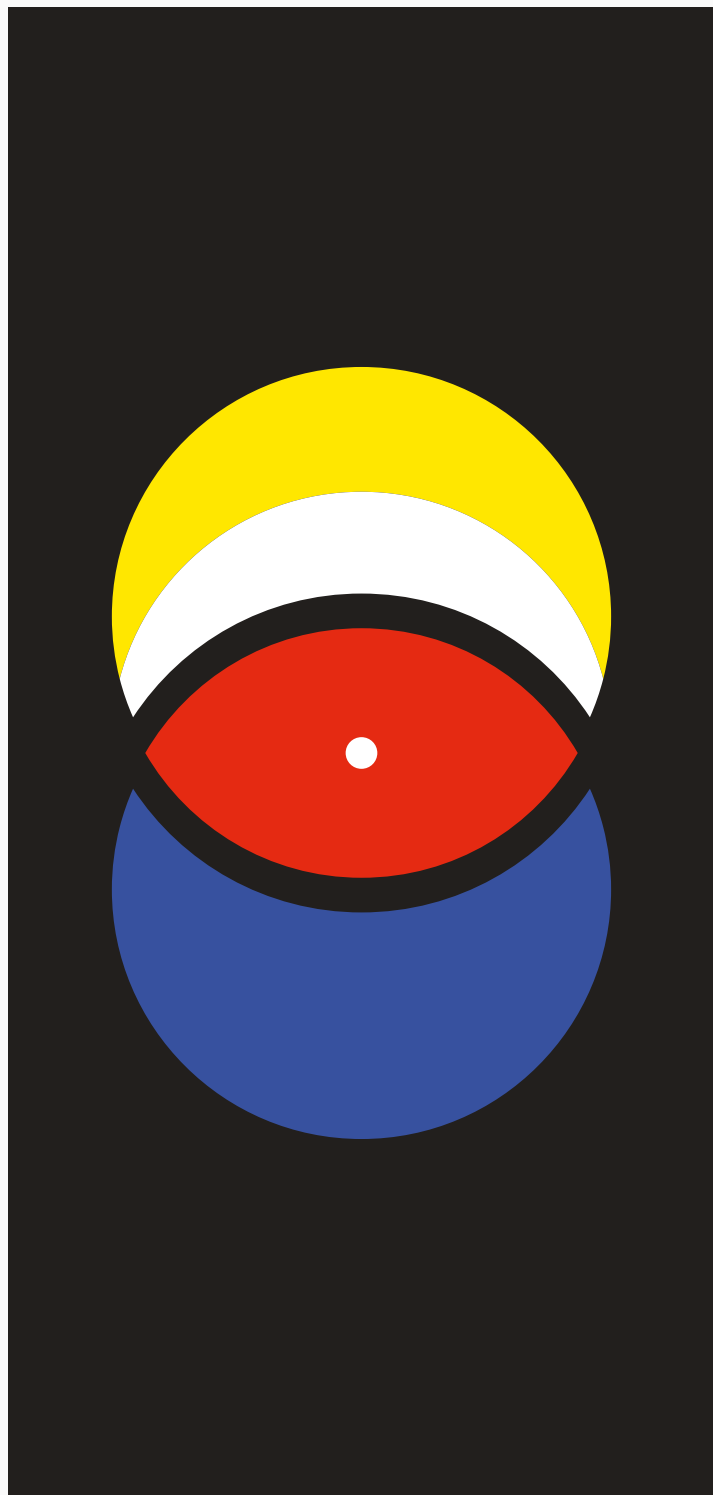


A FORMA VISUAL DO DISCURSO FÍLMICO :

Análise e analogia gráfica da obra “**2001: Uma Odisseia no Espaço**” (1968) de Stanley Kubrick



Sara Morais Soares
Xavier Guerra

Orientação
Cristina Maria da
Silva Pinto Ferreira
Fonseca

Setembro
2023



THE VISUAL FORM OF FILM DISCOURSE :

Analysis and graphic analogy of Stanley
Kubrick's "2001: A Space Odyssey" (1968)

NOTA AO LEITOR

As citações presentes ao longo do relatório foram mantidas na língua original, de forma a preservar a exatidão e a fidelidade das fontes citadas. Acrescenta-se ainda que, devido à natureza técnica de certos termos utilizados no campo cinematográfico, não existem traduções diretas na língua portuguesa, logo, também estes apresentam-se na língua original.

RESUMO

A construção visual e discursiva da linguagem gráfica e da cinematográfica parte da articulação de técnicas e princípios, a fim de induzir sentidos. É sob o contexto de interligação entre elementos heterogêneos, que este projeto tem como objetivo criar uma analogia entre o discurso gráfico e o fílmico. Pretende-se desta forma, explorar o valor semântico da imagem e a sua aplicação em uma narrativa editorial.

O presente projeto parte da análise da obra cinematográfica: *2001 Odisseia no Espaço* (1968) de Stanley Kubrick, cuja investigação culmina numa revista impressa. O propósito do estudo é traduzir os padrões estilísticos da obra em composições gráficas a fim de explorar conceitos como narrativa visual, ritmo, forma, espaço e cinética.

Visto ser um projeto que aborda diferentes campos linguísticos, evidencia-se na área do cinema os princípios da montagem, da planificação e da composição, com destaque em Jacques Aumont (1994, 2002, 2013) e Luís Nogueira (2010). Optou-se por uma análise que abrange a sintaxe, a semântica e a pragmática, complementada por Michel Chion (2001) quanto aos recursos estilísticos e discursivos da obra, pela simbologia da cor de Eva Heller (2012) e a perspectiva nietzschiana de J. J. Abrams (2007). Por fim, a materialização prática do projeto apoia-se na percepção visual de Rudolf Arnheim (1974), com algumas contribuições de Wassily Kandinsky (1987, 1996) quanto à forma e cor.

Através da analogia criada entre estes dois campos criativos, foi possível concluir que tanto o discurso gráfico como o fílmico, embora dependam de técnicas e tecnologias distintas, partilham os mesmos princípios visuais. Ambos, têm como base o mesmo processo construtivo: estabelecer correlações de valor entre diferentes elementos visuais, de forma a acrescentar um sentido interpretativo à imagem. É portanto, pensar a forma visual segundo uma função narrativa, indutiva e conceitual, tornando-se desta forma, uma aprendizagem essencial à prática do Design Gráfico e à construção de narrativas visuais.

PALAVRAS-CHAVE

Análise Fílmica

Gramática Visual

Composição

Narrativa visual e editorial

ABSTRACT

The visual and discursive construction of graphic and cinematic language begins with the articulation of techniques and principles to induce meaning. Within the context of interconnection among heterogeneous elements, this project aims to establish an analogy between graphic and cinematic discourse. In this manner, it intends to explore the semantic value of imagery and its application in an editorial and visual narrative.

This project initiates with an analysis of the cinematic work: *2001: A Space Odyssey* (1968) by Stanley Kubrick, culminating in a printed magazine. The purpose of this study is to translate the stylistic patterns of the work into graphic compositions to explore concepts such as visual storytelling, rhythm, form, space, and kinetics.

Given that this project spans different linguistic domains, it highlights the principles of montage, planning, and composition in the field of cinema, with particular emphasis on the works of Jacques Aumont (1994, 2002, 2013) and Luís Nogueira (2010). The analysis extends to syntax, semantics, and pragmatics, complemented by Michel Chion (2001) in terms of the stylistic and discursive resources of the work, the symbolism of colour by Eva Heller (2012), and the Nietzschean perspective of J.J. Abrams (2007). Finally, the practical realization of the project draws from Rudolf Arnheim's visual perception (1974), with some contributions from Wassily Kandinsky (1987, 1996) regarding form and colour.

Through the analogy created between these two creative fields, it was possible to conclude that both graphic and cinematic discourse, although reliant on distinct techniques and technologies, share the same visual principles. Both are based on the same constructive process: establishing correlations of value among different visual elements to imbue the image with interpretative meaning. Therefore, it involves considering visual form in terms of a narrative, inductive and conceptual function, thereby becoming an essential aspect of Graphic Design practice and the construction of visual narratives.

KEY-WORDS

Film Analyses

Visual Grammar

Composition

Visual and editorial narrative

ATO I

PRÓLOGO

11

ATO II

O CINEMA

1.1 A Invisibilidade Dos Signos19

1.2 Planificação21

PLANO

TIPOLOGIAS

1.3 Imagem Fílmica e Influência Pictórica31

COMPOSIÇÃO

ENQUADRAMENTO E FORA-DE-CAMPO

1.4 Mise-En-Scène35

CENÁRIO

FIGURINOS E MAQUILHAGEM

ILUMINAÇÃO E TONALIDADE

1.5 Montagem37

ATO III

A OBRA

2.1 Análise Fílmica41

2.2 Condição social da obra44

CONTEXTO HISTÓRICO

CONTEXTO CULTURAL

CONTEXTO CINEMA

2.3 Pathos e Ethos47

2.4 Estrutura48

2.5 Análise da obra51

ATO 1

ATO 2

ATO 3

ATO 4

2.6 Reflexões Finais80

ATO IV

A ANALOGIA

3.1 Narrativa editorial87

CONCEITO

ESTRUTURA

ARTEFACTO

3.2 Narrativa visual90

CONCEITO GERAL

FORMA CIRCULAR

MÚSICA

3.3 Construção visual92

ATO 1

ATO 2

ATO 3

ATO 4

CRÉDITOS FINAIS

A REFLEXÃO

113

PÓS-CRÉDITOS

BIBLIOGRAFIA

118

LISTAS DE FIGURAS

ANEXOS



PRÓLOGO

Tanto o design gráfico como o cinema partilham o mesmo fundamento: a função comunicativa da imagem através da informação visual, onde as relações semióticas partem da cultura visual resultante da tradição pictórica. A construção de uma obra gráfica ou fílmica é na sua essência, um exercício de correlação discursiva e de hierarquização visual, a fim de direcionar a atenção do observador e induzir sentidos ou significados. Por isso, ambos os discursos convergem numa relação perceptiva entre o que o autor constrói, o que o observador vê e o que a memória condiciona (Nogueira, 2010).

O presente projeto parte da premissa de criar uma analogia entre a linguagem cinematográfica e a gráfica, a fim de explorar visualmente as paridades linguísticas entre elas. Ambas possuem uma morfologia, cujos genes resultam do impacto cultural e social do século XX, verificando-se uma relação consequencial entre as duas formas discursivas. Dondis (2001) assume que a conceção da autoimagem resultante da força cultural do cinema, condicionou uma necessidade pedagógica do alfabetismo visual. Por conseguinte, a representação gráfica afastou-se do figurativo e orgânico, procurando na forma e na geometria a expressão abstrata do modernismo (Drucker, 2014).

Sob o contexto de uma analogia entre o cinema e o design, o presente projeto parte da análise fílmica e a sua implementação num artefacto impresso. Como estudo de caso foi escolhido o filme *2001: Odisseia no Espaço* (1968) de Stanley Kubrick, a fim de traduzir os padrões estilísticos em composições gráficas aplicadas a uma narrativa editorial. Trata-se de um exercício de análise, conceitualização e implementação de arquétipos visuais, que culmina a aprendizagem dos princípios e conceitos da construção fílmica e visual.

(...)2001 is a nonverbal experience...I tried to create a visual experience, one that bypasses verbalized pigeonholing and directly penetrates the subconscious with an emotional and philosophic content(...)

Stanley Kubrick, entrevistado por Eric Norden, para a Playboy Magazine, 1968

O século XX denotou uma rutura total dos cânones tradicionais e da condição humana, e em seus meados, o abstracionismo e o formalismo eram a norma da representação. Mascarello (2006), indica que também o cinema procurava romper com a narrativa clássica, no sentido em que o cineasta procurava explorar a narratividade num sentido mais estilístico e lírico, e não tanto na sua forma convencional. *2001: Odisseia no Espaço* insere-se neste contexto experimental, onde Stanley Kubrick assume a própria obra como uma experiência audiovisual, cuja estrutura narrativa assenta maioritariamente nas induções anímicas e sensoriais, e não no diálogo.

Desta forma, a imagem situa-se como o instrumento fundamental da investigação, cujo estudo reflete sobre a dimensão temporal da mesma, aplicada a dispositivos diferentes: o móvel e o estático. Trata-se de uma tentativa de desconstruir a imagem móvel (fílmica) em imagens fixas (gráficas), isto é, uma tentativa de interpretar e representar espaço e tempo. Dado o carácter diegético destes dois elementos, a sua representação é, por si só, um processo com uma intenção narrativa. É o que Aumont (2002) assume como uma transformação ou fragmentação da diegese, empregue numa imagem.

Da mesma que forma que Aumont & Marie (2013) indicam que o espectador não tem a capacidade de assimilar as imagens individuais de um filme, mas apenas conjuntos agrupados por planos, Arnheim (1974) refere que as propriedades quantitativas de um objeto não são interpretadas de forma singular, mas sim percebidas dentro de um todo visual. Em ambos os casos, a experiência empírica parte da perceção. De modo que, o estudo da linguagem cinematográfica ou gráfica requer, incontornavelmente, um enquadramento sobre a perceção e a cultura visual, dentro do universo imagético.

Refletindo sobre a perspetiva de Arnheim (1974), a visão é mais do que uma gravação mecânica dos elementos sensoriais, revelando-se como uma espécie de apreensão imaginativa da realidade. Esta é a base sob qual a comunicação visual assenta, onde existe na perceção, uma relação emotiva e indutiva entre o observador e a mensagem. Por isso, a prática visual exige do designer uma capacidade de construção discursiva, cuja apreensão dos princípios formais é determinante para esta funcionalidade.

Dito isto, a presente investigação enquadra-se em dois momentos: a construção e análise fílmica e a sua reinterpretação visual, assente na perceção. Quanto ao cinema, considerou-se pertinente abordar os conceitos principais, dos quais se destacam a planificação e tipologias, composição e tradição pictórica, enquadramento e fora-de-campo, encenação e montagem. Para a construção imagética, salientam-se os princípios da gramática visual e perceção, com ênfase nos elementos indutivos de cinética e ritmo, isto é, movimento e direção, forma e textura, espaço e dimensão.

Dada a diversidade temática, deu-se um delimitar quanto à revisão de certas disciplinas, como a cor e a fotografia, que embora abordadas, servem o propósito de suplementar a análise. Destaca-se também a semiótica, cujo aprofundamento teórico não se considerou

A representação do tempo na imagem é quase sempre, portanto, uma operação determinada por uma intenção mais global, de ordem narrativa: o que se trata de representar é espaço e tempo diegéticos, e o próprio trabalho da representação está na transformação de diegese...

(Aumont, 2002, p. 248)

All perceiving is also thinking, all reasoning is also intuition, all observation is also invention.

(Arnheim, 1974, p. 5)

pertinente. Trata-se de um tema de bastante complexidade teórica que requer uma fundamentação reforçada, por isso julgou-se que a sua abordagem-para ser completa- seria um afastamento dos temas principais. A semiologia e os signos são uma disciplina explorada em inúmeros momentos desta investigação, contudo, o foco é o seu sentido prático na análise e na construção visual/fílmica. Deste modo delimitou-se que o enfase neste tema seria refletir sobre como ele atua, e não na teorização do porquê.

Tentar definir o design, é de certa forma, criar um debate interno sobre a polarização entre a arte e o design, entre a emoção e a utilidade. Munari (1971) define o design como a procura do equilíbrio entre a função e a forma, sendo que esta última, parte indiscutivelmente da primeira. Neste contexto, este projeto consolida-se como uma exploração da forma estética, segundo uma função sequencial e indutiva. Trata-se, de certa forma, de uma reflexão interpretativa sobre as diferentes dimensões semânticas da narrativa: a diegética, a visual e a editorial, onde a imagem é vínculo principal.

Deste modo, aborda-se aqui o carácter emocional do design e trata-se, na sua maioria, de um exercício qualitativo. É uma abordagem que Muratovski (2016) define como uma prática voltada para dentro, onde o design atua como um meio de expressão individual, embora criado segundo uma função.

Dado a sua abrangência temática, esta investigação insere-se no âmbito da conduta multidisciplinar e transversal do design gráfico e editorial. Considera-se que os fundamentos da composição, a condição perceptiva e a exploração rítmica da cor, da fotografia e da forma visual, são uma aprendizagem essencial à prática do design. Acrescenta-se ainda a análise fílmica e a sua reinterpretação aplicada a uma narrativa visual e editorial, como um exercício que potencia não só a capacidade de análise crítica, mas também a capacidade de criar respostas conceptuais. Deste modo, o presente projeto procura culminar os objetivos principais do programa do Mestrado em Design Gráfico e Projetos Editoriais da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, de forma a refletir sobre a complementaridade entre as diferentes linguagens da comunicação, e as suas características heterogéneas.

A escolha do tema principal parte da preferência pessoal e interesse de longa data nutrido pelo cinema e pelo autor em questão. Trata-se de um realizador com uma singularidade própria, que se distingue quer pela

cinematografia, quer pelo carácter distópico dos seus universos diegéticos. As suas obras assumem uma identidade característica, denotadas por um controlo minucioso dos aspetos filmicos como a fotografia, direção de arte, simbologia cromática e aproveitamento plástico da montagem. Verifica-se em Stanley Kubrick, um padrão niilista que assume a violência, o sexo e a ganância como condição primária do sujeito social (J.Abrams, 2007).

2001: Odisseia no Espaço não explora só os limites criativos do cinema e a potencialidade visual da imagem, mas também é uma reflexão sobre a condição e a evolução humana. Desta forma, a estética de Kubrick possibilita uma exploração plástica condicionada por uma visão filosófica, que traduzida à construção visual potencia uma maior exploração do carácter emotivo do design gráfico.

Dito isto, determinou-se como objetivo principal da investigação criar uma analogia entre o discurso cinematográfico e a construção de imagens gráficas/visuais aplicadas a uma narrativa gráfica. A partir desta definição, derivaram os seguintes objetivos operacionais:

- Definir os principais instrumentos filmicos a analisar, que permitam criar essa analogia;
- Definir quais os métodos de análise que melhor se adequam ao estudo de caso;
- Compreender os princípios e sistemas de leitura da forma visual e aplicá-los na materialização do projeto.

Sobre o contexto de interdisciplinaridade entre o cinema e o design, foi possível encontrar no RCAAP (Repositórios Científicos de Acesso Aberto de Portugal) alguns projetos dedicados a esta temática. As mais recorrentes abordam a aplicação do Design Gráfico aos genéricos cinematográficos e à construção dos cartazes de cinema, das quais se destacam Altaniel (2018), Teles (2018) e Nogueira (2017). Quanto ao enquadramento da estética de uma obra fílmica à produção da narrativa editorial e à construção gráfica não foi possível encontrar uma pesquisa que aborde especificamente este tema. Já no Repositório Aberto da Faculdade de Belas Artes, destaca-se o projeto Fragmentos Plásticos: Reflexões Sobre a Experiência Audiovisual de Eduardo Duarte (2018), que embora inserido no campo criativo da *media art*, aborda de uma forma prática a questão do ritmo e da análise semiótica da imagem móvel. Esta pesquisa do estado da arte

acrescentou pertinência à presente investigação uma vez que se verificou uma escassez quanto à presente temática.

O estudo de padrões estilísticos e significados dentro do espectro da retórica, definem a presente investigação como uma abordagem visual de natureza mista. Partindo de um estudo de caso, os métodos utilizados foram a observação, análise documental e utilização de métodos analíticos (Muratovski, 2016).

A análise fílmica não culmina num método universal e automatizado, dada a sua natureza interpretativa e descritiva. Para Aumont & Marie (2013) é necessário assumir a singularidade artística da obra, para depois salientar quais os instrumentos de análise que reforçam a sua compreensão. *2001: Odisseia no Espaço* insere-se no espírito de inovação e liberdade artística do cinema dos anos 60 (*American New Wave*), assumindo um carácter singular, autorreflexivo e experimental. Trata-se de uma obra visceralmente visual e rítmica, onde o valor discursivo da imagem e do som sobrepõe-se ao diálogo, cujos sentidos e significados partem das induções anímicas e sensoriais.

Dito isto, optou-se por uma abordagem mais holística, partindo do método intertextual sugerido por Aumont & Marie (2013) e Monaco (2008) que interliga as várias camadas visuais, narrativas, contextuais e simbólicas do discurso cinematográfico. Nesse contexto, a análise apresentada converge nas seguintes categorias:

- **Sintaxe:** análise da estrutura do filme e da linguagem visual, com foco nos aspetos técnicos da planificação e montagem como os planos e movimentos de câmara, enquadramento, composição, edição e som.
- **Semântica:** atribuição de sentidos e significados com base nas metáforas visuais, temas e elementos simbólicos da obra.
- **Pragmática:** implicações mais amplas e exteriores à obra, ou seja, o contexto cultural, histórico e social, assim como contribuições de autores secundários que proponham novas perspetivas de interpretação.

Dado este contexto, o terceiro capítulo (intitulado por *ATO III*) *A Obra*, insere as três categorias referidas, procurando contextualizar, descrever e interpretar os significados simbólicos e discursivos. Dito isto, introduz-se um breve enquadramento do contexto da obra (histórico, social, cultural e cinematográfico), através das perspetivas de Hobsbawn (1995), Heale (2005) e

Kimball (2000). Posteriormente, explora-se o tema e a estrutura diegética, seguindo-se por fim, uma análise que vincula a descrição visual e cinematográfica com a interpretação simbólica e indutiva, simultaneamente. Para isto, acrescentaram-se as contribuições de Chion (2001), Ciment (1983) e Walker et al. (1999) quanto à sonoplastia e técnicas de produção (discursivas e estilísticas), a simbologia das cores de Heller (2012) e a analogia nietzschiana de Abrams (2007).

Quanto à restante estrutura, o presente relatório divide-se em mais quatro partes, aludindo à estruturação de quatro atos do cinema narrativo.

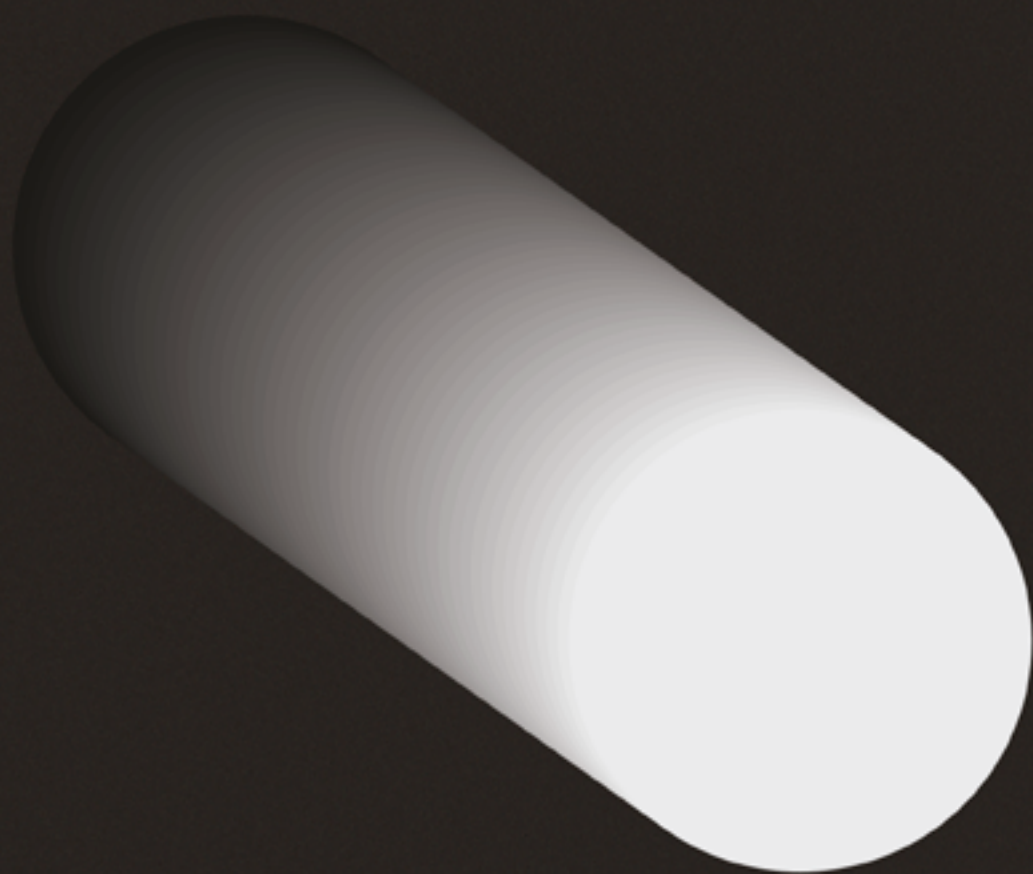
No primeiro ato- *prólogo*- pretende-se contextualizar o trabalho de investigação quanto à pertinência e motivação do tema, assim como uma breve numeração dos principais conceitos abordados ao longo do relatório. Acrescenta-se também o objeto de estudo e os objetivos principais e operacionais, e ainda os métodos adaptados para responder a esses objetivos.

No segundo ato- *o cinema*- especificam-se os conceitos teóricos referentes ao estudo, com base em autores relevantes da área. Com foco nos aspetos fílmicos, destacam-se as definições técnicas ou conceitos e as suas implicações percetivas. Como principais fontes salienta-se uma abordagem mais teórica de Jacques Aumont (1994, 2002, 2013) Richard Barsam (2016) e David Bordwell (2013) complementada com outros autores como Luís Nogueira (2010) e Robert Edgar-Hunt (2010).

No quarto ato- *a analogia*- centra-se na materialização do projeto, onde se expõe uma memória descritiva que sustenta as escolhas quanto à narrativa editorial e visual, técnicas de produção e os significados intertextuais subjacentes. Para fundamentar alguns dos conceitos aqui explorados, como movimento, direção, forma, ritmo e espaço, recorreu-se a Rudolf Arnheim (1974) e Wassilky Kandisky (1987, 1996) para abordar a perceção e gramática visual.

Por fim, nos créditos finais- *a reflexão*- sintetizam-se as considerações finais sobre os resultados obtidos, em comparação com os objetivos delineados na primeira fase. Expõe-se por último, as limitações do estudo e sugestões que possam ser exploradas em investigações futuras desta natureza.





ATO II.

O Cinema

1.1 A Invisibilidade dos Signos

A análise de uma obra fílmica passa pela desconstrução dos vários elementos visuais que até então eram invisíveis para o observador. E é esta invisibilidade que o transporta de forma inconsciente para universos diegéticos construídos através de sistemas e processos conscientes (Nogueira, 2010).

Os autores Barsan & Monaham (2016) defendem que tudo o que é visível no ecrã e que capta os sentidos e emoções do observador deriva da interligação formal de elementos cinematográficos como a narrativa, composição, planificação, montagem e som. A linguagem fílmica é composta por uma miríade de técnicas e conceitos que constroem camadas complexas de significados, transportando o observador para um estado de letargia onde a perceção de uma realidade artificial é minimizada (2016, pp. 2-3).

Film is the art of visual abbreviation

(Edgar-Hunt et al., 2010, p.19)

[1] Semiótica é o estudo de signos e símbolos da comunicação. A sua origem remete para Ferdinand de Saussure, um linguista suíço que foi o primeiro a identificar o signo como conceito básico da estrutura linguística.

Esta invisibilidade acontece, uma vez que a tentativa de convergir estados anímicos através de meios visuais só é possível por entre formas indiretas. Contrariamente a uma obra literária, o cinema só permite a compreensão dos pensamentos e intenções de uma personagem por meio de leituras mediatas do seu comportamento exterior. Este exercício de correlação entre o concreto e o abstrato é no fundo uma decifração de sinais que fazem parte da nossa cultura visual, intrínsecos nas mais variadas formas de comunicação visual. É através da semiótica^[1] que uma única imagem permite inúmeras leituras de sentidos, e esta interpretação parte da nossa própria imaginação e da capacidade de transmitir e receber informação visual (Edgar-Hunt et al., 2010, pp. 18-20).

Deste modo, cada elemento da narrativa é construído através de unidades mais pequenas. O juízo perante uma personagem é fabricado a partir de pequenas frações de informação, justapostas para criar a ilusão de um ser humano real (a sua caracterização física, a linguagem corporal e o discurso). Estes tipos de detalhes são o que se denomina por signo, e é o estudo destes signos que permite desconstruir a obra fílmica e atribuir-lhe sentidos.

Em suma, os signos são detalhes visuais e sonoros perceptíveis ao observador, cujo sentido ou significados advêm da indução de algo ausente ou alegórico. É, portanto, a interpretação indireta de uma realidade abstrata através da leitura de algo concreto (Edgar-Hunt et al., 2010, p. 18).

O espectador constrói a imagem, a imagem constrói o espectador. (Aumont, 2002, p.81)

Segundo Aumont (2002), o espectador é um parceiro ativo da imagem, quer emocionalmente quer cognitivamente, uma vez que tudo o que é reconhecível nela parte do que é reconhecível no mundo real. O processo preceptivo ou por outras palavras, o processo de reconhecer, apoia-se na memória, ou seja, a ideia prévia memorizada que o observador tem da forma ou da espacialidade dos objetos. Quem vê, desempenha o papel de “índices de reconhecimento” uma vez que assume uma função que vai para além da capacidade interpretativa, abrangendo também a capacidade de decodificação e codificação do abstrato (Aumont, 2002, pp. 81-82).

Nogueira (2010) resume que a criação cinematográfica contempla três realidades preceptivas: quem mostra, o que é visto e quem vê, e é esta ligação entre o autor, a obra e o espectador que permite uma interpretação concreta daquilo que parece inicialmente subjetivo. O autor defende que o processo de análise e leitura cinematográfica passa por esta tríade: a observação da obra em si e a sua leitura ontológica com base na tradição fílmica; a procura do autor e dos seus cânones estilísticos; e o retrato do espectador que é possível traçar a partir do que está presente no ecrã. É a partir da interligação destes aspetos que se deduz os seus signos discursivos, os valores disseminados nelas e o processo de produção e construção da narrativa visual. Um filme é, portanto, um conjunto de imagens compostas por vários signos, posicionados - intencionalmente pelo autor - de forma a transportar a audiência para a diegese cinematográfica (2010, pp. 18-22).

O espectador acabará por se identificar sempre, em alguma medida, com a câmara e com aquilo que ela mostra - e aquilo que a câmara mostra é, muitas vezes, determinado, para o autor, pelo espectador potencial ou ideal ou hipotético.

