

Cinematografia

Parte III

Beatriz Fernandes Oliveira (A91640)

Catarina Martins Sá Quintas (A91650)

Inês Maria Fernandes Martins (A91662)

Docente Vicente Fonseca

Nesta terceira parte do projeto da unidade curricular Ótica Aplicada para Fotografia Digital, iremos abordar o tema “cinematografia” mais especificamente a ligação entre a fotografia e o cinema. Como sabemos os dois se relacionam, no entanto tocaremos mais em assuntos como as lentes, cor, entre outros aspectos técnicas. Para explicarmos tais temas, iremos dar alguns exemplos de filmes e desenvolver o seu contexto.

Quando pensamos na ligação entre o cinema e a fotografia, provavelmente achamos que estas não se influenciam entre si em nada. Mas na realidade, a fotografia tem um papel importantíssimo no cinema.

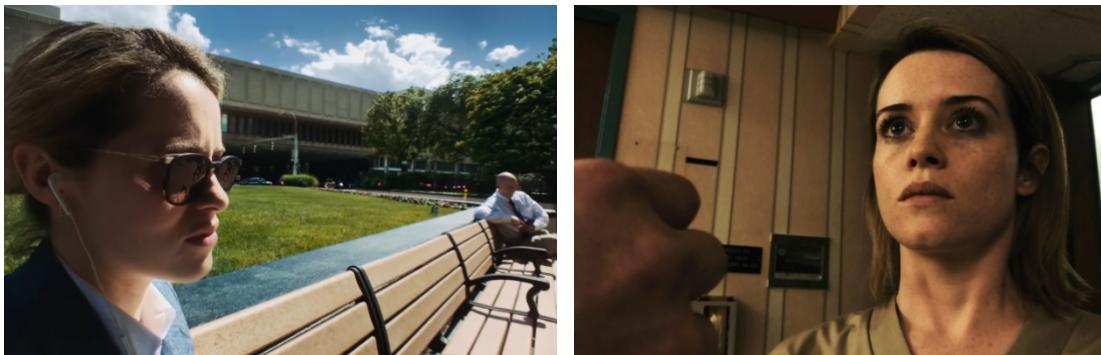
Num filme, a fotografia, relaciona-se com certos detalhes tais como: o ângulo da câmara, o tipo de luz a utilizar, o enquadramento da cena, a qualidade da imagem, o contraste, as lentes utilizadas e ainda com os filtros e os tons da imagem. É através desta última característica tão notada ao nível dos olhos dos espectadores que são influenciadas as cenas.

A cinematografia é a arte da imagem em movimento, é a técnica da fotografia do cinema que inclui a filmagem bem como o desenvolvimento do filme. E se há algo que não podemos considerar fácil é o trabalho de um diretor de um filme, uma vez que é necessária uma percepção holística e uma certa habilidade para conseguir transmitir uma mensagem aos espectadores.

A cinematografia também pode ser considerada como a técnica de projetar imagens estáticas sequenciais com velocidade para parecerem interligadas. Por outro lado, a cinematografia é também o processo necessário para produzir um filme.

As lentes são uma parte fulcral no que consta à realização, tanto que, se déssemos duas lentes diferentes a quatro cinematógrafos, cada um filmaria a mesma de cena de uma maneira diferente. Quando alguém nos pergunta qual a tecnologia utilizada para produzir um filme, a nossa resposta é quase imediata “Câmara de filmar”, por se tratar de algo tão óbvio. No entanto, será que este é sempre o meio utilizado? Bem, a resposta é não, existem várias exceções.

Por exemplo, o filme *Unsane* realizado por Steven Soderbergh foi gravado num iPhone 7 Plus em 4K com a utilização de uma Moment Lens (neste caso, trata-se de uma grande angular) numa proporção de tela de 1.56:1 (ou 14:9). Como se trata de um thriller onde uma mulher é involuntariamente colocada num hospital psiquiátrico, a utilização de uma objetiva grande angular foi essencial para transmitir uma sensação de claustrofobia retratada pela atriz principal.



