até seu rosto, e vê-se que ele

está deitado, demonstrando certa superioridade sobre sua mãe. O enquadramento evidencia o Kevin em uma posição relaxada, os braços para trás da cabeça, enquanto sua mãe lhe troca, seu rosto, exprimi superioridade através de um sorriso zombeteiro.

Figura 54 – Kevin desafia sua mãe (Minuto: 00:43:30 – 00:44:15).



Fonte: Montagem desenvolvida pela estudante a partir de *frames* do filme *Precisamos Falar Sobre o Kevin* (2011).

Na sequência, Eva, (figura 55) em primeiro plano, encara Kevin em tom questionador, perguntado se ele estava “gostando disso”. Ao colocar Kevin no chão, a câmera se movimenta em *tilt* dos pés de Kevin até seu rosto, enquanto ele solta gases e olha em desafio na direção da mãe. Em seguida, observa-se Eva no segundo plano encarando com raiva Kevin, que está em primeiro plano com o rosto virado para ela. Nesse enquadramento é possível perceber na linguagem corporal da personagem o quanto ela está incomodada, seu rosto exprime ódio devido ao desafio do seu filho, ela comprime os lábios e se movimenta em direção a Kevin. A montagem corta para o próximo *take*, no qual a personagem, em um acesso de raiva, ergue-o e arremessa-o em direção à parede. Quando o menino cai a câmera foca em primeiro plano no rosto de Eva, visivelmente transtornada, com cabelo bagunçado após seu ataque de raiva, olhando em choque para o que acabara de fazer. A montagem mantém o enquadramento em Eva por alguns segundos, respirando rapidamente, enquanto

observa o que fez. Na sequência no último *frame* é possível ver Kevin em plano médio, caído no chão segurando seu braço e sorrindo, pois agora sua mãe teria uma dívida com ele.

Figura 55 – Eva se enfurece (Minuto: 00:44:18 – 00:44:48).



Fonte: Montagem desenvolvida pela estudante a partir de *frames* do filme *Precisamos Falar Sobre o Kevin* (2011).

Durante o filme, ao se referir a essa memória, Kevin, fala que esse foi o único momento que sua mãe teve uma atitude verdadeira, se referindo ao fato de ter o agredido. Nessa cena, é importante evidenciar o rosto de Eva (figura 56), após a violência que cometeu contra seu filho. Nesse enquadramento, é possível ver que após diversas provocações de Kevin, a personagem perdeu a razão e o atacou, seu cabelo bagunçado, seu corpo esbaforido e seu olhar levemente disperso, evidenciam seus sentimentos conturbados. Mas gradualmente a personagem volta a si e encara o que fez. Seu olhar é um misto de pânico e arrependimento pelo que fizera.

Figura 56 – Eva após agredir Kevin (Minuto: 00:44:41).



Fonte: frame retirado do filme *Precisamos Falar Sobre Kevin* (2011).

O filme segue em *flashbacks* com idas e vindas entre passado e presente, misturando fragmentos da memória de Eva, trazendo a trama em pequenos pedaços e simulando o interior da personagem. O espectador monta pouco a pouco o quebra-cabeça da história com base nos fragmentos. É criada a narrativa de forma primorosa por meio da montagem, desenvolvendo fusões entre cenas, mostrando detalhes e criando cortes que combinam cenas. Até chegar ao ápice do quebra-cabeça, o momento em que Eva recebe uma ligação no trabalho e corre para a escola.

Nessa sequência, destaca-se a direção de fotografia que através dos enquadramentos e da iluminação demonstram o que Eva está sentindo e como pouco a pouco ela se dá conta do que está acontecendo. Além disso, a montagem serve para trazer a tensão da cena, mostrando *takes*, que já haviam sido mostrados ao longo do filme em fragmentos de memória da Eva, até chegar a esse momento crucial de revelação.

Nessa cena (figura 57), a direção de fotografia evidencia em plano detalhe a polícia cortando o que prende a porta, uma trava amarela de bicicleta. Eva, que estava correndo para ver o que estava ocorrendo, é mostrada em um *close-up* lateral, com seu rosto de perfil. Nesse enquadramento é possível ver ao fundo as sirenes da polícia tocando e percebe-se que diversas pessoas estão no local. O *flare* da luz chega a atravessar o rosto dela em um efeito anamórfico, o efeito das luzes vermelhas presentes no local também iluminam o seu rosto. Eva conhece aquela trava amarela, reconhece aquele material. Em seguida, a personagem aparece em um enquadramento frontal em um plano médio. A iluminação presente na cena, com luzes

vermelhas recorta seu cabelo e parte do pescoço. A personagem se movimenta, ela vem se aproximando em direção à câmera, seu rosto exprime uma emoção incrível, como se ela estivesse absorvendo, engolindo uma informação. No próximo enquadramento a porta se abre e revela Kevin andando para fora do espaço calmamente. A câmera volta para Eva, agora vista em Contra-Plongée – o vermelho segue presente, contornando suas costas –, ela está cada vez mais incrível, e nota-se o turbilhão de sentimentos da personagem naquele momento, como se ela estivesse se desconectando da realidade.

Figura 57 – O crime de Kevin (Minuto: 1:35:08 – 1:35:31).



Fonte: Montagem desenvolvida pela estudante a partir de *frames* do filme *Precisamos Falar Sobre o Kevin* (2011).

A sequência da cena (figura 58) mostra Kevin sobre o capô do carro sorrindo, como se estivesse olhando para Eva. O enquadramento seguinte em *close-up* mostra a personagem em choque observando seu filho. O rosto de Eva, está paralisado ela abre seus lábios, como se estivesse tentando respirar, os olhos da personagem

permanecem vidrados buscando entender o que está acontecendo. A multidão se movimento ao seu redor enquanto Eva segue paralisada, com a luz vermelha piscando o tempo todo. O plano seguinte mostra Kevin, em primeiro plano, dentro da viatura olhando para trás, diretamente para sua mãe. Na sequência a personagem aparece em plano médio com a única opção que lhe restou, buscando se esconder, se misturar à multidão e sair dali. A montagem, utiliza o recurso da fusão para criar uma sensação de desnorteamento e passagem de tempo, há diversas pessoas no espaço enquanto Eva se movimenta, sumindo como um fantasma no meio dessas pessoas, se misturando a eles.

Figura 58 – Kevin é pego (Minuto: 1:36:14 – 1:36:55).



Fonte: Montagem desenvolvida pela estudante a partir de frames do filme *Precisamos Falar Sobre o Kevin* (2011).

Eva se movimenta dando passos para trás até que, em uma fusão, na montagem o espectador é transportado para outro enquadramento (Figura 59). Agora a câmera mostra um corpo em posição fetal em uma iluminação com predominância da cor vermelha, a câmera se movimenta passeando pelo corpo e parando em *close-up* no rosto de Eva, que estava revisitando suas memórias sobre o ocorrido com Kevin. A personagem está com a mão na boca, como um bebê buscando algum conforto, seu rosto evidencia uma expressão distante, seus olhos estão vidrados, presos no passado. A iluminação ao redor durante essa cena é completamente vermelha e pisca como se pulsasse o tempo todo, demonstrando a culpa que a personagem carrega,

trazendo essa mancha sobre a sua vida. Gradualmente, ouvem-se sons de flechas enquanto o enquadramento segue focado no rosto de Eva, até que a montagem corta a cena, para um enquadramento que revela Kevin em plano médio com o arco e a flecha na mão, utilizando-os de forma violenta. Essa sequência da montagem intercala entre Kevin atirando e Eva deitada revivendo o momento e borrando a memória. Essa sequência, traz muito sentimento para o espectador que vê nas expressões faciais de Eva, o sofrimento e o trauma causado.

Figura 59 – Revisitando a memória (Minuto: 01:36:57 – 01:37:14).



Fonte: Montagem desenvolvida pela estudante a partir de *frames* do filme *Precisamos Falar Sobre o Kevin* (2011).

A montagem do filme *Precisamos Falar sobre o Kevin* trabalha em um fluxo entrecortado, quase como um pesadelo, justamente buscando trazer à tona as sensações vividas por Eva. Dessa forma, nessa mistura de acontecimentos vividos com o presente, o rosto de Eva sempre está em destaque, ajudando o espectador a

sentir suas emoções e auxiliando-o a vivenciar e imaginar tudo o que ela está passando. A direção de arte e fotografia, como foi evidenciado durante a análise, ajuda a transmitir as sensações necessárias para o público, os diversos planos detalhes, os *close-ups* e os borrões trazem uma energia perturbadora para o filme, fazendo jus ao suspense psicológico que é essa história. O filme não mostra as atrocidades cometidas por Kevin, assim como Eva não as viu, mas faz o espectador imaginá-las da mesma forma que Eva as imagina o tempo todo, uma sensação causada pelo “não saber como ocorreu” que causa desconforto e aterroriza quem assiste da mesma forma que a personagem é aterrorizada. O filme executa com sucesso a transmissão de sentimentos e a personalidade complexa e profunda de Eva por meio dos recursos da linguagem cinematográfica.

De modo geral, pela análise dos filmes *Orlando* (1992), *As Crônicas de Nárnia: o Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa* (2005) e *Precisamos Falar Sobre Kevin* (2011), foi possível compreender como o rosto da mesma atriz, Tilda Swinton, é trabalhado em diferentes obras cinematográficas e contribui para a caracterização de personagens, influenciando nas suas personalidades e na percepção do público sobre eles. O uso dos recursos da linguagem cinematográfica permite desenvolver em diferentes aspectos o rosto para que este passe uma mensagem alinhada com a narrativa. Dessa forma, compreender o rosto e a linguagem cinematográfica se torna uma importante ferramenta para a criação de personagens mais aprofundados e com conexão com a narrativa.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A curiosidade acerca da construção de personagens e o que torna um personagem memorável dentro de um filme serviu de inspiração para o desenvolvimento deste Trabalho de Conclusão de Curso.

Essa pesquisa visou, especialmente, compreender o rosto como recurso para construção da personalidade e caracterização do personagem no cinema a partir da linguagem cinematográfica. No decorrer da construção do trabalho foi necessário abordar diversos aspectos relacionados à linguagem cinematográfica e ao rosto. Foi com muita pesquisa e compreensão da base teórica que se tornou possível contextualizar o cinema e compreender os variados elementos que envolvem a linguagem cinematográfica, bem como o que trata a construção de personagens e os estudos relacionados ao rosto.

Dessa forma, para conseguir atingir os resultados propostos, foi necessária uma ampla pesquisa bibliográfica inicial. O processo foi desafiador, a fim de criar as conexões necessárias que tornaram possível a realização deste trabalho, Os elementos que compõem a linguagem cinematográfica possuem estudos diversos, o que ampliava a discussão. Além disso, o estudo sobre o rosto é uma área extremamente ampla que envolve diversas questões que não seriam possíveis de abordar neste trabalho de graduação.

Para atingir o objetivo geral: compreender a influência do rosto na construção da personalidade e na caracterização de personagens no cinema, foi necessário realizar uma pesquisa bibliográfica com uma abordagem qualitativa com viés exploratório, dessa forma abordando as diferentes áreas de conhecimento de interesse deste trabalho. Dialogou-se com os autores importantes e apresentou-se exemplos. Foram escolhidos três filmes interpretados pela atriz Tilda Swinton para realizar a análise, visando mostrar de forma prática como o rosto serve de recurso dentro de um filme.

Foram definidos seis objetivos específicos para esse trabalho. O primeiro deles visava entender sobre cinema e suas técnicas, bem como a construção de personagens. Para este verificou-se ao longo do trabalho a evolução do cinema e suas técnicas e como o personagem passa de mero elemento nos primeiros filmes, até ser parte fundamental da narrativa cinematográfica, passando por diversos processos para seu desenvolvimento.