(Nogueira, 2010, p.19)

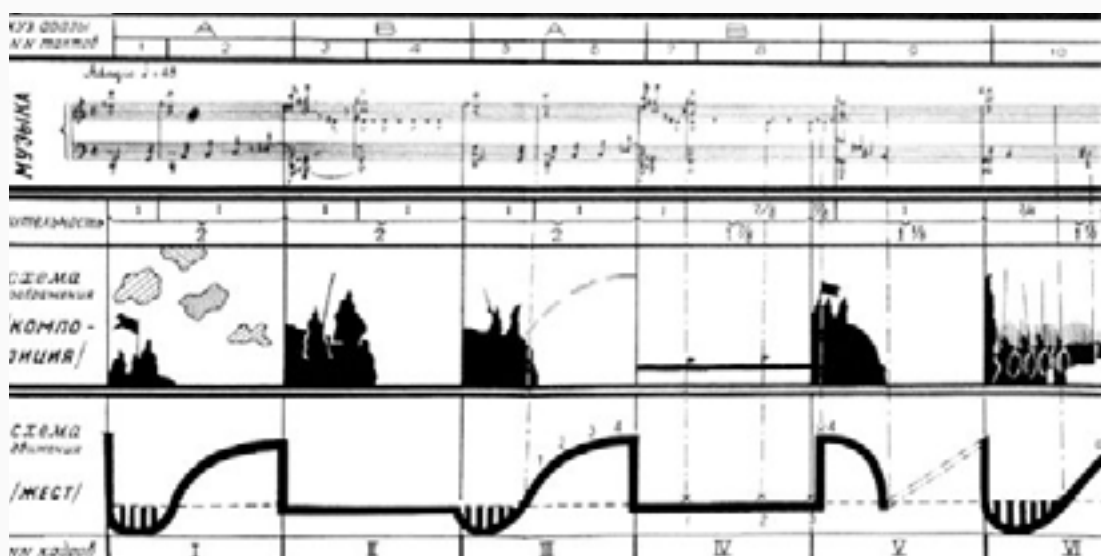
1.2 Planificação

Quando se fala em imagem cinematográfica é necessário compreender a sua característica heterogênea, pois se por um lado ela atua como um elemento autónomo, por outro existe como parte de um todo, ou seja, é condicionada pelas imagens que a antecedem ou sucedem (Nogueira, 2010, p. 21).

Segundo Aumont & Marie (2013), por norma um filme de 90 minutos contém 129,600 imagem individuais, porém estas não são perceptíveis ao olhar do espectador, mas sim assimilados como conjuntos. Estes conjuntos classificam-se por planos, que por sua vez se organizam por sequências. É dentro desta intertextualidade entre planos e sequências narrativas que nasce o conceito de planificação, um processo de estruturação da obra fílmica que antecede o momento da produção. Aqui, os vários elementos como os planos, composições, música, indicações técnicas e cénicas, entre outros, são divididas sequencialmente pela ação narrativa (2013, pp. 46-47).

[1] O autor diferencia o guião do guião técnico: pois se por um lado, um remete para o que filmar-sendo esta a responsabilidade do guionista-por outro, um remete para como o filmar, sendo este da responsabilidade do realizador.

Segundo Nogueira (2010), a planificação, ou guião técnico^[1], é um dos momentos essenciais à criação da obra cinematográfica, pois marca a instância onde as ideias estilísticas e narrativas são expostas e partilhadas pelos diferentes intervenientes do seu processo construtivo. Consiste, portanto, em decompor os diferentes elementos fílmicos tornando possível uma visualização primária do filme como um todo (2010, p. 3-4).



(1) Planificação de uma sequência do filme *Alexander Nevsky* (1938), de Sergei Eisenstein.

E é sobre o contexto de transmitir uma ideia ou uma ação que os planos se tornam num dos instrumentos principais na planificação e determinantes na construção cinematográfica. Além de um carácter estético, certas tipologias sugerem uma pertinência dramática e narrativa. A escolha adequada de planos parte da priorização de informação, da transmissão de emoções e das relações temporais e espaciais entre si. Deste modo, os planos são um elemento fundamental da planificação, e posteriormente, da montagem (Nogueira, 2010, p. 6).

Edgar-Hunt et al. (2010) serve-se da definição de Sergei Eisenstein onde designa um plano como a unidade básica de um filme ou a célula que pertence a um organismo mais amplo (a montagem) podendo esse ser objetivo ou subjetivo. Na sua maioria, a obra fílmica serve-se de planos objetivos que mantêm o espetador distante da cena que está a decorrer contudo, em algumas situações, o observador é transportado para a diegese através da perspetiva de uma personagem ou de um objeto através de planos subjetivos (2010, p. 120).

A designação sugerida por Nogueira (2010) aproxima-se também da convencional, onde o autor adianta que *é, um segmento ininterrupto de tempo e espaço fílmico, ou seja, uma imagem contínua entre dois cortes ou transições*. (p. 13). Porém, o avanço tecnológico tem vindo a proporcionar novas técnicas de produção de modo que, a noção clássica de plano pode não abranger todas as possibilidades conceptuais e percetivas. Note-se o exemplo dos planos-sequência que podem ser entendidos como um conjunto de vários planos hipotéticos, ou um outro exemplo, o CGI (*computer generated imagery*) que implica uma difusão de imagens heterogéneas, inviabilizando onde estas começam ou acabam (2010, p. 13).

A identificação da tipologia de um plano constrói-se a partir das suas características morfológicas e funcionais que atendem sobre os seguintes aspetos:

- A escala, ou seja, a distância entre a câmara e o objeto a ser filmado;
- O ângulo, a posição da câmara em relação ao objeto;
- A profundidade de campo, relacionada com o foco dos diferentes planos da ação;
- O movimento de câmara, que além de acrescentar dramatismo, também evita cortes.

• PLANO

(...) há muitos tipos de planos. Porque há inúmeros fatores a partir dos quais é possível descrevê-los e categorizá-los. Há planos rápidos e densos e metonímicos e precisos e latentes e emblemáticos e decisivos. Há planos económicos e simbólicos e subjetivos e entalhados e imanentes e factuais e ficcionais.

(Nogueira, 2010, p. 33)

TIPOLOGIAS.

As seguintes classificações têm como critério a escala, e apresentam-se numa sequência que parte desde o plano mais aberto para o mais fechado, fazendo-se acompanhar de uma breve descrição segundo os autores Nogueira (2010) e Barsan & Monaham (2016). Devido à grande variedade de distâncias entre a câmara e o objeto, as classificações que se seguem não abrangem todo os tipos de planos, mas sim os mais convencionais e comuns ao cinema narrativo.

2(a) Plano extremamente afastado (*Extreme Long-Shot*)

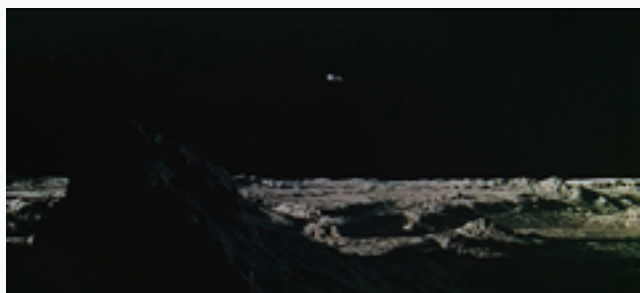
A distância entre a câmara e a personagem/objeto é extremamente elevada, diluindo esta no espaço que a envolve e possibilitando ao observador uma leitura mais livre, devido à vasta informação que aqui é representada. Por norma, a utilização deste tipo de plano carece de carga dramática atuando inúmeras vezes como um plano de situação (*establishing shot*) ou seja, contextualizam espacialmente os intervenientes em relação à ação: o ênfase não são as personagens, mas sim o espaço da ação.

2(b) Plano Geral (*Long Shot*)

A figura humana é representada integralmente, assim como parte do ambiente à sua volta. Existe uma maior proximidade do que o plano extremo em relação à ação ou às personagens, o que permite ao observador interpretar mais facilmente movimentos corporais, assim como o relevo do espaço cénico para as ações que sucedem.

2(c) Plano Americano (*Medium Long Shot/Cowboy Shot*)

A sua denominação dá-se devido ao uso recorrente no cinema clássico americano, sendo extremamente comum em Westerns (as cenas de duelos revelaram-se decisivos na sua institucionalização). A personagem é enquadrada de pé e até aos joelhos o que permite captar toda a informação relativa à linguagem física da personagem, excluindo da parte do corpo com o menor relevo expressivo: os pés.



(2) Screenshots de planos retirados do filme *2001: Odisseia no Espaço*, 1968, de Stanley Kubrick

2(a)



2(b)



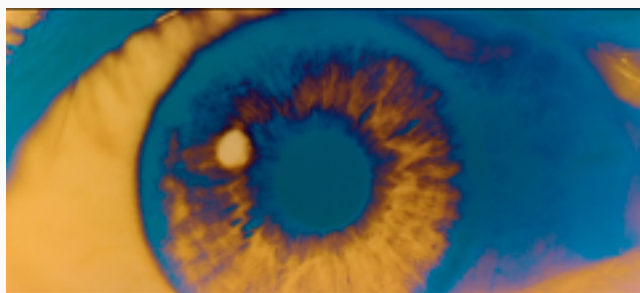
3(c)



2(d)



2(e)



2(f)

2(d) Plano Médio (*Medium Shot*)

A figura humana é representada até à cintura, o que provoca a sensação de proximidade, mas simultaneamente, carece de intimidade, possibilitando uma harmonia entre a distância e a empatia perante os intervenientes. Este equilíbrio preceptivo faz com que seja o plano mais recorrente no cinema narrativo, comum em cenas de diálogo entre várias personagens, ou cenas de ação como lutas corpo a corpo.

2(e) Grande plano (*close-up*)

Sendo uma das grandes inovações formais no cinema do século XX, é utilizado frequentemente como foco da cara da personagem e serve para prender a perceção no interveniente da ação, podendo este ser um objeto ou uma parte do corpo humano. Este tipo de plano tem a capacidade de isolar por completo o elemento mais expressivo e potencialmente semiótico (o rosto humano) aproveitando as propriedades expressivas da linguagem facial, o que permite uma maior afetividade entre o observador e a personagem.

2(f) Plano de pormenor (*extreme close-up*)

Este é o plano que mais dirige deliberadamente a atenção do observador devido à sua valorização evidente de um pormenor, contendo desse modo um efeito extremamente dramático. Além de permitir uma leitura do estado anímico de uma personagem, também pode focar a atenção para outros elementos corporais ou para objetos cujo peso torna-se relevante no decorrer da ação.

Quanto ao ângulo, este é determinado pelo nível e pela altura da câmara em relação ao sujeito/objeto. Dada a possibilidade de novos enquadramentos, pode ser utilizado para impulsionar expressivamente uma cena ou induzir estados anímicos. Certos tipos de ângulos podem estimular uma leitura mais semiótica da cena, pois fogem à representação convencional e àquela que é a mais natural ao observador: a câmara ao nível dos olhos (plano frontal). Desta forma qualquer desvio da representação clássica, pode levar facilmente à criação de outros significados. Não se verifica uma regra universal para estes tipos de planos e a sua interpretação varia consoante o contexto narrativo daí, as classificações que se seguem, têm como base o uso mais recorrente, não sendo necessariamente uma regra aplicada a todos os casos.

2(g) Ângulo Frontal (*Eye-level shot*)

Este é o ângulo mais recorrente no cinema, e uma vez que coloca a câmara ao nível dos olhos da personagem, é o que proporciona uma relação de maior neutralidade entre o observador e o objeto. Devido à sua imparcialidade valorativa, a utilização deste tipo de enquadramento serve uma função essencialmente descritiva uma vez que nem valoriza nem desvaloriza uma personagem ou uma ação.

2(h) Ângulo Zenital (*Bird's-eye-view-shot/ aerial-view shot*)

Por norma, serve uma função também ela descritiva. Uma vez que atinge a maior verticalidade possível da câmara em relação à ação, permite uma maior perceção tanto do espaço cénico como da localização das personagens e dos objetos em relação a esse espaço. Apesar de não ser um plano com uma utilização comum no discurso fílmico, é dos que possibilita uma melhor representação e perceção de uma cena composta por vários núcleos da ação a decorrer em simultâneo.

2(i) Ângulo Oblíquo (*Dutch-Angle Shot*)

A horizontalidade da câmara é alterada, logo as personagens ou a ação posicionam-se diagonalmente em relação ao ponto de vista do observador. O plano oblíquo bebe de uma singularidade percetiva, sendo muitas vezes utilizado como um recurso retórico-quer pelo seu dramatismo quer pela sua plasticidade- procurando enaltecer o estado anímico de uma personagem ou a tensão dramática da cena.

2(j) Ângulo Picado (*High-angle shot*)

A câmara posiciona-se superiormente em relação à ação que está a decorrer o que muitas vezes implica uma relação de preeminência do observador perante o objeto de observação. Este plano pode então ser usado com uma finalidade semiótica que implica vulnerabilidade ou submissão por parte da personagem. Esta interpretação depende do contexto sequencial em que se insere o plano, podendo muitas vezes ter uma função meramente narrativa (por exemplo, um diálogo entre duas personagens, em que uma se encontra sentada e a outra de pé).

2(g)



2(h)



2(i)



2(j)



2(k) Ângulo Contra-picado (*Low-angle shot*)

Seguindo a mesma lógica do ângulo descrito anteriormente, o plano contra-picado também pode servir uma funcionalidade narrativa ou retórica, dependendo do seu contexto. Porém, contrariamente ao picado, este plano enaltece uma relação de imponentia, predominância ou até mesmo glorificação da personagem retratada.



2(k)

Por fim, um outro critério é a discursividade, ou seja, a função construtiva que o plano desempenha no discurso cinematográfico, principalmente no cinema narrativo. Uma vez que permitem um afastamento ou uma proximidade entre o espectador e a ação ou personagem, acentuam uma leitura decisivamente efetiva ou perceptiva da narrativa.

2(l) Plano de Reação (*Reaction Shot*)

Como o nome indica, é um plano que realça as atitudes e emoções de uma personagem perante algo que está a decorrer durante a ação. Além de assumir um valor narrativo e expressivo evidente, tende a complementar a culminância dramática de uma cena. Dessa forma, potencia o espectador a formular ou um juízo crítico ou uma ligação efetiva com a personagem.

2(m) Plano subjetivo (*POV-Point of View Shot*)

Contrariando a objetividade de grande parte dos planos onde o observador encontra-se exterior à ação, o plano subjetivo transporta-o para o ponto de vista de uma personagem (ou objeto). Deste modo, o observador é transportado para o centro da ação. Dada a mudança drástica da dimensão perceptiva, este tipo de plano requer um enquadramento da personagem, cujo ponto de vista está a ser retrato. Ou seja, é recorrente ser antecedido ou seguido por planos que criem uma certa proximidade entre o espectador e a personagem.

[1] Este tipo de plano implica uma meta-discursividade que excede o campo visual logo, não se considerou pertinente fornecer um exemplo. Qualquer exemplo dado poderia induzir a erro, uma vez que este tipo de plano coexiste com outros, podendo-se inserir em qualquer uma das instâncias descritas até então.

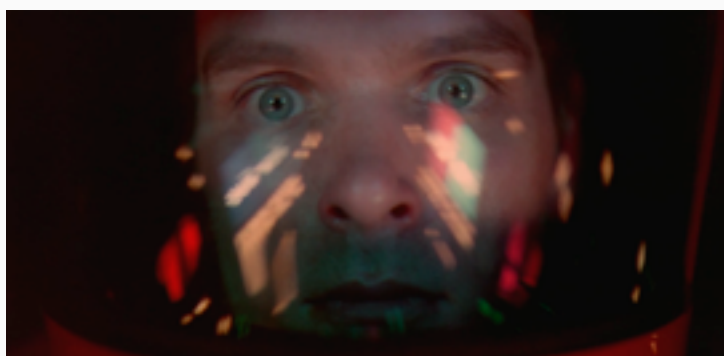
Plano Reflexivo (*Self-Reflexive Shot*)^[1]

Por norma, o universo cinematográfico pretende ser invisível e transportar o observador de forma inconsciente para a diegese. Contudo, este tipo de plano opera contrariamente a esta ideia, de modo que exhibe propositadamente os sinais da construção fílmica. Quando a personagem direciona o diálogo para o espectador e assume este como interlocutor, ou quando as matérias fílmicas se tornam intencionalmente perceptíveis (diálogos sobre os aspetos, erros de iluminação, sons fora de contexto), são algumas das modalidades deste tipo de plano. Deste modo, contraria-se a premissa convencional da invisibilidade quando se coloca o espectador como uma testemunha direta e privilegiada dos acontecimentos, consciente de duas dimensões: a do filme e a real.

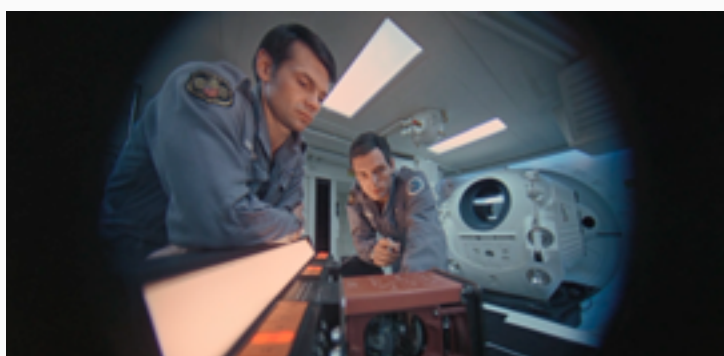
2(n) Plano-Sequência (*Long-Take*)

Apresenta várias cenas da ação num plano único (ou seja, sem cortes) o que possibilita acompanhar um acontecimento dentro de diferentes espaços e ligar múltiplas ações num só plano. Uma característica recorrente é a utilização da câmara em movimento, o que resulta numa combinação de diferentes ângulos. Deste modo, pressupõe a representação de tempo e espaço onde a ação fílmica decorre em tempo real, sem a manipulação artificial da montagem.

2(l)



2(m)





1.3 Imagem fílmica e influência pictórica

COMPOSIÇÃO.

Ao contruir uma imagem cinematográfica, a composição é um aspeto essencial, pois desempenha um papel tanto discursivo como estético. É a distribuição espacial de diferentes elementos como personagens, objetos, fundos, linhas de força, enquadramento (entre outros) na imagem que permitem uma interpretação hierarquizada de informação por parte do espectador. No discurso fílmico, pensar a composição é na sua essência, um exercício de estabelecer correlações de valor, de sentido e de discurso entre estes mesmos elementos de forma a construir a narrativa semântica de uma imagem individual, em complementaridade com as que lhe antecedem ou sucedem (Nogueira, 2010, pp. 48-49).

Barsam e Monahan (2016) acrescentam que a composição é também o processo de definir o design de um filme cuja intenção é determinar uma unidade e harmonia estilística que se estende em toda a obra. Contudo, a organização e a relação correlativa entre a figura/objeto/fundo e os restantes componentes cénicos e visuais acrescentam à função estética, o objetivo de assegurar um significado narrativo e, por conseguinte, uma leitura sequencial do filme (2016, p.196).

A composição cinematográfica bebe, na sua generalidade, dos cânones convencionais da pintura clássica, embora permita uma exploração de técnicas de representação mais realistas e literais. O distanciamento entre a pintura e o cinema assenta na credibilidade e na objetividade da imagem fílmica comparada com a pictórica. Como refere Bazin (1991), *a pintura se esforçava, em vão, por nos iludir, e esta ilusão bastava à arte, enquanto a fotografia e o cinema são descobertas que satisfazem definitivamente, por sua própria essência, essa obsessão do realismo.* (1991, p. 21).

Aumont & Marie (2013) apontam que a análise de obras pictóricas serve como referência para a análise fílmica, podendo-se afirmar que o cinema é “um herdeiro indireto da pintura”. Como fundamento o autor serve-se da descrição de Diderot (*Salón de 1767*) de uma pintura, onde este assume o carácter fictício de um quadro e como este transporta o observador para um universo diegético. Existe tal como no cinema, uma relação entre a imagem e o espectador, e é através de uma encenação que pretende ser realista, que a obra consegue captar a atenção do leitor (2013, pp. 155-156).

Tal como numa composição pictórica, tanto a fílmica como a fotográfica é feita de vários elementos visuais como linhas, eixos, contrastes de luz, profundidade e delimitações. Nogueira (2010), resume que devido à cultura visual, existem reações perceptiveis e estéticas na leitura desses elementos que advém da relação com a pintura, das quais se destacam:

- As linhas curvas remetem para a sensualidade e fluidez, enquanto as retas indicam rigidez e masculinidade;
- Diagonais para a direita indicam ascensão enquanto diagonais para a esquerda sugerem descida ou queda;
- Enquadramentos fechados dão a sensação de contenção e opressão enquanto as composições abertas sugerem vastidão e relaxamento;
- Composições simétricas sugerem harmonia e equilíbrio, enquanto composições oblíquas sugerem tensão e estranheza;
- Elementos de maior importância tendem a ocupar o espaço central ou o primeiro plano da composição, são maiores em tamanho ou são mais realçados através da incidência de luz (2010, pp. 55-56).

São estas relações de valor que condicionam a forma como o observador interpreta uma imagem e por conseguinte, estabelece hierarquias de atenção. Desta forma, Nogueira (2010) resume que o espectador tende a perceber:

Os olhos antes do rosto, o rosto antes do corpo, a pessoa antes do objeto, o movimento antes da inércia, a figura em detrimento do fundo, o centro em detrimento das margens, o claro antes do escuro, o topo antes do baixo, a frente antes da profundidade, o grande em detrimento do pequeno, o focado antes do desfocado, o rápido sobre o lento, o próximo antes do afastado, a cor antes do preto e branco, a imagem antes da escrita.

(Nogueira, 2010, p. 58)

ENQUADRAMENTO E FORA-DE-CAMPO .

[1] Metáfora utilizada pelo teórico Renascentista Leon-Battista Alberti em *De Pictura*, publicado em 1435.

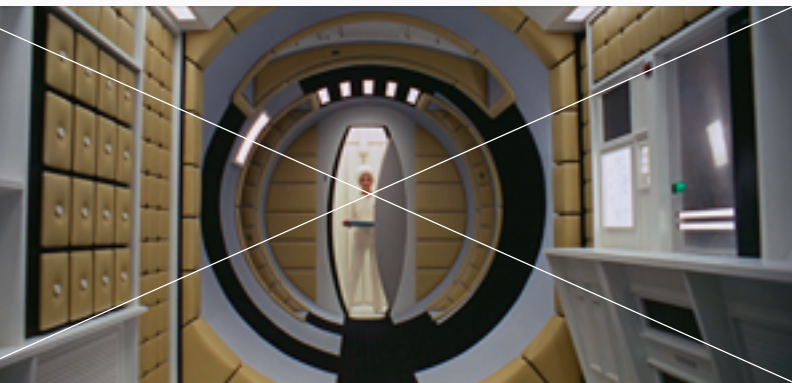
Outro aspeto pertinente ao compor uma imagem é o enquadramento. Aumont et al. (1994) define que a imagem representa uma porção limitada de um espaço ilimitado, ou seja, existe uma moldura que enquadra e delimita um ponto de vista em relação a uma vastidão espacial. É este fragmento de um espaço imaginário que se denomina por enquadramento, conceito que assenta na ideia Renascentista de que “a imagem é a janela para o mundo”^[1]. Sucintamente, enquadrar é processo de materializar um campo visual, a partir de um determinado ângulo e sob determinados limites (1994, p.13).

Desde a pintura renascentista que o enquadramento tende a privilegiar o centro do campo visual, prática também implementada na maioria do cinema clássico, onde a imagem é construída em torno de um ou dois centros. Para o autor, a centralidade é a herança académica da tradição pictórica, e ainda hoje a composição triangular (que valoriza o centro como a área impactante da imagem) é das mais recorrentes na obra fílmica. Contudo, existem estilos que se opõem intencionalmente à representação centrada, e uma vez que fogem à tendência visual, ressaltam certos valores tanto estilísticos como significativos (Aumont, 2002, pp. 153-154).

Todo o enquadramento estabelece uma relação entre o olho fictício- o do pintor, da câmara, da máquina fotográfica-e um conjunto organizado de objetos no cenário: o enquadramento é pois... uma questão de centramento /descentramento permanente, de criação de centros visuais, de equilíbrio entre diferentes centros...

(Aumont, 2002, p. 154)

Um dos exemplos que quebra com a representação clássica é regra dos terços (*rule of thirds*). A imagem divide-se horizontalmente e verticalmente em três partes iguais, através de uma grelha cuja intersecções das linhas marcam os pontos fortes do campo visual, ou seja, os pontos que cativam mais o observador. Este princípio desvaloriza o centro e organiza espacialmente as áreas de impacto da composição, facilitando o processo de distribuição dos diferentes elementos da imagem de forma equilibrada (Barsam & Monahan, 2016, p. 242).



(3) Exemplo de um enquadramento centrado *Screenshot* retirado do filme *2001: Odisseia no Espaço*, 1968, de Stanley Kubrick



(4) Exemplo da regra dos terços. *Screenshot* retirado do filme *2001: Odisseia no Espaço*, 1968, de Stanley Kubrick

No cinema, o enquadramento não é só a linha que delimita o que o autor quer tornar visível, mas também todas as possibilidades que se estendem para além desse limite, ou seja, o fora-de-campo (*offscreen space*). Esta relação entre os dois espaços (o visível e o pressuposto) pode ser perceptível em várias instâncias da narrativa. Como por exemplo: no que se movimenta para lá das margens laterais, superiores e inferiores; na interação de uma personagem dentro-de-campo com uma personagem fora-de-campo, através do diálogo ou da expressão corporal; na utilização de certos planos como o de pormenor, que confina o enquadramento a um detalhe de uma figura, mas implica automaticamente que existe uma extensão da mesma; a narrativa, que implica uma sequência e uma mudança constante de reenquadramentos entre o dentro e fora de campo (Aumont et al., 1994, pp. 14-15).

Barsam & Monaham (2016) acrescentam que é a interpolação entre o que se encontra visível no ecrã com o que lhe é exterior, que confere à obra fílmica um sentido narrativo e mais expressivo. Deste modo, o fora-de-campo pode ser utilizado como incitador de tensão ou mistério, uma vez que permite ao espectador imaginar o que se encontra para lá da moldura (2016, p. 196).

1.4 Mise-en-scène

Aqui é onde existe um distanciamento maior entre o discurso fílmico e o discurso fotográfico aquando de analisar uma composição, pois se por um lado o enquadramento de uma imagem estática é sempre fixo, o plano cinematográfico possibilita um conjunto de composições em constante movimento, ou seja, é um conjunto de reenquadramentos que se movimentam e consequentemente, representam inúmeros pontos de vista (Barsam e Monahan, 2016, pp. 197-198).

Se por um lado a composição organiza esteticamente e discursivamente os elementos visuais da imagem em relação à câmara, a encenação determina quais e como é que esses elementos se apresentam no espaço cénico. Para Bordwell & Thompson (2013), a *mise-en-scène* (por outras palavras, encenação) de todas as técnicas cinematográficas, é a mais impactante na memória do espectador, pois este tende a reter mais informação sobre os atores e os figurinos, a luz e a tonalidade de um filme do que aspetos como os cortes de planos, enquadramentos ou movimentos de câmara (2013, p. 112).

Originalmente um termo francês aplicado ao teatro e à direção de uma peça, o termo *mise-en-scène* estendeu-se ao discurso fílmico e refere-se aos elementos presentes em cena como o cenário, figurinos, iluminação, atores e objetos. Este processo técnico torna-se imprescindível na produção fílmica pois confere à obra uma maior proximidade com a realidade, independentemente do carácter do filme ser mais realista ou distópico (Barsam & Monahan, 2016, p. 165).

CENÁRIO .

Começando pelo cenário, este serve para situar espacialmente e temporalmente a ação ou o universo do filme. Através dos cenários é possível compreender a época diegética onde ocorre a narrativa assim como moldar a perceção do observador sobre uma determinada cena, como por exemplo, cenários mais neutros e com poucas distrações visuais implicam que a atenção do observador foque nos atores e na ação que está a decorrer. Um dos aspetos a salientar é a versatilidade na construção do espaço cénico, pois este pode ser real como o exterior ou interior de edifícios, ruas citadinas ou espaços rurais, como pode ser completamente manipulado e construído em estúdio ou em pós-produção, como o caso de maquetes (miniaturas ou à escala real), *green-screen*^[1] (Bordwall & Thompson, 2013, pp. 115-117).

[1] A mais recente inovação quanto ao cenário é o *The Volume*, desenvolvido em 2018 pela *Disney Studios* (por Jon Favreau e ILM) para a série *The Mandalorian* (2019). É um palco circular com quase 360°, repleto de ecrã LEDs que projetam cenários criados a partir de imagens 3D computadorizadas (CGI) e filmagens de espaços reais. O processo de construção e testagem desta tecnologia é disponibilizado pelo site da *starwars* (starwars.com) num artigo escrito por Kristin Bayer (2022), juntamente com imagens e vídeos explicativos e testemunhos da equipa de produção.

Outro aspecto relevante na *mise-en-scène* é a caracterização física das personagens através dos figurinos e da maquilhagem, uma vez que a sua utilização pode servir funções específicas para a obra filmica. De forma a salientar traços psicológicos da personagem, ou mudanças na atitude e no estado de espírito da mesma, ao longo da narrativa. A maquilhagem, por exemplo, é determinante nos filmes biográficos ou históricos, pois proporciona maior autenticidade à obra. Acrescenta-se aqui a importância da fisionomia, pois certos traços físicos (principalmente aqueles que se relacionam com o olhar) sugerem diferentes implicações interpretativas. Por exemplo, as sobancelhas, onde as mais curvadas conferem um tom mais alegre à expressão facial, enquanto uma inclinação nas extremidades confere uma expressão mais pesada (Bordwall & Thompson, 2013, pp. 119-122).

FIGURINOS E MAQUILHAGEM

A iluminação é essencial para a legibilidade, hierarquia de uma imagem. A incidência da luz num determinado objeto ou personagem pode implicar uma ação ou um movimento chave para a narrativa, da mesma forma que a falta de iluminação pode sugerir suspense perante outras presenças na cena. O jogo entre a luz e sombra proporciona um efeito dramático ou realista nos objetos, salienta texturas e define formas e contornos, por isso a sua escolha é determinante para o ambiente cénico. Um documentário por regra, procura uma visão mais realista do mundo e dos seus fenómenos por isso a luz tende a ser natural e difusa uma vez que ilumina de igual modo todos os elementos da cena, proporcionando uma visão que se aproxima mais da realidade. A luz artificial contrariamente, confere à imagem um tratamento mais plástico e artificioso e, por conseguinte, mais dramático.