Outro exemplo ocorre numa das cenas principais do filme *Bohemian Rhapsody*, onde é visível a mudança de uma lente grande angular para uma teleobjetiva. No início da atuação dos Queen no Live Aid, com a utilização da grande angular vemos o público mais afastado do Freddie Mercury (1) mas à medida que avançamos, o público parece que se aproxima cada vez mais, sem qualquer alteração da estrutura do Freddie (2), ocorrendo assim a transição de uma objetiva grande angular para uma teleobjetiva.



Uma técnica utilizada pelos cineastas é o “dolly zoom” que consiste num efeito de câmara com a intenção de perturbar a percepção visual normal. O efeito é obtido através do zoom de uma lente para ajustar o ângulo de visão enquanto a câmara se aproxima ou afasta do objeto de forma a manter o objeto com o mesmo tamanho no quadro, considerado uma técnica muito difícil de realizar.

Este efeito foi primeiramente concebido por Alfred Hitchcock no filme *Vertigo* numa cena em que o protagonista, que tem vertigens, olha do topo das escadas para baixo. O uso desta técnica ajuda-nos a perceber esta sensação de vertigem, por essa razão que este efeito também é conhecido como “vertigo effect”.



Muitas das vezes parece que a lente muda de uma teleobjetiva para uma grande angular e é exatamente esse o propósito deste efeito mas sem qualquer tipo de alteração de lente. O “dolly zoom” é um ótimo exemplo para visualizar a diferença entre uma teleobjetiva e uma grande angular numa cena só, como neste exemplo do filme *Jaws* de Steven Spielberg.



Este efeito também é utilizado em alguns filmes de animação como o *Ratatouille*.



É através das cores, da temperatura e até mesmo da saturação que o estado de espírito da cena (drama, comédia, terror, etc.) é influenciado.

Roger Deakins é um dos cinematógrafos mais emblemáticos da atualidade, nomeado 15 vezes pelos Oscars. Um dos seus trabalhos mais recentes no filme *1917* de 2019 realizado por Sam Mendes, foi considerado uma “impossibilidade cinemática” devido ao facto do filme todo ter sido editado com o propósito de parecer um “one-shot” e como o filme conta a história de dois jovens soldados na Primeira Guerra Mundial, a utilização desta técnica faz nos sentir como se estivéssemos lá neste acontecimento terrível.

Outro trabalho fantástico de Roger Deakins foi no filme *Blade Runner 2049* onde arrecadou um Oscar de melhor cinematografia, uma magnífica obra de arte. O *Blade Runner 2049* é um filme com uma paleta de cores muito extensa, a saturação das cores apresentadas são muito intensa, tornando por vezes o ecrã apenas cor. Algumas das cores muito utilizadas no filme são o amarelo, o verde e o branco. O amarelo, neste filme, é usado como fonte de informação e esclarecimento para o nosso protagonista ao longo da sua missão. Quanto mais saturado aparecer o amarelo, mais reviravoltas acontecem (a ordem das seguintes imagens estão de acordo com o progresso do filme).



O verde tipicamente sugere a ideia de vida e de frescura, que demonstra como o franchise do *Blade Runner* explora a ideia de “vida”. No filme, o verde surge muitas vezes quando a Joi, a robô companheira do nosso protagonista aparece no ecrã.



O branco representa a verdade. Quando o filme se aproxima do final e o nosso protagonista se apercebe da realidade, tudo à sua volta é branco.





Outro filme que mostra ênfase numa cor em particular é *The Sixth Sense* e essa cor é o vermelho. O filme, no seu todo, não contém muita cor, tudo aparece com pouca saturação, por essa razão que sempre que surge o vermelho, este sobressai-se nos nossos olhos. O vermelho é retratado no filme como “qualquer coisa no mundo real que tenha sido contaminada pelo outro mundo” disse M. Night Shyamalan, o realizador.





Mas como transmitimos as mesmas sensações num filme a preto e branco?

Em preto e branco, é possível obter intensidade a partir de sombras, realces, contraste, exposição e tom. Também é possível criar contraste e profundidade a partir de silhuetas. O fotógrafo Ansel Adams formulou uma técnica fotográfica para determinar a exposição ideal de filme fotográfico e seu processamento chamada de “Zone System”.



O filme *The Lighthouse* (2019) realizado por Robert Eggers é um exemplo de um filme a preto e branco com uma cinematografia fantástica, apresentando um contraste baixo nas cenas com pouca ou muita luz e um contraste elevado sempre que aparece alguma fonte de luz, o que ajuda a desenvolver o ambiente e o estado de espírito deste misterioso thriller.