O segundo objetivo específico estabelecido: estudar a importância do rosto no cinema, foi validado ao longo do trabalho ao apresentar teorias que relacionam o rosto dentro dos filmes, mostrando a relevância do mesmo como forma de trazer expressão para o personagem e a partir da análise realizada no capítulo 4, onde foram analisados filmes em que o rosto é um recurso importante para a narrativa.

Havia a meta de verificar a influência da linguagem cinematográfica na criação do rosto cinematográfico. A análise permitiu avaliar como esse rosto cinematográfico é construído utilizando de recursos e transformações geradas pelos elementos da linguagem cinematográfica como direção de fotografia, direção de arte – o que incluiu a maquiagem, figurino e outros recursos visuais utilizados para criar a concepção visual do personagem. Além disso, o uso do enquadramento do tipo *close-up*, que se aproxima desse rosto, permite destaque do restante, trazendo outra percepção sobre o personagem e sobre a narrativa.

Estabelecer relações entre a direção de arte e o rosto cinematográfico era um intuito. A partir da pesquisa foi possível perceber como a direção de arte desenvolve visualmente o personagem. Ele é inserido dentro de um contexto, um local, são feitas diversas escolhas sobre como o personagem será apresentado, como serão suas roupas, seu estilo de cabelo, etc., para que então possa se dar vida ao personagem. Nesse aspecto, a análise fílmica pôde contribuir ao ver as transformações visuais criadas em Tilda Swinton para os diferentes personagens que ela interpretou.

Investigar a caracterização do personagem a partir da maquiagem e do visagismo foi desenvolvida, especialmente, através da pesquisa bibliográfica, estudando o trabalho realizado sobre o rosto do ator para adaptá-lo ao personagem. Através da abordagem do visagismo foi possível compreender melhor feições, traços e proporções que serão evidenciados ou escondidos através da maquiagem, cabelo, etc. Com a maquiagem é possível trabalhar em cima desse rosto trazendo diversas transformações visuais para que o ator possa criar o personagem da forma adequada. Além disso, a pesquisa bibliográfica apontou como a maquiagem foi importante para o desenvolvimento de diversos personagens na história do cinema, como por exemplo o Fantasma da Ópera, apresentado no capítulo 3.

Ao analisar-se a atriz Tilda Swinton buscou-se compreender o papel de seu rosto na construção de personalidade e na caracterização de seus personagens. Através da pesquisa bibliográfica, foi possível ter a competência necessária para desenvolver a análise, que ajudou a compreender sua face, relacionando com sua

interpretação nos diferentes filmes e papéis que desempenhou. Na análise também foi possível perceber como o rosto da atriz foi elemento-chave para a construção do personagem, desde a sua concepção visual, até como seria apresentado ao público, bem como a expressão das suas personalidades e emoções nos filmes. A análise procurou-se cenas que trouxessem o impacto do rosto, de forma que contribuísse para a narrativa e que evidenciasse traços da personalidade do personagem. Com três filmes distintos foi possível ver a versatilidade do rosto como recurso para a caracterização dos personagens.

Com objetivos estabelecidos alcançados, podemos então concluir que a seguinte questão norteadora pôde ser respondida:

Como o rosto contribui para a construção de personagens no cinema, especialmente a partir da linguagem cinematográfica?

O rosto é o principal meio de identificação de uma pessoa, através dos seus traços e expressões faciais é transmitido emoções para o espectador. Dessa forma, o rosto serve como um importante recurso para a construção da personalidade de um personagem. O uso da linguagem cinematográfica permite trabalhar sobre o rosto do ator trazendo modificações sobre ele para adequá-lo ao personagem, e a direção de arte traz essa concepção visual, ao lado do visagismo e maquiagem. Assim, é possível executar modificações e caracterizar o personagem. Além disso, na direção de fotografia o *close-up* permite aproximar-se desse rosto, trazendo expressividade e sentimentos; já a iluminação permite trazer sensações visuais, percepções sobre esse rosto, que serão interpretadas inconscientemente pelo público.

É significativo destacar que existem poucas referências que abordam o estudo do rosto no cinema, dentre elas destacam-se Jacques Aumont que em sua obra fala sobre o *El Rostro en el cine*. a tese da pesquisadora Ivana Almeida da Silva intitulada *Rosto Cinematográfico: Aproximações do Sofrimento Na Contemporaneidade* e o artigo do pesquisador José Santa Cruz intitulado *El Rostro Cinematográfico*. Por isso é de grande importância ter mais estudos sobre o tema, que permitam que mais pessoas conheçam este aspecto tão importante da comunicação, contribuindo especialmente para estudantes de Publicidade e Propaganda e para estudantes da área de cinema e audiovisual.

Dessa forma, este trabalho visou trazer análises que permitissem entender como aplicar os recursos da linguagem cinematográfica e do visagismo para a construção de narrativas mais assertivas a partir do rosto.

Foram escolhidas obras audiovisuais que utilizam primorosamente a linguagem cinematográfica na construção dos personagens, tendo o rosto como uma importante ferramenta para eles. É visível que esse trabalho é uma porta de entrada para o tema, visto que possui diversas ramificações e estudos que possibilitam adentrar e explorar outros recortes sobre a temática. Ao estudar o tema foi possível elucidar alguns questionamentos, mas novas perguntas surgem e podem ser exploradas no futuro. Fica aberto aqui o desafio de seguir em pesquisa futura, na busca de uma compreensão mais aprofundada sobre um assunto tão fascinante.

REFERÊNCIAS

- AGEL, Henri. **O cinema**. Porto: Livraria Civilização Editora, 1972.
- ANDRADE, Ana Lúcia. O filme dentro do filme. **Rev. Antropol.**, [s. l.], v. 43, n. 1, 2000. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ra/a/LyDHHjYG97LZ56nydsJdSjz/?lang=pt>. Acesso em: 15 de nov. de 2022
- ANDREW, Dudley. **As principais teorias do cinema**. Uma introdução. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989.
- AUMONT, Jacques *et al.* **A estética do filme**. Campinas: Papiros, 1995.
- AUMONT, Jacques. **Du visage au cinema**. Paris: Cahiers du Cinéma, 1992
- AUMONT, Jacques. **El rostro en el cine**. Barcelona: Paidós, 1992
- AUMONT, Jacques. **O olho interminável – cinema e pintura**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- AUMONT Jacques, MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Trad. Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas: Papyrus, 2007
- BALÁZS, Bela. **Bela Balázs: Earlyfilmtheory**. Visible man and the spirit of film. New York; Oxford: Berghahn Books, 2010.
- BARBOSA, Maxsuel Pereira; GALVÃO; Renata Silva de Oliveira R. Mau agouro: a simbologia imagética do corvo na poética de Augusto dos Anjos e Vincent Van Gogh. **Letras**, Curitiba, v. 22, n. 39, p. 82-100, jul./dez. 2020.
- BARROS, Antonio; DUARTE, Jorge et al. (Orgs.) **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas.
- BARTHES, Roland. **A câmara clara**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015
- BARTHES, Roland. **Mitologias**. Tradução Rita Buongermino e Pedro de Souza. 7. ed. São Paulo: Difel, 1987
- BASTEN, Fred E. **Max Factor**, o homem que inventou as faces do mundo. Rio de Janeiro: Ed. Matrix, 2012.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Org. e Prefácio de Márcio Seligmann-Silva. Tradução: Gabriel Valladão Silva. Porto Alegre: L&PM, 2013.
- BERGMAN, Ingmar. **Imagens**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- BERTHOLD, Margot. **História Mundial do Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

- BEUGNET, Martine. **Cinema and Sensation: French Film and the Art of Transgression**. Carbondale: Southern Illinois Press, 2007.
- BRAIT, Beth. **A personagem**. São Paulo: Contexto, 2017.
- BREDEKAMP, Horst. **Théorie de l'acte d'image**. Paris: La Découverte, 2015.
- BRET, David. **Greta Garbo: a divine star**. London: The Robson Press, 2013.
- BORDWELL, Davis; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: Uma introdução**. Campinas: Editora da Unicamp; São Paulo: Editora da USP, 2013.
- CAMPOS, Josiane; VIEIRA, Milton; WOLF, Paulo. O design para o desenvolvimento de personagens: A psicologia arquetípica como ferramenta de criação e concepção de personagem para uma série animada. **Projética**, Londrina, v. 5 n. 1 Especial – Ensino de Design, p. 09-24, jul. 2014.
- CÂNDIDO, Antônio. A personagem no romance. *In: CÂNDIDO, Antônio et al. A personagem de ficção*. 11. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005. p. 53-80.
- CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2015.
- CHATAIGNIER, Gustavo *et al.* **Rostos de Bergman: vida e morte em um plano**. Rio de Janeiro: PUC Rio, 2020
- COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.
- COTTA, Mayra; FARAGE Thais. **Mulher, roupa, trabalho como se veste a desigualdade de gênero**. Brasil: Schwarcz. 2021
- COURTINE, Jean-Jacques; HAROCHE, Claudine. **História do rosto**. Rio de Janeiro: Vozes, 2007.
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento: Cinema 1**. Lisboa: Assírio & Alvim, 2009.
- DIDI-HUBERMAN, G. **Invenção da histeria**. Charcot e a iconografia fotográfica da Salpêtrière (1982). Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.
- DOSSE, François. **História do estruturalismo: o campo do signo, 1945-1966**. São Paulo: Ensaio; Campinas: Editora da UNICAMP, 1993. v. 1.
- DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico**. Campinas, SP: Papyrus Editora, 1990.
- CHION, Michel. **O roteiro de cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1989
- EISENTEIN, S.M. **O Sentido do Cinema**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

EPSTEIN, Jean. Magnification. *In*: ABEL, Richard (ed.). **French Film Theory and Criticism, 1907-1939**: 1907-1929. New Jersey: Princeton University Press, 1988a. v. 1.

EPSTEIN, Jean. On Certain Characteristics of Photogenie. *In*: ABEL, Richard (ed.). **French Film Theory and Criticism, 1907-1939**: 1907-1929. New Jersey: Princeton University Press, 1988b. v. 1.

FABRIS, Annateresa. Atestados de presença: a fotografia como instrumento científico. **Locus: Revista de História**, Juiz de Fora, v. 8 n. 1, jan./jul. 2002.

FELLINI, Federico. **Fazer um Filme**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira: 2000.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3.ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

GIANNETTI, L.; Eyman, S. **Flashback**: A brief film history. 6. ed. Boston: Pearson Education/Allyn & Bacon, 2009.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo: Atlas, 2019.

GOODE, William; J.; HATT, Paul. K. **Métodos em pesquisa social**. São Paulo: Nacional, 1979.

GUIMARÃES, Pedro. No rosto, lê-se o homem: A fisionomia no cinema. **Significação**, n. 46, 2016.

HALLAWELL, Philip. **Visagismo integrado**: identidade, estilo e beleza. 2. ed. São Paulo: SENAC/SP, 2010

HALLAWELL, Philip. **Visagismo**: harmonia e estética. 6. ed. São Paulo: SENAC, 2010.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores**. São Paulo: Gustavo Gili, 2013.

HOLMLUND, Chris. **Impossible bodies**: femininity and masculinity at the movies. Hollywood: Routledge, 2001.

JOHNSTON, S. V; OLIVER-RODRIGUEZ, C. J. Facial beauty and the late positive component of eventrelated potentials. **The Journal of Sex Research**, Boston, v. 34, n. 1, p. 131-48, Sept. 1997.

JOHNSTON, S. V. *et al.* Male facial attractiveness – evidence for hormone-mediated adaptive design. **Evolution and Human Behavior**, New York, v. 22, n. 1, p. 251-67, Apr. 2001.

