



## **Cinema e efeitos visuais: quatro discursos a respeito de suas relações<sup>1</sup>.**

Roberto TIETZMANN<sup>2</sup>

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

### **Resumo**

Desde início do cinema os efeitos visuais são identificados com a criação de imagens que seriam inviáveis de serem realizadas através de outros caminhos, o que consolidou uma ideia de liberdade criativa e um frequente positivismo tecnológico vinculado a seu uso. Neste texto exploramos quatro discursos vigentes no entendimento a respeito de sobre efeitos visuais, entendendo-os criticamente como lentes de legitimidade, regulação, oposição e potência infinita relacionados ao tema. Situamos historicamente o surgimento de tais discursos e oferecemos argumentos de sua contínua permanência e atualização crítica no contexto do cinema contemporâneo.

**Palavras-chave:** cinema, efeitos visuais, efeitos especiais, discursos.

### **Introdução**

Efeitos visuais estão presentes no cinema desde seus primeiros dias em fins do século XIX, complementando o que as câmeras foram capazes de registrar. Ao incorporarem influências mecânicas e ópticas antes usadas em espetáculos de teatro, ópera e ilusionismo, incipientes técnicas de animação e o legado da manipulação de fotografias em laboratório, as possibilidades de operação criativa sobre as imagens se multiplicaram, definindo ao longo das duas primeiras décadas do meio diversas convenções aproximando-os das narrativas e das práticas profissionais vinculados a seu uso, consolidadas ao longo dos anos como discursos do bem fazer.

Um discurso é definido por Fiske (1983, p.74) como “o processo social de fazer e reproduzir consensos” ao ancorar e consolidar leituras preferenciais do que tematiza. Opera

---

1 Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual - GP Cinema, XV Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

2 Professor e pesquisador do programa de pós-graduação em comunicação da FAMECOS/PUCRS, coordenador do Vidica: Grupo de pesquisa de Cultura Audiovisual Digital sediado na PUCRS. Contato: [rtietz@puccrs.br](mailto:rtietz@puccrs.br)



como uma lente que representa mas também deixa marcas no que comunica através de ênfases e supressões estáveis na cultura.

O discurso de verossimilhança no cinema, um legado do uso preferencial de seus primeiros dias, tende a organizar todos os elementos narrativos e tecnológicos à disposição dos realizadores em um registro regulado por credibilidade e causalidade. Efeitos visuais, potencialmente capazes de afastar a experiência cinematográfica de qualquer restrição com algo verossímil ou realista, frequentemente vieram a ser utilizados para reforçar tais discursos.

Neste texto caracterizamos quatro discursos vigentes na abordagem do tema dos efeitos visuais, investigando seus argumentos e transformações ao longo do tempo e chegando a uma crítica do discurso contemporâneo da potência infinita dos efeitos visuais.

### **Explorando o legado histórico dos discursos a respeito de efeitos visuais: legitimidade do uso, vinculação à narrativa e exclusão mútua**

Os primeiros discursos vinculados ao que viriam a ser os efeitos visuais contemporâneos estão presentes em seus antecessores do teatro grego antigo. Efeitos cenográficos eram utilizados para trocar rapidamente de cenários entre atos, como indica Rehm (1994), e solucionar tecnicamente a aparição de deuses em cena nos momentos em que cabia aos *deus ex machina* resolver os conflitos insolúveis dos personagens humanos, segundo a definição de Osnes e Gil (2001). Como sugere Chondros (2004) nestes momentos era utilizado uma espécie de guindaste montado fora do palco para mover o elenco que interpretava a divindade em cena.

Este uso recorrente sugere a elaboração de dois discursos vigentes até o contemporâneo na relação entre narrativas e efeitos visuais vinculados a elas, um deles expressando potencialidades e o outro restrições a seu uso.

O primeiro discurso afirma que uma obra pode se apropriar legitimamente de recursos tecnológicos para complementar sua encenação, uma circunstância motivada pela adaptação do texto para um meio visual, seja na forma de performance em um palco ou, posteriormente, em um registro de imagem em movimento. O texto escrito trabalha com a

sugestão do que pode ser visto ou sentido, mas o teatro (e o cinema depois dele) ancora sua verossimilhança em uma maior proximidade denotativa entre o que está no palco (ou tela) e o que o espectador conhece ou entende como sendo o mundo fora dela. Podemos entender que este primeiro discurso se relaciona, portanto, com uma potencial necessidade de usar recursos exteriores ao texto escrito para fazer dele algo visível e assim incorpora a licença que toda a história tem para transcender o mero relato da realidade.