A luz é um aspecto cinematográfico extremamente importante normalmente entrelaçada com a cor, no entanto, é aquela que nos indica em que orientação os nossos olhos se devem focar, sem qualquer tipo de luz a criar dimensão ao filme, este rapidamente se torna insípido.

Um ótimo exemplo de uma cena ao qual se não tivesse luz perderia todo o interesse ocorre no *Harry Potter and The Prisoner of Azkaban*. Inicialmente, temos uma luz a incidir num lado das suas caras e apenas na parte frontal do ecrã, mas conforme a cena avança, quando a lua cheia finalmente se desloca por detrás das nuvens, a luz muda, iluminando agora o outro lado das caras e o fundo, utilizando uma luz muito mais intensa e azulada que a anterior para indicar uma sensação de perigo.



Uma técnica muito comum nos filmes de terror consiste em criar intensidade ao vilão com sombras e uma fonte luz a iluminar apenas uma pequena porção da sua face para torná-lo mais assustador. Aqui temos o exemplo do palhaço Pennywise no filme *IT*.

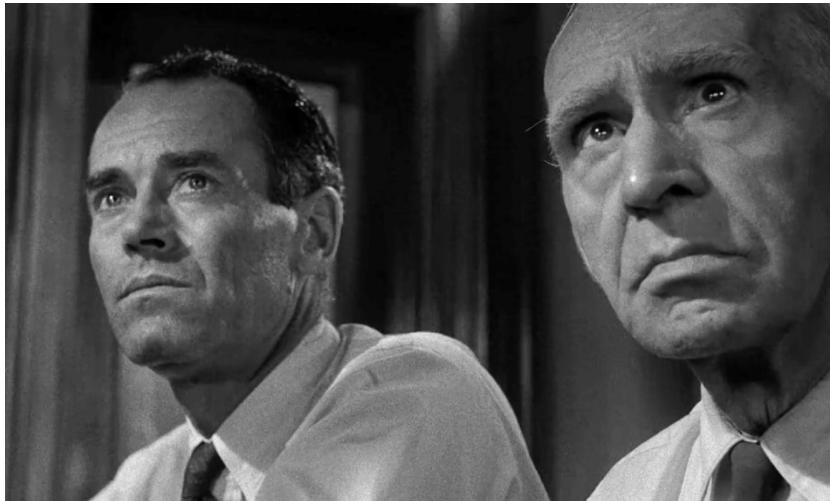


Relativamente a outras especificações técnicas no mundo da cinematografia, temos a posição da câmara, exemplificando tal com o clássico *12 Angry Men*. Neste filme, temos 12 jurados fechados numa sala para tomarem uma decisão unânime relativamente à sentença de um jovem rapaz acusado de ter matado o próprio pai. Inicialmente, 11 dos jurados estão convencidos de que o rapaz é culpado, no entanto, um dos jurados, o jurado 8, acha o contrário.

Enquanto que ninguém concorda com a sua opinião, a câmara encontra-se um pouco acima ou ao mesmo nível que ele, demonstrando inferioridade relativamente aos outros (1), mas ao longo do filme, quando ele começa a convencer alguns dos jurados, a câmara encontra-se abaixo dele significando que ele é superior aos outros (2).



(1)