JACKSON, B. **Photoshop cosmetic surgeon**. New York: Ilex, 2006.

LACK, Hannah. **AnOther**. Reino Unido: AnOther Magazine, 2021. Disponível em: <https://www.anothermag.com/design-living/13647/tilda-swinton-on-great-cinmafrench-dispatch-film-2021-interview>. Acesso em: 2 nov. 2021.

LEITÃO, Tássia de Accioly. **Narrativa e Maquiagem: A maquiagem como narrativa em Mad Max – Estrada da Fúria**. Orientador: Índia Mara Martins. 2016. 83 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Cinema e Audiovisual) – Departamento de Cinema e Audiovisual, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2016. Disponível em: https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/5546/Tassia%20de%20Accioly%20Leit%20o%20-%20Cinema%20e%20Audiovisual%20UFF_Tassia%20de%20Accioly%20Leit%20E3o_2015.2.pdf?sequence=1. Acesso em: 2 nov. 2021.

LEWIS, C. S. **As crônicas de Nárnia**: volume único. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

LIPPMANN, Walter. **Opinião Pública**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2010. E-book.

LEAL, João Vítor. O close-up e o sujeito reinventado: À procura do personagem de cinema. **Aniki**, v.6, n. 2, p. 93-114, 2019. DOI:10.14591/aniki.v6n2.508.

MAGALDI, Sábato. **Iniciação ao teatro**. São Paulo: Editora Ática, 1965.

MANOVICH, Lev. **What Is New Media?** The Language of New Media. Cambridge, Mass: MIT Press, 2001.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Belo Horizonte: Editora Itatiaia Ltda, Melhoramentos, 1993.

MARIOTTO, Fabio Luiz; ZANNI, Pedro Pinto; MORAES, Gustavo Henrique Salati Marcondes de. What is the use of a single-case study in management research? **RAE-Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v. 54, n. 4, p.358-369, jul./ago. 2014. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/S0034-759020140402>

MASSAROLO João. NESTERIUK, Sergio Criação e desenvolvimento de personagem em multiplataformas. **Revista GEMInIS**, v. 11, n. 3, p. 233-253, 17 ago. 2022.

MASCARELLO, Fernando. Cinema Hollywoodiano Contemporâneo. *In*: MASCARELLO, Fernando. **História do Cinema Mundial**. Campinas: Papyrus, 2006.

METZ Christian. **A Significação do cinema**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

NEPOMUCENO, Luciane Plates de Oliveira. **Cinema, tecnologia e administração: o uso da linguagem cinematográfica como apoio ao professor da disciplina teoria geral da administração**. 2018. 209 f. Dissertação (Mestrado em Educação e Novas Tecnologias) – Centro Universitário Internacional, Curitiba, 2018. Disponível em: <https://repositorio.uninter.com/handle/1/106>. Acesso em: 21 out. 2021

NEPOMUCENO, Luciane Plates de Oliveira. **Linguagem Cinematográfica**. Curitiba: Contentus, 2020

RAMOS, Jorge Leitão. **Sergei Eisenstein**. Lisboa: Livros Horizonte, 1981.

ROBERT, Valentine. La visage au cinéma. Archéologie du gros plan. *In*: GUIDO, Laurent *et al.* (orgs.). **Visages Histoires, representations, creations**. Lausanne: Editions BHMS, 2017.

RODRÍGUEZ, Angel. **A dimensão sonora da linguagem audiovisual**. São Paulo: Senac, 2006.

ROSA Maristane de Sousa. Repensar a História: Visual dreadlocks. **Revista Brasileira do Caribe Brasília**, [s. l.], v. IX, n. 18, p. 485-501, jan./jun. 2009.

SIJLL, Jennifer Van. **Narrativa Cinematográfica**: contando histórias com imagens em movimento. São Paulo: Martins Fontes, 2017.

SILVA, Ivana Almeida da. **Rosto cinematográfico**: aproximações do sofrimento na contemporaneidade. 2014. 221 f. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014.

STANISLAVSKI, Constantin. **Preparação do ator**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1994

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

SHRIVER, Lionel. **Precisamos falar sobre o Kevin**; Editora Intrínseca. 2003.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia, a construção do personagem**. São Paulo: Editora Ática, 2013. Disponível em: <https://doceru.com/doc/s180n0c>. Acesso em: 17 ago. 2022

PAVIANI, Jayme. **Epistemologia Prática**. Caxias do Sul: Educs, 2009.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

PEREIRA, Luiz Fernando. **A direção de arte servidora de dois amos**: o teatro e o cinema. 386 f. Tese (Doutorado em Teatro) – Programa de Pós-graduação em Teatro, Centro de Artes, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2016. Disponível em: <https://sistemabu.udesc.br/pergamumweb/vinculos/000017/000017b3.pdf>. Acesso em: 20 ago 2022.

VARGAS, Gilka. **Direção de arte**: um estudo sobre sua contribuição na construção dos personagens Lígia, Kika e Wellington do filme Amarelo Manga. Porto Alegre: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – Publicação online Biblioteca, 2014 (Dissertação de Mestrado). Disponível em: <https://repositorio.pucrs.br/dspace/handle/10923/5750>. Acesso em: 15 ago. 2022.

VIANA, Fausto. **Figurino teatral e as renovações do Século XX**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2010

TILDA SWINTON. Biografia. **IMDb**, s.d. Disponível em: https://www.imdb.com/name/nm0842770/bio?ref_=nm_ov_bio_sm. Acesso em: 25 out. 2022.

WOOLF, Virginia. **Orlando**: uma biografia. Cidade: Martin Claret, 2021.

YIN, Robert K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

FILMOGRAFIA

A BELA ADORMECIDA. Direção: Wolfgang Reitherman, Clyde Geronimi, Eric Larson, Les Clark. Ano: 1959. Disponível em: <https://www.disneyplus.com/video/65e2279c-5d21-4e92-9e70-42f8507c9996?distributionPartner=google>. Acesso em 03 set. 2022.

A DAMA DAS CAMÉLIAS. Direção: George Cukor. Ano: 1937. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=96PiQQxYfF4>. Acesso em 04 out. 2022.

A GREVE, Direção: Sergei Eisenstein. Ano: 1924. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=VD40vLjRaNA&t=601s>. Acesso em: 20 ago. 2022.

ALMOÇO DO BEBÊ, Direção: Louis Lumière França, 1895. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=MKHS_500tTA Acesso em 01 set. 2022

AS CRÔNICAS DE NÁRNIA: O LEÃO, A FEITICEIRA E O GUARDA-ROUPA. Direção: Andrew Adamson. Reino Unido; EUA: CBS, 2005. 1 vídeo (95 min). Disponível em: <https://www.disneyplus.com/video/3cbe12c0-3f82-4dcb-8092-72f4510a1c9d?distributionPartner=google>. Acesso em: 10 out. 2022.

A SAÍDA DOS OPERÁRIOS DA FÁBRICA LUMIÈRE. Direção: Louis Lumière França, 1895. 1 vídeo (48 s) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4jmCFzzCQvw>. Acesso em: 22 set. 2021.

BLADE RUNNER 2049. Direção: Denis Villeneuve. Ano: 2017. Disponível: <https://www.netflix.com/watch/80185760?source=35>. Acesso em: 15 out. 2022.

BONEQUINHA DE LUXO. Direção: Blake Edwards. Ano: 1961. Disponível em: https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.52b860e5-d1ff-94f4-7c0b-f15b823af80f?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso em: 08 out. 2022.

CHANSON D'AMOR. Direção: Jean Epstein. Ano: 1934.

DARK. Direção: Baran bo Odar, Ano: 2017. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80100172>. Acesso em: 29 ago. 2022.

DUNA. Direção de: Denis Villeneuve 2021.

Disponível em:

<https://play.hbomax.com/feature/urn:hbo:feature:GYUjdLgBiJp5otAEAAAAAJ?source=googleHBOMAX&action=play>. Acesso em 01 set. 2022.

INDIANA JONES: O REINO DA CAVEIRA DE CRISTAL, Direção: Steven Spielberg. Ano: 2008. Disponível em: https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.20ac5a20-6a11-d881-e3ee-88f2f29ca4ee?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso em 15 out. 2022.

LÍRIO PARTIDO. Direção: D. W. Griffith. Ano: 1919. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=IMFVcQbH8Mc>. Acesso em 15 out. 2022.

LUPIN, Direção: Marcela Said, Ludovic Bernard, Louis Leterrier, Hugo Gélin, Ano: 2021. Disponível em: <https://www.netflix.com/watch/81021129?trackId=255824129>. Acesso em: 28 set. 2022

MORANGOS SILVESTRES, Direção: Ingmar Bergman. Ano: 1957

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UI67hzDSgik>. Acesso em: 28 set. 2022.

O FANTASMA DA ÓPERA. Direção: Rupert Julian. Preto e branco. EUA: Universal Pictures, 1925. 1 vídeo (93 min). Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=E-HOq0f722c>. Acesso em: 24 out. 2021.

O REI DA MAQUIAGEM – Direção: Georges Méliès. Ano: 1904. Disponível em:

https://www.youtube.com/watch?v=nZCEkvl_LTk, acesso em: 08 out. 2022.

ORLANDO – A MULHER IMORTAL. Direção: Sally Potter. EUA: Sony Pictures Classic, 1992. 1 vídeo (94 min) Disponível em:

https://www.telecine.com.br/filme/Orlando_a_Mulher_Imortal_18648?action=play_filme. Acesso em: 02 nov 2022.

PERSONA. Direção: Ingmar Bergman. Suécia, 1966. 1 vídeo (85 min). Disponível em:

https://www.telecine.com.br/filme/Quando_Duas_Mulheres_Pecam_8551?action=play_filme. Acesso em: 24 out. 2021

PRECISAMOS FALAR SOBRE O KEVIN. Direção:

Disponível em: https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.f8b60764-5185-23f9-3da3-e4e9e05cbc9a?autoplay=0&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso em: 26 out. 2022.

VIAGEM À LUA. Direção de Georges Méliès. Ano: 1902.

THE BIG SWALLOW. Direção de James Williamson. Ano: 1901. Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=o5KsSMNps>. Acesso em: 15 out. 2022.

THE SINNER. Direção: Antônio Campos (I) Brad Anderson (II) Cherien Dabis Jody Lee Lipes Tucker Gates. Ano: 2017. Disponível em:
<https://www.netflix.com/br/title/80175802>

**APÊNDICE – PROJETO DE TCC
UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

LIDIANE SOARES

**O ROSTO NO CINEMA E
A CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS**

CAXIAS DO SUL

2021

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
ÁREA DO CONHECIMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

LIDIANE SOARES

**O ROSTO NO CINEMA E
A CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS**

Projeto de TCC apresentado como
requisito para aprovação na disciplina de
TCC I – aluno: 620649-24

Orientador(a): Ivana Almeida da Silva

**CAXIAS DO SUL
2021**

*“Eu me concentro nos rostos e o
fundo é só acompanhamento.”*
Ingmar Bergman

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Frame do filme A Saída dos Operários da Fábrica Lumière.....	149
Figura 2 – Persona: combinação dos rostos das atrizes.....	151
Figura 3 – Tilda Swinton.....	159
Figura 4 – Cartazes Filmes	162
Figura 5 – Desenvolvimento da análise.....	163
Figura 6 – Caracterização de Personagens Históricos no Cinema	166
Figura 7 – Lillian Gish.....	169
Figura 8 – Frame do filme Persona	171
Figura 9 – O fantasma da Ópera.....	173
Figura 11 – Alguns papéis de Tilda Swinton	175

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	149
2 TEMA	153
2.1 DELIMITAÇÃO DO TEMA.....	153
3 JUSTIFICATIVA	154
4 QUESTÃO NORTEADORA	156
5 OBJETIVOS	157
5.1 OBJETIVO GERAL.....	157
5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	157
6 METODOLOGIA	158
7 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	164
7.1 O CINEMA E A EXPRESSÃO DO PERSONAGEM	164
7.2 INFLUÊNCIA DO ROSTO NO CINEMA.....	167
7.3 TILDA SWINTON	174
8 ROTEIRO DOS CAPÍTULOS	177
9 CRONOGRAMA	178
REFERÊNCIAS	179

1 INTRODUÇÃO

A sétima arte é uma das grandes fontes de entretenimento do século XXI. Todas as semanas dezenas de filmes são lançados no cinema e em plataformas de streaming. No surgimento do **cinema**, em 1895 (MASCARELLO, 2006), a **linguagem cinematográfica** ainda não estava definida e não possuía códigos próprios, sendo mesclada a outras formas de expressão, como espetáculos, teatro, revistas e até mesmo cartões-postais. Essa situação pode ser observada no filme dos irmãos Lumière, *A Saída dos Operários da Fábrica Lumière*, de 1895 (Figura 1), o qual conta com elementos ainda de caráter muito teatral, visto que possui uma câmera com visão em plano geral, de forma frontal, e não há foco em nenhum dos **personagens**, apenas na ação das pessoas saindo do ambiente.