O segundo, que opera como uma força reguladora do primeiro, é que o desenrolar narrativo coerente do espetáculo permanece como a meta principal da incorporação destes recursos. Chondros (2004) comenta que não restaram planos de construção dos guindastes usados nos palcos gregos, mas relatos do vôo dos deuses permitem inferir que os recursos usados permitiam aos espectadores desfrutar dos efeitos cênicos sem serem distraídos pela tecnologia envolvida. Críticas aos *ex machina*, como a feita por Aristóteles, eram baseadas no uso indiscriminado deste recurso como uma forma de alcançar uma resolução da trama sem que os caminhos para tal estivessem definidos de uma maneira verossímil e não aos recursos técnicos usados na encenação.

O equilíbrio entre os discursos, que poderia ser resumido como “é possível usar tais recursos, desde que não ofusquem a narrativa” é acentuado séculos depois durante o período do teatro Elisabetano. Shakespeare, afirma Styan (1967), escrevia suas obras de maneira que fossem adaptáveis aos espaços disponíveis, dispensando a maioria dos adereços cênicos e assim concentrando-se no poder de sugestão da história e de sua interpretação pelo elenco. Mesmo aparições de espíritos, como o fantasma do rei morto que coloca em movimento a trama de Hamlet, eram resolvidas sem recursos tecnológicos. A centralidade que o autor inglês adquiriu na cultura ocidental, destacada por Bloom (2000), sedimentou a ideia, derivada de Aristóteles, de que a força da narrativa deve se sustentar em si sem que a ausência de outros fatores impeçam seu desfrute.

Em uma cisão entre o teatro do período Elisabetano e seus sucessores, o uso de recursos tecnológicos para dar visualidade à encenação das narrativas foi estendido do século XVIII em diante, com a incorporação de palcos móveis, alçapões e outras soluções mecânicas que colaborariam com óperas e outros espetáculos conforme indicam Bianconi, Pestelli e Singleton (2002). Miller (2006) e Ruffles (2004) afirmam que o teatro do século XIX nas

décadas anteriores ao cinema usava com regularidade raios, arco-íris, enchentes, fogo e fumaça. Segundo os autores, eram frequentes espetáculos incorporando aparições e espíritos realizados através de projeções variadas com dispositivos derivados de lanternas mágicas.

A regularidade do uso de tais recursos elencada pelos autores sugere uma revalorização da experiência sensorial da plateia ao tomar contato com o espetáculo. Em reação a isto, temendo uma perda de espaço da narrativa, é formulado um terceiro discurso situado entre os dois anteriores que opera como um juízo de valor dicotômico a respeito das obras que trazem efeitos cenográficos (ou posteriormente visuais) em evidência: a presença de efeitos alcançados através de recursos tecnológicos seria mutuamente excludente com uma narrativa com originalidade e profundidade na dramaturgia. Espetáculo visual e história não poderiam ocupar o mesmo palco.

A linha que aproxima os efeitos cenográficos dos efeitos visuais contemporâneos do cinema inclui o legado do ilusionismo, agravando a força do terceiro discurso. Tido como uma arte de rua, ofício de enganadores e distante das salas de espetáculo no período novecentista, o pioneiro da magia de palco moderna, Jean Eugène Robert-Houdin, buscou um novo caminho ao afirmar em sua biografia ter construído um teatro dedicado à magia em Paris, repleto de dispositivos que ajudassem a realização dos truques contando ao mesmo tempo “com um palco simples, desimpedido da parafernália do mágico ordinário” (ROBERT-HOUDIN, 1859 p.271).