ILUMINAÇÃO E TONALIDADE

A propósito da iluminação, esta possui características quanto à fonte, direção e escala, ou seja, se é natural ou artificial, qual a sua posição em relação ao objeto e qual o seu grau de intensidade (difusa ou dirigida). Quando a luz é direcionada (o que sugere ser também artificial) implica que haverá um maior contraste entre as partes iluminadas e as sombras, o que combinada com diferentes posicionamentos, proporciona significados diferentes à cena. Por exemplo o uso de *low-key lighting* (a personagem é iluminada por baixo) cria um contraste mais definido, e sombras mais intensas, conferindo à cena um aspeto mais sóbrio ou misterioso, o que faz com que fosse uma escolha recorrente nos filmes de terror e nos filmes *noir*.

Uma outra característica importante da iluminação é a tonalidade, normalmente aplicada através de filtros cromáticos sobrepostos à fonte artificial de luz branca. Esta pode ser utilizada para realçar o realismo de uma cena, por exemplo, o uso do filtro laranja numa cena que se passa à luz das velas. Igualmente a cor pode ter um propósito mais simbólico e servir para comunicar as emoções de uma personagem, ou a mudança de tom entre duas cenas (Bordwall & Thompson, 2013, pp. 125-129).

1.5 Montagem

Se até então, se abordou o momento da planificação e algumas das suas estratégias técnicas e simbólicas, é de igual importância salientar o momento da montagem como uma diligência fundamental da construção do discurso cinematográfico.

Como já foi referido, um dos traços que caracteriza o cinema é a sua linguagem híbrida, criada a partir da intertextualidade entre vários elementos como a imagem, som, movimento e todos os outros aspetos plásticos e visuais que compõem a obra fílmica. É no momento da edição, ou seja, o momento que sucede a planificação e a produção, que a obra ganha a sua plena forma narrativa através da conjugação discursiva desses elementos (Aumont et al., 1994, p.37).

Segundo Aumont, tentar definir morfologicamente ou teoricamente o termo montagem é já por si complexo, devido à constante transformação tecnológica e formal do cinema. Originalmente, editar um filme era uma atividade técnica que se separava das restantes operações do processo fílmico e que exigia um profissional especializado (o editor) o qual era responsável pelo corte e pela colagem, inicialmente dos fotogramas e posteriormente dos planos. Por isso, a definição de montagem na sua forma mais convencional e estrita, é a escolha e a organização sequencial e temporal de diferentes planos, de forma a garantir à obra um novo sentido narrativo e discursivo. De certo modo, é a combinação de várias imagens, que lidas em conjunto, ganham um novo significado o qual não possuíam enquanto lidas individualmente. Contudo, reduzir o processo de montagem à junção entre dois planos é limitativo pois não aborda muitos dos momentos da construção fílmica onde acontece uma correlação discursiva (Aumont et al., 1994, p.37-38).

Uma das questões levantadas por Aumont et al. (1994) é a ambiguidade do termo plano e a sua natureza polissêmica, pois este, apesar de ser a unidade mínima da imagem cinematográfica, pode ser fragmentado em unidades ainda mais pequenas, partindo da sua duração e da sua expressão visual. Um dos exemplos é o plano-sequência, onde acontecem várias transformações no enquadramento (efeitos plásticos como iluminação, figurinos, etc.) e organiza em si só, múltiplos planos. Neste caso, pode-se assumir que já aqui, no momento da planificação e da filmagem, dá-se o processo de montagem (1994, p. 42).

Seguindo então uma lógica e uma definição mais abrangente do termo montagem, esta remete para a conjunção de vários elementos heterogêneos que organizados quanto ao discurso e à duração e entendidos como um todo, proporcionam um novo sentido diegético. A esta designação, Nogueira (2010) acrescenta:

Em substância, podemos afirmar que se trata sempre de, em cada arte, conciliar duas premissas fundamentais do discurso: a integração de uma unidade numa totalidade, por um lado, e a assunção de uma totalidade como unidade, por outro. (Nogueira, 2010, p. 101)

Considerando então que a noção de montagem abrange qualquer união de matérias heterogêneas, esta verifica-se em algumas instâncias na construção filmica. Como o caso do som, onde por norma, este é manipulado e aplicado em função da imagem de forma a acrescentar valor à obra. Outros exemplos é quando a montagem ganha uma forma meta-discursiva, ou seja, quando há uma alusão à própria matéria filmica, ou uma outra situação, quando existe uma “hiper-montagem”, ou seja, quando se criam vínculos entre vários filmes, géneros ou autores através de citações ou junções de diferentes formas de expressão, como por exemplo, animação e imagem real (Nogueira, 2010, p. 101).

Borwall e Thompson (2013) referem que um dos debates recorrentes quanto à montagem é o valor diferenciado que lhe é atribuído pela escola de pensamento formalista e realista. Se por um lado os formalistas consideram o cinema como uma forma de arte abstrata, baseada em princípios artísticos de composição e manipulação, por outro, os realistas argumentam que o cinema é a representação da realidade material, que se assemelha à função da documentação fotográfica. Nesse contexto, a montagem (ou edição) insere-se no cerne desse debate. Para André Bazin por exemplo, a edição acrescenta pouco valor daí a preferência por planos longos e contínuos. Já para Sergei Eisenstein e D.W Griffith a formalização do cinema reside na montagem como um dispositivo dialético e discursivo, onde a edição desempenha um papel fundamental para conferir

ao cinema continuidade e dramatismo. Ainda hoje, este último assume-se como padrão mais recorrente do processo de edição, tanto na indústria cinematográfica como na televisiva (2013, p.48).

Dentro do contexto da interligação de elementos heterogêneos, insere-se aqui um dos mais essenciais no processo da edição: o som. Como Chion (1994) refere, o som no cinema é um elemento fundamental na construção fílmica, pois acrescenta valor à imagem visual na medida que não só a completa como pode servir para criar novos sentidos narrativos. O autor categoriza o som segundo duas naturezas: o diegético e o não-diegético, ou seja, aquele cuja origem insere-se dentro do mundo ficcional do filme, e aquele que abrange elementos sonoros exteriores à narrativa. Dentro do contexto diegético, encontram-se aqueles que se relacionam diretamente com as ações e eventos visíveis na tela, como a palavra falada ou sons produzidos pela interação entre personagens, objetos ou cenários (passos, portas, pensamentos). Por sua vez, a música, efeitos sonoros ou *voice-off*, inserem-se na categoria de não-diegético, ou seja, que derivam de fontes exteriores.

Nogueira (2010) acrescenta outras distinções ao nível da banda sonora, englobando as duas naturezas referidas. Quanto à música por exemplo, esta além de acrescentar dramatismo à ação, pode servir para caracterizar um acontecimento ou personagem, assim como marcar ritmos ou proximidades efetivas com o observador. No caso de sons diegéticos como os ruídos, estes são fundamentais para criar texturas sonoras e, por conseguinte, potenciar a credibilidade e autenticidade do universo diegético.



A OBRA

2.1 Análise Fílmica

Para Aumont & Marie (2013), da mesma forma que a análise fílmica não pode ser considerada uma disciplina uniformizada, não existe um método analítico universal do discurso cinematográfico. Devido à sua natureza descritiva e interpretativa, a análise fílmica não parte de um processo automatizado. Observar sob o contexto analítico é, antes de mais, assumir a singularidade artística do filme, para depois definir quais os métodos que melhor se adequam ao próprio. Trata-se de interligar as estruturas narrativas, os elementos visuais, textuais e sonoros, de forma a perceber qual o efeito percetivo induzido no espectador. Deste modo, embora fundamentada por princípios e normas correntes, a análise fílmica é um exercício qualitativo de atribuição de sentidos, condicionada pela capacidade dedutiva e interpretativa do observador (2013, pp. 7-17).

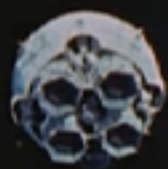
Quando entrevistado por Eric Nordon, para a Playboy Magazine em 1968, Stanley Kubrick descreve *2001: Uma Odisseia* no Espaço da seguinte forma:

It's not a message that I ever intend to convey in words. 2001 is a nonverbal experience; out of two hours and 19 minutes of film, there are only a little less than 40 minutes of dialog. I tried to create a visual experience, one that bypasses verbalized pigeonholing and directly penetrates the subconscious with an emotional and philosophic content... in 2001, the message is the medium. I intended the film to be an intensely subjective experience that reaches the viewer at an inner level of consciousness.

Como se pode verificar na reflexão de Kubrick da própria obra, *2001: Uma Odisseia no Espaço* intenta ser uma experiência audiovisual, onde as induções anímicas, sensoriais e simbólicas constroem a estrutura narrativa da obra. De modo que, o valor do som e da imagem sobrepõe-se ao valor do diálogo. Desta forma, considerou-se pertinente uma análise focada nos aspetos visuais e rítmicos e à sua condição simbólica e dedutiva, daí a escolha de uma abordagem mais holística, como Aumont & Marie (2013) e Monaco (2008) sugerem.

Aumont & Marie (2013) propõem dividir os instrumentos de análise em três categorias distintas: descritiva, “citacional” e documental. No contexto descritivo, são explorados os elementos visuais, auditivos e narrativos presentes no filme, contemplando aspectos como composição visual, montagem, sonoplastia e cinematografia. Os instrumentos “citacionais” por sua vez, focalizam a identificação e análise de referências intertextuais e simbólicas, de forma a conferir maior contextualização e profundidade à obra. Por fim, os instrumentos documentais incorporam fontes exteriores ao filme, como técnicas de produção, escolhas do realizador e o contexto social, permitindo uma compreensão mais completa do processo criativo e das influências subjacentes. Da mesma forma, Monaco (2008) converge o mesmo método abrangente, delineado em três categorias: sintática, a construção formal e técnicas cinematográficas; semântica, os significados intrínsecos (temas e simbolismo); e por fim, pragmática, os fatores históricos, culturais e autorais.

Dito isto, apresenta-se em seguida uma análise descritiva e interpretativa da obra, onde se interligam as diferentes camadas textuais e visuais, convergindo as categorias referidas. De modo que, primeiramente apresenta-se um breve enquadramento histórico, social, cultural e cinematográfico da década de 60, partindo de seguida para a estrutura e a intenção da obra. Por fim, expõe-se uma análise que complementa simultaneamente, uma descrição visual e rítmica, os significados indutivos e simbólicos, e algumas técnicas de produção que potenciam a discursividade diegética.



2.2 Condição social da obra

2001: Uma Odisseia no Espaço estreou-se no ano de 1968, numa década marcada por uma exaltação cultural, pelo progresso tecnológico e por conflitos políticos. Desde o fim da II Guerra Mundial, que a tensão entre os EUA e a URSS era cada vez mais acentuada em grande parte devido ao conflito ideológico entre as duas nações. De um lado, um estado capitalista (EUA) e do outro, um estado socialista/comunista (União Soviética). Denominado pelo período da Guerra Fria, a competição e a busca pela superioridade político-económica resultou numa corrida tecnológica e militar entre as duas nações.

Segundo argumenta Hobsbawn (1995), a singularidade da Guerra Fria era a ilusão do perigo iminente de uma guerra nuclear. Esta insegurança foi a retórica que suportou o investimento nuclear e tecnológico em massa das duas superpotências, assim como a base que alimentava os discursos oficiais políticos e as relações externas de cada nação. Com extensão ao cenário internacional, os dois lados formaram alianças políticas e envolveram-se diretamente e indiretamente em conflitos externos, principalmente no continente asiático (Coreia, China e Vietnam). Embora a probabilidade de se dar uma guerra mundial nuclear fosse bastante reduzida – dada a sua natureza autodestrutiva – a segurança de cada nação assentava na ideia de uma “destruição mútua inevitável”. Ou seja, o medo de um contra-ataque era o que assegurava que nenhuma das partes atacasse primeiro (1995, pp. 226-229).

Quando *2001: Uma Odisseia no Espaço* começou a ser filmado em 1965, as duas nações encontravam-se numa “corrida espacial”, nesta fase já próximas de aterrar na lua. Em outubro de 1957, o satélite russo *Sputnik 1* ficara na história como o primeiro a entrar no espaço aéreo, ao qual os americanos retorquiram com o lançamento do *Explorer 1*, em janeiro do ano a seguir. Depois de experimentos com animais, a primeira missão levada a cabo com um humano foi em 1961, onde a União Soviética foi pioneira. Só um ano depois da estreia do filme, em 1969, é que o americano Neil Armstrong se tornaria no primeiro homem a pisar a superfície lunar. Esta conquista pelo território espacial proporcionou publicamente vários registos videográficos sobre o espaço, o interior das naves e os efeitos gravitacionais, sobre os quais *2001: Uma Odisseia no Espaço* se serviu como reportório visual para a criação dos cenários. Contrariamente aos vídeos a preto e branco e às imagens e som de baixa qualidade, o filme apresentou

. CONTEXTO HISTÓRICO

Guerra Fria

Entire generations grew up under the shadow of global nuclear battles which, it was widely believed, could break out at any moment, and devastate humanity. Indeed, even those who did not believe that either side intended to attack the other found it hard not to be pessimistic(...)

(Hobsbawn, 1994, p 226)

ao público uma visão espacial a cores e nítida, que até então nunca tinha sido vista (Chion, 2001, pp. 32-34).

Deste modo, a Guerra Fria resultou num questionamento sobre a condição humana em dois sentidos: por um lado o perigo iminente de um conflito nuclear condicionou uma indignação sobre a própria moral humana e a sua natureza destrutiva; por outro, o avanço tecnológico e a exploração espacial levaram ao questionamento sobre o futuro e a evolução da humanidade.

CONTEXTO CULTURAL.

Contracultura e Arte Psicadélica

Heale (2005) define a década de 60 como progressista e aquela onde se deu uma maior difusão entre a política e a cultura. Moldada pela interseção entre a prosperidade económica e uma elevada população juvenil, havia uma procura pela consciência individual, social e o autoconhecimento.

A autora destaca o aumento da educação superior como um dos aspetos significativos da reformulação ideológica e cultural, uma vez que levou à concentração de jovens em comunidades estudantis. Consequentemente, proporcionaram-se espaços intelectuais abertos a novos debates relacionados com raça, género e sexualidade, dando origem a movimentos protestantes e liberais como forma de ativismo político. Deste modo, a autora resume a década de 60 como a era da resiliência política, da mudança cultural e da transformação de consciência (Heale, 2005, pp. 135-137).

Kimbal (2000) sintetiza os anos 60 como uma revolução cultural onde se deu a reestruturação dos valores e da conduta humana. É possível encontrar na sua etiologia a procura pela libertação sexual e o consumo excessivo de narcóticos, o que o autor considera ambas como uma expressão do “hedonismo narcisista” - característica importante da contracultura. Os efeitos no cenário cultural dessa década foram a glorificação da pop culture, da música rock e da arte como meio de elevação espiritual, resultante de uma demanda por liberdade e êxtase absoluto. As formas de arte refletiam uma geração resultante da liberdade sexual, espiritual e criativa, onde o consumo de alucinogénios era a ferramenta para tal realização (2000, pp. 6-15).

A procura espiritual distinguia-se da forma ancestral de crença. A intenção da arte dos anos 60 era a descoberta interior através de experiências sensoriais como forma simbólica de ligação com o cosmos, grande parte das vezes conseguida através do consumo de

One of the things that's turned me against LSD is ... a peculiar inability to distinguish between things that are really interesting and simulating and things that appear so in the state of universal bliss the drug induces on a good trip. Perhaps when everything is beautiful, nothing is beautiful.

Stanley Kubrick, entrevistado por Eric Norden para a Playboy Magazine, 1968

estupefacientes. Esta alteração da realidade juntamente com a música e experimentos audiovisuais tornaram-se de certa forma uma prática esotérica- uma espécie de voyage pela consciência, ou num termo mais popular, uma “trip”. A temática do espaço e levitação presenciava-se nas várias formas artísticas, principalmente na música *pop*, onde por exemplo os franceses categorizavam como *musique spatiale* (música espacial) ou *musique pour planer* (música para voar). Os concertos de rock também eram espaços que proporcionavam uma experiência psicadélica através da exploração da luz e do som. Espaço e movimentação encontravam-se no cerne da cultura ocidental, dado que quando estreou o *2001: Odisseia no Espaço*, a sequência do filme com mais impacto nos espetadores foi a abertura do quarto ato *Beyond the Infinite*. A receção do público e da indústria ao filme tinha como base esta dimensão experimental. Como descrito pela revista Time, tratava-se de um filme para sentir e não perceber, como uma experiência psicadélica (Chion, 2001, pp. 34-35).

A partir de meados dos anos 60, a indústria cinematográfica americana presenciou uma transformação dos costumes convencionais, em grande parte devido ao colapso dos antigos sistemas de financiamento, que até então eram controlados pelos grandes estúdios de Hollywood. Quando substituído por empreendimentos e produtores independentes, o cinema ganhou uma liberdade tanto estilística como técnica. Deste modo, surgiu uma adaptação dos géneros clássicos a novos modos de expressão, cujo espírito predominante da inovação incidia na influência do movimento *Nouvelle Vague* francês (Barsam & Monaham, 2016, pp. 447-448).

Com isto, surgiram uma variedade de estilos singulares onde os filmes denotavam um carácter pessoal, autor-reflexivo e experimental. Da mesma forma, sentiu-se uma mudança considerável quanto ao conteúdo e à representação, resultando numa predominância de cenas de sexo e violência e na reformulação da natureza dos protagonistas, tanto masculinos quanto femininos (Barsam & Monaham, 2016, p. 449).

Mast & Kawin (2006) acrescentam o mediatismo da televisão como uma das causas contribuidoras para a mudança do cinema da década de 60. Dado a alteração do tipo de espectadores, a audiência concentrava adeptos eminentes da arte cinematográfica que procuravam conteúdo diferente daquele disponibilizado pela

CONTEXTO CINEMA.

*New American Cinema /
Hollywood Renaissance*

televisão. Como consequência, alterou-se o paradigma quanto às temáticas e à representatividade. Citando Mast & Kavin (2006):

In most cases, the protagonists of the films were social misfits, deviates, or outlaws; the villains were the legal, respectable defenders of society. The old bad guys become the good guys; the old good guys, the bad guys. (2006, p. 518)

Embora a sequencialidade continuasse a ser a norma narrativa, emergiram novas explorações técnicas e estilísticas como cortes incisivos entre cenas, *split screen* (divisão da tela), *slow* e *fast motion* (câmara lenta e rápida), movimentos de câmara, duração dos planos e uma abordagem experimental à cor. *2001: Uma Odisseia no Espaço* apresenta-se como um exemplo destas novas técnicas, onde Kubrick utiliza cortes incisivos e planos extremamente longos- a fim de representar o decorrer do tempo no espaço sideral, desafiado pelas leis gravitacionais (Barsam & Monaham, 2016, p.450).

2.3 Pathos e Ethos da obra

No individual exists forever; why should we expect our species to be immortal? Man, said Nietzsche, is a rope stretched between the animal and the superhuman-a rope across the abyss. That will be a noble purpose to have served.

(Arthur C. Clarke cit. por Benson, 2018, p. 355)

2001: Uma Odisseia no Espaço explora a questão da evolução humana, desde os primatas até ao domínio da tecnologia e da criação da inteligência artificial, terminando com uma questão deixada em aberto: qual é a próxima etapa da espécie humana. Trata-se de um filme cuja complexidade temática assenta sob duas vertentes principais: a ciência e a filosofia. Através de uma abordagem experimental e simbólica, o filme incita reflexões sobre a natureza e o futuro da espécie humana, a relação entre a tecnologia e a consciência, e a possibilidade de vida extraterrestre.

Quanto ao tema, Ciment (1983) resume que na sua essência, a obra questiona sobre a condição humana, cujo homem que transcendeu a sua condição primitiva graças à tecnologia, agora tem de se desapegar da mesma para transcender a um ser mais inteligente. Deste modo, o filme apresenta um ciclo contínuo entre o passado e o futuro, onde Kubrick questiona a objetividade científica com base em três questões filosóficas: qual a origem do Homem, quem este é no presente e qual a sua próxima fase evolutiva.

Baseado na obra literária de Arthur C. Clarke *The Sentinel* de 1951, o roteiro foi alterado e reescrito, partindo de uma colaboração entre Clarke, como escritor, e Kubrick, como realizador. Daqui resultou uma visão minuciosa e concebível da inteligência artificial, destacada pela singularidade imagética e cinematográfica de Stanley Kubrick, onde este apresenta uma estrutura narrativa e um enquadramento sonoro que fogem à norma convencional, assim como efeitos visuais que reformularam o género da ficção científica. Deste modo, *2001: Uma Odisseia no Espaço* é considerado uma obra intemporal, reconhecida como uma das mais influentes da indústria. Como Chion (2001) refere, “é um marco na história do cinema” (2001, p.41).

Das muitas particularidades da obra de Kubrick, salienta-se o carácter subjetivo, cuja interpretação depende de conexões imaginárias e indutivas de cada observador, sendo este um agente ativo do filme. Além de um final aberto que carece de explicação, a escassez de diálogo, a estrutura enigmática da narrativa, os estados anímicos quase impenetráveis das personagens e o contraste desconcertante entre o silêncio e o som, perpetuam o carácter subjetivo do filme. De certo modo, ao não condicionar de forma concreta o foco de atenção, Kubrick dá ao observador um papel ativo, uma vez que lhe é dada a liberdade para preencher os sentidos da própria narrativa.

2.4 Estrutura

Chion (2001) refere que um dos maiores debates sobre a obra reside na imprecisão da estrutura da narrativa. Se por um lado, Kubrick utiliza títulos para introduzir os diferentes segmentos narrativos ao observador- uma técnica recorrente no cinema mudo, mas em desuso na altura - por outro, utiliza recursos cénicos e discursivos que contrariam a segmentação implícita nos títulos. Isto é, ao olhar-se de forma objetiva para a obra, os títulos indicam que esta se divide apenas em três partes: *The Dawn of Man*, *Jupiter Mission* e *Jupiter and Beyond the Infinite*. Partindo das elipses temporais do filme, verifica-se também uma divisão de três atos (embora distinta da referida anteriormente) apresentada através de dois saltos temporais: milhares de anos entre os primatas e a missão à lua, e dezoito meses depois na missão a Júpiter.

Contudo, ao assumir-se como critério a segmentação da narrativa, então verifica-se que esta divide-se em

quatro atos, onde o *smash-cut* entre a trajetória do osso e a aeronave espacial indicam uma passagem do primeiro ato para o segundo. Deste modo, embora o título indique que se trata do mesmo segmento, a narrativa pressupõe claramente uma mudança temporal e cênica, através da mudança total de personagens e da passagem de um tempo e espaço pré-histórico para um contexto completamente futurista.

(Chion, 2001, p. 79)

Deste modo, adotou-se para a presente análise a divisão do filme em quatro atos, considerando-se a mais pertinente para os arcos narrativos, simbólicos e rítmicos. Dito isto, apresenta-se de seguida a estrutura da obra através de um breve resumo do enredo.

ATO 1.

The Dawn of Man

O primeiro ato remete para um grupo de primatas e o seu alfa, num cenário pré-histórico onde as paisagens áridas e as cores quentes pressupõem um espaço africano. O enredo introduz-se com o grupo a partilhar o mesmo habitat com tapires, onde ambos comoram em harmonia e alimentam-se de vegetação. A mudança dá-se com o aparecimento de um objeto vertical que desperta a curiosidade dos primatas. Este objeto- cuja verticalidade e geometria assemelha-se a um monólito- alude a uma entidade inteligente e alienígena, atuando como uma espécie de motor de consciência que marca os primeiros passos na evolução dos primatas a seres conscientes, mais parecidos com o Homo. Depois do contato direto com o monólito o primata alfa aprende a manejar o osso, servindo-se deste como arma para matar um tapir e um símio (deduz-se ser o alfa de outra tribo). Deste modo, marca-se a evolução da espécie em dois aspetos: na cadeia alimentar e na seleção natural. Por um lado, os primatas que eram até então herbívoros, passam a carnívoros e por conseguinte, a predadores (alimentam-se agora de tapires). Por outro, o alfa mais capaz conquista o lugar de supremacia, o que se assinala como a sobrevivência do mais forte. Este ato termina num momento de glorificação do osso- onde este é atirado para o ar-, cortando através de um *smash-cut* para o futuro, onde o osso é substituído por uma aeronave espacial.

ATO 2.

Mission to Moon
(Título proposto)

Dá-se então um salto temporal de milhares de anos para o futuro, onde se presume ser o ano 2001 (embora não se confirme esta data em nenhum momento da narrativa, supõe-se dado o título do próprio filme). O segundo ato passa-se a bordo de uma estação espacial e conta com o Dr. Heywood Floyd como personagem central. Aqui é retratada uma missão até à base Clavius,

situada na segunda maior cratera da lua, para investigar o aparecimento de uma anomalia magnética. Uma vez chegados à base lunar, os cientistas (entre eles Floyd) descobrem que a força magnética emitida advinha de um objeto ali enterrado há mais de quatro milhões de anos. Objeto esse, completamente igual ao monólito que apareceu aos primatas anteriormente. O ato termina com os cientistas a serem atingidos por um som estridente (emitido pelo monólito), quando o sol incide na superfície lunar.

O terceiro ato passa-se a bordo da nave espacial Discovery I, onde é levada a cabo uma missão até ao planeta Júpiter. No interior da aeronave encontram-se seis passageiros: Dave Bowman e o seu assistente Frank Poole, três astronautas induzidos a um estado de hibernação (para serem acordados uma vez chegados a Júpiter) e HAL 9000-o melhor computador criado até então, com uma taxa de exatidão de 99%. Além de programado para comunicar verbalmente e interpretar ou expressar emoções, HAL tem o controlo total da nave espacial e da monitorização dos sistemas de apoio de vida dos três astronautas hibernados.

O problema dá-se quando HAL assume que existe uma avaria numa das unidades da nave espacial. Ao verificarem o funcionamento da unidade, Dave e Frank constataam que esta encontra-se completamente operacional e sem nenhuma falha, confirmando-se a possibilidade de HAL ter cometido um erro. Perante um diagnóstico errado, os dois astronautas discutem a possibilidade de ter de desligar o computador, dado que uma falha no sistema colocava em risco a tripulação e a missão. Quando HAL se apercebe desta possibilidade, assume o controlo remoto total da aeronave e aos poucos, vai eliminando a tripulação. Frank é o primeiro, seguido dos três astronautas em estado de hibernação. Dave, o único sobrevivente, vê-se então obrigado a desligar HAL, através da desconexão manual dos processadores de memória. Quando o computador é finalmente desligado, Dave recebe uma gravação do Dr. Heywood Floyd onde é revelado o verdadeiro propósito da missão: reconhecer os sinais magnéticos que se dirigem a Júpiter, enviados pelo monólito encontrado na cratera lunar.

Dave, ao sair da nave para explorar a tal força magnética depara-se também ele com um monólito a pairar na órbita de Júpiter, igual ao que aparecera aos primatas e nas escavações lunares. A partir deste ponto, Dave entra numa viagem cósmica espaço-temporal, como que transportado para outra dimensão. Inicia-se aqui uma jornada sensorial que integra paisagens e texturas

.ATO 3

*Jupiter Mission: 18
Months Later*

.ATO 4

*Jupiter and Beyond
the Infinite*

orgânicas intercaladas por fenómenos siderais, numa espécie de eclosão cromática.

Até que por fim, Dave encontra-se no meio de uma sala branca- com apontamentos decorativos que lembram interiores barrocos- cujo estilo oscila entre o sumptuoso e o artificial, entre o passado e o futuro. À medida que vai percorrendo o espaço, Dave depara-se com versões dele mesmo -gradualmente mais velhas- até uma última, com ele deitado na cama no leito da sua morte, onde a seus pés revela-se novamente o monólito. Ao estender o braço para tocar-lhe, transforma-se num embrião que acaba a flutuar no espaço, em direção à Terra. Essa transformação é enquadrada pela mesma sinfonia que marca o primeiro aparecimento do monólito (aos primatas), indicando a conclusão da jornada metafísica de Dave.

2.5 Análise da Obra

ATO 1. Logo na primeira instância do filme, ainda antes dos créditos iniciais, o observador é induzido a uma sensação sinestésica entre a imagem e o som, algo recorrente ao longo da obra. Durante os primeiros três minutos é apresentado um ecrã totalmente preto, acompanhado pela música contemporânea do compositor György Ligeti *Atmosphères*, cuja sonoridade amorfíca complementa a estranheza da ausência da imagem. A composição de timbres graves organizados num tempo extremamente lento, introduzem de certa forma o observador, ao ritmo lento e estático que se estenderá ao longo do filme.

Após três minutos de tela vazia, entra o primeiro plano acompanhado pelo excerto do poema sinfónico *Also Sprach Zarathustra* (Assim falava Zarathustra) de Richard Strauss. Dada a sua repetição em outras instâncias da obra, assume-se que esta música, além da intenção dramática- devido à melodia triunfante- é utilizada como um elemento narrativo, situando o observador perante momentos determinantes do enredo diegético. Através de um plano-sequência, do movimento de câmara vertical (*tilt shot*) e de um enquadramento centrado, apresenta-se então o primeiro momento imagético: o alinhamento entre a lua, um planeta e o sol. Este plano estende-se como fundo para os créditos iniciais, terminando com um corte incisivo, novamente para uma tela preta.

Estes primeiros cinco minutos podem-se assumir como uma nota rítmica, cénica e simbólica da restante obra.

Além dos corpos astronômicos que indicam a temática futurista e espacial (dado que até então não se conhecia ao pormenor a superfície lunar), a presença majoritária da cor preta remete para a imensidão e o vazio do espaço sideral. Verifica-se ainda neste primeiro instante alguns recursos estilísticos que compõem a estética da obra: o contraste entre a sonoplastia e a imagem e a alternância de ritmo entre planos estáticos e longos intercalados por cortes agressivos.

De seguida, inicia-se então o primeiro ato através do título *The Dawn of Man* (*A Aurora do Homem*), agora sob um silêncio total, assente num plano geral frontal de uma paisagem. Nos primeiros minutos deste ato apresenta-se uma sequência de planos estáticos frontais e na sua maioria, extremamente afastados, onde se denota a recorrência de enquadramentos segundo a regra dos terços. Inicialmente, todos os planos retratam apenas paisagens, situando o observador no espaço diegético. A tonalidade cromática quente e a abundância das cores vermelho, laranja e amarelo, assim como a vegetação e as planícies áridas, presumem que a ação decorre em África.