Figura 60 – Frame do filme *A Saída dos Operários da Fábrica Lumière*



Fonte: *A Saída dos Operários da Fábrica Lumière* (1895).
<https://www.youtube.com/watch?v=4jmCFzzCQvw>

Os primeiros filmes tinham herdado a característica de serem atrações autônomas, que se encaixavam facilmente nas mais diferentes programações desses teatros de variedades. Eram em sua ampla maioria compostos por

uma única tomada e pouco integrados a uma eventual cadeia narrativa.
(MASCARELLO, 2006, p. 20)

Segundo Mascarello (2006), a preocupação dos primeiros cineastas era com os planos únicos – inclusive, os filmes que possuíam mais de um plano eram vendidos separadamente, como se fossem individuais. Esses cineastas só passaram a ter um cuidado com a conexão entre os planos de câmera a partir do momento que os filmes se tornaram mais longos. Foi desde o seu desenvolvimento ao longo dos anos que o **cinema** passou a criar sua própria **linguagem cinematográfica** e, conseqüentemente, pensar o **personagem** como parte importante dessas narrativas.

[...] caímos necessariamente no universo da linguagem, ou seja, nas maneiras que o homem inventou para reproduzir e definir suas relações com o mundo. Voltamos, portanto, nosso olhar às formas inventadas pelo homem para representar, simular e criar a chamada realidade. Nesse jogo, em que muitas vezes tomamos por realidade o que é apenas linguagem (e há quem afirme que a linguagem e a vida são a mesma coisa), a personagem não encontra espaço na dicotomia ser reproduzido/ /ser inventado. Ela percorre as dobras e o viés dessa relação e aí situa a sua existência. (BRAIT, 2017, p. 10)

Com base nisso surgem diversos questionamentos sobre a criação desses **personagens** e como torná-los mais “reais” dentro dos filmes. De acordo com Brait (2017), a fotografia e a semelhança com o real existem desde o registro dessa imagem, que sofreu interferência da escolha do ângulo e da luz, mas essa fotografia gerada diz pouco sobre a complexidade que é o ser humano. A autora ainda destaca como o fotógrafo combina elementos visuais de forma consciente para criar essa realidade, algo que também é utilizado no **cinema**, por meio dos recursos da linguagem cinematográfica, para que o personagem comunique sua personalidade para o espectador e essas intervenções auxiliem o seu desenvolvimento.

Entre essas intervenções estão a direção, a direção de fotografia e a direção de arte, as quais atuam diretamente na caracterização do ator e na sua linguagem verbal e não verbal exposta em tela. Pensando nisso, existe um elemento que é de grande destaque nessas caracterizações: o **rosto**. Questiona-se o que faz o rosto no cinema sofrer modificações e influências e como isso se manifesta diante do espectador. Além disso, observa-se que esse rosto foi ganhando destaque e importância no cinema a partir do momento que a direção de fotografia traz em sua linguagem o enquadramento *close-up*.

Um exemplo do uso desse enquadramento é do cineasta Ingmar Bergman, que utilizou nos seus filmes o *close* como recurso, além de ter feito diversas variações desse enquadramento. É interessante notar como parece que a influência desse

enquadramento marca a forma como o diretor se expressa e transmite a mensagem que deseja nos seus filmes. Ao comentar sobre sua obra *Persona* (Figura 2), ele diz que:

A maior parte das pessoas tem uma metade do rosto mais fotogênica que a outra. As fotografias meio iluminadas dos rostos de Liv e de Bibi que ligamos uma à outra mostram as suas metades feias. Quando recebi do laboratório o filme com esta duplicação, pedi a Liv e a Bibi que viessem ao estúdio de montagem. Surpresa, Bibi exclamou: 'Como você está esquisita, Liv!'. E Liv por sua vez disse: 'Mas essa cara é a sua, Bibi. É você que tem um ar esquisito!' Quer dizer, ambas negaram espontaneamente as metades menos bonitas de seus rostos. (BERGMAN, 1996, p. 61)

Figura 61 – *Persona*: combinação dos rostos das atrizes



Fonte: *Persona* (1996). https://www.telecine.com.br/filme/Quando_Duas_Mulheres_Pecam_8551?action=play_filme

É interessante analisar a forma como essas atrizes viram seu rosto a ponto de não se reconhecerem e se sentirem estranhas com essa visualização. A influência da caracterização, dos enquadramentos e das escolhas estéticas parece ter afetado diretamente suas percepções sobre elas mesmas. Segundo Philip Hallawell (2009), é a partir do seu rosto que a pessoa consegue se reconhecer, além disso, ele destaca

como as imagens possuem símbolos arquetípicos em sua estrutura e isso é processado de forma subliminar e emocional pelo nosso cérebro. Dessa forma, a mudança dessa imagem traz efeitos psicológicos sobre a pessoa. O autor ainda destaca como o **visagismo** é um recurso que pode ser utilizado para que seja criada uma imagem para a pessoa. E por que não utilizar esse método para criar uma imagem para um personagem?

Assim, pode-se perceber a importância de analisar o **rosto** cinematográfico como objeto de estudo para a construção da personalidade e a caracterização de personagens e discorrer se a forma como o rosto é apresentado impacta diretamente a forma como o espectador recebe a mensagem por trás daquele personagem e se isso gera sensações diferentes no público.

1.1 Palavras-chave: cinema, rosto, personagem, linguagem cinematográfica, visagismo.

2 TEMA

O rosto no cinema.

2.1 DELIMITAÇÃO DO TEMA

O rosto como recurso para construção da personalidade e da caracterização de personagens no cinema a partir da linguagem cinematográfica.

3 JUSTIFICATIVA

Esse projeto de pesquisa parte de uma inquietação pessoal desde a infância sobre como alguns personagens trazem tantos sentimentos e sensações enquanto outros parecem tão comuns, descartáveis e até mesmo inapropriados para determinados papéis. Assim, a busca por entender como os personagens podem ser aprofundados e literalmente “transformar” atores e atrizes para aquele papel, a ponto de não serem reconhecidos em outros filmes, parte de uma motivação pessoal de conhecer mais sobre a linguagem visual e a intenção por trás da caracterização desses personagens.

A importância de um projeto que analisa o rosto cinematográfico³⁷ na caracterização de personagens no cinema é percebida pela necessidade de utilizar recursos que ajudem a desenvolver a relação com o personagem, que tragam mais profundidade e que encantem o imaginário do público. Para tanto, é fundamental entender a forma como o rosto influencia esse processo, desde a escolha do ator que irá interpretar aquele papel até as mudanças e intervenções que o cinema irá trazer sobre o rosto dessa pessoa para conseguir dar vida ao seu personagem. Os recursos que podem ser utilizados na construção do rosto cinematográfico, que serão explorados no futuro trabalho, fogem de padrões ou modismos, buscando, de forma individual e única, exprimir a linguagem visual para cada personagem.

É significativo destacar que existem poucas referências que abordam o estudo do rosto no cinema, dentre elas destacam-se: Jacques Aumont, que em sua obra fala sobre o *El Rostro en el cine*; a tese da pesquisadora Ivana Almeida da Silva, intitulada *Rosto Cinematográfico: Aproximações do Sofrimento na Contemporaneidade*; e o artigo do pesquisador José Santa Cruz, intitulado *El rostro cinematográfico*. Por isso é de grande importância ter mais estudos sobre o tema que permitam que mais pessoas o conheçam. Assim, essa pesquisa irá apresentar análises que permitam o entendimento de como aplicar os recursos da linguagem cinematográfica e do visagismo para a construção de narrativas mais assertivas. Assim, a futura pesquisa irá apresentar obras que utilizaram de forma primorosa a linguagem cinematográfica e o visagismo na construção dos personagens, trazendo, assim, filmes ricos em

³⁷ O rosto cinematográfico passa por transformações e intervenções da linguagem cinematográfica. “Desse modo, denominaremos como rosto cinematográfico aquele que se configura a partir da técnica do close, na busca da construção de uma linguagem cinematográfica” (SILVA, 2014, p.19).

detalhes narrativos que prendem o espectador à história e trazem diversas camadas aos personagens e à narrativa. Entender esses recursos e trazer mais pesquisas com base nesse assunto contribuirá para a construção de filmes e projetos mais elaborados que transmitam a mensagem adequada ao espectador.

Além disso, este trabalho irá contribuir para a comunidade acadêmica dos cursos de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda e Produção Audiovisual – Cinema, visto que escrever sobre esse tema pode abrir espaço para discussões aprofundadas sobre formas de desenvolvimento de personagens utilizando o rosto como recurso para tal. Esse tema pode ser abordado nas diversas áreas da comunicação, contribuindo para projetos e trabalhos futuros tanto do âmbito acadêmico quanto do profissional, os quais requerem um aperfeiçoamento do personagem para a mensagem que deseja ser transmitida.

4 QUESTÃO NORTEADORA

Como o rosto contribui para a construção da personalidade e a caracterização de personagens nos filmes a partir da linguagem cinematográfica?

6 OBJETIVOS

5.1 OBJETIVO GERAL

Discutir a influência do rosto na construção de personalidade e na caracterização de personagens no cinema.

5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) pesquisar cinema e suas técnicas bem como a construção de personagens;
- b) estudar a importância do rosto no cinema;
- c) verificar a influência da linguagem cinematográfica na criação do rosto cinematográfico;
- d) estabelecer relações entre a direção de arte e o rosto cinematográfico;
- e) investigar a caracterização do personagem a partir da maquiagem e do visagismo;
- f) analisar a atriz Tilda Swinton a partir de sua interpretação em filmes que atuou, buscando compreender o papel de seu rosto na construção de personalidade e na caracterização de seus personagens.

6 METODOLOGIA

Para iniciar um projeto de Trabalho de Conclusão de Curso é necessário definir a forma como essa pesquisa será desenvolvida, buscando os métodos científicos adequados para realizar o estudo. Segundo Paviani (2009), o objetivo principal do método é produzir novos saberes e novas formas de intervenção na realidade, e o conceito de método está ligado ao processo de investigação científica. Ainda segundo o autor, o método aponta um conjunto de instrumentos, técnicas, regras e procedimentos. Assim, para a criação deste estudo será imprescindível a aplicação de métodos adequados para alcançar os objetivos propostos.

De acordo com Paviani (2009), o método é desenvolvido em cada caso, sendo cada projeto de pesquisa único. O método será criado e recriado de acordo com cada estudo pensando-se sempre no processo de investigação de cada um. Assim, o método de pesquisa é parte integrada aos outros elementos do projeto de pesquisa, desenvolvendo um processo eficaz e conexo.