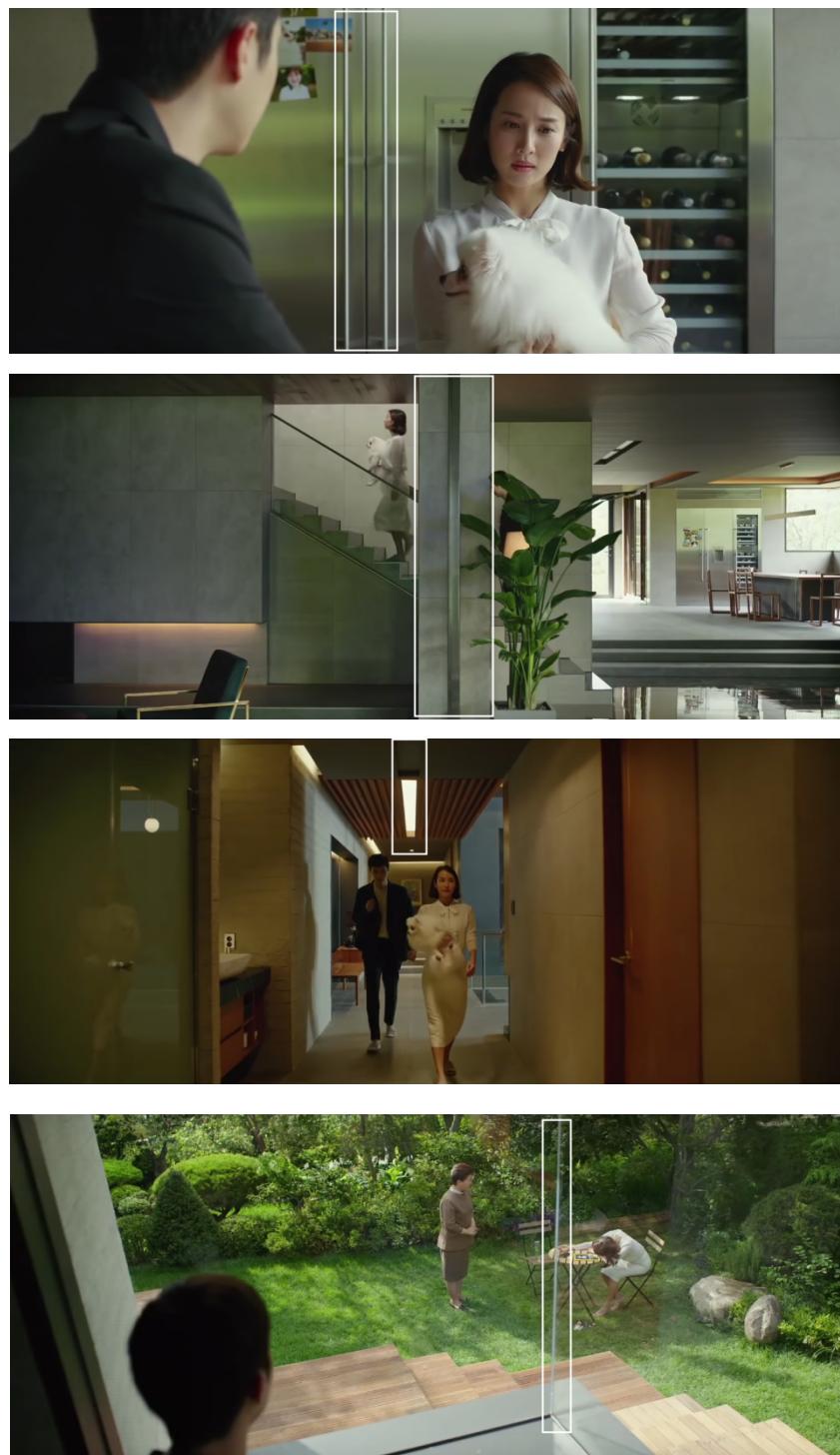


(2)

A posição da câmara não é a única coisa importante para transmitir uma mensagem subliminar, também é importante a posição das personagens.

Vejamos agora o filme coreano *Parasite* (2019) muito aclamado pelos Oscars este ano. Este filme conta nos a história de duas famílias, uma rica e outra pobre, tocando bastante nos estereótipos da nossa sociedade. Ocorre uma cena no qual o filho da família pobre começa a dar aulas de inglês à filha da família rica e no primeiro encontro com a mãe da rapariga, existe sempre um género de linha

que os separa, subliminando os estereótipos da sociedade e o quanto afastados entre si estão.



Para finalizar, no filme *Call Me by Your Name* ocorre uma cena de diálogo com ambos os atores no ecrã. Enquanto que o Elio está a falar, o Oliver está desfocado (1), mas quando é a vez do diálogo passar para o Oliver, a câmara muda o foco para o Oliver, desfocando o Elio (2).



(1)



(2)

Concluindo este projeto, podemos afirmar que foi um trabalho muito desafiante e enriquecedor para cada uma de nós, uma vez que tivemos a oportunidade de expandir, aprofundar e aperfeiçoar os nossos conhecimentos sobre a matéria lecionada na sala de aula e sobre a cinematografia.