O presente ato além de ser aquele cuja duração é a mais curta-aproximadamente 16 minutos-é também aquele em que o ritmo é bastante lento, quer pela abundância de planos estáticos, quer pela ausência de som. Ao longo da primeira metade, a sonoplastia resume-se a apontamentos de sons da natureza, como o ruído dos animais (os primatas, os pássaros e os rugidos do leopardo) e o barulho do vento. Também até aqui, todos os planos utilizados (gerais ou extremamente afastados) são de carácter contemplativo, mantendo um certo distanciamento entre o observador e as ações que estão a decorrer. Até então, todas as composições denotam uma tendência horizontal, e o enquadramento alterna entre a centralidade ou a regra dos terços.

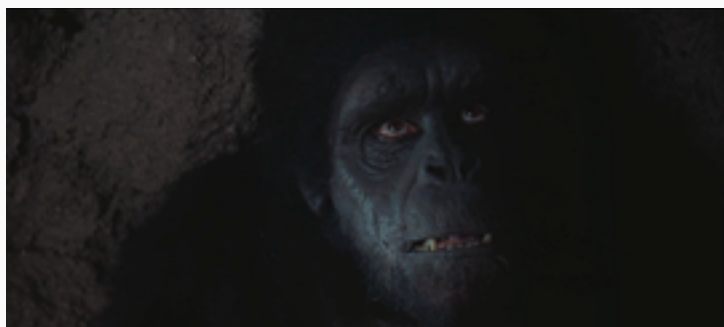
A primeira instância dedutiva dá-se após sete minutos desde a introdução do ato, onde através de um grande plano das expressões do primata alfa, percebe-se pelo olhar o receio deste perante a escuridão noturna (pressupõe-se este como o receio, dado que até à invenção do fogo, a noite e a escuridão representavam o maior perigo da natureza). Assume-se que a partir deste ponto haverá alguma mudança na narrativa, uma vez que a cena corta, através de um *fade-out* para a tela completamente preta, como se marcasse o fim e o início de um segmento.

Logo no início da cena seguinte é possível perceber através do enquadramento sonoro, que se trata de um

[1] Chion (2001), descreve a sinfonia como uma espécie de coro contínuo em crescendo (crescimento gradual da frequência), composto por ondulações crescentes e decrescentes. A ambiguidade deste fragmento musical assenta na sua morfologia impercetível, ou seja, se a natureza dos sons é instrumental, vocal ou computadorizada. De modo que, também o valor indutivo revela uma certa ambivalência, na medida que pode ser ouvido como um lamento coletivo, uma ameaça ou uma anunciação sagrada. (2001, pp. 100-101)

momento determinante da narrativa. Contrariando os sons naturais ouvidos até então, entra agora uma nova composição de Ligeti, *The Requiem*^[1], que tal como a *Atmosphères* denota de uma sonoridade irregular, induzindo o observador a uma sensação de desconforto e tensão. A cena inicia-se com o acordar do primata alfa ao nascer do dia, onde o seu comportamento invulgar indica a presença de algo fora-de-campo. Este indício é perceptível de forma gradual, dado que a inquietude do primata acompanha o crescendo da sinfonia *The Requiem*, quer através dos gritos frenéticos, quer através da agitação nos movimentos corporais. Acrescenta-se ainda a mudança na discursividade do plano, que embora se verifique o mesmo registo (estático, geral e frontal), assume-se como um plano de reação, salientando a importância e o dramatismo perante o que se encontra exterior à cena. Desta forma, dá-se aqui uma quebra acentuada do ritmo lento do ato 1 que culmina num momento chave da narrativa: o primeiro aparecimento do monólito.

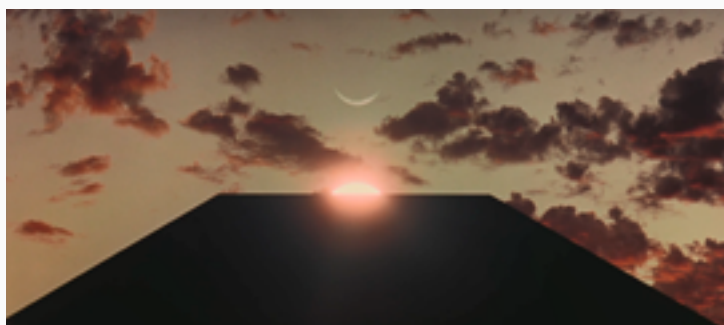
1º MONÓLITO



(5) Grande plano de reação do primata (*close-up reaction shot*).



(6) Primeiro aparecimento do monólito na obra.



(7) Contra-picado do monólito, alinhado com o sol e a lua.

Se por um lado se dá uma rutura rítmica através da mudança do som e da retórica discursiva, o próprio monólito pressupõe um contraste visual dos restantes elementos cénicos, e, por conseguinte, um possível valor simbólico. O seu formato vertical rompe com a horizontalidade presente em todas as composições até então, e a sua textura rasa e aspeto brutalista, contrariam as formas orgânicas e naturais de um cenário primitivo. Deste modo, pressupõe-se que se trata de um objeto futurista, deixado por uma entidade cuja natureza é completamente desconhecida. Ainda dentro da mesma cena dá-se uma outra rutura visual que acentua o valor simbólico do monólito, nomeadamente o plano escolhido para concluir o segmento narrativo. Pela primeira vez presencia-se um plano contrapicado, utilizado recorrentemente para enaltecer superioridade ou glorificação de uma personagem ou objeto. De modo que, confirma ao observador a importância do monólito para a narrativa, onde complementado com a irregularidade da sinfonia *The Requiem*, reside a dúvida entre ameaça ou salvação. Encerra-se então este segmento, com um contrapicado do monólito alinhado verticalmente com o sol e a lua, onde se verifica uma analogia com a imagem inicial do prólogo.

Na última sequência do ato, começam-se a notar repetições estilísticas, como cortes incisivos entre planos e entre o som e o silêncio. No geral, a tendência mantém-se na sequência de planos estáticos- ora gerais, ora extremamente afastados- e composições centradas ou regra dos terços sob o eixo horizontal. Contudo verificam-se duas instâncias que contrariam essa tendência.

A primeira dá-se na cena onde o primata pega num osso e se apercebe da sua potencialidade como arma, à medida que ecoa novamente o som da *Also Sprach Zarathustra*. Aqui verifica-se uma intercalação entre planos gerais, grandes planos de reação e pormenor, na sua maioria contrapicados (embora pouco acentuados). Toda a ação- o primata a utilizar o osso para partir o esqueleto do tapir- decorre em *slow-motion*, o que lhe confere um dramatismo acrescido e enfatiza a violência figurativa e simbólica da cena. Esta técnica (*slow-motion*) repete-se ainda na última ação do ato, quando o primata atira para ao ar o osso que utilizou para matar outro da própria espécie.

(8)



(9-10)



(11)



(8) Plano americano do primata a atirar o osso ao ar.

(9-10) *Smash-cut* do plano do osso para o plano do satélite.

(11) Plano de situação do espaço sideral (ano 2001)

A passagem do primeiro ato para o segundo dá-se então através do corte (considerado o mais memorável da obra) do plano da trajetória do osso no ar para o plano de um satélite a pairar no espaço. Ambos os objetos retratados partilham um formato alongado, embora distintos de significados: por um lado o osso, cuja índole primitiva pressupõe uma origem natural, por outro a nave espacial, um ex-libris tecnológico e futurista (na altura).

. ATO 2

Começa então o segundo ato, com planos de situação que contextualizam um cenário e uma linha temporal completamente distinta do primeiro ato: a viagem espacial num tempo que se presume como milhares de anos num futuro diegético. Se até então denotavam-se os planos estáticos como padrão e uma paleta cromática que remetia para as paisagens quentes africanas, o ato 2 introduz-se através da sequência de planos em movimento, aludindo de certa forma ao movimento lento numa dimensão influenciada por leis gravitacionais distintas. Também as cores, agora de tonalidade fria e azulada^[1], aludem a um espaço sideral onde a abundância do preto contrasta com o branco acinzentado dos objetos futuristas (o satélite e a aeronave espacial) e com o reflexo azul do planeta terra. Acrescenta-se ainda uma mudança nos eixos da composição, onde se denota a presença forte de diagonais, contrariando também a dominância do eixo horizontal da perspetiva terráquea observada no primeiro ato.

[1] Heller (2012) descreve o azul como “a cor das dimensões ilimitadas”, dada a ilusão de espaço e perspetiva a ela associada. Se por um lado as cores mais frias tendem a parecer mais distantes, quanto mais distantes as cores estiverem, mais azuladas se tornam. Isto porque, o azul é a cor associada à reprodução infinita de qualquer material transparente, como o caso do ar e da água. De modo que, das várias possibilidades indutivas do azul, muitas vezes este causa o efeito de amplidão, distância e infinito. Quanto ao branco e ao preto, a autora refere-as como opostos uma da outra, onde a primeira resulta da mistura de todas as cores da luz, enquanto a segunda é sua total ausência. Por um lado, o começo, por outro o fim. Nas palavras de Kandinsky:

(...) como um nada sem possibilidades, como um nada morto, após a extinção do sol, como um eterno calar, sem futuro e sem esperança: assim soa interiormente o preto. (Wassily Kandinsky cit. por Heller, 2012, p. 129)

Most people under 35 can think of it in an objective way, as a beautiful composition... It's hard to find anything much better than "The Blue Danube" for depicting grace and beauty in turning. It also gets about as far away as you can get from the cliché of space music. (Stanley Kubrick cit. por Agel, 1970, p. 88)

Além dos contrastes estilísticos visuais, o próprio enquadramento sonoro denota um afastamento do padrão anterior, onde as instâncias sinfônicas complementam a intensidade dos momentos narrativos: o aparecimento do monólito e o seu impacto na evolução dos primatas. Aqui, porém, Kubrick serve-se da valsa *An der schönen blauen Donau* (*Danúbio Azul*) de Johann Strauss para introduzir o ato, o que apesar de suplementar o carácter contemplativo da cena, causa um certo distanciamento e indiferença entre o som e a imagem^[1].

[1] Chion (2001) refere este recurso sonoro como *anemphatic music* (música impassível), ou seja, quando se dá um contraste expressivo entre a música ou os efeitos sonoros e a ação. De modo que, a música carece de contextualização significativa, mantendo-se indiferente à imagem, como uma espécie de elemento contingente.

A valsa de Strauss estende-se durante os primeiros seis minutos, compondo uma sequência de planos extremamente longos que intercalam um cenário exterior- satélites e aeronaves em órbita da Terra- e um cenário interior de uma nave (*Orbiter Hilton*), onde se apresentam as primeiras personagens humanas do filme: uma comissária de bordo e o Dr. Heywood Floyd (a personagem central do ato). A valsa termina com um corte incisivo para o silêncio, focando agora nas personagens- os cientistas americanos e russos- e nos diferentes diálogos entre eles.

No decorrer das diferentes ações interiores ao longo do ato, verificam-se alguns contrastes em relação aos espaços exteriores apresentados até então. Contrariamente à imensidão do preto e às composições abertas e eixos diagonais, o interior da nave espacial denota na sua maioria um branco de iluminação artificial com apontamentos contrastantes de rosas (o vestuário da comissária e os sofás) e preto. Também a vastidão do espaço sideral conseguida através da presença de poucos elementos cénicos e composições abertas é substituída por composições fechadas e perspectivas com um ponto de fuga, frequentemente centradas. De modo que, enquanto os cenários exteriores representam o vácuo e o vazio do espaço, os interiores da estação espacial remetem para uma sensação de clausura^[2].

[2] Ciment (1983) descreve o interior da estação espacial como um ambiente "asséptico e estéril" - uma tendência na visão futurista de Kubrick- onde as personagens apresentam-se afastadas do mundo, como que inseridas em células isoladas umas das outras. O autor acrescenta que os espaços cénicos interiores presentes

neste ato, refletem a carência de emoções denotadas em relações sociais banais e conversas polidas e rotineiras, como o caso das cenas de diálogo entre os cientistas russos e americanos. Chion (2001) propõe que a observação de Ciment (1983) é sugerida através da propensão de Kubrick em enquadrar todo o espaço cénico (o chão e o teto) numa perspetiva forçada onde é recorrente utilizar lentes grandes-angulares. Desta forma, as personagens apresentam-se completas (dos pés à cabeça), distribuídas modelarmente entre o espaço cénico o que acentua o isolamento entre elas e o cenário envolvente.



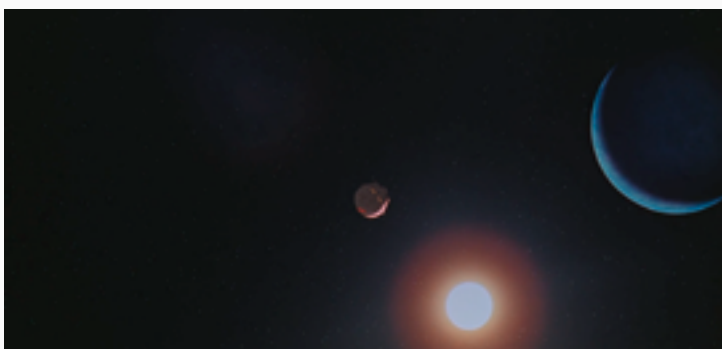
(12-14) Planos Gerais dos cenários interiores da nave *Orbiton Hilton*.

Verifica-se ainda neste ato, a recorrência de composições simétricas nos cenários interiores o que reforça a sensação de clausura, assim como perpétua o ritmo estático e constante do presente ato. Denota-se ainda

ao longo das cenas decorridas no interior da estação espacial, a presença de janelas para o exterior, onde é visível a lua em movimento, ou noutras instâncias, o preto intenso do espaço cósmico. Deste modo, o contraste entre os dois espaços narrativos é ainda mais acentuado: por um lado um espaço artificialmente preenchido e fechado, onde os objetos cénicos mantêm-se estáticos e o movimento das personagens é mínimo e impessoal; por outro, um espaço exterior quase vazio, onde se presencia ou uma imensidão negra ou a lua em constante movimento.



(15-16) Cenários interiores da Orbiton Hilton com janelas.



(17-18) Cenários exteriores do espaço sideral.

Dos quatro atos da obra, o presente é aquele onde o ritmo é o mais lento quanto à narrativa, ao som e à planificação. A abundância de planos gerais e médios, de diálogos impessoais, de enquadramentos centrados ou triangulares, composições simétricas e perspectivas forçadas com um ponto de fuga, conferem-lhe um ritmo estático e extremamente lento.

A exceção verifica-se nas últimas duas sequências, cuja duração ocupa os últimos cinco minutos do ato: quando Floyd e os restantes cientistas se aproximam da base *Clavius* na lua e quando estes entram em contacto com o monólito. Aqui, novamente o enquadramento sonoro, indica uma rutura rítmica da narrativa. Do observado até então, além dos momentos de diálogo entre as personagens, a sonoridade resume-se às duas instâncias da valsa *Danúbio Azul*, cuja neutralidade reflete momentos contemplativos sem significado discursivo. Contudo, nas últimas cenas, o som assume-se novamente como um elemento narrativo. À medida que a tripulação de cientistas se aproxima da superfície lunar, uma nova sinfonia de Ligeti, *Lux aeterna*, é enquadrada, enquanto o som eletrónico das máquinas computacionais se intensifica consoante a proximidade com a superfície lunar. Tal como no primeiro ato, a estranheza e a intensificação dos sons assumem-se como indicativos de um momento determinante da diegese.

2° MONÓLITO

Já na cratera e próximos do monólito, ecoa novamente a sinfonia *The Requiem*, a mesma música que enquadró o monólito no primeiro ato, verificando-se um padrão sonoro que amplifica o carácter místico do objeto. O ato termina com um som estridente e agudo expelido do monólito, onde se apercebe um desconforto extremo nos cientistas através da linguagem corporal. O desfecho dá-se com a repetição imagética de um contrapicado do monólito alinhado com o sol e a lua.

Ainda nestas últimas sequências verifica-se uma pequena variação no estilo, onde em ambas as cenas o movimento da câmara é ligeiramente instável, como que guiada por uma mão (*handheld shot*)^[1], o que confere às cenas um aspeto mais intimista. Deste modo, o clímax do segundo ato resume-se aos últimos minutos, onde além do único momento de tensão conseguido através do som e do *acting* das personagens, também é a única instância onde se dá uma relação mínima de proximidade entre o observador e o universo diegético.

[1] *Handheld shot* trata-se de uma técnica de filmagem onde a câmara move-se de forma instável, atuando como um plano-sequência subjetivo. Por norma, é utilizado para conferir mais realismo e imersão, como se o observador estivesse presente na cena e acompanhasse os acontecimentos em primeira mão.



(19) Plano médio do Dr. Floyd a tocar no monólito.



(20) Plano de reação dos astronautas a reagirem ao som emitido pelo monólito.



(21) Segundo contra-picado do monólito alinhado com o sol e a lua.

ATO 3. O terceiro ato dá-se com um avanço temporal de dezoito meses, introduzido juntamente com o título *Jupiter Mission*. Os primeiros minutos do presente ato seguem o mesmo padrão do anterior: planos longos gerais e extremamente gerais de uma aeronave espacial-*Discovery I*- a percorrer o espaço sideral, acompanhados pela sinfonia *Gayaneh*^[7], do compositor soviético Aram Khachaturian.

[1] Chion (2001) descreve a presente sinfonia como uma composição maioritariamente de cordas com alguns apontamentos de harpa, cuja lentidão e carácter onírico, caracterizam as cenas introdutórias do ato como uma espécie de interlúdio melancólico. De modo que, tal como a valsa Blue Danube, apesar de complementar discretamente a sensação de isolamento do espaço, cria uma ligeira segregação entre a atmosfera imagética e a sonora (Chion, 2001, p. 103).

De seguida, a cena foca no interior da nave e na personagem central (e a única presente em mais de um ato) Dave Bowman, num treino de corrida em volta de uma sala circular. Verifica-se novamente, um contraste entre a vastidão e o vazio do espaço exterior com a sensação de clausura do espaço interior, agora ainda mais intensificada dado o formato circular do cenário, onde Dave assemelha-se a um animal enjaulado a correr numa roda. Os planos utilizados ao longo desta cena sugerem ainda mais a sensação de aprisionamento, onde a personagem é apresentada ora sob o eixo horizontal (e não segundo a norma vertical da gravidade), ora em planos picados, contrapicados e planos de costas. Em nenhum momento são perceptíveis as extremidades do cenário, ou janelas e portas, e em certas instâncias, Kubrick utiliza a câmara instável em movimento (nos planos de costas e no contrapicado) o que destaca o estado de aprisionamento da personagem no espaço envolvente.

De facto, a forma circular é algo presente em inúmeras instâncias da obra, sendo notória especialmente no presente ato, quer nos formatos dos objetos, nos cenários e nos eixos da composição, onde a força composicional tende a ser centrípeta, ou seja, a atenção é atraída para o que se encontra no centro. Um dos exemplos é a caracterização de HAL 9000- o super-computador e uma das personagens centrais da obra-, representado como o olho vermelho das várias câmaras da aeronave. Embora se trate de uma personagem invisível e inorgânica, o formato circular e centrípeta manifesta-se em grande parte dos planos de HAL: tanto nos grandes planos que focam a lente da câmara, como nos planos subjetivos que mostram o seu ponto-de-vista, onde a imagem é circular e distorcida pela perspetiva olho de peixe.



(22-23) Planos de Bowman a correr à volta da sala circular.



(24-25) Grande Plano e plano subjetivo de HAL (respetivamente).

É possível encontrar na própria natureza de HAL uma consolidação do aprisionamento das restantes personagens da tripulação. Além dos aspetos discursivos presentes na sua representação física já referidos, a índole panótica de HAL também se pode assumir como um indicador de clausura, onde a sua onnipresença e controlo total sobre a *Discovery I*, confirma uma vigilância ativa e constante sobre as restantes personagens. De modo que, embora careça de atribuições físicas ou espaciais claras, HAL encontra-se sempre presente e por sua vez, ouve e observa todas as ações decorridas, tal como o observador. Ainda um outro aspeto a salientar sobre HAL é a voz, onde contrariamente ao tom impessoal e frio de Bowman e Poole, esta manifesta uma dicotomia entre gentileza, sedução e pretensiosismo e autoridade^{[1] [2]}.

[1] Chion (2001) caracteriza a voz de HAL como um exemplo de *acousmêtre* (acusmática), ou seja, quando um som (neste caso a voz) deriva de uma fonte indireta e invisível, onde não é possível associar um espaço identificável. Trata-se de uma voz sem lugar e sem índices acústicos de distância ou direção, o que potencia a qualidade onisciente da personagem. Enquanto a voz de HAL é bem captada e sem *reverb* (reverberação), as vozes humanas de Bowman e Poole denotam uma certa distância, cuja reverberação varia conforme os diferentes espaços da aeronave. De modo que, enquanto as vozes humanas materializam o realismo do cenário em que se inserem, a voz de HAL encontra-se fora da realidade espacial do filme, indicando uma espécie de predominância ou supremacia.

[2] Ciment (1983) refere que a caracterização das personagens assume um dos grandes paradoxos da obra, onde os humanos estão aprisionados no espaço envolvente, reféns da dominância e do “olho” onisciente (e dos “ouvidos”) de HAL. Em contrapartida, HAL -cuja natureza assume-se como um símbolo de opressão e vigilância- é apresentado como a única personagem genuína e humanizada da obra, capaz de demonstrar emoções como orgulho, ansiedade e medo. De modo que, enquanto os humanos carecem de qualquer emoção ou reação perante os acontecimentos- mantendo uma certa apatia e distanciamento do observador- HAL, por sua vez, é a personagem que denota mais empatia e humanismo. Chion (2001) refere esta como uma das características de Kubrick, onde este tende a humanizar as personagens mais perversas ou violentas e, em contrapartida, a caracterizar as personagens principais como “aborrecidas, opacas e sem personalidade”. Para este efeito, Kubrick utiliza

planos subjetivos para colocar o observador sob o ponto de vista de identidades infames, ou em outras instâncias, estas mesmas identidades são o narrador da própria obra. *Lolita* (1962), *A Clockwork Orange* (1971) e *The Shinning* (1980) são um exemplo deste traço estilístico.

Embora se volte a verificar um ritmo lento nas cenas iniciais do presente ato (tal como nos anteriores), os recursos estilísticos contrariam a impassibilidade verificada até então. Contrariamente à abundância de planos gerais frontais, composições extremamente simétricas, sonoridade e diálogos impessoais, agora, o som, os planos e as composições induzem a uma tensão subtil. Um dos contrastes acentuados, é a mudança de ângulos nos planos o que por si só já indicam (por norma) um acréscimo no seu valor indutivo e expressivo. Os primeiros dezoito minutos do ato denotam uma recorrência de planos zenitais, oblíquos e contra planos (além dos picados e contrapicados já referidos), cuja estranheza pode indicar uma anunciação de perigo e tensão. Acrescenta-se o enquadramento sonoro destes planos, que à parte das cenas de diálogo, dá-se uma intensificação dos barulhos mecânicos do interior da aeronave (o sibilo do ar e o ruído dos motores), em comparação com os atos anteriores.

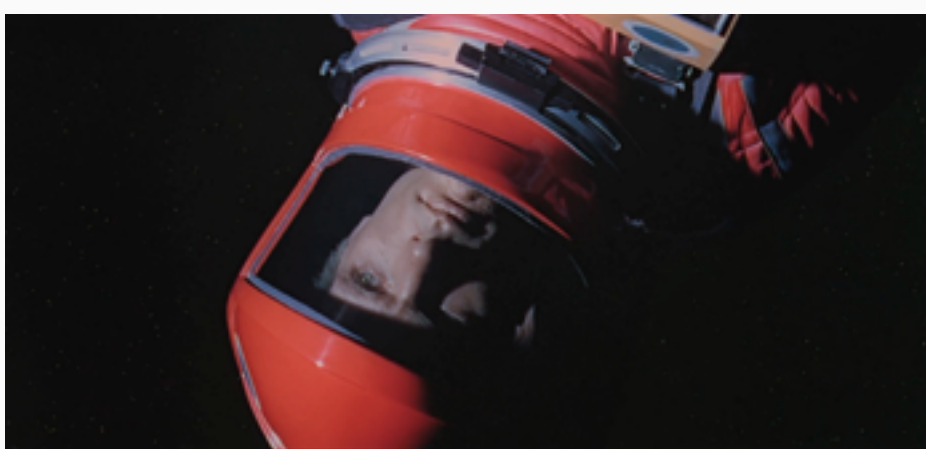
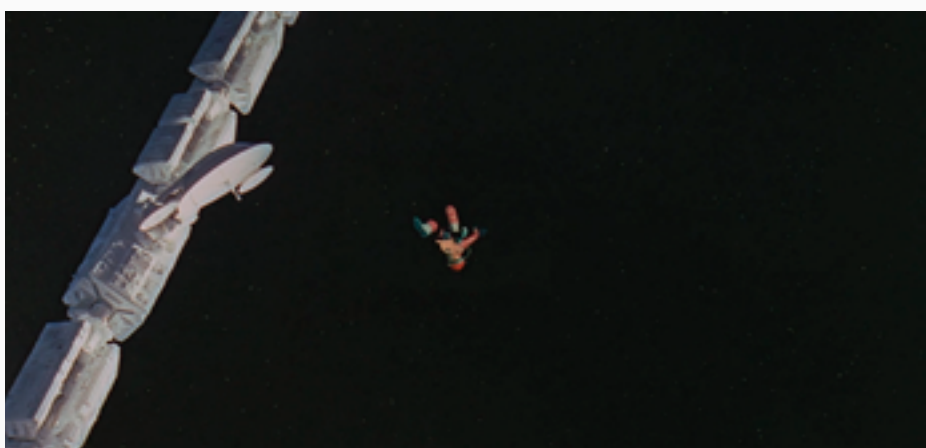


(26-27) Planos Oblíquos utilizados no início do ato para representar Bowman e Poole.

Posto isto, embora subtil, as sequências introdutórias do presente ato denotam já por si um certo desconforto, indicando um provável conflito da narrativa. Esta indução é ainda mais acentuada na primeira sequência decorrida no exterior na aeronave, quando Bowman sai para verificar a falha mecânica referida por HAL. Até então, as cenas exteriores eram enquadradas por sinfonias clássicas, contudo, agora a sonoplastia é composta pela respiração de Bowman contida dentro do capacete, sobreposta ao ruído agudo do fluxo de oxigénio do fato espacial. Embora não se note uma oscilação na respiração, mantendo-se calma ao longo da cena, é a primeira vez na obra que o observador entra no espaço íntimo de uma personagem humana. Esta rutura na proximidade com a diegese juntamente com o tempo extremamente lento de toda ação (dado o movimento reduzido no espaço sideral sem gravidade), conduz a uma sensação de perturbação e insegurança.

A cena inicia-se com Bowman dentro de uma cápsula robótica, onde este é apresentado através de grandes planos do seu rosto, planos médios de perfil ou planos picados das mãos e dos antebraços a manejar os controlos da cápsula. A ausência de enquadramentos do restante corpo da personagem, o formato encapsulado do espaço e o seu interior vermelho*, potenciam novamente a sensação de contenção e clausura.

A mudança cénica dá-se quando Bowman sai da cápsula para verificar a unidade da antena, verificando-se uma permutação de um espaço enclausurado para a vastidão sideral, onde a personagem contrasta com a imensidão preta. Se até então a tensão partia do estado constante de aprisionamento da personagem, agora é a impotência desta perante a solidão envolvente, que provocam um desconforto no observador. Esta sequência estende-se por quatro minutos, num ritmo extremamente estático, intensificado pela lentidão corporal de Bowman a movimentar-se no espaço. Os planos utilizados ao longo da sequência reforçam a ideia de um cenário sem chão e direção, cuja abundância de planos zenitais e oblíquos contrariam a norma da verticalidade. Acrescenta-se ainda, o posicionamento invertido da personagem em relação à câmara como indicador da dissonância espacial, como se Bowman fosse uma massa que se movimenta no sentido contrário do espaço circundante.



(28-31) Sequência de Bowman no espaço sideral a verificar a avaria da antena.

No decorrer das cenas seguintes- com Bowman já de regresso à Discovery I- denota-se uma aproximação gradual do momento de conflito, onde certos sinais sugerem HAL como uma ameaça. Além do diálogo, que por si só já refere uma quebra de confiança na personagem, pela primeira vez dá-se uma sucessão de grandes planos de reação dos rostos de Bowman e Poole (até então, apenas se verificara um grande plano de Bowman dentro do fato espacial que carecia de qualquer valor indutivo). Apesar de se repetir o mesmo registo impassível e indiferente nas suas vozes, percebem-se certos indícios nas expressões faciais que indicam desconfiança.

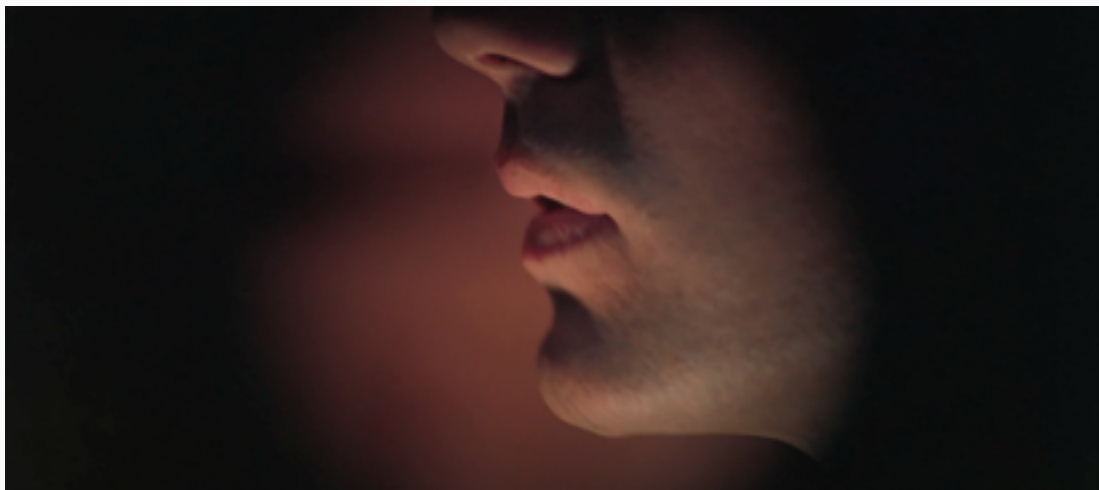
A sugestão que HAL representa uma ameaça intensifica-se a seguir, nos últimos minutos que antecedem o interlúdio. No seu formato original, a obra é composta por um intervalo, posicionado intencionalmente por Kubrick a meio do primeiro ponto de virada do ato: quando Bowman e Poole discutem a possibilidade de desligar HAL. Sob o pretexto de verificarem o transmissor, os dois isolam-se dentro de uma das cápsulas espaciais, o único sítio aparentemente inacessível à audição de HAL. O isolamento das personagens, já confirma por si um confronto entre elas e o computador, tornando-se evidente dada a discursividade dos últimos dois planos. Inicialmente, no interior da cápsula, os dois astronautas estão enquadrados simetricamente, posicionados de frente um para o outro, num plano médio de perfil. A composição triangular posiciona HAL (o olho da câmara de vigilância) no centro da imagem, coincidente com o ponto de vista da perspetiva forçada. Logo aqui, embora isolados no som, a predominância panóptica de HAL continua sempre presente, mesmo quando inserido num espaço exterior à ação. A cena culmina com um plano subjetivo do ponto de vista de HAL, que enquadra um plano de pormenor dos lábios dos astronautas a moverem-se silenciosamente, por detrás da janela da cápsula. Através do enquadramento e da sonoplastia, pressupõe-se que o computador consegue interpretar o diálogo entre Bowman e Poole, culminando no momento significativo da narrativa^[1].