Após entender e definir o objeto de estudo, o pesquisador precisa definir qual o método mais adequado para o desenvolvimento da sua pesquisa. O futuro trabalho tem como objetivo trazer uma abordagem qualitativa com viés exploratório. Segundo Flick (2009) a pesquisa qualitativa é relevante por ser um estudo que busca analisar as relações sociais em razão da pluralização das esferas da vida.

As ideias centrais que orientam a pesquisa qualitativa diferem daqueles da pesquisa quantitativa. Os aspectos essenciais da pesquisa qualitativa consistem na escolha adequada de métodos e teorias convenientes; no reconhecimento e na análise de diferentes perspectivas; nas reflexões dos pesquisadores a respeito de suas pesquisas como parte do processo de produção de conhecimento; e na variedade de abordagens e métodos. (FLICK, 2009, p. 23).

Segundo Gil (2019), a pesquisa qualitativa com viés exploratório é desenvolvida com o objetivo de proporcionar uma visão geral, de tipo aproximativa, acerca de determinado fato, buscando compreender melhor os fenômenos apontados, explicando conceitos e levantando proposições.

Para o futuro projeto científico, em termos de procedimentos técnicos, será necessário o desenvolvimento de uma pesquisa bibliográfica com base em material publicado em livros, artigos, sites da internet, publicações periódicas, anais de congressos, dissertações e teses sobre, principalmente, os seguintes assuntos: cinema, linguagem cinematográfica, visagismo e direção de arte. Por meio da

pesquisa bibliográfica será possível obter informações relevantes e apurar fatos acerca do cinema, sua linguagem e a construção de personagens para servir de base para a futura análise.

Além disso, para o desenvolvimento do futuro projeto será necessário utilizar o método de estudo de caso, que “[...] é uma inquirição empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de um contexto da vida real, quando a fronteira entre o fenômeno e o contexto não é claramente evidente e onde múltiplas fontes de evidência são utilizadas” (YIN, 2001, p. 32).

De acordo com Yin (2001), em projetos em que o pesquisador tem pouco controle sobre os eventos e o foco principal é baseado em fenômenos contemporâneos introduzidos em contextos da vida real, é preciso responder o “como” e o “porquê”, e a estratégia preferida nessas situações é o estudo de caso. No futuro projeto o estudo de caso analisará os personagens interpretados pela atriz Tilda Swinton (Figura 3) e como seu rosto cinematográfico contribui para as narrativas destes.

Figura 62 – Tilda Swinton



Fonte: DE OLIEVERA, Lúcio. Tilda Swinton revela que ela se identifica como queer. **Pipocas club**. 18 jan. 2021. Disponível em: <https://pipocasclub.com.br/2021/01/18/tilda-swinton-revela-se-indentifica-como-queer/>. Acesso em: 26 out. 2021.

Segundo Goode e Hatt (1979, p. 421-422), o estudo de caso como um método de olhar para a realidade social não “[...] é uma técnica específica, é um meio de

organizar dados sociais preservando o caráter unitário do objeto social estudado”. Essa estruturação dos dados será feita por meio da análise dos papéis da atriz e de seus personagens.

Este método ajudará a compreender, no futuro estudo, como o papel do rosto de Tilda Swinton e sua caracterização auxilia na construção dos seus personagens. A escolha pela atriz se deve ao fato de seu excelente trabalho, sendo inclusive renomada por seus papéis que fazem parte da história do cinema. Alguns dos seus filmes incluem: *Precisamos falar sobre Kevin*, *Constantine*, *Amantes eternos*, *O grande Hotel Budapeste* e *A voz humana*. Destaca-se o quanto a atriz é versátil interpretando personagens distintos e realizando diversas transformações físicas e inclusive de gênero. Além disso, outro ponto que deve ser observado é seu rosto marcante, visto que traz diversas características andrógenas³⁸ que chamam atenção, sua aparência imponente e sua beleza de baixo contraste. Dessa forma, a atriz torna-se relevante para um estudo de caso em que se busca analisar seu rosto em complemento à narrativa cinematográfica.

Um caso compõe sua uniformidade não das ferramentas teóricas usadas para analisá-lo, mas do modo como ele toma forma; nomeado como um fato social ou histórico que combina toda a sorte de elementos dentro de um conjunto de papéis sociais, uma instituição, um movimento social, ou a lógica de ação de uma comunidade. (BARROS, 2006, p. 218)

É importante destacar que será utilizado um estudo de caso único holístico que, segundo Yin (2001), se caracteriza por haver uma única unidade de análise, método justificável quando não é possível identificar nenhuma subunidade lógica e quando a teoria em questão incluída ao estudo de caso abrange o todo e não partes separadas do fenômeno. Dessa forma, como destacado, será feita a análise de apenas uma atriz, Tilda Swinton, abordando suas diferentes caracterizações nos filmes escolhidos para análise. Os estudos de caso único têm como vantagem a geração de *insights*, visto que, como papel principal, buscam mostrar o específico, algo desprezado quando se procura uma generalização empírica (MARIOTTO; MORAES; ZANNI, 2014).

O estudo de um único caso real tem sido amplamente utilizado como fonte de conhecimento em diversas áreas, seja como um exemplo a ser seguido, uma amostra do que pode acontecer, ou uma fonte de experiência vicária. Os investigadores que desejam contribuir para a aquisição e disseminação do

³⁸ Andrógino: Que ou quem não tem características marcadamente femininas nem marcadamente masculinas ou tem características consideradas do sexo oposto. (ANDRÓGINO. *In*: Dicionário Priberam. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/andr%C3%B3gino>. Acesso em: 17 nov. 2021).

conhecimento científico também recorrem com frequência a narrativas de casos. (MARIOTTO; MORAES; ZANNI, 2014, p. 367 tradução feita pela estudante).

Para o futuro Trabalho de Conclusão de Curso, pretende-se realizar a análise de três filmes (Figura 4) nos quais Tilda Swinton tem papel de destaque. O primeiro filme a ser analisado será *As Crônicas de Nárnia: o leão, a feiticeira e o guarda-roupa*, de 2005, dirigido por Andrew Adamson, o qual retrata a história de quatro irmãos, durante a Segunda Guerra Mundial, que precisam sair de Londres e ir para uma pequena cidade no interior da Inglaterra, na casa de um professor. Na mansão Lucia (irmã mais nova) descobre uma passagem secreta através de um guarda-roupa que os leva a um mundo mágico chamado Nárnia. Após um acidente os quatro irmãos entram nesse reino e descobrem que os habitantes são escravizados pela Feiticeira Branca. Os irmãos, ao lado de Aslam, irão lutar para livrar os habitantes do reinado da Feiticeira.

No filme, Tilda Swinton tem o papel da antagonista, Feiticeira Branca, personagem com diversos momentos ao longo do filme que poderão ser analisados no futuro Trabalho de Conclusão de Curso – sua primeira aparição para Edmundo, a revelação de sua crueldade para o personagem, o assassinato de Aslam e a batalha final, diferentes situações que a caracterização tem mudanças visuais e na face que ajudam a compor a personagem e trazer mensagens para o público. O rosto da Feiticeira chama atenção pela sua aparência completamente gélida e de baixo contraste, um rosto belo, imponente e misterioso.

O segundo filme trata-se de *Suspíria*, de 2018, dirigido por Luca Guadagnino, o qual traz a história de Susie Bannion, uma bailarina que entra na renomada companhia de dança Markos Tanz Company, em Berlim. Susie entra na escola logo após o desaparecimento de uma das bailarinas chamada Patricia, que sumiu de forma misteriosa. A companhia é dirigida por Madame Blanc e a escola tem muitos segredos sobrenaturais.

No filme, Tilda Swinton, interpreta três personagens distintos: Madame Blanc, diretora da companhia, uma mulher misteriosa, séria e que está no controle da escola; Dr. Josef Klemperer, o psicoterapeuta que vive um luto e está intrigado com os mistérios que a companhia esconde; e Helena Markos, a principal antagonista do filme, uma personagem vil, arrogante e que está em busca de um novo corpo. Por serem personagens tão distintos, a caracterização da atriz foi fundamental para o

desenvolvimento desses personagens. O uso do rosto, da voz, dos olhares e da direção de fotografia tornam a análise desse filme de interesse para o projeto.

O terceiro filme a ser analisado será *Orlando – a mulher imortal*, de 1992, dirigido por Sally Potter, que traz a história de Orlando, um jovem nobre presenteado pela rainha Elizabeth com juventude eterna. Ele passa séculos através da história vivendo diversos relacionamentos e experiências até, por fim, a mudança de sexo.

Nesse filme Tilda Swinton é a protagonista vivendo o papel de Orlando por 350 anos de história, trazendo diversas caracterizações de acordo com a época e os acontecimentos na vida do protagonista. As mudanças físicas e emocionais vividas pelo personagem são perceptíveis na sua caracterização e no seu rosto, o que torna o filme excelente para a análise do trabalho.

Figura 63 – Cartazes Filmes



Fonte: Imagem elaborada pela estudante com imagens retiradas do Pinterest (Disponível em: www.pinterest.com. Acesso em: 30 de out. 2021).

É importante destacar que o estudo de caso precisa de formas para olhar o fenômeno e por isso precisa de ancoragens. O futuro Trabalho de Conclusão de Curso irá trazer um estudo de caso baseado na análise de imagens fílmicas, sendo assim, irá cruzar frames do filme e sequências de cenas. A partir disso será feita a análise do rosto cinematográfico da atriz sobre determinada cena ou frame por meio da linguagem cinematográfica do uso da direção de arte, do visagismo e da maquiagem aplicada sobre o rosto. Dessa forma, ter-se-á uma visão aprofundada sobre a personagem e a mensagem que a narrativa deseja transmitir, especialmente a partir do rosto com o uso desses recursos.

Figura 64 – Desenvolvimento da análise

As Crônicas de Nárnia: o leão, a feiticeira e o guarda-roupa		
<p>Análise da personagem Feiticeira Branca: características físicas e emocionais.</p>		
<p>Análise das cenas: Linguagem cinematográfica: fotografia, enquadramento, direção de arte Caracterização: rosto, visagismo e maquiagem</p>		
Suspiria		
<p>Análise dos personagens: Madame Blanc: características físicas e emocionais. Dr. Josef Klemperer: características físicas e emocionais. Helena Markos: características físicas e emocionais.</p>		
<p>Análise das cenas: Linguagem cinematográfica: fotografia, enquadramento, direção de arte Caracterização: rosto, visagismo e maquiagem</p>		
Orlando - a mulher imortal		
<p>Análise do personagem Orlando: características físicas e emocionais e sua evolução ao longo das décadas.</p>		
<p>Análise das cenas: Linguagem cinematográfica: fotografia, enquadramento, direção de arte Caracterização: rosto, visagismo e maquiagem</p>		

Fonte: Quadro elaborado pela estudante (2021). Imagens obtidas dos filmes *As Crônicas de Nárnia: o leão, a feiticeira e o guarda-roupa* (2005), *Suspiria* (2019) e *Orlando – a mulher imortal* (1992).

Conforme observado na Figura 5, dentro de cada filme existem diversas dimensões de caracterização da atriz Tilda Swinton, desde evolução do personagem dentro do mesmo filme até interpretação de diferentes papéis dentro da narrativa. Assim, é perceptível as diversas possibilidades para análise desses filmes, buscando referências na linguagem cinematográfica e na caracterização do rosto da atriz para o seu personagem. A partir disso, é possível concluir que a metodologia que será utilizada permite responder à questão norteadora do futuro Trabalho de Conclusão de Curso: como o rosto contribui para a construção da personalidade e a caracterização de personagens nos filmes a partir da linguagem cinematográfica?