A intenção do ilusionista em deixar seu palco mais livre contém em si uma ideia de transparência que fomenta a verossimilhança, expresso na simplicidade de apresentação dos truques sem que seja possível atribuí-los a uma máquina. Ao mesmo tempo, um espetáculo de magia de palco tem uma narrativa tênue ou inexistente, é mais performance do que história. Para este gênero de apresentações, o discurso regulador de pertinência à narrativa passa a ser o de não revelar ou deixar aparente como o truque é feito, esconder os processos que o executam e, desta maneira, superar as limitações impostas pelas leis da física aos olhos das plateias. O discurso de exclusão mútua entre narrativa e espetáculo visual se alimentava também destas iniciativas de Houdin.

O vínculo entre o cinema e o ilusionismo se deu, conforme Ezra (2000), quando o ilusionista amador Georges Méliès comprou o teatro e todo o ferramental de Robert-Houdin em 1885, lançando sua carreira profissional no ramo. Dez anos depois, quando assistiu à sessão de estreia dos Lumière, Méliès já se tornara um nome conhecido e bem-sucedido em seu palco, passando às telas em pouco tempo. Distantes de dramas ou dos filmes portadores de lições de vida, como definem Jullier e Marie (2007), a presença de efeitos visuais em destaque pertencia a um gênero em si nos primeiros anos do cinema, o dos filmes de truque.

Realizador seminal no cinema e inovador na montagem cinematográfica e nos efeitos visuais, os filmes realizados por Méliès na França, eram rapidamente copiados por Blackton na Inglaterra e em seguida por Edison nos Estados Unidos, segundo Rickitt (2000), Urrero (1985) e Vaz & Barron (2002). Méliès, apesar dos avanços que trouxe à área, permaneceu vinculado a uma encenação sofisticada na tecnologia, mas próxima da temática fantástica e da pantomima muda, e acabou indo à falência em 1914, sem conseguir se adaptar aos gostos em transição das plateias que se aproximavam de uma representação com narrativas mais complexas e lineares e a codificação de um padrão de referência de efeito de real e verossimilhança.

É possível interpretar o fim das atividades cinematográficas de Méliès através do segundo discurso citado neste texto, situando a preferência das narrativas mais próximas da verossimilhança como uma transformação do entendimento do que seria o bem-fazer relacionado a estas obras. Ao se afastar do gênero fantástico, a representação de um simulacro de um mundo plausivelmente existente passou a ser o padrão de medida e o objetivo regulador dos efeitos, deixando à margem outras formas de representação.

Durante o longo período que se seguiu à falência de Méliès, filmes de referência da história do cinema feitos nos EUA como *O Mágico de Oz* (Victor Fleming, 1939), *E o Vento Levou* (Victor Fleming, 1939) e *Cidadão Kane* (Orson Welles, 1941) utilizaram diversas técnicas de efeitos visuais na ampliação dos cenários em cenas-chave. A importância dedicada a tais recursos era tão significativa que o produtor executivo David O'Selznick é citado em Vaz&Barron (2002, p.83) afirmando “(...) eu não mesmo esperava levar o filme [E o Vento Levou] à tela com propriedade sem um uso ainda mais extensivo de efeitos especiais do que tinha sido jamais tentado no negócio(...)”.

A fala de Selznick indica que os efeitos na Hollywood do período dificilmente eram percebidos como tal pelas plateias porque já haviam sido regulados como *normais* segundo os discursos de legitimidade perante a narrativa e pertinência, fazendo parte de obras com narrativas consagradas e sendo assim aceitos com uma naturalidade que definiu os códigos de verossimilhança durante boa parte do século XX. No entanto, este discurso predominante também deixa implícito o espaço para obras que escolham utilizar recursos de efeitos visuais em destaque em suas narrativas: nichos como a fantasia, a ficção científica e o horror, que permaneceriam como gêneros entendidos como menores por mais algumas décadas.

### **Um discurso contemporâneo e sua crítica: a potência infinita dos efeitos visuais**

Os filmes-evento da década de 1970 fomentaram ainda mais um discurso sobre o campo, que identificamos como o discurso da potência infinita dos efeitos visuais. A mudança consistiu em associar as novas técnicas e tecnologias como a principal fronteira de inovação no cinema transnacional de grande orçamento, comprometendo-os com o sucesso comercial dos filmes e tornando-os praticamente inescapáveis em produções desta escala.