A cena termina, novamente com um corte incisivo para a tela preta, onde gradualmente começa a ressoar a *Atmosphères* de Ligeti. Desta forma, repete-se o mesmo enquadramento imagético e sonoro que iniciaram os primeiros minutos da obra, como que um desfecho de um ciclo narrativo e, por conseguinte, o começo de outro.

[1] Walker et al. (1999) refere que a tensão fomentada no plano subjetivo de HAL, resulta do próprio isolamento do observador perante a ação a decorrer por trás de vidros, onde o diálogo é inaudível. Deste modo, o próprio observador é transportado para um estado de impotência, forçado a preencher a lógica narrativa, unicamente através da imagem.

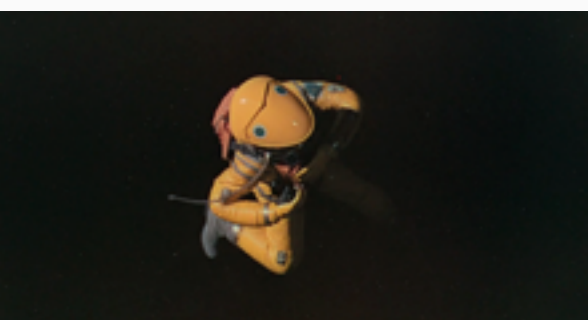
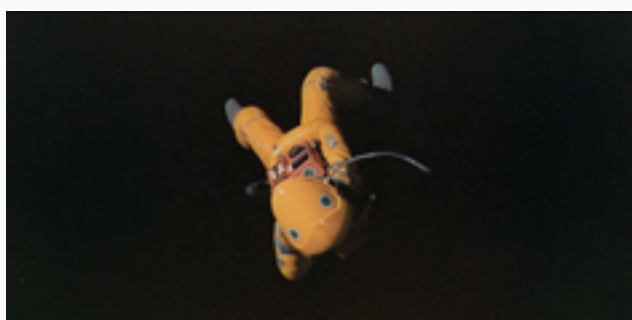
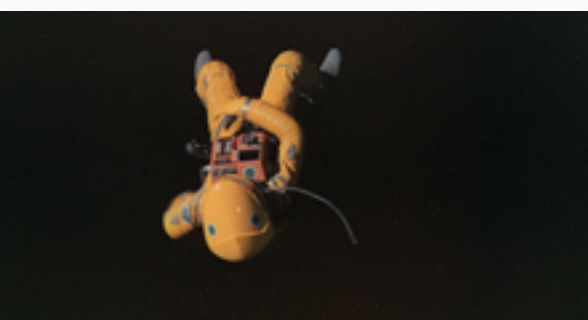
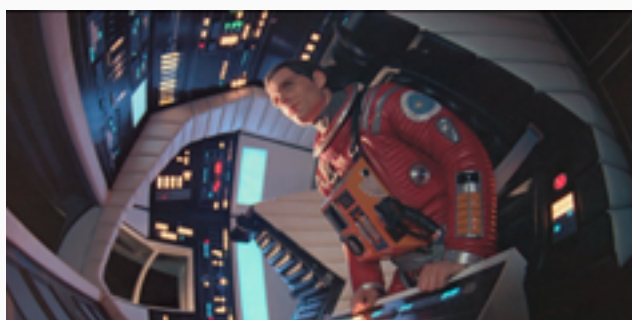
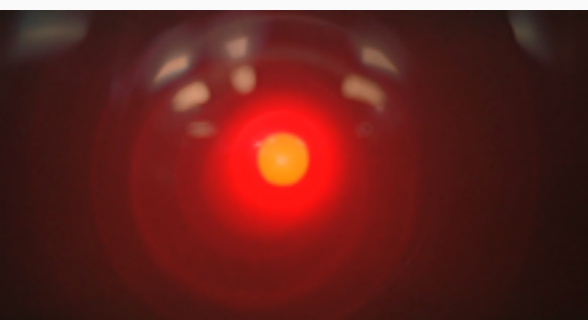
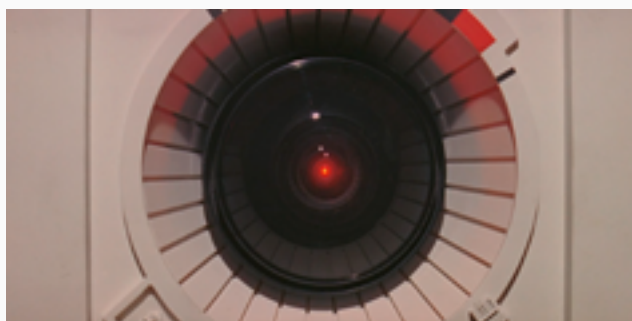


(32) Composição simétrica com Bowman e Poole de perfil e HAL no centro.



(33) Plano subjetivo de HAL a ler os lábios da personagem.

Dá-se então o início de uma nova sequência narrativa que marca o culminar do conflito do terceiro ato: a morte de Poole e dos astronautas hibernados, levado a cabo remotamente por HAL. Aqui, Kubrick explora o potencial plástico da montagem através de cortes de edição, propositadamente, abruptos. Simultaneamente, a sonoplastia complementa a brutalidade dos cortes através de uma transição incisiva da respiração de Poole para um silêncio total. Deste modo, o assassinato da personagem é apenas sugerido e não explicitamente visível, pois o observador não é testemunha direta dos acontecimentos. A morte, é materializada através de uma sucessão de *smash-cuts* rápidos (dos braços robóticos da cápsula, do olho de HAL e da reação de Dave), seguidos de vários planos zenitais gerais dos movimentos frenéticos de Poole, sob um silêncio desconcertante. De certa forma, são as ausências e os



(34-43) Sequência (da esquerda para a direita) dos dez *smash-cuts* seguidos da morte de Poole.

vazios que conferem à cena um dramatismo visceral: a ausência de um confronto direto ou de proximidade com a personagem e o vazio do espaço e do silêncio. De modo que, o conflito em si decorre entre os cortes, ou seja, entre os intervalos invisíveis deduzidos pelo observador[1].

[1] Chion (2001) salienta os cortes incisivos (entre planos e sonoplastia) como um dos padrões estilísticos da obra, verificando-se um exagero intencional neste segmento. Contrariamente à norma clássica do discurso fílmico, - onde os cortes tendem a ser incorporados subtilmente num sistema de continuidade entre as diferentes camadas textuais-Kubrick despega-se da condição convencional do corte cinematográfico e converte-o num dispositivo de comutação. A rutura drástica no ritmo da narrativa e do som, sem quaisquer indícios diretos de ameaça e confronto, materializam o assassinato através de uma comutação sem antecedentes e vestígios, sem um antes e um depois. Walker et al. (1999) acrescenta ainda, que a omissão de planos aproximados da personagem- onde em nenhum momento é mostrado o rosto ou alguma reação emocional- potenciam a brutalidade intrínseca da ação. De certa forma, a desumanização e o distanciamento da vítima implica uma lacuna na empatia do observador e, por conseguinte, um sentimento de culpa e impotência.

Partindo das características indutivas cromáticas sugeridas por Heller (2012), é possível assumir a cor como o único indício de ameaça presente desde o começo do segmento narrativo. A sequência que antecede o momento do assassinato repete os mesmos padrões da cena anterior onde Bowman sai para verificar a unidade da antena: o mesmo enquadramento sonoro (a respiração sobreposta ao fluxo de ar), o ritmo extremamente lento, o cenário e os planos utilizados. A única mudança implícita é a cor dos figurinos: o fato espacial de Bowman era vermelho, o de Poole é amarelo. Segundo Heller (2012), o amarelo é já por si uma cor com várias associações negativas, que se intensificam quando complementadas com o preto. De modo que, a atribuição de ameaça, traição e culpa ao amarelo, enquadram-se nesta instância diegética. A ameaça que sugere a morte de uma personagem, a traição da máquina contra o criador, e a culpa do observador (sugerida por Walker et al.).

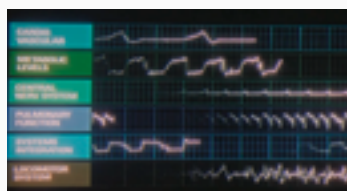
Posteriormente, o assassinato dos três astronautas hibernados é materializado de uma forma ainda mais indireta e impessoal: através de alertas e de gráficos clínicos da atividade física e neurológica das personagens, registados nos ecrãs. É a estagnação gradual

dos registos gráficos combinada com a intensificação dos sinais sonoros (o *beep* das máquinas) e as mensagens prognósticas do computador, que confirmam os óbitos. Ainda que, os textos das mensagens atuem como relatos inequívocos do desencadeamento da ação (“COMPUTER MALFUNCTION” “LIFE FUCTIONS CRITICAL” e “LIFE FUNCTIONS TERMINATED”), o ato de matar/morrer é apenas sugerido indiretamente. Novamente, a morte das personagens é representada somente por metáforas e índices indutivos, sem se verificar em alguma instância uma figuração tangível do crime, do culpado e das vítimas.

Na cena seguinte o confronto direto entre a máquina e o homem é corroborado através do diálogo entre as duas personagens, onde o HAL - criado para servir e cumprir ordens humanas - se opõe às diretrizes imperativas de Bowman e recusa-se a reabrir as portas da Discovery I para o deixar entrar. Se até então, não havia certezas- apenas insinuações- são as palavras proferidas por HAL (“-Dave, I'm afraid I can't do that.”) que o confirmam, objetivamente, como antagonista. No desenrolar do diálogo, evidencia-se ainda uma alteração da neutralidade constante e insípida de Bowman, verificando-se uma exaltação do tom de voz e uma certa inquietude no olhar.

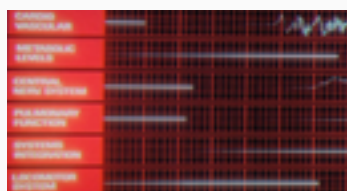
Dado como terminado o diálogo por HAL, o foco direciona-se para Bowman e na sua tentativa de reentrar na Discovery I num segmento que se estende durante seis minutos. Verifica-se no seu decorrer, uma retoma ao ritmo extremamente lento, aos planos gerais e extremamente afastados, às composições assimétricas e abertas e ao silêncio inalterável do cenário sideral. Da mesma forma, repete-se o contraste acentuado entre a imensidão espacial e o interior enclausurado da cápsula robótica: planos médios frontais de Bowman intercalados por planos picados das mãos e antebraços e composições fechadas com enquadramento centrado ou triangular.

A rutura rítmica ocorre na última cena, quando Bowman se projeta a ele mesmo para a câmara de vácuo da Discovery. Ainda dentro da cápsula, os ruídos dos motores e dos dispositivos de controlo intensificam-se, até soar o alarme estridente da porta de emergência, prestes a abrir. Bowman -que na tentativa de resgatar Poole, esquecera-se do capacete espacial- padece de poucos segundos de oxigénio para expelir contra a entrada da Discovery. Aqui, Kubrick volta a exagerar a comutação drástica entre o som/silêncio e uma sucessão de cortes entre planos rápidos, de forma a materializar a pressão atmosférica de um vácuo. Do



LIFE FUNCTIONS
CRITICAL

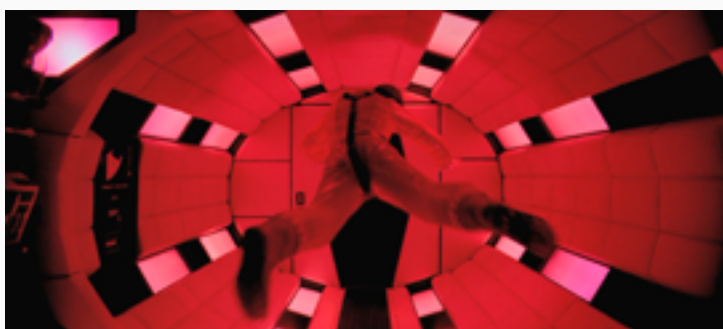
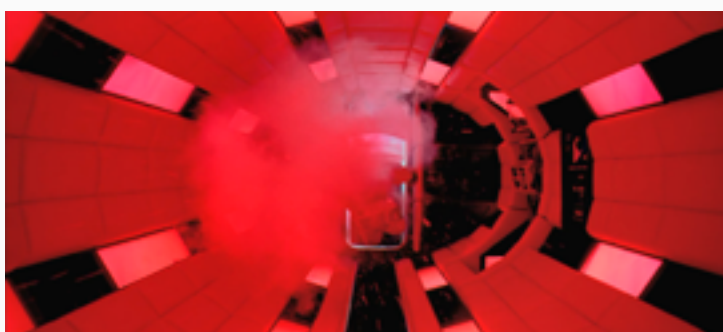
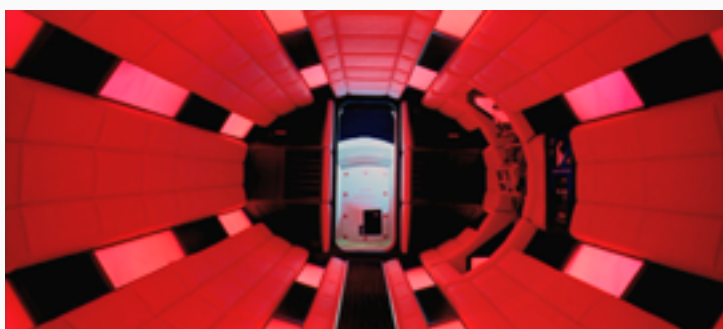
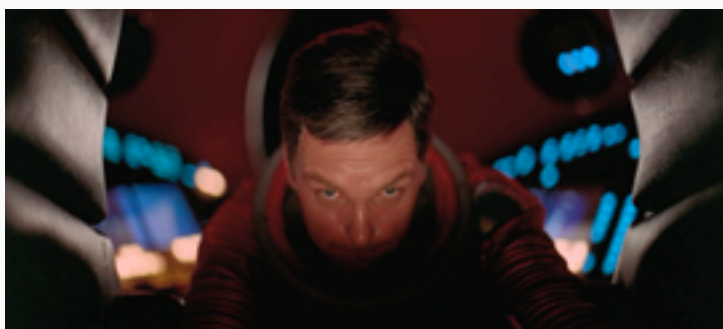
COMPUTER
MALFUNCTION



LIFE FUNCTIONS
TERMINATED

(44-48) Sequência de planos dos gráficos e mensagens de alerta.

plano contrapicado de Bowman a conter a respiração – onde o estado de vulnerabilidade da personagem é realçado- sob o som perturbador do alarme, dá-se uma transição para um silêncio absoluto, acompanhado por um plano geral da câmara de vácuo. Bowman é então projetado, como uma espécie de torpedo, através de cortes sucessivos com a câmara trêmula que realçam a velocidade infligida pela pressão do lançamento. A cena termina, novamente com uma comutação: o silêncio é interrompido pela respiração ofegante de Bowman, agora seguro dentro da câmara da Discovery I.



(49-52) Sequência (da esquerda para a direita) de Poole a projetar-se para dentro da câmara de vácuo.

Segue-se a “morte” de HAL, com Dave a dirigir-se para a sala de controlo e de memória do computador. No caminho para lá chegar, verifica-se uma repetição de planos contrapicados da personagem onde pela primeira vez, é realçada a sua predominância e poder sobre HAL. No interior do centro de memória, um cubículo sem gravidade e intensamente iluminado por luzes vermelhas, Bowman desconeta as funções de inteligência do computador. No desenrolar lento da ação, a personagem é apresentada através de planos picados, contrapicados, zenitais e de perfil, sob o som do respirar e ruídos dos motores sobrepostos pelas falas de HAL. Na sua voz, embora neutra, denota-se um sentimento de súplica e medo que se vai agravando à medida que vai perdendo as memórias. A voz, até agora nítida e confiante, começa inexoravelmente a arrastar-se e a desacelerar, no ressoar repetido das palavras “-Dave, I’m afraid”, até terminar na cantiga infantil “Daisy, Daysy” sobre a qual culmina a sua “morte”. Toda a cena estimula um desconforto no observador dada a intimidade com a personagem e a empatia nutrida por ela. Contrariamente à morte desumanizada e indireta de Poole e dos restantes astronautas, a de HAL é explícita e, embora não haja um corpo, há uma perda de consciência, intencionalmente representada de forma lenta e gradual. É a transparência das emoções humanas - o medo e o desespero- nas palavras proferidas, que constrói um dos paradigmas das obras: a máquina criada pelo ser humano, é mais “humana” do que o próprio criador. Desta forma, o ato termina com o desfecho do conflito entre o homem e a tecnologia, verificando-se como o primeiro e único momento da obra em que o observador entra no espaço íntimo de uma personagem: ironicamente, uma máquina.



(53-54) Planos contra-picados de Bowman a dirigir-se ao centro de memória de HAL.



(55-57) Interior enclausurado do centro de memória de HAL: planos zenitais e contra-picado de Bowman.

ATO 4. O quarto ato – *Jupiter and Beyond the Infinite* - marca o fim do eclipse narrativo, sendo aquele que melhor potencia o carácter subjetivo da obra, através da exploração plástica da montagem, da cor e das composições cénicas. Assim como, é aquele que mais atribui ao observador o papel de preencher os sentidos diegéticos e simbólicos, de forma a interpretar as possibilidades deixadas em aberto por um final que carece de qualquer conclusão significativa.

O ato inicia-se com uma sucessão de planos-sequência -*tilt-shots* e *pan-shots* (movimento da câmara vertical e horizontal, respetivamente) - que contextualizam a aproximação da *Discovery I* à órbita de Júpiter. De novo, ouve-se a *The Requiem* de Ligeti o que, dado as suas presenças anteriores na obra, pressupõe o aparecimento do monólito. Nos vários enquadramentos do sistema solar e corpos celestes, revela-se então o monólito a pairar no espaço, seguido de um plano estático onde este se alinha com o sol e os planetas. Deste modo, repete-se a mesma metáfora visual que iniciou a obra e que encerrou o primeiro aparecimento do objeto aos primatas, prevendo-se aqui um ponto de viragem.

Ao entrar em contacto com o monólito, Bowman (agora dentro da cápsula espacial) embarca numa odisseia cósmica que transcende as limitações da realidade espaço-temporal. Através de uma viagem sensorial que se estende por dez minutos, o observador é transportado para uma sucessão de metamorfoses visuais que combina formas caleidoscópicas com padrões abstratos de luzes, paisagens orgânicas e fenómenos cósmicos. Deste modo, a obra desapega-se por completo da narrativa tradicional para convergir a alegoria diegética: também Bowman se desvincula da dimensão física para transcender os limites da consciência e da compreensão humana.

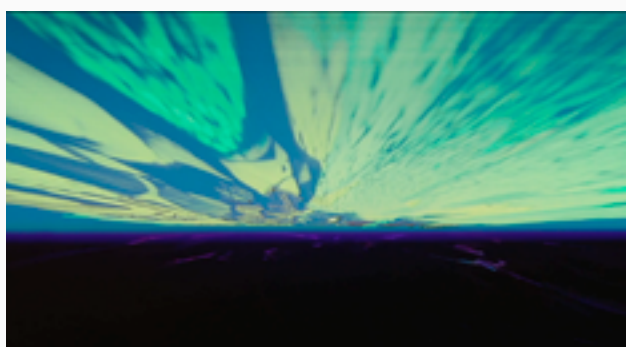
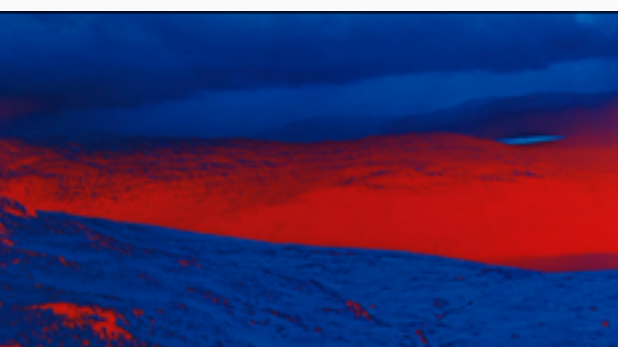
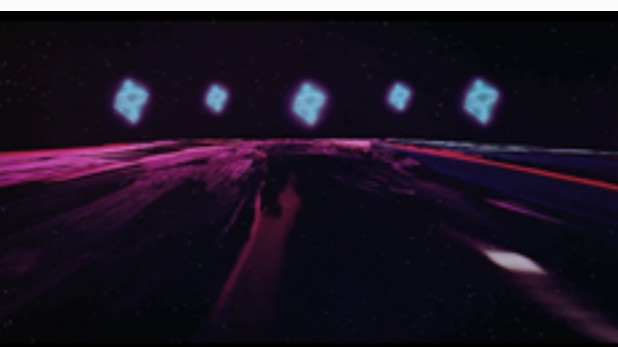
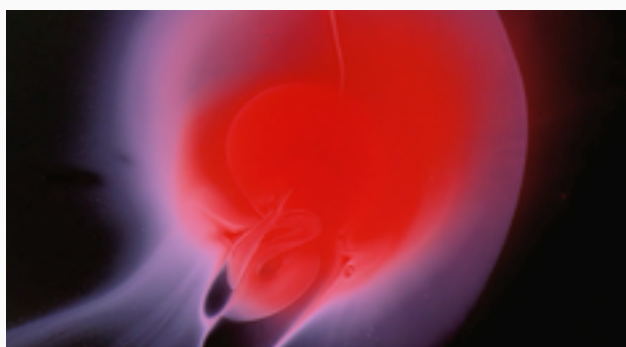
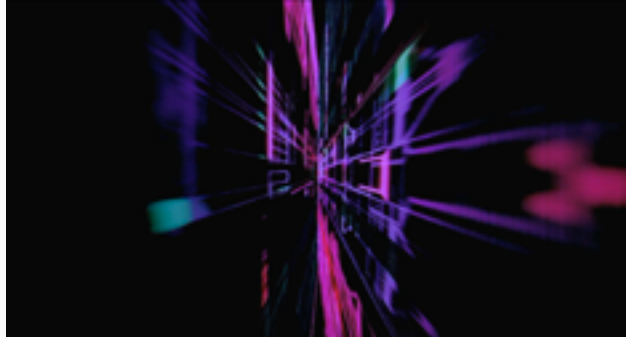
Toda a sequência é acompanhada pela *Atmosphères* de Ligeti, onde o aceleração gradual rítmico coincide com a transformação continua das matérias visuais. Por conseguinte, o som e a imagem completam-se tanto ritmicamente como indutivamente: ambos se situam no limiar da informidade e da dúvida entre o orgânico e o sintético. É este fluxo sensorial entre a manipulação sonora e imagética que potencia a atmosfera transcendental do momento diegético, assumindo-se este como o clímax da obra.

As meras instâncias em que o observador regressa à realidade espacial do filme, resulta dos grandes planos de reação de Bowman intercalados no decorrer da sequência. A perplexidade do olhar e do estado anestésico da personagem pressupõem que este, tal como observador, é obrigado a observar a sua própria desintegração metafísica. A viagem termina através da sucessão de planos de pormenor do olho de Bowman, cuja transição imagética com cores invertidas para as cores originais, confirma o regresso da personagem a uma realidade fisicamente tangível.

(58-65) Alguns planos da viagem transcendental de Bowman: padrões abstratos de luz, formas amórficas, paisagens orgânicas, intercaladas por um plano de reação de Bowman.

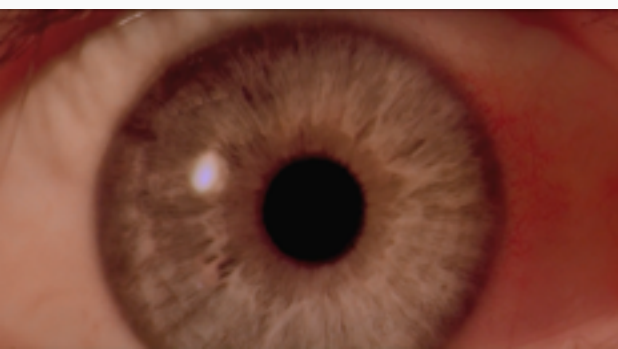
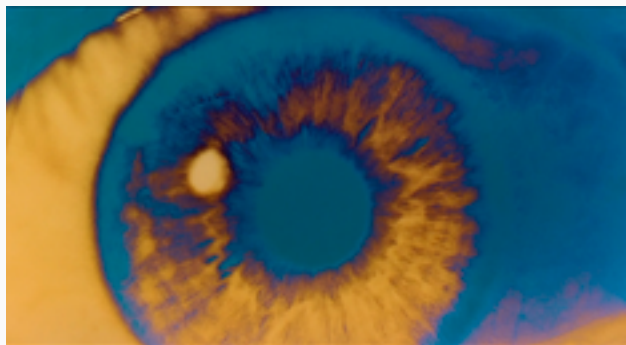
O próximo e último segmento narrativo começa com o corte do grande-plano de Bowman-ainda num estado letárgico- para um contra plano do espaço envolvente visto dentro da cápsula espacial. Logo na primeira nota introdutória do cenário, percebe-se uma descontinuidade diegética e simbólica, à qual não se consegue definir um espaço temporal. Por um lado, o material translucido do chão com iluminação artificial alude para um tempo futurístico, dada a semelhança com os interiores da aeronave e da estação espacial. Por outro, a decoração e as paredes ornamentadas, os apontamentos dourados e as pinturas (não religiosas) aludem ao período rococó do século XVIII. De modo que, o cenário incita a sentidos contraditórios, entre o familiar e o etéreo, entre o passado e o futuro. O

(66-69) Sequência (da esquerda para a direita) da transição entre as duas realidades: sucessão de planos de pormenor do olho de Bowman e um contra plano visto dentro da cápsula.



(58-65)

(66-69)



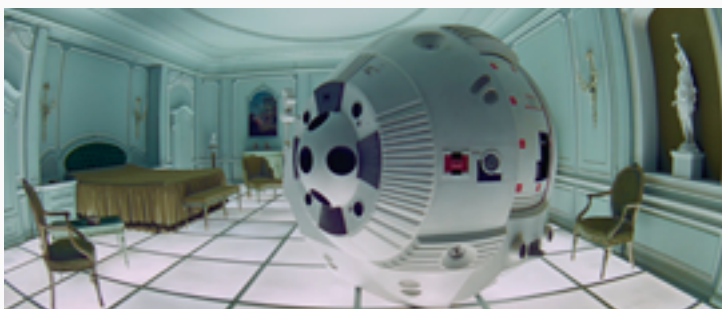
carácter estéril e enigmático do espaço é ainda mais reforçado pelos primeiros planos gerais que enquadram a cápsula -e posteriormente Bowman- dentro do quarto. Aqui, a perspectiva olho-de-peixe relembra instintivamente a visão periférica de HAL, dando a sensação de uma presença panótica, como se o espaço fosse uma entidade própria.

No primeiro grande plano de Bowman-já fora da cápsula espacial- nota-se o seu envelhecimento, confirmando-se uma transição para outra dimensão. Novamente num ritmo extremamente lento, seguem-se vários planos e contra planos da personagem a percorrer os espaços envolventes. Pela primeira vez na obra, o observador é transportado para o ponto de vista de Bowman através de planos subjetivos em movimento, onde se revela uma versão dele envelhecida. Posteriormente, uma última versão de Bowman é apresentada, agora ainda mais velha, deitada na cama no leito da sua morte. A sequência culmina no aparecimento do monólito, onde numa sucessão de contra planos, Dave transforma-se num embrião envolvido por uma áurea esférica e branca. A cena termina com o ressoar da sinfonia triunfante de Strauss, *Also Sprach Zarathustra*, sobreposta a um *zoom-in* do monólito, seguido de um corte para o cenário sideral. Através de uma *til-shot* vertical que enquadrada a lua, a terra e o embrião a flutuar no espaço, dá-se o desfecho diegético e do arco da personagem, onde Bowman termina a sua odisseia metafísica. Por fim, o embrião é apresentado uma última vez (num grande plano) sendo este o momento imagético que culmina a conclusão da obra.

À parte da sequência cósmica, repete-se a tendência de composições acentuadamente simétricas e centradas, mas que contrariam a força circular denotada até então, nos cenários interiores. Se a simetria reforçava a sensação de clausura dos espaços circulares, agora induz a um equilíbrio estéril-quase celestial- que potencia a ideia de um ambiente transcendental. De modo que, a sensação de aprisionamento constante sentida ao longo da obra, é agora permutada por um sentido de harmonia e serenidade que confere às cenas um sentido onírico.

Em última análise, verifica-se nas últimas instâncias do ato uma repetição dos padrões iniciais da obra o que acentua o desfecho do ciclo narrativo, onde este acaba da mesma forma que começa: a mesma sinfonia, o mesmo ritmo (extremamente lento) e a ausência total de diálogo.

(70) Plano geral da sala com perspectiva olho de peixe (aparenta ser um plano subjetivo de uma câmara de vigilância).



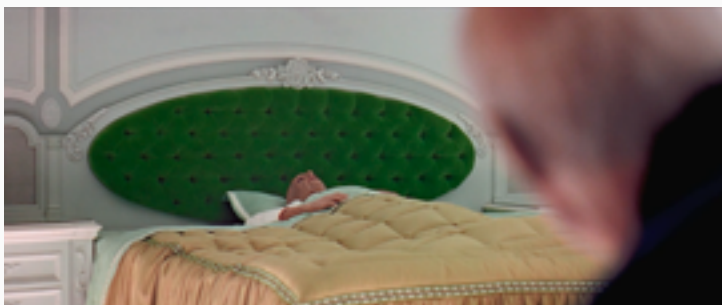
(71) Primeiro grande plano do rosto de Bowman onde se denota o seu envelhecimento.