7 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

7.1 O CINEMA E A EXPRESSÃO DO PERSONAGEM

No início do século XX, foi notável como o cinema iniciou uma era de imagens. Segundo Hugo Munsterberg (*apud* ANDREW, 1989, p. 26), ele acredita que o cinema é a arte da mente humana assim como a música é a arte do som e a pintura é a arte da visão. Dessa forma, o cinema com todos os seus cortes, seleção de ângulos, cores e priorização é a arte que mais se aproxima do funcionamento da mente, do pensamento e do olhar humano³⁹.

No começo do cinema, teóricos como Lev Kuleshov, Sergei Eisenstein e Vsevolod Pudovkin buscaram entender o potencial narrativo da nova mídia (SIJLL, 2017). O filme oferecia duas coisas que nenhuma outra mídia tinha até então: uma imagem fotografada em movimento. Tudo isso trouxe diversas novas possibilidades e opções aos roteiristas.

Nos seus primórdios o cinema trazia as formas de representação ainda muito “primitivas”, de acordo com Noel Burch (*apud* MASCARELLO, 2006, p. 23), os primeiros filmes traziam composição frontal, não centralizada, com falta de linearidade, posicionamento de câmera distante da posição filmada e personagens pouco desenvolvidos. Segundo André Gaudreault Teorizo (*apud* MASCARELLO, 2006, p. 24), existem duas formas de comunicação de um relato: a narração e a mostração.

A mostração envolve a encenação direta de acontecimentos, ao passo, que a narração envolve a manipulação desses acontecimentos pela atividade do narrador. No entanto, os dois modos são regidos pelo que ele chama de meganarrador, já que todo relato é sempre construído por alguém e nunca se produz automaticamente. (TEORIZO *apud* MASCARELLO, 2006, p. 24)

É a partir de 1907 que se nota um período de transição (MASCARELLO, 2006), em que os filmes passam a utilizar convenções narrativas especificamente cinematográficas, buscando construir enredos autoexplicativos. Foca-se menos na ação física, busca-se uma maior definição psicológica dos personagens e são feitas tentativas de construir códigos narrativos capazes de transmitir ao espectador as intenções e motivações dos personagens.

³⁹ Aqui se traz o conceito do olhar de uma forma muito mais ampla, indo além do sentido apenas da visão.

Segundo Andrew (1989), a introdução de Munsterberg sobre o cinema culmina na capacidade narrativa do filme. A história do cinema passa por três momentos distintos, o estágio um, que trabalha de certa forma a brincadeira com insignificâncias visuais para o estágio dois, o qual trabalha o desempenho de funções importantes na sociedade (como educação e informação), e o estágio três, que trabalha a mente humana.

Depois dessa introdução, Munsterberg não mais menciona qualquer tipo de cinema exceto o cinema narrativo. Para ele, o cinema é realmente mera insignificância sem a narração. Apenas quando o insignificante coloca em funcionamento a capacidade narrativa da mente é que a peça cinematográfica ganha vida, e através dela, os milagres artísticos do cinema que todos reconhecemos. (ANDREW, 1989, p. 26)

O cinema de narrativa destacado por Munsterberg traz o impacto e a relevância que a narrativa cinematográfica possui e é perceptível a influência que o cinema de narrativa possui na indústria audiovisual. André Gardies (2008, p. 75) observou que “[...] há mais de um século que a maioria das pessoas vai às salas de cinema para seguir histórias. E pagam para isso. O cinema comercial deve essencialmente sua fortuna, artística e econômica, ao domínio da arte de narrar.”

Aristóteles é um dos primeiros teóricos conhecidos a trazer reflexões sobre o fazer literário e levantar questões importantes sobre os personagens (BRAIT, 2017). Trazendo o conceito de mimesis, diversas vezes interpretado como “mera imitação do real”, Aristóteles apresenta dois aspectos essenciais: a consideração do personagem como reflexo do ser humano e o “personagem como construção, cuja existência obedece às leis particulares que regem o texto” (BRAIT, 2017, p. 29). Simultaneamente, o autor conceitua a verossimilhança interna da obra ao falar que uma narrativa, para ser crível, deve obedecer às suas próprias regras e princípios internos.

Nesse contexto, Brait (2017, p. 31) conceitua personagem como “[...] ente composto pelo poeta a partir de uma seleção do que a realidade lhe oferece, cuja natureza e unidade só podem ser conseguidas a partir dos recursos utilizados pela narração”. Essa visão aristotélica serviu como base para produções até metade do século XVIII, após isso ela foi substituída por uma visão psicologizante que compreende “[...] personagem como a representação do universo psicológico do seu criador” (BRAIT, 2017, p. 37). Assim, há uma mudança nos personagens, que não se

apresentam mais como representações de seres ideias, passando a ser reflexos da psique imperfeita de seus criadores.

Além da narrativa para a construção de personagens, historicamente outro elemento foi implementado para essa linguagem cinematográfica: a direção de arte, a qual faz parte da composição visual do filme e integra diversas outras áreas, como cenografia, figurino e maquiagem. É importante ressaltar que no teatro a direção de arte possuía outra nomenclatura, de acordo com Pereira (2016, p. 13): “Constata-se que desde o seu surgimento o teatro, de uma maneira ou de outra, usufruiu da direção de arte, ainda que ela não fosse assim denominada, desempenhada por profissionais das mais diferentes áreas”. Nota-se que “[...] durante muito tempo a criação visual para o teatro ficou a cargo de um cenógrafo criando e projetando a cenografia, um figurinista o figurino e um iluminador a luz” (PEREIRA, 2016, p. 46). O cinema, sendo uma nova forma de arte, precisou evoluir na sua linguagem para implementar a direção de arte e implementá-la como técnica. Pereira observa que “[...] o cinema, desde seu nascimento, vem constantemente se desenvolvendo e junto com ele a direção de arte que cada vez mais se distanciou de sua origem teatral” (PEREIRA, 2016, p. 46).

Com a direção de arte trazendo aspectos visuais tão importantes, ela é uma grande responsável pela caracterização dos personagens (Figura 6). Assim, “[...] uma das principais funções do decorado cinematográfico é traduzir o mundo interior de um personagem, ou ao menos manifestá-lo através de uma série de detalhes expressivos” (CHION, 2003, p. 155). Cabe, assim, ao diretor de arte auxiliar na construção desse personagem para externalizar seus sentimentos, personalidade, época em que está vivendo, entre outros elementos, contribuindo para o tom do filme. O ator “encarna” o papel do seu personagem e passa a viver esse “ser fictício”, e essa relação pode ser observada desde o passado:

A etimologia grega do termo latino *persona* designava a máscara, ou seja, o papel interpretado pelo ator. Este era claramente destacado de sua “personagem”, da qual era apenas o executante e não a encarnação. A evolução do teatro ocidental é marcada por uma inversão completa dessa perspectiva, identificando a personagem cada vez mais com o ator que a encarna, e transformando-o em uma entidade psicológica e moral, encarregada de produzir no espectador um efeito de identificação. (AUMONT; MARIE, 2006, p. 226)



Fonte: Colagem elaborada pela estudante com frame do filme O Homem que Ri, foto da atriz Greta Garbo, frame de As mãos de Orlac e frame de O Nosferatu. Imagens retiradas do Google (Disponível em: google.com. Acesso em: 15 nov. 2021).

A direção de arte deve criar sentido ao personagem, vinculando sempre os aspectos sociais, psicológicos, culturais e econômicos e adequando esses elementos à história do personagem. Pereira (2016, p. 46) destaca como a direção de arte pode contribuir:

Uma direção de arte bem elaborada, seja em uma montagem teatral ou em um filme, vai evidenciar conteúdos latentes nos roteiros originais colocando questões para o público, procurando afinidades entre elementos semelhantes, usando conceitos de semiótica facilmente identificáveis, ajudando a materializar o argumento. A relação entre o espaço e a direção de arte adquiriu, tanto no teatro quanto no cinema, uma importância chave no desenvolvimento cênico e tornou-se um dos principais elementos receptor da visualidade que revela o espaço do cenário e o espaço das personagens.

Com uma direção de arte adequada, o filme e seu personagem ganham potência, influenciando a forma como o espectador interpreta e mergulha no universo daquela produção audiovisual, o que perpetua a forma como o filme impacta quem o assiste.

7.2 INFLUÊNCIA DO ROSTO NO CINEMA

Dentre os elementos que compõem um personagem, um deles é de grande importância para a sua caracterização: o rosto. É a partir do rosto, desde a escolha

do ator às transformações que poderão ser feitas para essa caracterização, que irá ser desenvolvido grande parte da expressão do personagem.

Segundo Sijll (2005), a compreensão de como os olhos reagem a estímulos visuais sempre foi objeto de estudo de teóricos como Lev Kuleshov. Dessa forma, dentre os elementos mais importantes que foram observados estão o brilho, a cor, o tamanho, o movimento, a velocidade e a direção. A convergência desses elementos contribui para a reação do espectador ao filme.

Entre esses elementos e com a evolução do cinema surge o enquadramento *close-up*, o qual, de acordo com Nepomuceno (2018, p. 30), “[...] seria o enquadramento para se mostrar objetos pequenos ou partes de um corpo de um personagem, por grandes perspectivas, ocupando a maior parte da tela”. Para Martine Beugnet (2007), o *close-up* é uma das técnicas mais potentes para um filme provocar um pensamento entre sujeitos e objetos, especialmente para um cinema da sensação. São os *close-ups* que nos permitem fugir dos aspectos ligados unicamente à narrativa ou à caracterização das personagens e atentar uma construção dos corpos.

A atriz Lillian Gish (Figura 7) conta, em sua autobiografia, que após ter ousado aproximar a câmera do rosto de um ator para capturar melhor sua expressão, D. W. Griffith⁴⁰ teria sido fortemente repreendido pelo produtor Henry Marvin: “Nós pagamos pelo ator inteiro, senhor Griffith, por isso queremos vê-lo de corpo inteiro!” (GISH, 1969, *apud* HEATH, 1981, p. 184). Esse relato mostra como nesse período a expressão e os sentimentos do personagem ainda não eram vistos como prioridade na narrativa audiovisual, o que com os anos iria mudar, já que a expressão facial seria de grande importância para um filme.

⁴⁰ Griffith foi um cineasta do Primeiro Cinema, considerado o “pai da gramática cinematográfica”. Ele foi um dos primeiros a ver o potencial do novo meio. No início produzia curtas-metragens, porém depois ficou conhecido pelos épicos *O Nascimento de uma nação*, de 1915, e *Intolerância*, de 1916.

Figura 66 – Lillian Gish



Fonte: Lillian Gish. **Wikipedia**. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Lillian_Gish. Acesso em: 16 nov. 2021.