Bordwell, Staiger e Thompson (1985) sugerem que a incorporação de tecnologias na realização pelo cinema norte-americano não corresponde diretamente a uma emancipação dos criadores, mas favorece a potencialização de fórmulas já conhecidas com pequenas variações, uma vez que o controle sobre a imagem e os processos de realização também se aprimoram. Seria, portanto, mais seguro apostar em avanços tecnológicos do espetáculo do que em originalidade narrativa, algo que o panorama dos filmes de grande orçamento parece confirmar com poucas exceções.

O protagonismo dos efeitos visuais ganhou destaque a partir da década de 1970, momento em que sai dos nichos de gênero e se colocou de forma transversal na produção, operando como um dos caracteres definidores do cinema do período. Desta maneira modificou a relação anterior em que os efeitos visuais modestamente se limitavam a produzir tecnicamente a visualidade da narrativa das grandes obras. Além disto, buscaram possibilitar a realização de filmes que tinham parte de seu diferencial em imagens ao

mesmo tempo verossímeis e espetaculares, além de pertencer a alguns dos gêneros menos respeitados anteriormente. É possível identificar momentos anteriores de protagonismo de efeitos visuais como forças imprescindíveis da narrativa como em 2001: Uma Odisseia no Espaço (Stanley Kubrick, 1968) ou Tubarão (Steven Spielberg, 1975) e também Westworld: Onde Ninguém Tem Alma (Michael Crichton, 1976) entre outros, o que coloca esta mudança nos discursos como um processo e não como uma ação individual.

Neste texto escolhemos destacar como um momento definidor desta mudança os primeiros planos da cena inicial de Guerra Nas Estrelas (George Lucas, 1977), em que a intensidade sensorial das situações de aventura e fantasia trazidas pelo filme abriram espaço para uma atualização das convenções sedimentadas dos discursos a respeito dos efeitos visuais por conta da grande circulação da obra e de seus derivados, explorados, como afirma Wyndham (2010), na forma de uma franquia em renovação permanente.

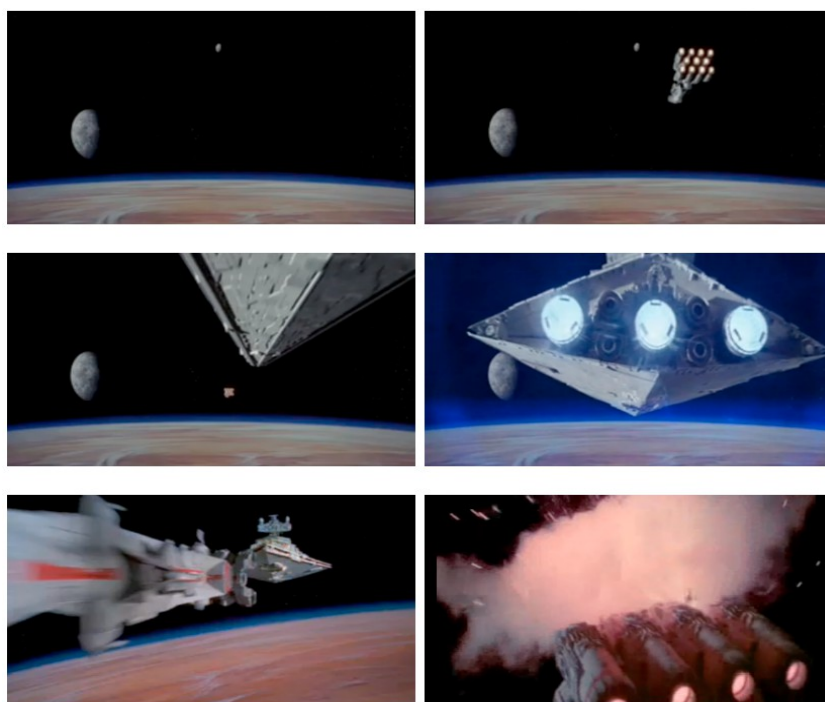


Figura nº1: A cena inicial de Guerra Nas Estrelas (1977) com a perseguição das duas naves.

