UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA

VALENTINA FERREIRA ACOSTA

DE PLANETA DOS MACACOS (1968) A PLANETA DOS MACACOS: O REINADO (2024): UMA ANÁLISE GENEALÓGICA DOS EFEITOS DE IMAGEM

Pelotas/RS
2026

VALENTINA FERREIRA ACOSTA

DE PLANETA DOS MACACOS (1968) A PLANETA DOS MACACOS: O REINADO (2024): UMA ANÁLISE GENEALÓGICA DOS EFEITOS DE IMAGEM

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Prof. Guilherme Carvalho da Rosa

Pelotas/RS

2026

VALENTINA FERREIRA ACOSTA

DE PLANETA DOS MACACOS (1968) A PLANETA DOS MACACOS: O REINADO (2024): UMA ANÁLISE GENEALÓGICA DOS EFEITOS DE IMAGEM

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em (data da banca por extenso).

Banca Examinadora:

_____

Prof. Guilherme Carvalho da Rosa (orientador UFPEL)

_____

Prof. Roberto Tietzmann (PUCRS)

_____

Profa. Vivian Herzog (UFPEL)

_____

Prof. Michael Abrantes Kerr (UFPEL)

RESUMO

O presente trabalho propõe um diálogo sobre o rosto na *mise-en-scène*, sua relação com os efeitos práticos no filme Planeta dos Macacos (1968) e as alterações estilísticas da imagem em Planeta dos Macacos: O Reinado (2024) a partir dos efeitos visuais aplicados em pós-produção. De forma específica, a pesquisa objetiva mapear conflitos e conexões na genealogia entre os dois modelos de produção de efeitos presentes nos filmes realizados em épocas distintas, tendo como escopo a expressão do rosto na *mise-en-scène* dos filmes. Também, a pesquisa objetiva perceber se existem questões estilísticas relacionadas com o olhar entre os dois filmes e como se desenvolvem. Por último, mapear possíveis estruturas de sentimento relacionadas com a época de cada filme e o estilo empregado. O quadro teórico da pesquisa apresenta duas noções: estrutura de sentimento, proposta por Raymond Williams (Hall, 2003), e genealogia conforme expressa em diversos momentos por Michel Foucault (Crary, 2012). Como técnica de pesquisa, a investigação adota o recorte do estilo cinematográfico, definido por Bordwell como a textura das imagens e dos sons de um filme.

PALAVRAS-CHAVE: *Mise-en-scène*; Planeta dos Macacos; Estilo Cinematográfico; Efeitos Visuais

ABSTRACT

This study proposes a dialogue about the face in *mise-en-scène*, its relationship with practical effects in the film Planet of the Apes (1968) and the stylistic changes of the image in Kingdom of the Planet of the Apes (2024) based on visual effects applied in post-production. Specifically, the research aims to map conflicts and connections in the genealogy between the two models of effects production present in films made in different eras, with the scope being the expression of the face in the *mise-en-scène*. The research also aims to perceive if there are stylistic issues related to the “stare”, as an analytical question, between the two films and how they develop. Finally, to map possible structures of feeling related to the era of each film and the style employed. The theoretical framework of the research presents two notions: structure of feeling, proposed by Raymond Williams (Hall, 2003), and genealogy as expressed at various times by Michel Foucault (Crary, 2012). As a research technique, the investigation adopts the cinematographic style approach, defined by Bordwell as the texture of the images and sounds of a film.

KEYWORDS: *Mise-en-scène*; Planet of the Apes; Cinematographic Style; Visual Effects

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Plano de O Planeta com a máscara de látex no rosto do ator…….. p. 8

Figura 2 - Plano de A Origem com o rosto do ator em VFX……. p. 9

Figura 3 - *Frames* em sequência de *O Planeta* com a máscara de látex no rosto da atriz……. p. 13

Figura 4 - *Frames* em sequência de *O Planeta* com a máscara de látex no rosto do ator…….. p. 14

Figura 5 - *Frames* em sequência de *O Planeta* com a máscara de látex no rosto do ator…….. p. 15

Figura 6 - *Frames* em sequência de *O Reinado* gerados por computação gráfica…… p. 17

Figura 7 - Plano de *O Reinado* gerado por computação gráfica…….. p. 18

Figura 8 - *Frames* em sequência de *O Reinado* gerados por computação gráfica…… p. 19

Figura 9 - Plano de *O Reinado* gerado por computação gráfica…….. p. 22

SUMÁRIO

Introdução…….. p. 7
1. Análise estilística dos filmes……... p. 12
1.1 O Planeta de 1968……. p. 13
1.2 O Reinado de 2024……... p. 16
2. Entre O Planeta e o Reinado: Uma genealogia…….. p. 20
Considerações finais…… p. 25
Referências……... p. 26

INTRODUÇÃO

Quando falamos em *mise-en-scène,* referimo-nos a um certo tipo de organização de elementos visuais que se estendem à um quadro fílmico e o controle que o diretor tem sobre os mesmos, podendo citar dentre eles o figurino, o cenário, a iluminação e a atuação, tradicionalmente herdados de composições teatrais, mas aqui encenados para a câmera (Thompson; Bordwell, 2013). Nesta introdução, quero me ater ao último elemento citado, àquele que preenche e se entrelaça com todos os outros — a atuação, e como ela pode vir a se relacionar com o tema central deste trabalho: os avanços tecnológicos em produções modernas com a aplicação de efeitos digitais. Aqui, proponho um diálogo sobre o rosto na *mise-en-scène*, sua relação com os efeitos práticos no filme *O Planeta dos Macacos* (Franklin J. Schaffner, 1968)[1] e as alterações estilísticas da imagem em *Planeta dos Macacos: O Reinado* (Wes Ball, 2024)[2] a partir dos efeitos visuais aplicados em pós-produção.