Com a representação do homem pelo aparelho, a autoalienação humana encontrou uma aplicação altamente criadora [...] Hoje, essa imagem espetacular se torna destacável e transportável. Transportável para onde? Para um lugar que ela possa ser vista em massa. Naturalmente, a intérprete tem plena consciência desse fato, em todos os momentos. Ele sabe, quando está diante da câmera, que sua relação é em última instância com a massa. É ela que vai controlá-lo. E ela, precisamente, não está visível, não existe ainda, enquanto o ator executa a atividade que será por ela controlada. (BENJAMIN, 2013, p.180)

É importante destacar como os *close-ups* tiram o espectador da sua zona de conforto e permitem que esta saia unicamente da narrativa para focar na construção e expressão no rosto do personagem. A expressão facial está em foco e o espectador pode sentir, sem distrações, o que o personagem sente. “As imagens hápticas encorajam um modo de percepção visual que se liga ao sentido do tato, no qual o olho nos mostra sensações que usualmente seriam sentidas pela pele” (BEUGNET, 2007, p. 66). Beugnet acredita na capacidade de ruptura dos *close-ups*, rupturas espaciais, temporais, figurativas e de percepção. O autor diz o seguinte:

O close-up desloca o objeto do olhar, fragmenta-o e esculpe-o fora de seu meio [...] o close-up leva a uma parada no fluxo da narrativa, gerando uma imagem quase estática [...] combinado com o efeito de isolamento e abstração do impacto da escala na tela do cinema, o close-up é dotado de uma força de interpelação, ele insiste, chama e direciona a atenção do espectador. (BEUGNET, 2007, p. 90)

Analisando de forma histórica, o *close-up* dá continuidade a uma tradição que busca no rosto humano, e mais precisamente no olhar, a essência do sujeito. Em 1435 Leon Battista Alberti afirmou, em seu célebre tratado da pintura, que é através dos olhos, muito mais do que por gestos ou palavras, que o ser humano expressa “[...] os movimentos da alma” (ALBERTI, *apud* BREDEKAMP, 2015, p. 278).

O espelho fascina porque me revela meu rosto, essa coisa minha que não posso perceber sem ele [...]. O espelho é tão forte que não cessa de agir, mesmo destruído [...]. Se o espelho me dá meu duplo mais verdadeiro que a verdade, os fragmentos dão a verdade de sua fragmentação, que se torna minha. E, se o espelho é mentiroso, seus fragmentos vão mentir também. (AUMONT, 1998, p. 19, tradução feita pela estudante)

Bergman (1959 *apud* DELEUZE, 2009) traz atenção ao fato de que o cinema mudo iria se tornar uma arte porque trabalhava com o mais extraordinário elemento de teatro: o rosto humano. Para Bergman (1959, *apud* DELEUZE, 2009, p. 154), o trabalho no cinema “[...] começa com o rosto humano [...]. A possibilidade de se aproximar do rosto humano é a originalidade primeira e a qualidade distintiva do cinema”. Bergman (1959 *apud* DELEUZE, 2009) se refere a um curto-circuito entre a arte do teatro e a arte do filme que passa por uma concentração sobre o rosto – o que ele chamou de dramaturgia do rosto.

A partir do século XX, com o advento do cinema falado em 1927, com o filme *O cantor de Jazz*⁴¹, o rosto passa a ter um destaque importante, visto que as proporções maiores das telas de projeções e a necessidade de colocar em destaque a ação da fala fizeram com que o rosto devesse ser utilizado em toda a sua extensão para que os diálogos pudessem, de fato, ter o impacto desejado. A “[...] encarnação por um ator (de carne e osso, mas representado filmicamente por imagens e falas) é o modo mais habitual de representação da personagem de cinema” (AUMONT; MARIE, 2006, p. 226).

⁴¹ Pela primeira vez em um longa-metragem um ator falou na tela, com a voz gravada em banda sincronizada, o que impressionou plateias. (O Cantor de Jazz. Direção: Alan Crosland. Intérpretes: Al Jolson, William Dermarest, May Mcavoy, Warner Oland. Roteiro: Alfred A. Cohn. Los Angeles: Warner Bros. Entertainment, 1927. 1 vídeo (1h36m10). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rqQnUmKXpBQ>. Acesso em: 15 nov. 2021).

Figura 67 – Frame do filme *Persona*

Fonte: *Persona* (1966).

É possível observar nesse frame de *Persona* (Figura 8) o uso da luz trazendo destaque para o rosto e a expressão da personagem. A luz ao fundo descola a personagem da parede, trazendo-a como ponto de destaque para o nosso olhar, e forma uma “moldura” ao redor do seu rosto. A maquiagem se faz presente, delineando seus olhos, criando contraste e trazendo destaque a eles; o cabelo está preso para não causar distração desnecessária e o foco ser apenas no rosto. O uso do *close-up* permite ao espectador desenvolver uma relação mais próxima com o personagem, quase como adentrando a cena.

Aumont (1998) destaca como a interpretação do ator de cinema é fragmentada, visto que ocorre em planos, sendo repartida na cena, e busca trazer alguma homogeneidade. Dessa forma, o uso dos planos ajuda a compor a narrativa e a fotografia auxilia a entender os sentimentos do personagens e as situações que ele está enfrentando. Segundo Nepomuceno (2020), a forma como o diretor decide os ângulos que serão captados, segundo seu olhar, demonstra sua própria sensibilidade na retratação do que acredita ser uma “realidade” para o espectador.

Além dos aspectos técnicos da direção de fotografia, outros elementos são importantes para a construção desse personagem em cena. Para a “criação” desse rosto o ator passa por transformações físicas que auxiliam a sua caracterização, desde

a maquiagem, o corte de cabelo, as sobrancelhas, os dentes etc. Nesse processo um dos itens mais importantes é a maquiagem. Segundo Leitão (2016, p. 29):

A maquiagem, assim como outras áreas do cinema, sofreu uma grande influência do teatro no seu início. A maquiagem cênica – e aqui utilizo cênica como qualquer maquiagem utilizada para uma cena, tanto no teatro quanto no cinema – se fez presente desde o início do teatro como uma forma de diferenciar o personagem do ator, e conseqüentemente, levar esse personagem de forma mais clara e única para o público.

Na construção de personagem o rosto do ator pode vir a sofrer intervenções que o aproximem do papel que irá exercer. “O ator que traz à vida à obra do poeta – todos obedecem ao mesmo comando, que é a conjuração de uma outra realidade, mais verdadeira” (BERTHOLD, 2001, p. 1). A criação da realidade a partir do olhar do diretor no cinema exige o distanciamento do ator e do personagem que ele interpreta, distinção dada, na maioria das vezes, por meio da maquiagem.

Um dos filmes marcantes pela sua maquiagem na sua época e que até hoje impressiona maquiadores atuais foi a caracterização do ator Lon Chaney para o filme *O Fantasma da Ópera*⁴², de 1925 (Figura 9). O personagem foi inspirado no livro de Gastón Leroux que descrevia o personagem como um “rosto sem carne”, a partir disso Lon Chaney⁴³ decidiu utilizar uma membrana transparente que reveste o estômago dos peixes para puxar o nariz para cima e assim trazer uma característica mais cadavérica ao personagem.

⁴² O fantasma da ópera”, Rupert Julian (1925), preto e branco, 93 min. Universal Pictures, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=E-HOq0f722c>. Acesso em: 24 out. 2021.

⁴³ Lon Chaney era conhecido pela sua dedicação em desenvolver personagens que ficassem o mais próximo de como haviam sido imaginados, dessa forma ficou conhecido como “o homem de mil faces”. O ator interpretava diversas criaturas monstruosas e grotescas, e ele mesmo desenvolveu suas técnicas de maquiagem. (LON Chaney. IMDb. Reino Unido: Amazon. Disponível em: <http://www.imdb.com/name/nm0151606/> Acesso em: 24 out. 2021.).

Figura 68 – O fantasma da Ópera



Fonte: Filme O fantasma da ópera (1925).

Para tal, um dos estudos que pode auxiliar esse processo de construção da imagem é o visagismo⁴⁴, o que se refere à “[...] arte de embelezar ou transformar o rosto, utilizando cosméticos, tinturas e o corte de cabelo. Portanto, é aplicado ao trabalho do maquiador e do cabeleireiro e à maquiagem artística do rosto” (HALLAWELL, 2002, p. 19). Hallawell (2018) destaca que o visagista auxilia a construção visual de uma pessoa e busca nesse “desenho” soluções para o desejado. Ainda segundo o autor, o visagismo parte de uma filosofia, por isso contém o “ismo” na palavra, pois deve ser tratado como um conceito de beleza assim como o surrealismo, o cubismo, e as demais palavras que terminam dessa forma.

Conforme Hallawell (2010), um dos diferenciais desse estudo sobre visagismo é o fato de este não indicar fórmulas prontas e sim procedimentos diversificados, evitando ao máximo impor certas técnicas a determinados biotipos⁴⁵, analisando cada caso de forma individual e única e considerando as diversas possibilidades. Essa característica de exclusividade é muito importante para o cinema, visto que cada

⁴⁴ “Visagismo é um termo derivado da palavra francesa *visage*, que significa ‘rosto’. O termo foi criado em 1936 pelo grande cabeleireiro e maquiador francês Fernand Aubry” (HALLAWELL, 2002, p. 19).

⁴⁵ Biotipo é o conjunto de características herdadas geneticamente e adquiridas no ambiente que configura o indivíduo. Ex: alto, baixo, magro, robusto, etc.

personagem é único e construído para trazer sensações diferentes a cada cena que vive. Assim, o visagismo consegue contribuir de forma individualizada na construção desses personagens, buscando o foco na sua narrativa e na personalidade individual que deve ser transmitida ao público.

De acordo com Hallawell (2010), o visagista é como um escultor ou pintor: a superfície para se pintar é o rosto; o cabelo é a matéria a ser trabalhada; o pente e a tesoura são os instrumentos para “modelar” a cabeça. A partir disso o trabalho de um maquiador num *set* de gravação é “esculpir” o rosto do ator dando vida a um personagem.

7.3 TILDA SWINTON

Tilda Swinton nasceu em Londres, Inglaterra. Seu nome de nascença é Katherine Mathilda. Sua filmografia conta com filmes como *As Crônicas de Nárnia*, *Conduta de Risco*, *A Voz Humana*, *Doutor Estranho*, *Okja*, *Orlando*, *Precisamos falar sobre Kevin*, dentre diversos outros. Ela estudou Ciências Sociais e Políticas na Universidade de Cambridge e se formou em 1983 em Literatura Inglesa. Durante sua permanência como estudante, participou de inúmeras produções teatrais e continuou a trabalhar por uma temporada na Royal Shakespeare Company, na qual apareceu em produções como "Medida por Medida".⁴⁶

Além de sua excelente atuação, a atriz destaca-se por sua aparência andrógina, o que a torna muito versátil para diversos papéis e transformações (Figura 9). São marcante as diversas mudanças drásticas da atriz, desde as mais sutis até mudanças completas de sua feição e idade, tornando-a irreconhecível. Ela impressiona com seu talento.

⁴⁶ Tradução livre da estudante (TILDA Swinton. **IMDb**. Reino Unido: Amazon. Disponível em: https://www.imdb.com/name/nm0842770/bio?ref_=nm_ov_bio_sm. Acesso em: 2 nov. 2021).

Figura 69 – Alguns papéis de Tilda Swinton



Fonte: Montagem elaborada pela estudante a partir de imagens disponíveis no Pinterest (Disponível em: <https://br.pinterest.com/>. Acesso em: 16 nov. 2021).

Você está sempre brincando de si mesmo. É tudo autobiografia, o que quer que você esteja fazendo. É usá-los como uma espécie de prisma através do qual lançar algo real sobre você, ou pelo menos algo relaxado. Porque a última coisa que você quer é parecer que está atuando. (TILDA Swinton, IMDB, tradução feita pela estudante).

Em entrevista ao site Another Magazine (2021), Tilda Swinton fala sobre sua experiência no filme *Memória*, de 2021, no qual sua personagem fala espanhol. Além disso, em outros papéis ela já falou italiano ou não utilizou a voz. Sobre o uso da linguagem a atriz destaca:

Eu acho muito interessante todo o lugar da linguagem falada no filme. A primeira questão que chama minha atenção envolve o nível real de comunicação desejado entre as pessoas que falam umas com as outras. Eles devem ser fluentes? Eles precisam se entender bem e se fazerem ouvir? Eu tendo a ficar do lado de Hitchcock, quem – ousa dizer, como eu fiz? – aprendeu a fazer filmes no cinema mudo e nos aconselha a deixar a câmera contar a história e “recorrer ao diálogo apenas quando não for possível fazer de outra forma”. Enquanto isso, brincar com o retrato de uma pessoa que fala uma língua na qual está inibida ou tem dificuldade para se expressar é muito interessante para mim. Adoro a distância entre a satisfação de me sentir verdadeiramente eloquente e coerente e o isolamento da estupidez. (LACK, 2021, tradução feita pela estudante).