O segmento está situado logo após a apresentação do título do filme e do preâmbulo textual da história, conta com a duração de aproximadamente quarenta segundos e tem três planos, resumidos nos fotogramas capturados na figura nº1. Durante a cena não vemos nenhum

protagonista humano, somente duas espaçonaves em perseguição e batalha na órbita de um planeta ainda não identificado. Uma é desproporcionalmente maior que a outra, e a derrota da menor parece inevitável.

O drama a ser desenrolado em seguida, quando as plateias saberão que a nave menor está a serviço da aliança rebelde e conduz a princesa Leia Organa (Carrie Fisher) perseguida pelo destróier imperial liderado pelo vilão Darth Vader (David Prowse, com a voz de James Earl Jones) ainda não se desenrolou na tela. Nestes minutos iniciais a pantomima e o convite à adesão emocional do espectador sobrepõe da maneira entrelaçada narrativa e espetáculo a partir de um avanço técnico de efeitos visuais. Na cena, as naves não são antropomórficas nem demonstram nuances de emoção, mas fazem parte de uma abertura sensorialmente intensa que abre espaço para a criação de ainda mais um discurso que discute efeitos visuais: é a semente da promessa de potência infinita de tais recursos, um dos pontos que criticamos neste texto.

Mas a que os espectadores realmente assistiram? Seria uma alegoria a respeito da guerra fria então vigente ou, como afirma Wasko (2003), a inoculação de pensamentos simpáticos ao militarismo para plateias jovens? Apenas uma atualização de uma narrativa de fácil compreensão e consumo a partir de uma arquetípica luta do bem contra o mal nos moldes definidos por Campbell (1990, 1993)? Ou, na denotação do que a imagem apresenta, duas maquetes de madeira de balsa e plástico sobrepostas a um fundo pintado complementadas pela animação de raios cujas explosões eram feitas dela detonação de pequenas cargas de pólvora feitas em algum lugar da Califórnia conforme relatado por Rinzler (2007)?

Tributárias dos discursos anteriores, as cenas de Guerra nas Estrelas (1977) tiram proveito de efeitos visuais e os usam em prol da narrativa. No entanto, a grande circulação do filme, de seus materiais colaterais e obras subsequentes o fizeram bem-sucedido demais para ficar restrito ao nicho da fantasia, ainda que suas temáticas sejam uma releitura de incontáveis clichês de aventura e ficção científica que encontraram ressonância com uma grande base de fãs. Neste caso, o discurso dicotômico entre efeitos e narrativa não se aplica, mesmo que reflita muitas das questões do cinema contemporâneo<sup>3</sup>.

---

3 Ainda que seja difícil de argumentar no cinema contemporâneo em defesa da criatividade na narrativa de vários filmes de grande orçamento amplamente disponíveis nas redes de multiplexes em meio a incontáveis refilmagens, refilmagens e continuações, pontuamos neste texto que fraquezas da história não podem ser medidas pelo aumento do orçamento dedicado às equipes de efeitos visuais. As repetições temáticas e estilísticas, a reutilização de pontos-chave de roteiro e o



Em um cenário de grandes apostas e retornos maiores ainda como o mapeado por Martel (2012), efeitos visuais representam os aspectos mais visíveis deste processo servindo como exemplo de toda a tecnologia envolvida e, por extensão, de tudo o que a perspectiva industrial do cinema transnacional orientado a partir de Hollywood faz de melhor e de pior.

O discurso apontado em prática por Selznick e atualizado por Guerra nas Estrelas (1977) colocou os efeitos visuais no centro da realização cinematográfica de grande orçamento contemporânea. Além de criar ou complementar cenários, cria objetos e protagonistas, ações e reações. O que situamos como o quarto discurso, corrente na segunda década do século XXI, afirma que efeitos visuais são apenas potência criativa, multiplicando as possibilidades de realização de novas imagens sem ter nada a perder nem a faltar do passado. Esta afirmação tem em si uma promessa de venda de um grau de originalidade, um convite para experienciar algo inédito e intenso e que, como todos os discursos, esconde em si argumentos de sua negação.

Em busca da construção de uma crítica a este discurso o abordaremos com uma constante ao longo da história do meio: efeitos visuais dão e tiram, oferecem algo e restringem as ações os realizadores ao mesmo tempo de uma maneira nem sempre percebida. Neste sentido são descendentes diretos do ilusionismo de Houdin, Méliès e tantos outros, onde acreditar no truque significa abstrair a verdade sobre sua produção.