(72) Plano geral da primeira versão de Bowman mais velho.



(73) Segunda e última versão de Bowman ainda mais velho.



(74) Contra plano de Bowman transformado num embrião.



(75) Grande plano do embrião: último enquadramento da obra.



2.6 Reflexões Finais

Partindo da conotação simbólica da cor como um dos traços estilísticos de Kubrick ^[1], é possível pressupor que os apontamentos dourados reforçam a ideia de um espaço divino. Como Heller (2012) refere, “o ouro concede a tudo que é profano sua mais alta consagração.” assim como, dos vários sentidos possíveis, o ouro sugere o ideal e a verdade absoluta. Como tal, a sua simbologia é muitas vezes associada ao Sol -a mais antiga das venerações- onde para alguns é atributo do divino (religião cristã), para outros é a mais alta divindade (incas e egípcios). A autora acrescenta ainda, a alusão do ouro à alquimia, como símbolo da procura incessante pela transmutação. Daí resulta a busca pela “pedra filosofal”, capaz de transformar qualquer matéria em ouro.

É possível construir dois paralelismos com base nas simbologias referidas por Heller (2012), a fim de sugerir uma possível interpretação da obra. Até então, assumia-se o monólito como um índice catalisador, embora residisse a dúvida quanto ao seu significado, podendo este ser ameaça ou salvação. Apenas no final da obra é que se confirma como um agente transcendental da consciência humana e, por conseguinte, como o dispositivo da evolução. Nesse contexto, propõe-se uma analogia que parte do monólito como a “pedra filosofal”, capaz de transformar tudo que toca em ouro, ou neste caso, numa inteligência superior. Sendo assim, o outro paralelismo sugere que o desfecho do arco metafísico de Bowman culmina na sua transmutação de homem para uma divindade, onde este se transforma no próprio “Deus”. Talvez assim, se justifique a omissão do sol na última sequência da obra, até agora sempre presente nos aparecimentos do monólito. Dado que no último alinhamento dos astros, ele é substituído pelo embrião, podendo assumir-se este como a metáfora que substitui o próprio sol.

[1] Ainda sobre o contexto da cor, considerou-se pertinente abordar o vermelho apenas numa última instância, dada a suas diversas possibilidades interpretativas ao longo da obra. Embora a sua presença em todos os atos, tanto nas paisagens quentes africanas como em dois interiores do segundo ato (na cabine dos pilotos e na base de aterragem da base Clavius), o seu valor simbólico revela-se significativo no terceiro e no último ato. Além da ser utilizado para intensificar os momentos de maior tensão e conflito da obra, é um detalhe caracterizante das duas personagens principais do enredo: HAL e Dave Bowman, o antagonista e o protagonista.

Heller (2012) refere que o simbolismo do vermelho parte de duas naturezas elementares: o fogo e o sangue e que, por conseguinte, todas as possibilidades de significados- podendo estes ser positivos ou negativos- partem daqui. Deste modo, existe um leque dicotómico de simbolismos referentes ao vermelho: amor/ódio; vida/morte; felicidade/agressividade; liberdade/controla (entre outros). Partindo da descrição de Heller(2012) e refletindo sobre os inúmeros duplos sentidos que contribuem para o carácter subjetivo da obra, é possível interpretar a abundância do vermelho e a sua contextualização, como uma ferramenta extremamente simbólica.

Partindo então do sangue como contexto, a autora sugere o vermelho como a cor da vida e da força. E nesse contexto, HAL e Bowman, são forças contrárias dependentes uma da outra: a máquina criada pelo humano, e o humano subordinado pelo computador. Ironicamente, Kubrick caracteriza HAL como a personagem mais humanizada da obra, aquela que erra e sente, e aquela cuja “morte” é mais real, comparativamente com as restantes personagens. De certo modo, o computador aparenta estar mais vivo que os humanos, que apenas se limitam a agir de forma mecânica e impessoal. Talvez por isso, é que o interior do centro de memória de HAL é completamente vermelho, como se a sua “morte” fosse metaforicamente mais sangrenta que as restantes. Ainda dentro do contexto simbólico do sangue, Heller (2012) atribui ao vermelho a cor do sacrifício, podendo-se traçar um paralelismo com o arco das duas personagens: HAL, cujo carácter panóptico indica controlo e prisão, é sacrificado para que Bowman se liberte da sua condição humana, e transcenda a um ser superior.

Abrams (2007) traça um paralelismo com o ensaio filosófico de Friedrich Nietzsche, *Also Sprach Zarathustra* (*Assim Falava Zarathustra*), considerando que ambos convergem numa reflexão sobre a natureza da existência e a evolução da consciência humana. Como o autor sugere, *2001: Uma Odisseia no Espaço* é um mapeamento da epopeia evolutiva da obra de Nietzsche, onde o humano que evoluiu do primata, transcenderá ao que o filósofo denomina por *overman* (além do homem). Aqui, Kubrick materializa esta entidade como um feto desenvolvido do tamanho de um planeta (no *script* original é referida como *Star Child*) e assume que esta é desenhada e projetada por um organismo alienígena: o monólito. Daí, surge o paralelismo com a ideia de Nietzsche que “Deus está morto”, e, por conseguinte, todos os valores se perdem no questionamento do

passado, do presente e do futuro. Ou seja, perde-se a explicação normativa de “Deus” como origem da criação, perde-se a base normativa para discernir a moral entre o certo e o errado, e perde-se o propósito teleológico da vida depois da morte. Desta forma, Kubrick assume também a negação de “Deus” na origem da evolução humana, atribuindo-a ao monólito.

Embora a interpretação de *2001: Uma Odisseia no Espaço* como uma analogia à obra de Nietzsche seja a mais adaptada, Kubrick nunca deu certezas quanto ao seu significado, aliás, a intenção dele era despir a diegese de qualquer sentido unilateral. Pois só assim seria possível colocar o observador no centro da narrativa, de forma a este assumir o papel ativo de refletir e relacionar os próprios significados. Uma vez questionado sobre o sentido (ou a falta dele) da obra, Kubrick respondeu:

How could we possibly appreciate the Mona Lisa if Leonardo had written at the bottom of the canvas “The lady is smiling because she is hiding a secret from her lover”. This would shackle the viewer to reality, and I don’t want this to happen to 2001.

(Stanley Kubrick cit. Agel, 1970, p.92)

De modo que, qualquer interpretação autoral será sempre na base da especulação, o que no fundo, cumpre exatamente a intenção de Kubrick. A analogia com Nietzsche é facilmente justificável e aquela que mais se enquadra, partindo da estrutura e do culminar diegético, que tal como Abrams (2007) sugere, segue a mesma narrativa da epopeia nietzschiana. O paralelismo é ainda mais acentuado pela sinfonia principal da obra, *Also Sprach Zarathustra* de Richard Strauss, que Chion (2001) refere como uma interpretação musical dos textos de Nietzsche, composta em 1896. De um total de trinta e cinco minutos, Kubrick utiliza apenas os primeiros dois minutos da partitura intitulados de *Sunrise*, o que no contexto do filme, pode ser interpretado como um detalhe subtil e intencional de Kubrick. Contudo, a decisão de utilizar sinfonias clássicas já concebidas, só surgiu na fase de pós-produção do filme, implicando o descarte da banda sonora original composta por Alex North. De modo que, nas palavras de Chion (2001):

Uma composição musical que é “emprestada” e incorporada num filme não se apresenta como um enigma cuja solução pode ser encontrada mediante a identificação do seu título, compositor ou quaisquer associações programáticas que possa conter.

(Chion, 2001, p. 30)

Nesse contexto, a única certeza da obra é a referência da *Odisseia de Homero*, que parte da confirmação do próprio autor, ainda antes desta estar completa. Numa entrevista para o *The New Yorker Magazine*, em 1965, Kubrick descreve o seguinte:

About the best we've been able to come up with is a space Odyssey- comparable in some ways to the Homeric Odyssey...It occurred to us that for the Greeks the vast stretches of the sea must have had the same sort of mystery and remoteness that space has for our generation, and that the far-flung Island Homer's wonderful characters visited were no less remote to them than the planets our spacemen will soon be landing on are to us. (Stanley Kubrick cit. Agel, 1970, p.25)

Ainda assim, refletindo sobre o reportório cinematográfico de Kubrick é possível assumir a filosofia- nomeadamente o questionamento sobre a natureza humana- como um dos padrões temáticos das suas obras, o que contribui ainda mais para uma associação nietzschiana. Como Abrams (2007) refere, apesar da diversidade temática dos seus filmes-que abrange temas como o amor, sexo, *low-culture*, crime, guerra, loucura, condicionamento social e tecnológico- todos eles partilham uma coerência moral e denotam uma perspetiva filosófica que se aproxima das várias vertentes do existencialismo. Na sua filmografia, verifica-se uma constante representação de protagonistas retratados como indivíduos que existem em oposição com o mundo externo, em conflito com a natureza indiferente e absurda da sociedade. É possível traçar nas suas obras uma alusão ao absurdismo de Camus e ao niilismo de Nietzsche, onde o ser humano ao ser confrontado com os seus próprios medos acaba por sucumbir a um estado irracional e primitivo. *Dr. Strangelove* (1964) e *Full Metal Jacket* (1987), onde ambos abordam o tema da guerra, são um exemplo claro desta visão. Uma visão caracterizada pelo ceticismo, ironia e existencialismo, onde cada indivíduo está predestinado a terminar a sua existência de forma solitária, desprovido de sentidos num mundo carente de humanismo. Como Abrams (2007) refere quanto à perspetiva de Kubrick:

No great answers are forthcoming, and there is no good reason to hope. The best one can do is to add one's own meaning to an empty world, always maintaining an ironic stance about the status of that meaning. (2007, p. 5)

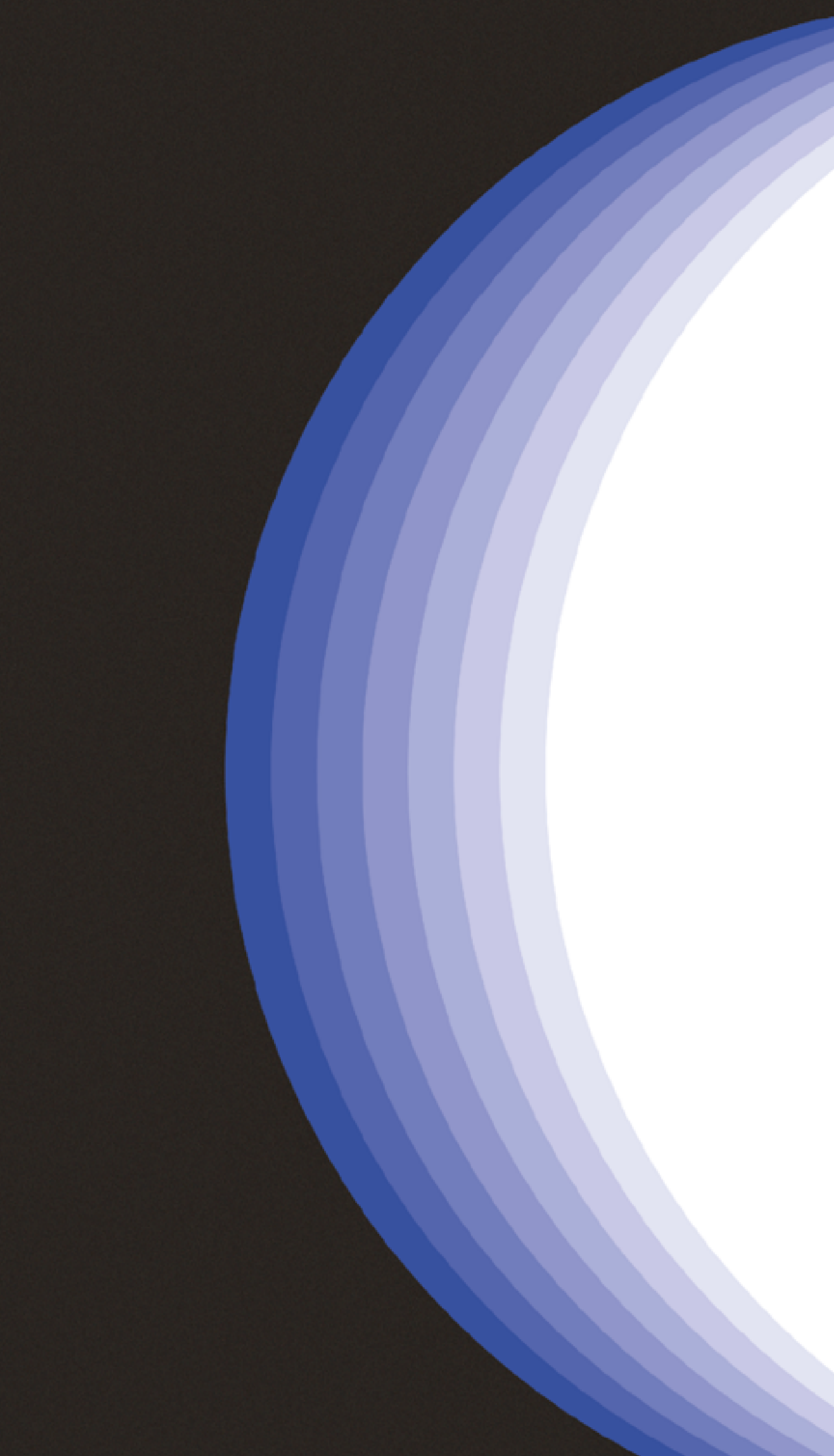
Mast & Kawin (2006) convergem na mesma perspetiva, ao sintetizar que a temática principal em Kubrick é o romance entre o homem e a morte, materializada

através de críticas sociais que desfragmentam a hipocrisia de uma sociedade politizada. Sendo que *2001: Uma Odisseia no Espaço* e *Laranja Mecânica* (1971) são um exemplo de um retrato da banalidade e impessoalidade das relações sociais, onde mesmo num futuro distópico, o homem é o seu próprio inimigo. De modo que, sob o pretexto de poder, evolução, patriotismo ou desejo, a sociedade ou o sujeito social predestina-se à autodestruição. Segundo os autores, a presente obra é um equilíbrio entre o etéreo e o cinismo, onde por um lado Kubrick questiona a criação e o significado da vida humana, por outro apresenta uma sátira subtil sobre uma raça que mesmo ao avançar tecnologicamente, consegue “melhorar as máquinas, mas não os seus instintos” (2006, p. 545).

Como se verifica, *2001: Uma Odisseia no Espaço* é uma obra enigmática que oferece um leque de possibilidades interpretativas e paradigmas. Embora repleta de simbologias e induções propositadas, o observador depara-se sempre com uma dicotomia de sentidos. De modo que, ambiguidade e contradição, são as conotações que melhor se adequam à presente obra. O que o cinema invisibiliza, Kubrick expõe intencionalmente, e tudo que a diegese pretende reforçar ou clarificar, Kubrick omite.

Assim sendo, propõe-se uma última analogia (completamente pessoal), que em nada se relaciona com o significado do filme, mas antes com as sensações anímicas induzidas no observador. Trata-se de uma obra contada através do silêncio, da cor e do ritmo, e não das palavras ou diretrizes narrativas, cumprindo a intenção de ser uma experiência audiovisual que vive para além da imagem. Deste modo, sugere-se que *2001: Uma Odisseia no Espaço* tem um impacto no observador, que relembra uma pintura abstrata de Rothko, onde ambos partilham da capacidade de transportar quem vê, para um estado onírico. Da mesma maneira que Kubrick despega-se da norma narrativa do cinema, Rothko despega-se completamente de qualquer figuração, limitando-se a explorar as possibilidades visuais da cor. Ambos convergem na intenção emotiva e sensorial da arte. De modo que, é possível encontrar em ambos semelhanças quanto à exploração cromática e espacial a fim de criar atmosferas que transcendem o tangível através de uma abordagem minimalista e contemplativa.

I am not interested in the relationship of color or form or anything else... I'm interested only in expressing basic human emotions -and the fact that lots of people break down and cry when confronted with my pictures shows that I communicate those basic human emotions. (Rothko cit. por Selden Rodman, 1961, p. 93)





A ANALOGIA

2.5 Narrativa Editorial

CONCEITO .

Partindo do objetivo principal já referido- criar uma analogia entre o cinema e o design- o projeto culmina numa revista gráfica composta por um conjunto de trinta e oito pósteres que se interligam segundo uma narrativa visual. O conceito editorial parte de duas referências à construção cinematográfica: o papel do editor e do observador na construção fílmica e o plano como a unidade mínima da narrativa. Para isto, as imagens foram construídas horizontalmente e à posterior divididas ao centro, de forma a comporem dois pósteres individuais, ou seja, o da direita é a continuação do da esquerda. De modo que, a imagem completa-se quando estes são arrancados e colocados lateralmente de forma a atribuir um novo sentido quando lidos em conjuntos. Desta forma, o observador assume o papel de um editor no cinema clássico, onde este é responsável pelo corte e colagem dos planos a fim de os organizar sequencialmente. Pretende-se assim, ir ao encontro ao que já fora referido por Aumont et al. (1994) quanto ao momento da montagem, onde a combinação de imagens diferentes confere-lhes um novo significado, diferente daquele que detinham individualmente. Do mesmo modo, o observador-tal como na obra de Kubrick- é obrigado a assumir um papel ativo na própria construção da narrativa.

ESTRUTURA .

A fim de seguir a mesma estrutura narrativa assumida na análise da obra, o artefacto impresso divide-se em quatro atos, onde em cada se explora diferentes linguagens gráficas, e, por conseguinte, diferentes expressões visuais que refletem de forma mais ou menos acentuada, a ideia de movimento e cinética. Além da mudança gradual do grafismo, cada ato procura convergir alguns padrões analisados na obra, quanto ao enquadramento e composição, onde para isso optou-se por estruturas composicionais diferentes, cuja complexidade intensifica-se ao longo da narrativa. Nesse contexto, os primeiros dois atos pretendem assumir um ritmo mais estático e equilibrado, comparativamente aos restantes.

Além dos pósteres, intercalam-se composições impressas a papel vegetal, que pretendem representar o enquadramento sonoro de *2001: Uma Odisseia no Espaço*, assumindo a mesma função discursiva da obra: para marcar pontos de virada ou passagens de ato e

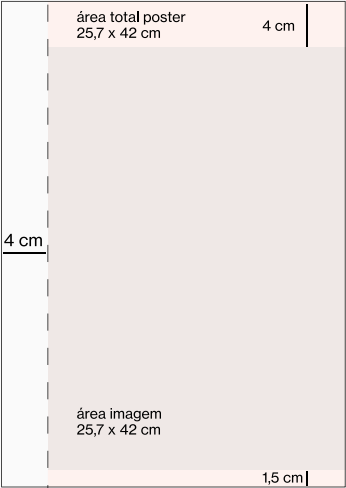
acentuar o dramatismo da instância narrativa (ou neste contexto, visual). Daí a delimitação das três sinfonias referidas, que contrariamente à intenção contemplativa da *Gayaneh* e *Danúbio Azul*, pressupõem uma mudança na diegese- neste caso, uma mudança no grafismo ou no ritmo. A escolha do papel vegetal, parte do princípio da sobreposição do som não-diegético no cinema, ou seja, aquele inserido exteriormente à narrativa. De modo que, tal como a música de um filme transcende o universo diegético, o papel vegetal transcende as restantes páginas da revista gráfica, ao mesmo tempo que as complementa. Enquanto os pôsteres assumem uma textura opaca e limitada, a transparência e a flexibilidade do vegetal permite que as imagens se sobreponham umas às outras, da mesma forma que o som não-diegético se sobrepõe à realidade ficcional.

Sobre o mesmo conceito de transcendência visual e simbólica, também o monólito foi representado e impresso em papel vegetal. Dado o simbolismo atribuído ao objeto na obra, como um dispositivo de transmutação que indica uma mudança e uma evolução, este indica, incontornavelmente, uma continuidade de algo que se estenderá para além do presente. Deste modo, a transparência do papel vegetal permite visibilizar parcialmente o que se encontra subposto, confirmando também uma continuidade. Em ambos os contextos referidos, estas páginas -tal como as sinfonias e o monólito- sugerem relações temporais e espaciais da narrativa e atuam como um dispositivo de dissonância gráfica com a restantes páginas.

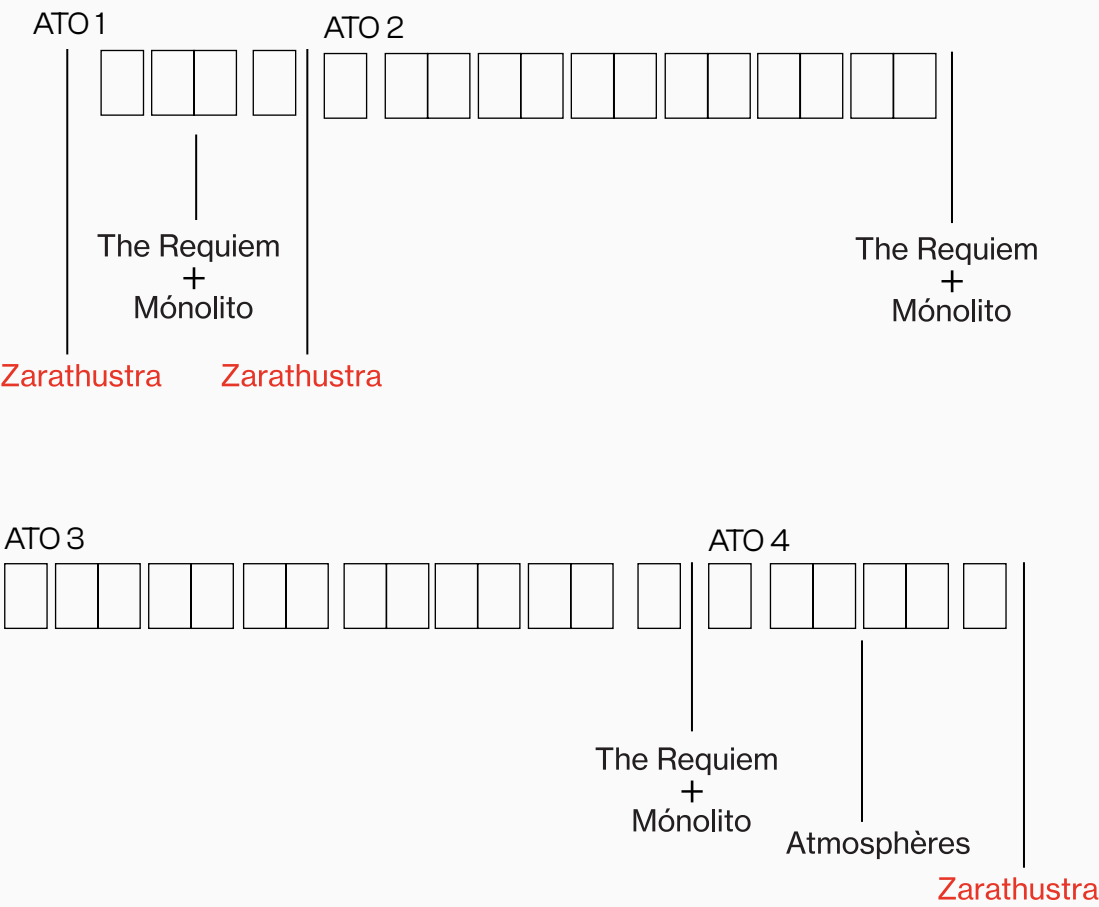
Posto isto, o objeto editorial tem a dimensão de um A3 vertical (297 mm por 420 mm), onde cada pôster tem uma largura de 257 mm, de forma a acentuar o formato retangular da imagem cinematográfica de um ecrã *widescreen* (16:9). A fim de simplificar o processo de remover as páginas, optou-se pela técnica de corte picotado, numa margem interior de 4 centímetros. Cada pôster é composto por uma composição gráfica que ocupa uma área de 257 mm por 365 mm, limitada por uma margem superior de 40 mm e uma inferior de 15 mm. Desta forma, o espaço superior permitiu inserir a informação textual que complementa a imagem, como o ato em que se insere e a sua duração na obra original, a numeração sequencial e o título sugestivo à representação da composição. Aqui, todos os títulos foram retirados do *script* original da obra, à exceção do último ato, que dada a ausência de indicações cénicas, tomou-se a liberdade de criar descrições alusivas às induções visuais sugeridas no segmento narrativo.

. ARTEFACTO

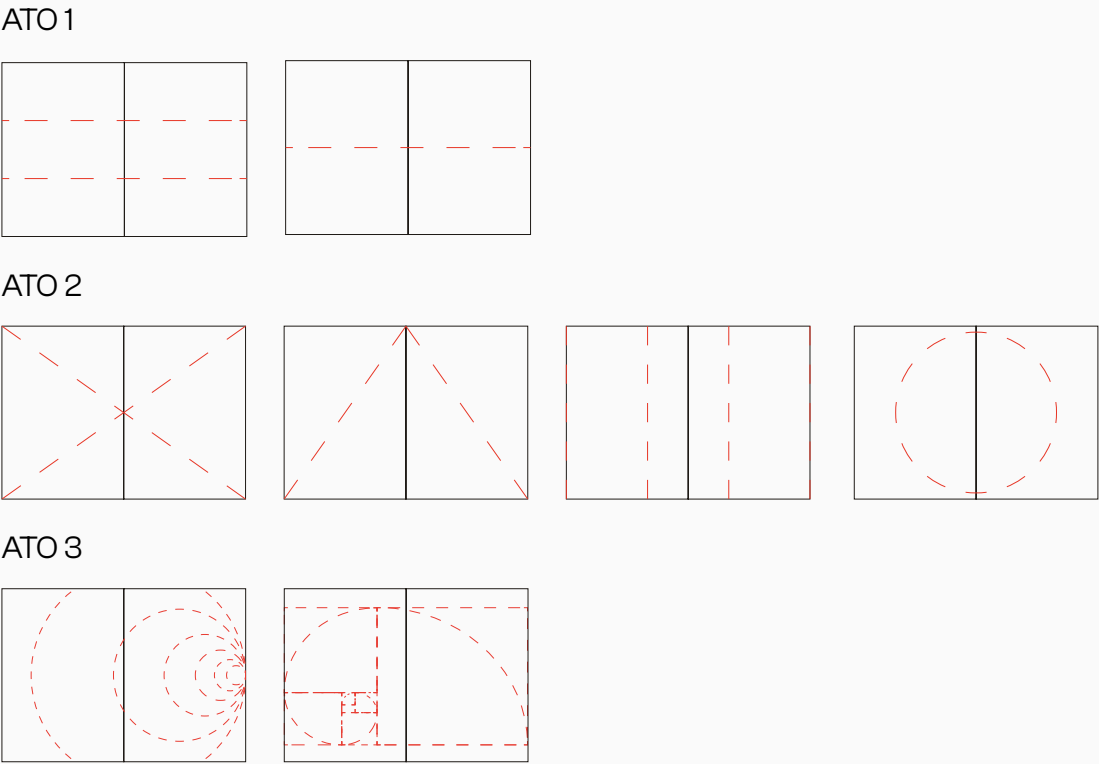
Formato
Folha A3



Estrutura da narrativa



Grelhas e estruturas composicionais utilizadas



2.5 Narrativa Visual

O conceito principal da narrativa visual parte da narrativa diegética da obra original, a qual assenta na temática sobre a evolução da espécie humana. Dessa forma, o presente projeto prático parte da premissa de refletir sobre a evolução da forma, partindo de uma natureza mais orgânica para uma geometrização e expressão digital, culminando numa amorfia que interliga o real e o ficcional através da exploração fotográfica.

Embora, simbolicamente, se possa considerar o retângulo como a forma “protagonista” em 2001: Odisseia no Espaço (dada a associação ao monólito) a análise permitiu concluir que o círculo é a forma coadjuvante. Aquela que se manifesta recorrentemente, tanto através dos cenários interiores como exteriores, nos objetos e nas personagens. Além do seu sentido figurado na obra, é possível traçar outros significados semânticos adjacentes à narrativa diegética, onde como já referido, trata-se de uma obra que aborda o passado, o presente e o futuro num ciclo contínuo e interligado. Uma evidência disso é a primeira e a última instância imagética da obra, onde ambas repetem o alinhamento da terra e da lua, mudando apenas o sol para o embrião. Aqui, não só se acentua a ideia de um ciclo concêntrico -onde o monólito atua como o ponto central em comum- como todas as formas são visualmente circulares, e que por sua vez remetem para um símbolo do infinito e do desconhecido.

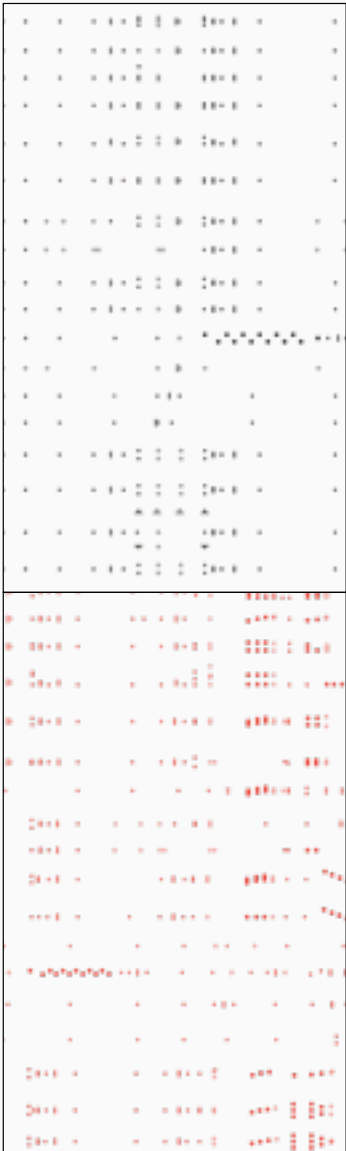
Munari (1971) refere o círculo como uma formalização do divino, uma espécie de representação da eternidade sem começo ou fim. Nele manifesta-se a tentativa de alcançar movimento, e embora seja a forma curva mais simples, trata-se de um polígono com um número infinito de lados. O autor acrescenta ainda que a forma circular remete para o começo, tanto presente nas origens da escrita como nas pinturas rupestres. De modo que, das formas básicas, o círculo é aquela que melhor representa o divino e o celestial e por sua vez, aquela que melhor enquadra o sentido diegético de *2001: Uma Odisseia no Espaço*.