Entre as premiações ao longo de sua carreira, segundo lista disponibilizada pelo Site Papo de Cinema⁴⁷, Swinton venceu o Oscar de Melhor Atriz Coadjuvante e o BAFTA de Melhor Atriz Coadjuvante em Cinema por seu papel aclamado pela crítica no filme de Michael Clayton, *Conduta de Risco*. Em 2011, no European Film Awards e no National Board Of Review, recebeu o prêmio de Melhor Atriz pelo filme *Precisamos Falar sobre Kevin*. Em 1991 foi premiada no Festival de Veneza com o troféu de Melhor Atriz pelo filme *Eduardo II*. Em 2008 e em 1988, no Festival de Berlim, recebeu o Troféu Teddy (homenagem). Além disso, já recebeu diversas indicações pelas suas atuações.

Em uma das suas declarações a atriz disse: “Para que a história avance, o personagem precisa fazer certas coisas. Você não precisa estar nada além de interessado em contar a história” (TILDA Swinton, IMDB, tradução feita pela estudante).

Um ponto que chama atenção na atriz é seu rosto com características marcantes, a começar pela sua aparência andrógina, que a ajudou a interpretar diversos papéis, inclusive de gênero oposto, com maestria. Além disso, sua beleza natural de baixo contraste traz diversas possibilidades para as caracterizações feitas para seus personagens, podendo, assim, explorar seu rosto ao adicionar contraste, por exemplo, trazendo tons mais escuros aos seus cabelos e sobrancelhas, como no filme *Precisamos Falar sobre Kevin*. É notável como Tilda Swinton surpreende ao ser analisada sua atuação em conjunto com seu rosto cinematográfico, que é transformado a cada caracterização de personagem a ponto de deixá-la muitas vezes irreconhecível.

⁴⁷ TILDA Swinton. **Papo de Cinema**. Disponível em: <https://www.papodecinema.com.br/artistas/tilda-swinton/premios/>. Acesso em: 02 nov. 2021.

8 ROTEIRO DOS CAPÍTULOS

1. INTRODUÇÃO

2. O CINEMA E EXPRESSÃO DO PERSONAGEM

2.1 CINEMA E A CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS

2.1.1 Linguagem Cinematográfica

2.1.2 Direção de Arte

3. INFLUÊNCIA DO ROSTO NO CINEMA

3.1 REPRESENTAÇÃO DO ROSTO

3.2 ROSTO E A RELAÇÃO COM O CINEMA

3.2.1 Rosto e o ator

3.2.2 Maquiagem e Visagismo

3.2.3 Planos de câmera

4. TILDA SWINTON: A ATRIZ E AS PERSONAGENS

4.1 A ATRIZ

4.2 O ROSTO DA FEITICEIRA BRANCA

4.2.1 Planos de câmera

4.2.2 Iluminação

4.2.3 Direção de Arte

4.2.4 Direção de Fotografia

4.2.5 Visagismo e maquiagem

4.3 O ROSTO EM SUSPIRIA

4.3.1 Planos de Câmera

4.3.2 Iluminação

4.3.3 Direção de Arte

4.3.4 Direção de Fotografia

4.3.5 Visagismo e maquiagem

4.4 O ROSTO EM ORLANDO

4.4.1 Planos de Câmera

4.4.2 Iluminação

4.4.3 Direção de Arte

4.4.4 Direção de Fotografia

4.4.5 Visagismo e maquiagem

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

6. REFERÊNCIAS

9 CRONOGRAMA

Quadro 1 – Cronograma do Trabalho de Conclusão de Curso em 2022/2

	FEV.	MAR.	ABR.	MAIO	JUN.	JUL.
Organização de materiais, revisão bibliográfica e introdução	X	X				
Escrita do capítulo 2		X				
Escrita do capítulo 3			X			
Escrita do capítulo 4				X	X	
Considerações finais					X	
Revisão e formatação					X	X
Preparação para apresentação						X
Apresentação do TCC						X

REFERÊNCIAS

- ANDREW, Dudley. **As principais teorias do cinema**. Uma introdução. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1989.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. São Paulo: Papirus Editora, 2006.
- AUMONT, Jacques. **El rostro en el cine**. Barcelona: Paidós, 1998.
- BARROS, Antonio; DUARTE, Jorge *et al.* (Orgs.) **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Org. e Prefácio de Márcio Seligmann-Silva. Tradução: Gabriel Valladão Silva. Porto Alegre: L&PM, 2013.
- BEUGNET, Martine. **Cinema and Sensation: French Film and the Art of Transgression**. Carbondale: Southern Illinois Press, 2007.
- BERGMAN, Ingmar. **Imagens**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- BERTHOLD, Margot. **História Mundial do Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- BONEZ, Matheus. Orlando: A mulher Imortal. **Papo de Cinema**. Disponível em: <https://www.papodecinema.com.br/filmes/orlando-a-mulher-imortal/>. Acesso em: 25 out. 2021
- BRAIT, Beth. **A personagem**. São Paulo: Contexto, 2017.
- BREDEKAMP, Horst. **Théorie de l'acte d'image**. Paris: La Découverte, 2015.
- CHATAIGNIER, Gustavo *et al.* **Rostos de Bergman: vida e morte em um plano**. Rio de Janeiro: PUC Rio, 2020.
- CHION, Michel. **O roteiro de cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento: Cinema 1**. Lisboa: Assírio & Alvim, 2009.
- FLICK, Uwe. **Introdução à pesquisa qualitativa**. 3.ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo: Atlas, 2019.
- GOODE, William. J.; HATT, Paul. K. **Métodos em pesquisa social**. São Paulo: Nacional, 1979.
- HALLAWELL, Philip. **Visagismo integrado: identidade, estilo e beleza**. 2.ed. São Paulo: SENAC/SP, 2018.

HALLAWELL, Philip. **Visagismo**: harmonia e estética. 6.ed. São Paulo: SENAC, 2010.

HEATH, Stephen. Body, voice. *In*: HEATH, Stephen. **Questions of cinema**. Bloomington: Indiana University Press, 1981. p. 176-193.

HOLMLUND, Chris. **Impossible bodies**: femininity and masculinity at the movies. Hollywood: Routledge, 2001.

LACK, Hannah. **AnOther**. Reino Unido: AnOther Magazine, 2021. Disponível em: <https://www.anothermag.com/design-living/13647/tilda-swinton-on-great-cinema-french-dispatch-film-2021-interview>. Acesso em: 2 nov. 2021.

LEITÃO, Tassia de Accioly. **Narrativa e Maquiagem**: A maquiagem como narrativa em Mad Max – Estrada da Fúria. Orientador: Índia Mara Martins. 2016. 83 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Cinema e Audiovisual) – Departamento de Cinema e Audiovisual, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2016. Disponível em: https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/5546/Tassia%20de%20Accioly%20Leit%20o%20-%20Cinema%20e%20Audiovisual%20UFF_Tassia%20de%20Accioly%20Leit%20_2015.2.pdf?sequence=1. Acesso em: 2 nov. 2021.

MARIOTTO, Fabio Luiz; ZANNI, Pedro Pinto; MORAES, Gustavo Henrique Salati Marcondes de. What is the use of a single-case study in management research? **RAE-Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v. 54, n. 4, p.358-369, jul./ago. 2014. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/S0034-759020140402>

MASCARELLO, Fernando. Cinema Hollywoodiano Contemporâneo. *In*: MASCARELLO, Fernando. **História do Cinema Mundial**. Campinas: Papirus, 2006.

NEPOMUCENO, Luciane Plates de Oliveira. **Cinema, tecnologia e administração**: o uso da linguagem cinematográfica como apoio ao professor da disciplina teoria geral da administração. 2018. 209 f. Dissertação (Mestrado em Educação e Novas Tecnologias) – Centro Universitário Internacional, Curitiba, 2018. Disponível em: <https://repositorio.uninter.com/handle/1/106>. Acesso em: 21 out. 2021

NEPOMUCENO, Luciane Plates de Oliveira. **Linguagem Cinematográfica**. Curitiba: Contentus, 2020.

PAVIANI, Jayme. **Epistemologia Prática**. Caxias do Sul: Educs, 2009.

PEREIRA, Luiz Fernando. **A direção de arte servidora de dois anos**: o teatro e o cinema. 386 f. Tese (Doutorado em Teatro) – Programa de Pós-graduação em Teatro, Centro de Artes, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2016. Disponível em: <https://sistemabu.udesc.br/pergamumweb/vinculos/000017/000017b3.pdf>. Acesso em: 21 out. 2021.

SIJLL, Jennifer Van. **Narrativa Cinematográfica**: contando histórias com imagens em movimento. São Paulo: Martins Fontes, 2017.

SILVA, Ivana Almeida da. **Rosto cinematográfico**: aproximações do sofrimento na contemporaneidade. 2014. 221 f. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014.

TILDA Swinton. **IMDb**. Reino Unido: Amazon. Disponível em: https://www.imdb.com/name/nm0842770/bio?ref_=nm_ov_bio_sm. Acesso em: 2 nov. 2021.

YIN, Robert K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. 2.ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

FILMOGRAFIA

AS CRÔNICAS DE NÁRNA: O LEÃO, A FEITICEIRA E O GUARDA-ROUPA.

Direção: Andrew Adamson. Reino Unido; EUA: CBS, 2005. 1 vídeo (95 min). Disponível em: <https://www.disneyplus.com/video/3cbe12c0-3f82-4dcb-8092-72f4510a1c9d?distributionPartner=google>. Acesso em: 26 out. 2021.

A SAÍDA DOS OPERÁRIOS DA FÁBRICA LUMIÈRE.

Direção: Louis Lumière França, 1895. 1 vídeo (48 s) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4jmCFzzCQvw>. Acesso em: 22 set. 2021.

O Cantor de Jazz. Direção: Alan Crosland. Intérpretes: Al Jolson, William Dermarest, May Mcavoy, Warner Oland. Roteiro: Alfred A. Cohn. EUA: Warner Bros.

Entertainment, 1927. 1 vídeo (96 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=rqQnUmKXpBQ>. Acesso em: 15 nov. 2021.

O FANTASMA DA ÓPERA. Direção: Rupert Julian. Preto e branco. EUA: Universal Pictures, 1925. 1 vídeo (93 min). Disponível em:

<https://www.youtube.com/watch?v=E-HOq0f722c>. Acesso em: 24 out. 2021.

ORLANDO – A MULHER IMORTAL. Direção: Sally Potter. EUA: Sony Pictures Classic, 1992. 1 vídeo (94 min) Disponível em:

https://www.telecine.com.br/filme/Orlando_a_Mulher_Imortal_18648?action=play_filme. Acesso em: 26 out 2021.

SUSPIRIA. Direção: Luca Guadagnino. EUA: Amazon Studios, 2019. 1 vídeo (152 min) Disponível em: https://www.primevideo.com/dp/amzn1.dv.gti.c6b5287a-1453-743f-072b-b2111439611f?autoplay=1&ref_=atv_cf_strg_wb. Acesso em: 26 out. 2021.

PERSONA. Direção: Ingmar Bergman. Suécia, 1966. 1 vídeo (85 min). Disponível em:

https://www.telecine.com.br/filme/Quando_Duas_Mulheres_Pecam_8551?action=play_filme. Acesso em: 24 out. 2021.