Em um exemplo do cinema pré-digital, *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), ambientado na distópica Los Angeles de 2019, começa com um passeio aéreo pelos arranha-céus da cidade sombria e industrial. Ao se aproximar de um prédio em forma de pirâmide, o plano é sustentado até destacar a fresta de uma janela onde é possível ver um ventilador de teto em movimento, mas nenhum personagem. Segue um corte para o próximo plano, um escritório com um ventilador de teto onde acontecerá uma entrevista com o primeiro antagonista da narrativa.

Aqui os efeitos visuais dão ao realizador e aos espectadores a visão da megalópole do futuro, alinhados com os dois primeiros discursos de legitimidade e reforço da narrativa, bem como ao quarto que exalta o espetáculo, mas a mesma técnica restringe a possibilidade

---

apelo a tramas de apelo fácil já eram marcas dos filmes de baixo orçamento das décadas de 1950 e 1960, relidos no contemporâneo com um grande investimento em produção e na tecnologia de efeitos visuais.

de resolver o movimento de câmera em um único plano, um impedimento constante na negociação de diferenças de escala entre as maquetes e o cenário do escritório. A limitação não é sentida pela maioria dos espectadores por estar alinhada com as convenções de montagem em continuidade e com o fluir da história, mas deixa marcas a partir da impossibilidade implícita.

Superar a percepção destes limites incontornáveis passou a ser uma das frentes de avanço dos efeitos visuais digitais, que continuaram a buscar nas décadas seguintes o apagamento das fronteiras entre as camadas ontologicamente distintas da imagem como parte de seu discurso de potência. Frequentemente isto demandou que todo o conteúdo da tela fosse transformado em um tipo de animação digital, como vemos em boa parte de Avatar (James Cameron, 2009) ou em cuidados nos momentos quando há contato físico entre elenco humano filmado e elementos animados digitalmente, como em King Kong (Peter Jackson, 2005) ou Chappie (Neill Blomkamp, 2015) quando o toque entre os seres ontologicamente distintos é algo mostrado fora do ritmo da ação da cena normal, como uma cuidadosa demonstração de como é possível fazer o concreto e a imagem entrarem em contato.

Outra crítica possível a este discurso é que ao afirmar que "neste momento da história efeitos visuais podem tudo" também significa dizer que toda a construção anterior está datada, serve apenas como uma recordação, etc. Uma vez que para a maioria dos espectadores não faz sentido separar o estudo dos efeitos das cenas dos filmes que as contém<sup>4</sup>, portanto, estas obras anteriores seriam algo obsoleto. Entendemos que o subtexto desta afirmação reside em que o investimento para criar efeitos visuais busca transformá-los em um diferencial de venda não restrito pelos discursos anteriores, provocando uma percepção de novidade com o objetivo de chamar a atenção de potenciais plateias.

### **Considerações Finais**

O cinema é um meio que se afirmou por negociar constantemente suas contradições: entre a necessidade de produção industrial e ambições expressivas; entre a tela como uma janela realista ou aberta ao fantástico; entre o registro da natureza e a síntese meticulosa. Isto se

---

4 O estudo dos efeitos de maneira separada do andamento e da coerência da narrativa é algo explorado nas publicações dedicadas aos profissionais do gênero, sendo seus principais representantes as revistas norteamericanas Cinefex (Ed. Cinefex LLC Ltd.) e American Cinematographer (Ed. American Society of Cinematographers [ASC]).

afasta do aparato tecnológico que o potencia e se aproxima do que afirma Aumont (2002, p.21) : “reagimos diante da imagem filmica como diante da representação muito realista de um espaço imaginário que aparentemente estamos vendo”, um conceito simples, mas rico em significados. Os discursos citados anteriormente operam neste registro em que se equilibram as convenções da verossimilhança.