Nesse contexto, essa é a forma que marca o começo e fim da narrativa visual da revista gráfica, como um ciclo que interliga uma origem mais primitiva e orgânica, a sua evolução transformativa para a geometrização e, por fim, culmina num estado mais elevado que combina o tangível com o etéreo.

. CONCEITO
GERAL

. A FORMA
CIRCULAR

MÚSICA .

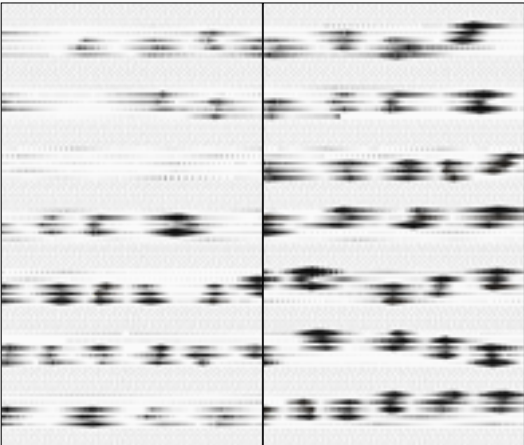


(76) Interpretação da sinfonia *Also Sprach Zarathustra* de Strauss.

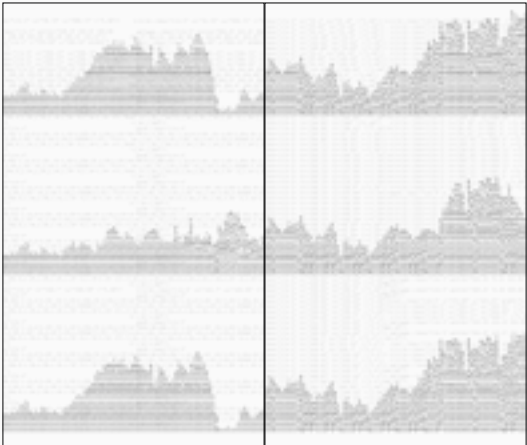
Ao longo da narrativa repetem-se quatro composições: a representação visual das três sinfonias musicais com uma função discursivas na obra e o monólito (todas a papel vegetal). Na alusão musical, o foco principal foi a exploração rítmica da forma visual e da tipografia, cujas camadas texturais representam as notas ou as frequências sonoras. As três sinfonias escolhidas foram a *Also Sprach Zarathustra*, a *The Requiem* e a *Atmosphères*, e enquanto as duas primeiras partem da interpretação das suas partituras musicais, a última pretende aludir à indução sonora. Dito isto, a *Also Sprach Zarathustra*, tal como na obra, marca o início e o fim da narrativa visual e a passagem do primeiro para o segundo ato. Por sua vez, a *The Requiem* apresenta-se também três vezes na narrativa, sobreposta à página do monólito, indicando uma mudança na diegese: ponto de virada do primeiro ato e as passagens entre os restantes atos^[1]. Por fim, a *Atmosphères* acompanha as imagens fotográficas do último ato, apresentando-se duas vezes na narrativa visual.

[1] Dado o tamanho reduzido deste ato na obra, este limita-se a sete composições, que intercalam já as duas páginas da *Atmosphère* e a página final da *Also Sprach Zarathustra*. Deste modo, não se considerou visualmente pertinente voltar a inserir a página do monólito e da sinfonia *The Requiem*.

(77) Interpretação da sinfonia *The Requiem* de Ligeti.



(78) Interpretação da sinfonia *Atmosphères* de Ligeti.



2.5 Construção Visual

O primeiro ato, tal como na obra original, é o mais curto e distribui-se ao longo de quatro pósteres. Aqui, a fim de materializar uma analogia com o primitivo e o natural, optou-se pela exploração do gesto humano e do acaso experimental, de forma a contrariar os padrões mecânicos da linguagem digital, sentida na restante narrativa visual. Nesse contexto, as composições convergem formas irregulares com texturas da pigmentação de tinta serigráfica preta, conseguidas através de carimbos de cartão prensado e da aplicação direta de tinta no papel, através de um rolo de borracha. Estas duas técnicas permitiram resultados texturais diferentes, alguns mais uniformes e lisos, outros irregulares e pontilhados, e outros mais espessos com relevos aparentes. Estas texturas foram captadas através de uma lente fotográfica de distância focal variável 18-55 mm, que embora não seja considerada uma imagem macro, já permite uma captação detalhada dos pormenores.

A exploração textural no presente ato parte do princípio sugerido por Arnheim (1974) que a visão tende a perceber primeiramente texturas, dada a sua proximidade com a materialização do real. Deste modo, a pigmentação da tinta e o movimento intrínseco no gesto-que se insere no que o autor denomina por um manifesto de força física real e não percetual- pressupõe uma execução manual e humana. Assim, não só se confere dinamismo e movimento à composição, como confirma uma expressão plástica e não digital, remetendo para a atmosfera primitiva pretendida para a diegese.

Quanto à escolha cromática, as cores principais da narrativa visual são o vermelho, o azul, o amarelo e o preto, com base na análise da obra original. Contudo, no presente ato-embora se mantenha o mesmo padrão- o vermelho e o amarelo têm uma temperatura mais quente, de forma a aludir às tonalidades africanas e acentuarem a sensação de proximidade com o leitor. Kandinsky (1996) indica que a temperatura de uma cor (quente ou fria) parte da sua tendência geral para o amarelo ou para o azul, conferindo-lhe uma indução mais material ou imaterial e mais próxima ou mais distante- respetivamente. Deste modo, as tonalidades quentes deste ato convergem a mesma intenção da textura: realçar a materialidade pictórica e a forma orgânica, e potenciar a credibilidade de uma realidade próxima do leitor.

. ATO 1

Dito isto, o presente ato divide-se em dois momentos: antes e depois do aparecimento do monólito (páginas a papel vegetal), sendo que as duas primeiras composições denotam mais equilíbrio, menos tensão e um ritmo mais estático. Para isso, procurou-se manter uma proporção equilibrada entre a percentagem das cores, o preto e o branco do papel, atendendo também às suas localizações, de maneira a balançar os pesos visuais. Da mesma maneira, os elementos compõem a área inferior da composição em contraste com o vazio da área superior, de forma a amenizar a tensão perceptual. Arnheim (1974) refere que a gravidade é a força vertical dominante do mundo, logo a dinâmica varia conforme a direção, ou seja, tudo que sobe ultrapassa a resistência da gravidade, e tudo que cai sucumbe de forma passiva às forças que puxam para baixo. É desta forma que a ideia de maior ocupação da área inferior em relação à superior é uma tendência da construção visual.

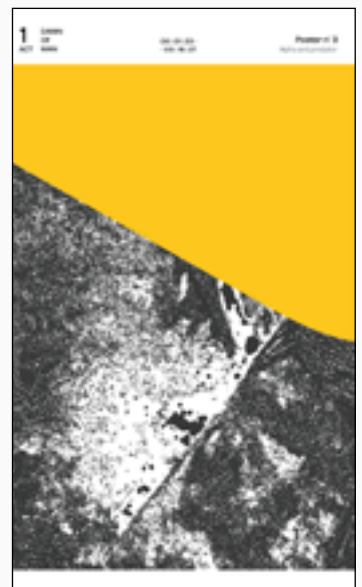
Já o mesmo não acontece no póster seguinte, cuja intenção era contrariar a estabilidade denotada até então, procurando induzir a tensão e desequilíbrio de forma a aludir ao momento diegético. A área amarela, que assume uma forma irregular triangular acentua uma diagonal descendente, cuja direção para baixo indica um desequilíbrio entre o peso superior(base) e o inferior(cume). Embora o triângulo não esteja claro na imagem, ele é sugerido pelo ângulo agudo da linha e pela cor amarela (Kandinsky, 1987, p. 76).



Póster nº 1

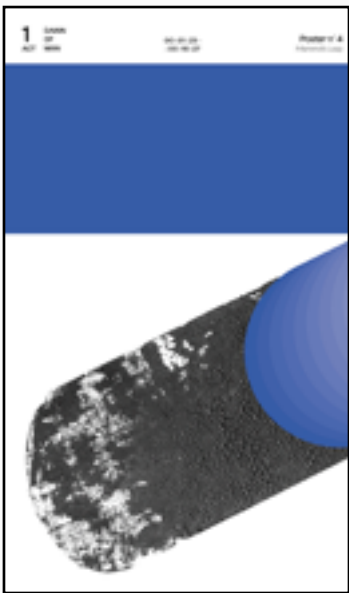


Póster nº 2

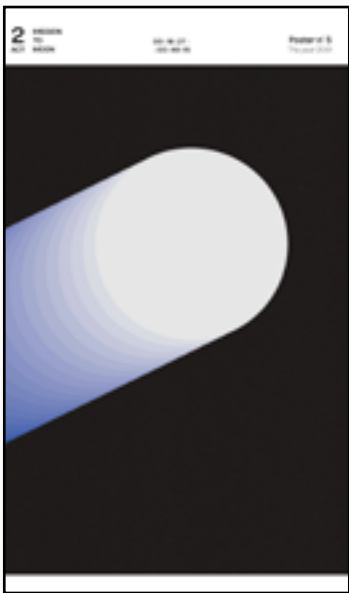


Póster nº 3

Por fim, a última composição do ato já apresenta indícios de uma linguagem digital, de forma a marcar a passagem para o ato seguinte. De modo que, perde-se a irregularidade das formas, onde embora mantenha-se a textura orgânica, esta é delimitada por um contorno intencional. Acrescenta-se ainda a presença do círculo e do retângulo geométrico, assim como um gradiente através da repetição uniforme da forma, que já indica uma expressão digital. Também as cores quentes são substituídas por um azul-escuro frio (sem amarelo), pressupondo um distanciamento do cromatismo denotado até então.



Póster nº 4 (ato 1)



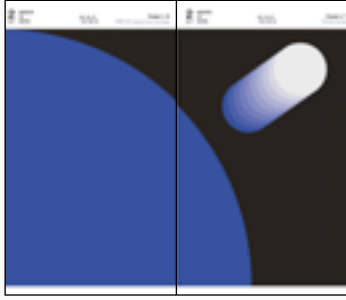
Póster nº 5 (ato 2)

Dá-se a passagem para o segundo ato através de uma imagem que completa a anterior, mas que remete para um espaço diegético diferente, não só pela geometrização imagética, mas também pelo contraste do fundo completamente preto. Os primeiros cinco pôsteres aludem ao movimento no espaço sideral, onde tal como na obra original, as composições denotam uma tendência diagonal. Aqui, é através da cor e da proporção diferente de formas repetidas que se potencia a sensação de profundidade e de um ritmo calmo. Kandinsky (1996) caracteriza o azul como um movimento concêntrico que se distancia do observador, cuja profundidade é ainda mais acentuada com o preto, dada a afinidade física entre as duas cores. Fraseando o autor:

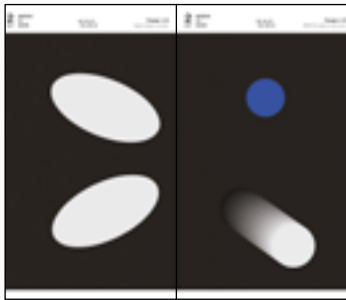
“A tendência do azul para o aprofundamento torna-o precisamente mais intenso nos tons mais profundos

.ATO 2

Cenários exteriores



Pósters nº 6-7



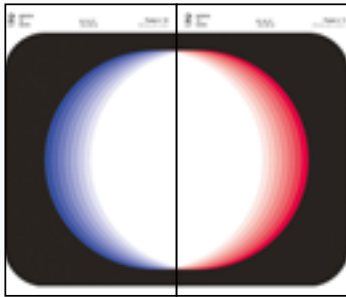
Pósters nº 8-9

e acentua a sua ação interior. O azul profundo atrai o homem para o infinito...apazigua e acalma ao se aprofundar.” (Kandinsky, 1996, p. 92)

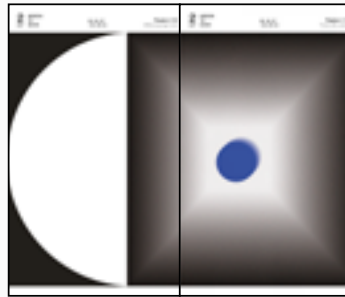
Em adição à cor, Arnheim (1976) indica que a repetição da mesma forma com proporções distintas também pressupõe uma distância e profundidade, uma vez que na leitura de um todo imagético, a memória visual interpreta representações partindo das formas simples de uma imagem. De mesma forma, o mesmo é induzido através de gradientes, uma vez que indica uma variação de uma qualidade perceptual num determinado espaço e tempo.

Assim através da cor, da repetição de formas regulares e de gradientes consegue-se criar profundidade, onde configuradas segundo estruturas básicas e facilmente perceptíveis, criam-se harmonias simples e ritmos mais estáticos. Deste modo, estes são os princípios utilizados na maioria das composições do presente ato, verificando-se a exceção nas duas últimas- dada a sua alusão a um ponto de virada diegético. Assim, este ato pretende manter o ritmo lento e a harmonia visual sentida na obra original, assim como aludir à profundidade dos cenários resultantes das perspetivas forçadas com um ponto de fuga, referidas no capítulo anterior por Chion (2001).

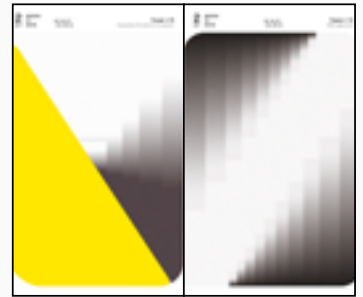
Cenários interiores



Pósters nº 10-11



Pósters nº 12-13



Pósters nº 14-15

Ponto de viragem

Ato 3



Pósters nº 16-17



Pósters nº 18



Pósters 19

A exceção verifica-se nos últimos dois pósteres, dada a acentuação dos eixos diagonais. Embora se siga a mesma tendência da repetição gradual do mesmo elemento, agora em vez de formas regulares, as composições partem de linhas, que como Kandinsky (1987) refere, a tensão e a direção são atributos, indiscutivelmente, intrínsecos nelas. Neste caso, trata-se de linhas quebradas (com duas direções que criam um ângulo entre elas) e curvas, cujo afastamento da norma horizontal e vertical, conferem uma expressão dramática à composição. Se por um lado, as linhas quebradas produzem uma pressão de duas forças contrárias e alternadas que potenciam uma tensão visual, as linhas curvas produzem duas forças simultâneas que resultam numa força ainda mais extemporânea e dramática. Deste modo, culmina aqui o ponto de virada do segundo ato e passagem para o seguinte.

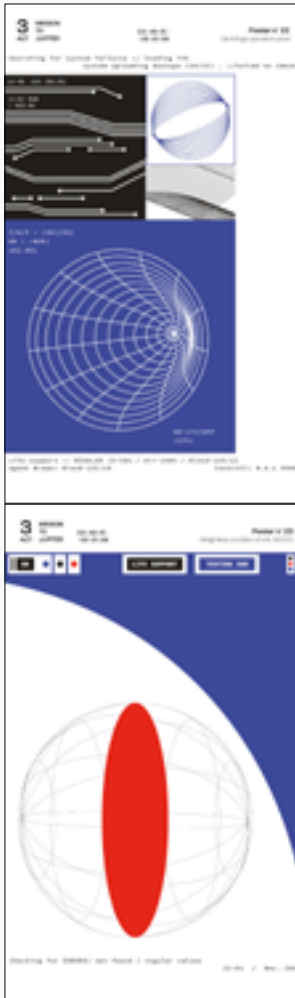
O terceiro ato pretende exprimir uma linguagem computorizada de forma a aludir à personagem HAL e à sua presença panótica ao longo da narrativa, assumindo-se a cor vermelha como a principal no presente ato - tal como na obra original. Trata-se de uma cor que pulsa vida e agitação, energia e intensidade. Neste caso, apresenta-se um vermelho que se aproxima mais do quente do que o frio, o que Kandinsky (1996) considera como aqueles que mais evocam força e impetuosidade, aqueles que *domina(m) o som forte, obstinado, impertuno da trombeta*. Da mesma forma, Arnheim (1974) indica que é a cor com mais força visual, aquela que o olho tende a perceber primeiro, pois no espectro cromático o seu comprimento de onda é o mais curto. Desta forma, a proporção de vermelho intensifica-se gradualmente ao longo do terceiro ato, assumindo o papel de HAL na diegese, cujo controlo e poder vai aumentando, até culminar na sua desfragmentação.

. ATO 3

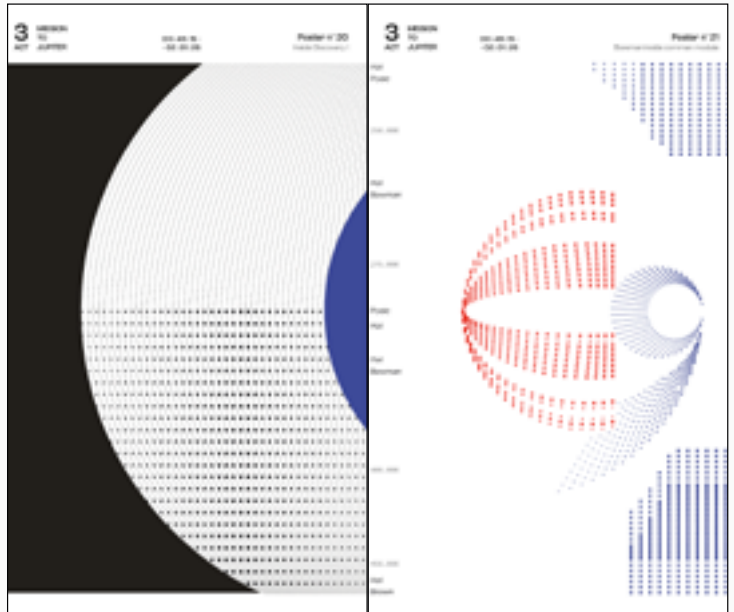
Pretendem-se no presente ato, transportar o leitor para o culminar do conflito diegético, assim como para a ideia de espaços fechados e preenchidos. Contrariamente às composições anteriores, que denotavam equilíbrio, harmonia e amplitude, através de formas e estruturas mais simples (como simetria, regra dos terços e triangulares), o presente ato pretende ser aquele visualmente mais complexo. Contudo, pretendeu-se aqui uma intensificação gradual da expressão, de modo que as primeiras composições embora mais preenchidas que as anteriores, intentam manter o equilíbrio visual, onde para isso utilizaram-se dois tipos de

estruturas: a radial e a proporção áurea. Desta forma, criou-se uma ligação com os cenários circulares da obra original, mantendo-se o círculo como a configuração predominante, embora a linha e o retângulo sejam os elementos principais.

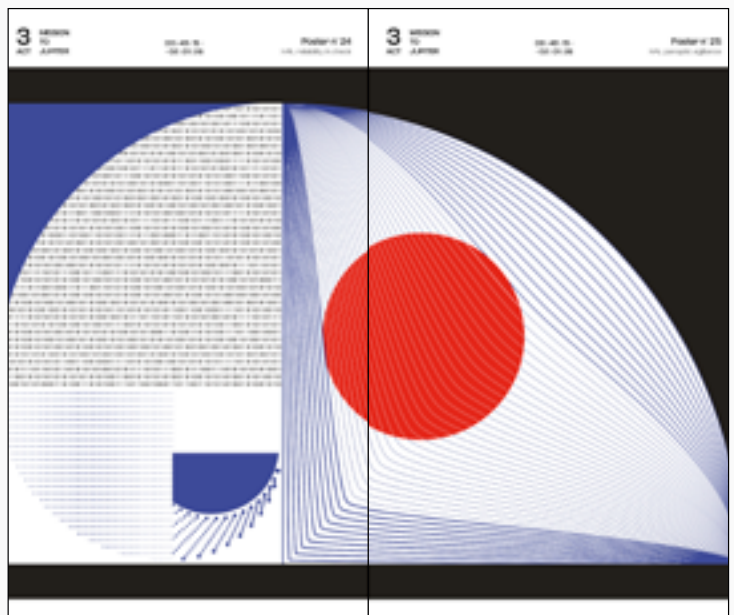
Igualmente, o azul e o preto mantêm-se como as cores predominantes iniciais, de forma a balançar o excesso dos elementos visuais, conferindo um equilíbrio maior. Embora se trate de composições visualmente preenchidas, estas são compostas por padrões facilmente identificáveis, onde os elementos crescem ou repetem-se segundo direções e espaçamentos consistentes. De modo que, apesar do número elevados de elementos, estes agrupam-se em padrões regulares que atribuem simplicidade à leitura integral da composição. Como Arnheim (1974) refere, as sequencias lineares acabam por se assumir como estruturas simples pois não se verificam mudanças de direção.



Póster nº 20-21



Póster nº 24-25



Póster nº 22-23

Este é o princípio desafiado nas composições seguintes, onde vários elementos sofrem deformações e repetições irregulares, com variações acentuadas dos eixos, direções e distâncias. Dito isto, os pôsteres nº 26 e nº 27, marcam uma rutura drástica na tensão e no ritmo, pois representam o momento diegético mais visceral da obra: a morte de Poole. Logo no primeiro, a tensão é conseguida através das relações espaciais entre as duas formas (os círculos e os retângulos) e os limites da base (papel), cuja compressão do espaço indica uma contradição de forças. Se por um lado, os retângulos exercem uma força que aprisiona o círculo maior no centro, por outro, as laterais exercem uma força que o repele para fora da imagem. Arnheim (1974) refere que a aproximação acentuada de um elemento com as laterais induz a uma força exterior exercida (e por sua vez um desequilíbrio visual) pois o olho humano tende a definir distâncias “certas” para a relação espacial entre objetos. Portanto, apesar da composição ser essencialmente imóvel, ou seja, um ritmo quase nulo, a tensão é notavelmente pronunciada.

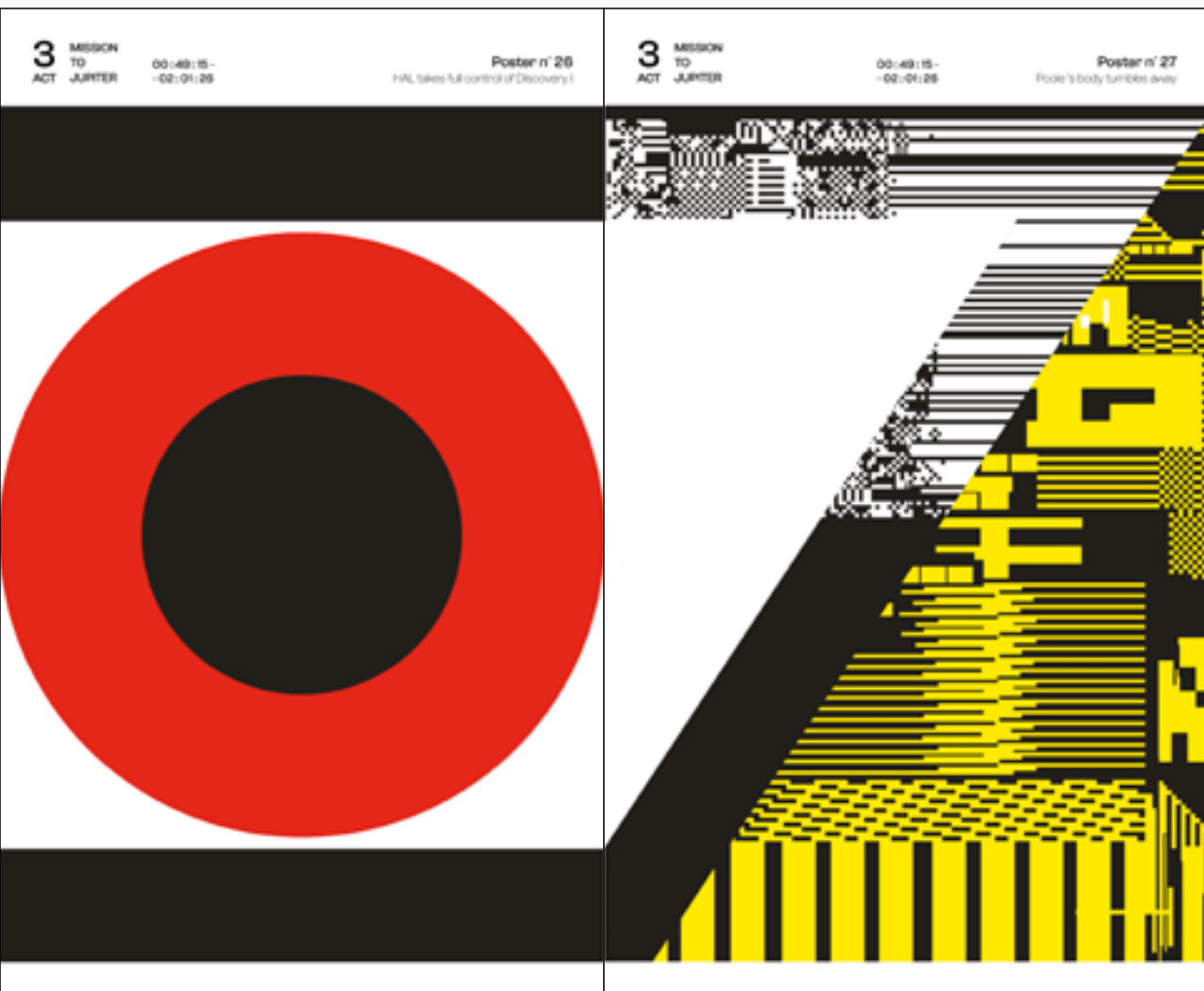
Na composição seguinte (póster nº 27) volta a verificar-se um conflito nas direções, no entanto, o ritmo aqui é consideravelmente acentuado e acelerado, aludindo aos *smash-cuts* utilizados na obra original, onde também estes pressupõem uma aceleração no tempo diegético. Ainda em analogia com a obra, além dos dois círculos (preto e vermelho) que representam o olho de HAL, Poole é representado pelo amarelo no fundo preto, cujo movimento das linhas alude ao seu corpo impotente à deriva no espaço sideral.

Dito isto, o conflito entre forças contrárias dá-se em três momentos: entre os triângulos irregulares- o branco e o preto direcionam-se para baixo, contrariando a direção do amarelo (para cima); entre os preenchimentos e os contornos das formas- a horizontalidade das linhas interiores contraria a verticalidade e a obliquidade dos contornos; e entre as diferentes estruturas dos preenchimentos- estruturas simples e complexas verticais, horizontais e diagonais. Deste modo, a composição enfatiza a sensação de tensão e ritmo, o que responde à intenção de representar o conflito mais visceral da obra.

Pretendeu-se aqui (póster nº27)-assim como nos pôsteres seguintes (nº 28-31)- uma alusão ao erro do computador, onde para isso, certos elementos foram organizados de forma a construir texturas de *Glitch-Alike*^[1], que Moradi (2004) define como composições digitais construídas intencionalmente, que aludem ao resultado inesperado de uma falha computadorizada. Nesse contexto, considerou-se adequada esta analogia

[1] Segundo o *American Heritage Dictionary* (2022), a definição atual do termo inglês *glitch* (mencionado originalmente por John Gleen, em 1962, no livro *Into Orbit* para descrever uma falha eléctrica) é:

A minor malfunction, mishap, or technical problem; a snag; a computer glitch; a navigational glitch; a glitch in the negotiations.



Poster nº 26-27

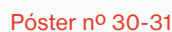
visual, dado o contexto narrativo: HAL contraria a sua natureza programática ao entrar em conflito com o ser humano, assumindo-se como uma falha do seu sistema informático. Esta alusão é ainda mais acentuada no poster nº 28, onde além das texturas referidas, o texto tipográfico referencia a linguagem de código e o erro de servidor (error 404).

Dito isto, os restantes dois pósteres (nº28-29), representam os registos gráficos das mortes dos astronautas hibernados (póster nº 29) e a sequência de Bowman a retomar à Discovery I (póster nº 30). Deste modo, pretende-se aqui duas alusões distintas do ritmo: à desaceleração – a partir de uma estrutura que descende diagonalmente, da esquerda para a direita- e à oscilação-entre o lento, o rápido e o contínuo. Aqui, embora se verifique uma certa tensão (dada a irregularidade e deformação das formas rectangulares), esta não é tão acentuada como nas composições referidas anteriormente, pois também na obra, os acontecimentos diegéticos materializam-se de forma mais indireta e impessoal, segundo um ritmo

mais lento. A exceção rítmica resume-se aos poucos segundos da projeção de Bowman para o interior da câmara de vácuo, daí as linhas ascendentes da composição nº 30.

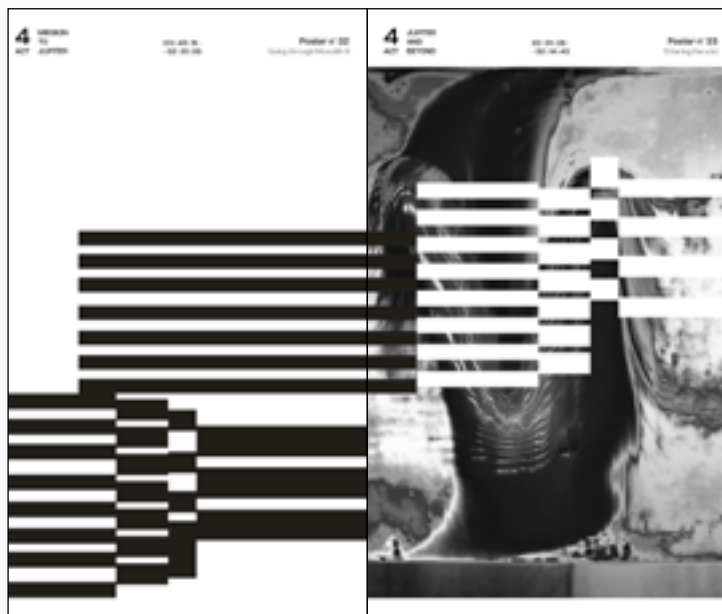
O póster seguinte (nº 31) marca o desfecho do terceiro ato, sendo aquele que potencia um aproximação invasiva com o leitor, que tal como na obra original, representa a instância em que Bowman (e o observador) invade o espaço “íntimo” da personagem. De modo que, a presença desconfortável do vermelho na composição, representa a intensidade da “morte” de HAL. Pretende-se aqui, um desequilíbrio nos pesos visuais da imagem. Além do vermelho, cuja proporção em relação ao branco é intencionalmente desequilibrada, o peso visual da composição concentra-se na área superior, contrariando a norma visual referida por Arnheim (1974). De modo que, como na física, a energia de uma massa que se afasta do centro gravitacional para cima é maior, também numa composição os objetos que se encontram na área superior possuem mais peso visual do que aqueles na área inferior. Por isso, embora o vermelho e a tipografia exerçam uma força contrária notável, esta não é suficiente para contrabalançar o peso da complexidade estrutural (dado o padrão e as formas irregulares) e o peso da área superior. Também a cor potencia uma maior aproximação com o leitor, que tal como na obra original, representa a instância em que o observador invade o espaço “íntimo” da personagem. De modo que, a presença desconfortável do vermelho na composição, representa a intensidade da “morte” de HAL. Ainda aqui, pretende-se uma rutura tipográfica, onde as palavras assumem o seu carácter dramático literal. Embora aparentem ser letras soltas que se arrastam verticalmente (como o desacelerar inexorável da voz de HAL), o princípio de agrupamento permite uma leitura delas em conjunto.