A existência de tais discursos servem para antecipar interpretações recorrentes, nem sempre coerentes ou unificadas entre si. Frequentemente explicitam um ponto de vista dominante e que exploramos ao longo do texto. Cada discurso também deixa sombras, lacunas a partir de suas afirmações: porque os autores gregos necessitavam de deuses no palco afinal? Porque a narrativa se tornou a grande força reguladora? Porque efeitos e uma boa história seriam excludentes? Podem tudo os efeitos visuais contemporâneos?

A resposta para a última pergunta tem pelo menos duas possibilidades além das críticas já elencadas: tecnologicamente, o que não for possível tenderá a ser construído e superado; economicamente, representa ainda um investimento adicional de tempo, talento e recursos situado além das possibilidades de muitos realizadores e justificado principalmente nas apostas comerciais de filmes de grande orçamento onde o risco financeiro reforça o terceiro discurso de exclusão reiteradamente, restringindo o feliz encontro entre a potência das imagens dos efeitos visuais e a originalidade narrativa a poucas obras.

## REFERÊNCIAS

AUMONT, J.; BERGALA, A.; MARIE, M.; VERNET, M.. **A estética do filme (2a edição)**. Campinas : Papyrus Editora, 2002.

BIANCONI, L.; PESTELLI, G.; SINGLETON, K. (Eds.). **Opera on Stage**. Chicago: The University of Chicago Press, 2002.

BLOCK, A.B.; WILSON, L.A.. **George Lucas's Blockbusting: A Decade-by-Decade Survey of Timeless Movies Including Untold Secrets of Their Financial and Cultural Success**. It Books : Nova Iorque, 2010.

BLOOM, H.. **Shakespeare: a invenção do humano**. Rio de Janeiro : Editora Objetiva, 2000.

BORDWELL, D.; STAIGER, J.; THOMPSON, K.. **The Classical Hollywood Cinema: Film Style&Mode of Production to 1960**. Nova Iorque: Routledge, 1985.

CAMPBELL, J. **O Poder do Mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.



- \_\_\_\_\_. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1993.
- CHONDROS, T. G. **"Deus Ex-Machina" Reconstruction and Dynamics**. em **International Symposium on History of Machines and Mechanisms**. Proceedings HMM2004. Springer, 2004.
- EZRA, E.. **Georges Méliès: The Birth of the Auteur**. Manchester : Manchester University Press, 2000.
- FIELDING, R.. **Techniques of Special Effects Cinematography**. Boston : Focal Press, 1985.
- FISKE, J. (et al). **Key Concepts in Communication**. London : Methuen, 1983.
- JULLIER, L.; MARIE, M. **Lire Les Images de Cinéma**. Paris : Larousse, 2007.
- MARTEL, F. **Mainstream: a guerra global das mídias e das culturas**. São Paulo, RJ: Civilização Brasileira, 2012.
- MITCHELL, A.J. **Visual Effects for Film and Television**. Oxford: Focal Press, 2004.
- NETZLEY, P. D. **Encyclopedia of Movie Special Effects**. Phoenix : Oryx Press, 2000.
- OSNES, B.; GILL, S. **Acting: An Encyclopedia of Traditional Culture**. Santa Barbara : ABC-CLIO, 2001.
- REHM, R. **Greek Tragic Theatre**. Londres : Routledge, 1994.
- RICKITT, R. **Special Effects, the history and the technique**. Nova Iorque : Billboard Books, 2000.
- RINZLER, J.W. **The Making of Star Wars: The Definitive Story Behind the Original Film**. Londres: Ebury Press, 2007.
- ROBERT-HOUDIN, J. E. **Memoirs de Robert-Houdin Vol.1**. Londres: Chapman and Hall, 1859.
- RUFFLES, Tom. **Ghost Images: Cinema Of the Afterlife**. Jefferson : McFarland&Company, 2004.
- SAWICKI, M. **Filming the Fantastic : A Guide to Visual Effect Cinematography**. Oxford : Focal Press, 2007.
- SELZNICK, D.; BEHLMER, R. (Editor). **Memo from David O. Selznick : The Creation of "Gone with the Wind" and Other Motion Picture Classics, as Revealed in the Producer's Private Letters, Telegrams, Memorandums, and Autobiographical Remarks**. Nova Iorque: Modern Library; 2000.
- STYAN, J. L. **Shakespeare's Stagecraft**. Cambrige (UK): Press Syndicate of the University of Cambridge, 1967.
- URRERO, G. **Cinefectos: trucajes y sombras. Una aproximación a los efectos especiales en la Historia del Cine**. Barcelona : Royal Books, 1995.
- VAZ, M.K. & BARRON, C. **The invisible Art: The legends of Movie Matte Painting**. San Francisco : Chronicle Books, 2002.
- WASKO, J. **How Hollywood Works**. Londres : Sage Publishers, 2003.
- WYNDHAM, R. **Star Wars Year by Year: A Visual Chronicle**. Londres : Dorling Kindersley, 2010.