Por fim, para representar o abstracionismo e a experiência audiovisual do último ato da obra, optou-se pela experimentação fotográfica cuja finalidade é a captação de formas amórficas, através da exploração da cor e de reflexos de luz. A intenção narrativa passa pela simbolização de uma viagem metafísica da forma, onde esta perde o contorno e uma figuração identificável, até culminar num estado imagético que combina uma textura indefinida com a forma circular. Pretende-se aqui aludir ao fim do ciclo diegético, onde se retorna à mesma forma, mas agora com uma



expressão visual que culmina o tangível e o abstrato, o digital e o real (poster nº 38).

Nesse sentido, as duas primeiras composições do quarto ato (nº 23-33) ainda ligam elementos digitais, onde as linhas horizontais apresentam-se segundo um movimento acentuado e ascendente para a direita que pressupõe progresso e evolução, marcando o início de uma viagem visual.



.ATO 4

Poster nº 32-33

Ao refletir-se sobre o termo “viagem metafísica” no sentido metafórico, este pressupõe uma transcendência dos limites de uma realidade física, uma especulação abstrata que implica a passagem de uma fase anterior (passado) para uma posterior (futuro). Nesse contexto, dentro dos meios da comunicação visual, a fotografia é onde mais se afigura o sentido de realidade transcendente. Como Barthes (2022) sugere, trata-se da repetição infinita de uma realidade que só existiu uma vez ou, nas palavras do autor *...ela (fotografia) repete mecanicamente o que nunca mais poderá repetir-se existencialmente* (Barthes, 2022, p.12). De modo que, propõe-se aqui que ambas supõem a materialização de um estado presente real, para um estado futuro imaterial.

Desta forma, considerou-se que a fotografia seria a técnica que melhor se adequa à reinterpretação do presente momento diegético, dado o seu carácter pessoal e subjetivo. Tal como na obra original, pretende-se aqui um afastamento da intenção objetiva explorada até então, e uma maior aproximação da indução emotiva (embora ambas estejam sempre, interiormente, interligadas). Nesse contexto, se até

agora utilizaram-se princípios visuais e espaciais que condicionam intencionalmente a leitura da imagem, procurou-se agora uma exploração do acaso fotográfico, de forma a evocar respostas mais emocionais e pessoais no leitor- o que Barthes (2022) denomina por *punctum*. Contrariamente ao *stadium*- que é a procura pelas intenções contextuais e os pontos de vista do fotógrafo- o *punctum* é a reação emotiva e singular em cada espectador, que transcende a intenção e o controlo de quem cria. Segundo Barthes (2022):

Existe uma palavra em latim para designar essa ferida, essa picada, essa marca feita por um instrumento aguçado...porque punctum é também picada, pequeno orifício, pequena mancha, pequeno corte...O punctum de uma fotografia é esse acaso que nela me fere (mas também me mortifica, me apunhala).

(Barthes, 2022, p. 35)

De modo que, embora a intenção deste ato seja uma evocação sensível ao interior do leitor, esta não é possível ser controlada nem direcionada, propondo-se apenas que a imagem abstrata e incorpórea, possa mais facilmente convergir o propósito emocional. Assim, as últimas composições pretendem assumir o carácter completamente subjetivo da obra, despiando-as dos mesmos sentidos unilaterais referidos por Kubrick quanto à narrativa diegética.

Dito isto, os efeitos fotográficos foram conseguidos através de um anel de luz LED (*ring light*) com seis cores RGB (amarelo, roxo, vermelho, verde, azul-claro e escuro), refletidas num recipiente de vidro transparente com água. Através das diferentes configurações de iluminação do *ring light* (modo fixo ou piscar) e da velocidade do obturador da máquina fotográfica foi possível experimentar diferentes resultados, variando em imagens mais focadas ou efeitos onde a cor, a luz e a forma se difundiam entre si. Além das luzes RGB, foram utilizados filamentos de luz LED branca e amarela de forma a conseguir uma melhor iluminação das fotografias (e captação dos efeitos de luz), assim como acrescentar novos reflexos no vidro. Realizaram-se ainda experiências com tinta acrílica magenta e branca vertidas na água do recipiente, conseguindo-se efeitos diferentes nas texturas e nos movimentos captados.



Póster nº 34-35

Póster nº 36-37



4 JUPITER
AND
ACT BEYOND

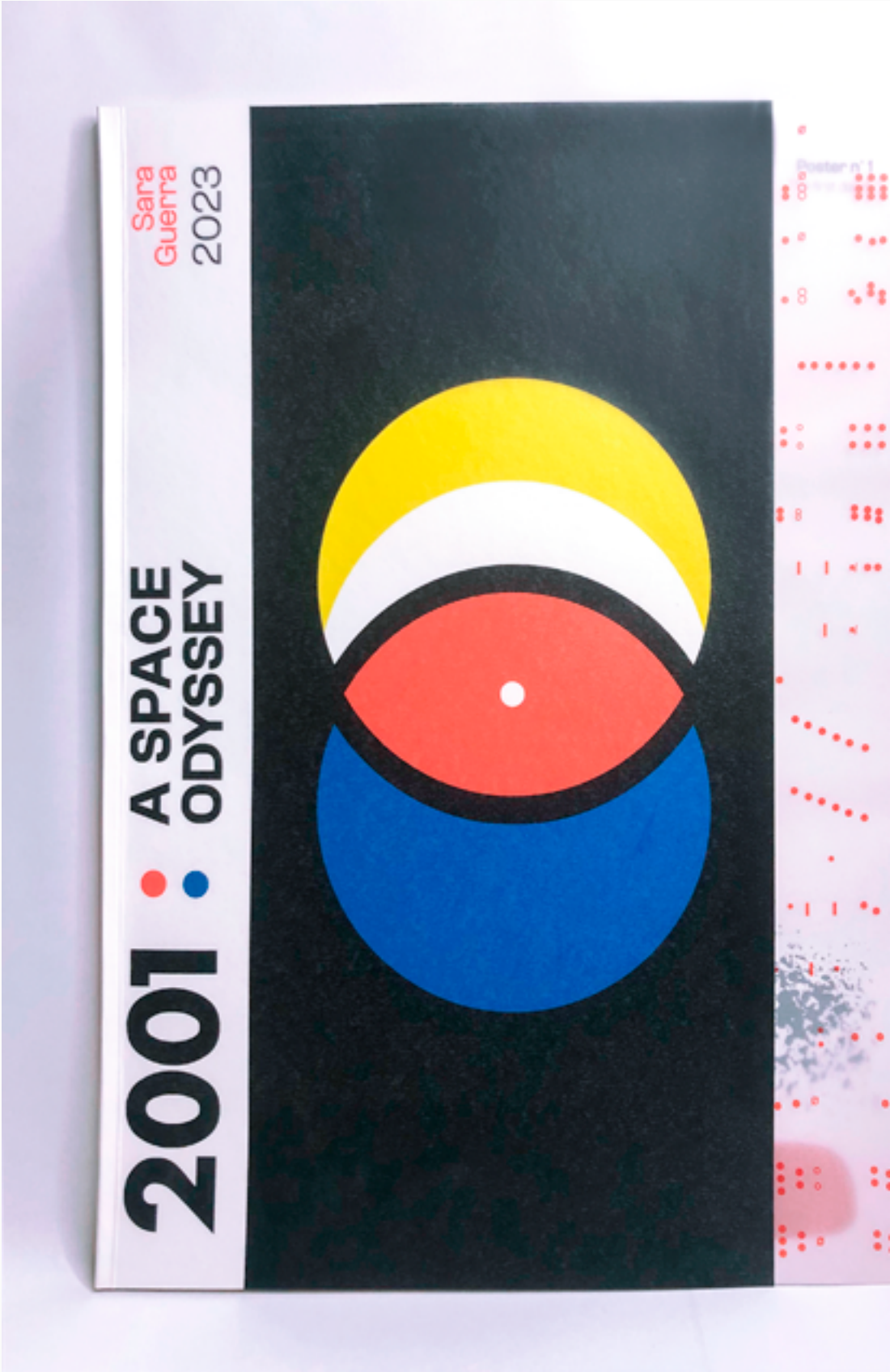
02:01:26 -
- 02:14:43

Poster n° 38

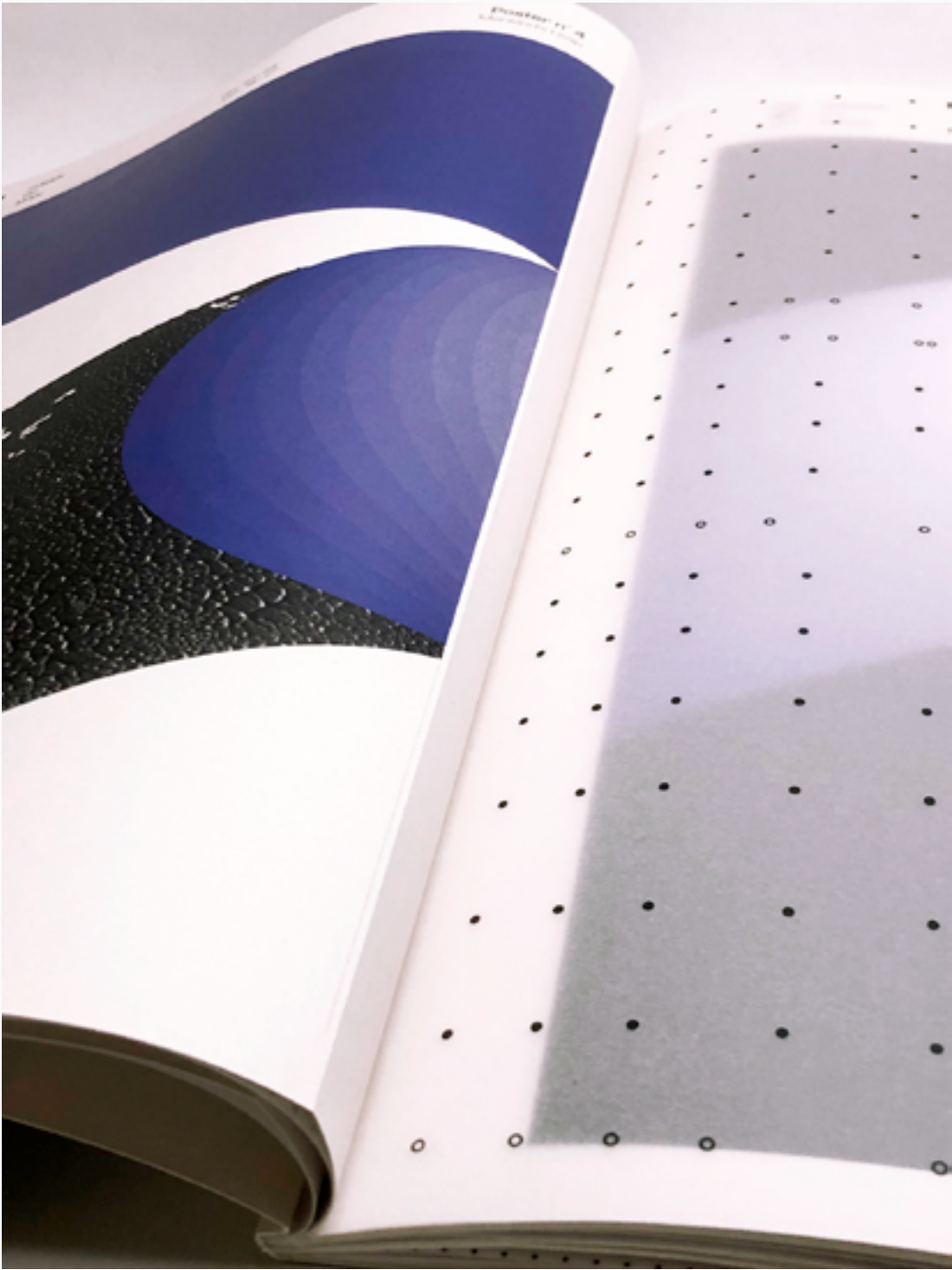
Bowman's metaphysical leap
to a higher consciousness



(79-85) Registo fotográfico da capa e páginas da revista impressa.













A complementaridade entre os três capítulos (atos) anteriores veio suportar a ideia que existe uma partilha de princípios entre a construção gráfica e o cinema, onde a percepção se encontra como o dispositivo discursivo de ambas. São as forças indutivas e a memória que permitem perceber como é que o observador consome a informação, de modo que a comunicação visual bebe, incontornavelmente e de forma universal, desta condição. Da mesma forma que a horizontalidade e centralidade são os eixos mais naturais, qualquer moldura, quer seja esta estática ou móvel, indica uma força exterior a ela. É certo que, ambos os discursos são condicionados pela interligação de pesos e estruturas visuais, não só quanto à estética, mas também quanto ao seu significado discursivo.

Partindo da designação referida por Luís Nogueira (2010) quanto à montagem - a atribuição de um novo sentido a um todo, através da correlação de elementos individuais e heterogêneos- propõe-se aqui, que de um modo geral, todo o design gráfico e editorial depende do processo de montagem, onde se parte do individual para um todo. O mesmo pode ser aplicado a outros formatos visuais, cuja intenção é comunicar informação através de vários dados visuais, seja ela sob uma função mais objetiva ou expressiva. Como Dondis (2001) refere:

(...)toda forma visual concebível tem uma capacidade incomparável de informar o observador sobre si mesma e seu próprio mundo, ou ainda sobre outros tempos e lugares, distantes e desconhecidos.

(Dondis, 2001, p. 184)

De modo que, embora o cinema e o design gráfico e editorial, se assumam como expressões dissociadas, partilham semelhanças morfológicas que colocam a imagem no centro da sua compreensão. Portanto, qualquer analogia entre as duas áreas exige, forçosamente, uma perspetiva sobre a dimensão temporal e espacial da imagem, e, por conseguinte, uma reflexão sobre os vários campos semânticos da narrativa. Desse modo, o projeto prático procurou respostas que refletissem uma perspetiva multilateral quanto à narrativa editorial, à conceitual e à visual, interligando o tempo real do leitor- ao condicioná-lo a interagir com o artefacto- e o tempo diegético.

Como Deleuze (2005) contextualiza, o cinema moderno mudou o paradigma convencional da temporalidade cinematográfica, rompendo com a sequência linear clássica de causa-efeito. Desse modo, a linguagem fílmica atual questiona uma nova dimensão temporal: a subjetiva. A narrativa desprende-se de um sentido unidimensional,

compondo uma rede complexa que converge tempo, memória e realidade. Este conceito é o que Deleuze (2005) denomina por “cristais do tempo”, como uma espécie de fragmentação temporal, que sobrepõe um passado ou um futuro, no presente narrativo. Aqui, atribui-se ao tempo uma nova forma (tempo puro) sem uma definição tangível, não sendo possível atribuí-lhe uma medida quantificável ou uma progressão linear. De modo que, trata-se de um conceito abstrato que se aproxima mais da dimensão existencial da natureza humana, ao qual os existencialistas assumem como aquele em que se é conscientemente livre.

Dito isto, propõe-se que *2001: Uma Odisseia no Espaço*, é uma obra que potencia esta ideia de liberdade e subjetividade temporal, onde o observador é convidado a preencher as próprias linhas diegéticas, vendo-se também condicionado a imaginar um tempo que ocorre nos espaços omitidos por Kubrick. Esta perspectiva assenta nas reflexões retiradas do capítulo (ato) II, verificando-se que a análise de uma obra é uma prática que transcende os princípios visuais e discursivos da sua construção. De modo que, a fase da análise constituiu uma aprendizagem essencial da investigação que potenciou um treino analítico e crítico, indispensável à analogia entre a obra e a narrativa editorial e visual da revista gráfica. Convergindo na ideia de Aumont & Marie (2013) de que *a perspicácia crítica é aperfeiçoável, e que os olhos e ouvidos podem educar-se e requintar-se* (Aumont & Marie, 2013, p. 43).

Ao definir a forma visual, Arnheim (1974) resume que as suas características quantitativas (como o tamanho, a distância, ângulos ou saturação) definem apenas o estímulo ou a informação que o olho retira do mundo físico, sendo que são as forças e as tensões que determinam a expressividade e o significado de uma imagem. Estas características físicas e indutivas estão condicionadas por outro fator: as experiências prévias entre o observador e o que está a ser observado. Do mesmo modo, Bordwell & Thompson (2013) referem que a forma é um dos aspetos essenciais do cinema, pois configura-se na relação integral entre as partes, onde os elementos narrativos criam padrões facilmente reconhecíveis e antecipados pelo observador. Isto porque, o princípio percetivo é mesmo do anterior: é a memória que identifica e descodifica esses padrões. Como Aumont (2002) acrescenta:

(...)reconhecer, apoia-se na memória ou, mais exatamente, em uma reserva de formas de objetos e de arranjos espaciais memorizados: a constância

perceptiva é a comparação incessante que fazemos entre o que vemos e o que já vimos.

(Aumont, 2002, p. 82)

Propõe-se uma outra correlação entre o enquadramento cinematográfico e o que Kandinsky (1987) define por plano original (P.O) – a superfície material que suporta a obra-, onde ambos são a moldura que delimita um ponto de vista em relação a uma vastidão espacial. São esses limites que constroem um centro invisível que Arnheim (1974) define como a primeira e a principal estrutura induzida, daí, a tendência da centralidade nos dois tipos de imagens: tanto na estática como na móvel. Da mesma forma que Arnheim (1974) sugere o centro como a localização onde todas as forças se equilibram entre si, Aumont (2002) indica que o cinema narrativo tende a privilegiar a centralidade visual, e que essencialmente, o enquadramento é criação de centros visuais que se contrabalançam entre si. Nesse contexto, é possível traçar um outro paralelismo, em que o fora-de-campo é a força externa exercida pelos limites da moldura. De modo que, tanto o plano cinematográfico como o original (P.O) são condicionados por forças indutivas exteriores aos seus limites, ou seja, é neste jogo entre invisibilidades e visibilidades que se constroem tensões, movimentos e equilíbrios.

É este diálogo intertextual que fundamenta a percepção da imagem visual e, por conseguinte, o dispositivo fundamental do discurso fílmico e gráfico: a interação entre o visível e o pressuposto, entre o material e o imaterial, ou ainda, entre a função e a forma. Trata-se de utilizar recursos e normas objetivas para construir sentidos subjetivos, e é neste contexto, que a presente investigação sugere uma reflexão final: existe no sentido de utilidade no design visual, um lado sempre emotivo, pois em toda a imagem, existe uma dimensão subjetiva. De modo que, a arte e o design não se podem desassociar completamente um do outro. Nas palavras de Nogueira (2010):

A subjetividade e o mundo acabam por se constituir como outro dos eixos fundamentais para compreender as imagens: por um lado, uma percepção que centra tudo num sujeito – é a partir desse lugar, desse ponto de vista, que podemos enunciar um juízo...por outro lado, todo o peso de um referente que nunca poderemos ignorar, de um mundo que se constitui na sua espessura ontológica, que se impõe ao olhar. Sujeito e objeto, homem e mundo, representações e fenómenos não se dispensam.

(Nogueira, 2010, p. 18)

Posto isto, considera-se que o objetivo principal, assim como os operacionais, foram respondidos ao longo da presente investigação e que o estudo das diferentes áreas resultou numa aprendizagem pertinente à prática do design gráfico e editorial. Além da implementação prática dos princípios do design, foi antes de mais, perceber a origem e a razão desses princípios, considerando-se este como um conhecimento mais transversal que pode ser aplicado a qualquer prática visual. Entender as relações perceptivas entre o observador e a imagem, as relações espaciais e indutivas (equilíbrio, tensão, ritmo, simplicidade) entre diferentes elementos visuais (cor, forma, formato, direção, peso, profundidade) é algo que pode ser aplicado a diversas áreas do design atual, como o *branding*, *motion*, *User-interface/ User- Experience* (entre outros). Deste modo, conclui-se que, embora o design atual seja efêmero e esteja em constante transformação, os seus princípios básicos permanecem inalteráveis, logo, o seu estudo é essencial à construção gráfica e visual.

Por último, considera-se que, numa futura investigação, seria relevante aprofundar temas teoricamente mais complexos, como a semiótica de Christian Metz e os conceitos de imagem-tempo e imagem-movimento de Gilles Deleuze. Isso abriria novas perspectivas para a análise da obra e potenciaría reflexões mais filosóficas sobre as dimensões do tempo, espaço e memória. Dada a diversidade temática do presente projeto, sentiu-se a necessidade de uma investigação mais prolongada, para abordar a complexidade destes conceitos mais holísticos, potencializando uma analogia entre os dois discursos, que transcendesse o visual e o indutivo. Da mesma forma, no decorrer do projeto, considerou-se necessário limitar algumas das intenções iniciais, como a análise e analogia de uma outra obra e realizador. Como objetivo futuro, considera-se que seria pertinente incluir esta obra (ou uma outra qualquer) que obrigasse a implantar os mesmos princípios visuais, mas segundo uma função e uma forma diferente. Deste modo, estaria implicada uma adaptação nova da análise filmica (dada a singularidade de cada filme), assim como uma prática diferente quanto à expressão gráfica e à conceptualização da narrativa visual e editorial, resultando em dois artefactos finais distintos.

BIBLIOGRAFIA

The American Heritage Dictionary of the English Language. (2022). HarperCollins Publishers. Acedido a 23 de Abril de 2023 em <https://www.ahdictionary.com/word/search.html?q=glitch>

Abrams, J. J. (2007). *The Philosophy of Stanley Kubrick*. The University Press of Kentucky.

Agel, J. (1970). *The Making of Kubrick's 2001*. New American Library.

Altaniel, L. M. (2018). A composição e a montagem em Saul Bass e Poty Lazzarotto [Universidade Federal de Pernambuco]. Recife. <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/29862>

Arnheim, R. (1974). *Art and Visual Perceptions: A Psychology of the Creative Eye*. University of California Press.

Aumont, J. (2002). *A Imagem* (7ª ed.). Papirus Editora.

Aumont, J., **Bergala**, A., **Marie**, M., & **Vernet**, M. (1994). *Aesthetics of Film* (R. Neupert, Trans.). University of Texas Press.

Aumont, J., & **Marie**, M. (2013). *A Análise do Filme*. Texto & Grafia.

Barsam, R., & **Monahan**, D. (2016). *Looking At Movies: An Introduction to Film* (5th ed.). W.W. Norton & Company.

Barthes, R. (2022). *A câmara clara*. EDIÇÕES 70, LDA.

Baver, K. (2020). This is the Way: How Innovative Technology Immersed Us in the World of The Mandalorian. <https://www.starwars.com/news/the-mandalorian-stage-craft-feature> acedido a 27 de Maio de 2023.

Bazin, A. (1991). *O Cinema: Ensaio* (1 ed.). Brasiliense.

Benson, M. (2018). *Space Odyssey: Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke, and the Making of a Masterpiece*. Simon & Schuster. <https://pt.scribd.com/book/373991476/Space-Odyssey-Stanley-Kubrick-Arthur-C-Clarke-and-the-Making-of-a-Masterpiece>

Bordwell, D., & **Thompson**, K. (2013). *Film art: an introduction*. McGraw-Hill.

Chion, M. (1994). *Audio-vision : sound on screen*. Columbia University Press.

Chion, M. (2001). *Kubrick's Cinema Odyssey* (C. Gorbman, Trans.). British Film Institute.

Ciment, M. (1983). *Kubrick* (1th ed.). Holt, Rinehart, and Winston.

Deleuze, G. (2005). *A IMAGEM-TEMPO*. Editora brasiliense.

Dondis, D. A. (2001). *Sintaxe da Linguagem Visual* (4ª ed.). Martins Fonte.

Drucker, J. (2014). *Graphesis Visual Forms of Knowledge Production*. Harvard University Press.

Duarte, E. (2018). FRAGMENTOS PLÁSTICOS: Reflexões sobre a experiência audiovisual Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. <https://hdl.handle.net/10216/117867>

Edgar-Hunt, R., Marland, J., & Rawle, S. (2010). *Basics Film-Making: the language of film*. AVA Publishing SA.

Heale, M. J. (2005). *The Sixties as History: A Review of the Political Historiography Reviews in American History*, 33(1), 133-152. <http://www.jstor.org/stable/30031497>

Heller, E. (2012). *A psicologia das cores : como as cores afetam a emoção e a razão*. Editorial Gustavo Gi.

Hobsbawm, E. (1995). *Age of extremes: the short twentieth century 1914-1991*. Abacus.

Kandinsky, W. (1996). *Do Espiritual na Arte: E na pintura em particular* (Á. C. e. A. d. P. Danesi, Trans.). Martins Fontes.

Kandinsky, W. (1987). *Ponto-Linha-Plano* (2ª ed.). Edições 70.

Kimball, R. (2000). *The long march: how the cultural revolution of the 1960s changed America*. Encounter Book.

Kubrick, S. (1968). Playboy Interview: Stanley Kubrick: a candid conversation with the pioneering creator of “2001: a space odyssey”, “dr.strange love” and “lolita” [Interview]. Playboy Magazine.

Mascarello, F. (2006). *História do cinema mundial*. Papirus Editora.

Mast, G., & Kawin, B. F. (2006). *A Short History of the Movies* (9th ed.). Pearson Education.

Monaco, J. (2008). *How to Read a Film: movies, media and beyond* (4th ed.). Oxford University Press.

Moradi, I. (2004). *Glitch Aesthetics* [Dissertação, School of Design Technology of The University of Huddersfield]. Huddersfield, England.

Munari, B. (1971). *Design as art*. Pelican Books.

Muratovski, G. (2016). *Research for Designers: A Guide to Methods and Practice*. SAGE.

Nogueira, K. A. P. (2017). *Cores, emoções e cartazes de cinema: um estudo de respostas emocionais às cores utilizando o espaço afetivo*. Universidade Federal de Campina Grande]. Paraíba <http://dspace.sti.ufcg.edu.br:8080/jspui/handle/riufcg/1052>

Nogueira, L. (2010). *Manuais de Cinema III: Planificação e Montagem*. LabCom Books.

Rodman, S. (1961). *Conversations with artists*. Capricorn Books.

Telmes, D. (2018). *Title Sequences: the XX designers* Escola Superior de Arte e Design]. Matosinhos. <http://hdl.handle.net/10400.26/24508>

Walker, A., Taylor, S., & Ruchti, U. (1999). *Stanley Kubrick, Director: A Visual Analysis*. Weidenfeld & Nicolson.

LISTA DE FIGURAS

- (1) Planificação de uma sequência do filme *Alexander Nevsky* (1938), de Sergei Eisenstein.
- (2) *Screenshots* de planos retirados do filme *2001: Odisseia no Espaço*, 1968, de Stanley Kubrick
- (3) Exemplo de um enquadramento centrado *Screenshot* retirado do filme *2001: Odisseia no Espaço*, 1968, de Stanley Kubrick
- (4) Exemplo da regra dos terços. *Screenshot* retirado do filme *2001: Odisseia no Espaço*, 1968, de Stanley Kubrick
- (5) Grande plano de reação do primata (*close-up reaction shot*).
- (6) Primeiro aparecimento do monólito na obra.
- (7) Contra-picado do monólito, alinhado com o sol e a lua.
- (8) Plano americano do primata a atirar o osso ao ar.
- (9-10) *Smash-cut* do plano do osso para o plano do satélite.
- (11) Plano de situação do espaço sideral (ano 2001)
- (12-14) Planos Gerais dos cenários interiores da nave *Orbiton Hilton*.
- (15-16) Cenários interiores da *Orbiton Hilton* com janelas.
- (17-18) Cenários exteriores do espaço sideral.
- (19) Plano médio do Dr. Floyd a tocar no monólito.
- (20) Plano de reação dos astronautas a reagirem ao som emitido pelo monólito.
- (21) Segundo contra-picado do monólito alinhado com o sol e a lua.
- (22-23) Planos de Bowman a correr à volta da sala circular.
- (24-25) Grande Plano e plano subjetivo de HAL (respetivamente).
- (26-27) Planos Oblíquos utilizados no início do ato para representar Bowman e Poole.
- (28-31) Sequência de Bowman no espaço sideral a verificar a avaria da antena.
- (32) Composição simétrica com Bowman e Poole de perfil e HAL no centro.

- (33) Plano subjetivo de HAL a ler os lábios da personagem.
- (34-43) Sequência (da esquerda para a direita) dos dez *smash-cuts* seguidos da morte de Poole
- (44-48) Sequência de planos dos gráficos e mensagens de alerta.
- (49-52) Sequência (da esquerda para a direita) de Poole a projetar-se para dentro da câmara de vácuo.
- (53-54) Planos contra-picados de Bowman a dirigir-se ao centro de memória de HAL.
- (55-57) Interior enclausurado do centro de memória de HAL: plano zenitais e contra-picado de Bowman.
- (58-65) Alguns planos da viagem transcendental de Bowman: padrões abstratos de luz, formas amórficas, paisagens orgânicas, intercaladas por um plano de reação de Bowman.
- (66-69) Sequência (da esquerda para a direita) da transição entre as duas realidades: sucessão de planos de pormenor do olho de Bowman e um contra plano visto dentro da cápsula.
- (70) Plano geral da sala com perspectiva olho de peixe (aparenta ser um plano subjetivo de uma câmara de vigilância.)
- (71) Primeiro grande plano de Bowman onde se denota o seu envelhecimento.
- (72) Plano geral da primeira versão de Bowman mais velho.
- (73) Segunda e última versão de Bowman ainda mais velho.
- (74) Contra plano de Bowman transformado num embrião.
- (75) Grande plano do embrião: último enquadramento da obra.
- (76) Interpretação da sinfonia *Also Sprach Zarathustra* de Strauss
- (77) Interpretação da sinfonia *The Requiem* de Ligeti
- (78) Interpretação da sinfonia *Atmosphères* de Ligeti
- (79-85) Registo fotográfico da capa e páginas da revista impressa.