## Filmes citados

**2001: uma odisseia no espaço** (2001: a space odyssey). Direção: Stanley Kubrick. Produção: Stanley Kubrick. Roteiro: Arthur C. Clarke, Stanley Kubrick. Intérpretes: Keir Dullea, Gary Lockwood. EUA, MGM, 1968.

**AVATAR** (Avatar). Direção: James Cameron. Produção: James Cameron, Jon Landau. Roteiro: James Cameron. Intérpretes: Sam Worthington, Zoë Saldana. EUA: Twentieth Century Fox Film Corporation, Dune Entertainment, Ingenious Film Partners, Lightstorm Entertainment, 2009.

**CAÇADOR De Andróides, O** (Blade Runner). Direção: Ridley Scott. Produção: Michael Deeley. Roteiro: Hampton Fancher, David Webb Peoples. Intérpretes: Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young. EUA: The Ladd Company, Shaw Brothers, Warner Brothers, 1982.

**CHAPPIE** (Chappie). Direção: Neill Blomkamp. Produção: Neill Blomkamp, Simon Kinberg. Roteiro: Neill Blomkamp, Terri Tatchell. Intérpretes: Sharlto Copley, Dev Patel. EUA / África do Sul: Columbia Pictures, Media Rights Capital, LStar Capital, Simon Kinberg Productions, Genre Films, Alpha Core, Ollin Studio, Sony Pictures Entertainment, 2015.

**CIDADÃO Kane** (Citizen Kane). Direção: Orson Welles. Produção: Orson Welles. Roteiro: Herman Mankiewicz, Orson Welles. Intérpretes: Joseph Cotton, Dorothy Comingore, Agnes Moorehead. EUA: Mercury Productions Inc., RKO Radio Pictures Inc., 1941.

**E O VENTO levou...** (Gone with the Wind). Direção: Victor Fleming. Produção: David O. Selznick. Roteiro: Sidney Howard. Intérpretes: Clark Gable, Thomas Mitchell, Vivian Leigh. EUA: Selznick International Pictures, 1939.

**GUERRA nas estrelas** (Star Wars). Direção: George Lucas. Produção: Gary Kurtz, George Lucas. Roteiro: George Lucas. Intérpretes: Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher. EUA: Lucasfilm, 1977.

**KING Kong** (king kong). Direção: Peter Jackson. Produção: Jan Blenkin, Carolynne Cunningham, Peter Jackson, Fran Walsh. Roteiro: Fran Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson. Intérpretes: Andy Serkis, Naomi Watts, Jack Black. EUA / Nova Zelândia: Universal Pictures, WingNut Films, Big Primate Pictures, MFPV Film, 2005.

**MÁGICO de Oz, O** (The Wizard of Oz). Direção: Victor Fleming. Produção: Melvin Le Roy, Arthur Freed. Roteiro: Noel Langley, Florence Ryerson, Edgar Allan Woolf. Intérpretes: Judy Garland, Frank Morgan, Ray Bolger, Bert Lahr, Jack Haley. EUA: MGM, 1939.

**TUBARÃO** (Jaws). Direção: Steven Spielberg. Produção: David Brown, Richard E. Zanuck. Roteiro: Peter Benchley, Carl Gottlieb. Intérpretes: Roy Scheider, Richard Dreyfuss, Robert Shaw. Zanuck/Brown Productions, Universal Pictures, 1975.

**WESTWORLD – Onde ninguém tem alma** (Westworld). Direção: Michael Crichton. Produção: Paul N. Lazarus III. Roteiro: Michael Crichton. Intérpretes: Yul Brynner, James Brolin. EUA: MGM, 1976.