Para a história do cinema americano, o ano de 1968 é importantíssimo para firmar algumas noções estilísticas e cinematográficas que permeiam até hoje. A ficção dava passos largos para chegar no ápice das previsões tecnológicas que pairavam no consciente comum da sociedade naquela época, com o *boom* da ficção científica se exemplificando em lançamentos como *2001: Uma Odisseia no Espaço* (Stanley Kubrick, 1968) e um de nossos objetos de estudo, *O Planeta*, longa-metragem baseado na obra literária de Pierre Boulle, *La Planète des Singes* (1963)*,* em que após uma missão mal sucedida, um astronauta se descobre num planeta Terra dominado por macacos falantes que reinam acima dos humanos. É um filme que para além de um roteiro pensado a frente de seu tempo, traz pela primeira vez caracterizações detalhadas com máscaras de látex para os atores que viriam a interpretar o papel dos macacos. Com os rostos quase que inteiramente cobertos, a presença dos olhos era essencial para a *mise-en-scène* da obra.

[1] Doravante será referido como O Planeta.
[2] Doravante será referido como O Reinado.



Figura 1 - Plano de O Planeta com a máscara de látex no rosto do ator
Fonte: imagem capturada pela autora.

Tomo a liberdade de um salto temporal para o ano de 2024, com o lançamento de *O Reinado*, após nove filmes da franquia[3], que ainda consegue ser exibido nas grandes telas de cinema em uma onda de obras destinadas a plataformas de *streaming,* no que pese o vasto conhecimento do público desde o primeiro e as várias sequências posteriores. Com um orçamento de 160 milhões de dólares, trilha ainda mais a frente o caminho que os filmes anteriores traçaram nas duas últimas décadas propondo uma virada de chave nas caracterizações práticas dos longas-metragens dos anos de 1960 e 1970, para a total aplicação de efeitos digitais com técnicas como o *VFX* e *motion capture*, que grava e transfere os movimentos de humanos para personagens digitais em tela. Com estas novas tecnologias, criam-se novos espaços para a organização visual — a *mise-en-scène* — destes personagens digitais dentro de cenários e personagens contracenantes *reais.*

[3] O Planeta dos Macacos (Franklin J. Schaffner, 1968); De Volta ao Planeta dos Macacos (Ted Post, 1970); Fuga do Planeta dos Macacos (Don Taylor, 1971); A Conquista do Planeta dos Macacos (J. Lee Thompson, 1972); Batalha do Planeta dos Macacos (J. Lee Thompson, 1973); Planeta dos Macacos (Tim Burton, 2001); Planeta dos Macacos: A Origem (Rupert Wyatt, 2011); Planeta dos Macacos: O Confronto (Matt Reeves, 2014); Planeta dos Macacos: A Guerra (Matt Reeves, 2017);



Figura 2 - Plano de A Origem com o rosto do ator em VFX
Fonte: imagem capturada pela autora.

Para o historiador da arte norte-americano Jonathan Crary, já na virada do século “a formalização e a difusão das imagens geradas por computador anunciam a implantação onipresente de ‘espaços’ visuais fabricados, radicalmente diferentes das capacidades miméticas do cinema, da fotografia e da televisão” (Crary, 2012, p. 11). As duas obras que trago neste trabalho são tão semelhantes quanto diferentes entre si e, a partir daqui, pretendo entender como podemos criar um diálogo entre técnicas, decisões estilísticas e cinematográficas de décadas tão distantes. A justificativa para o empreendimento da pesquisa é a pouca produção acadêmica a respeito dos efeitos visuais e suas implicações históricas e estilísticas. Também, a conexão de temas do cinema e audiovisual com interdisciplinaridades com o pensamento crítico advindo, por exemplo, da história da arte e dos estudos culturais.

Com o apoio de autores como David Bordwell e Kristin Thompson, este trabalho visa analisar dois filmes da mesma franquia, de décadas diferentes, com o salto dos efeitos práticos para o VFX (*visual effects*), e busca entender o papel da *mise-en-scène* nesse meio específico de interpolação de técnicas. De forma específica, a pesquisa objetiva mapear conflitos e conexões na genealogia entre os dois modelos de produção de efeitos presentes nos filmes realizados em épocas distintas, tendo como escopo a expressão do rosto na *mise-en-scène* dos filmes. Também, a pesquisa objetiva perceber se existem questões estilísticas relacionadas com o olhar entre os dois filmes e como se desenvolvem. Por último, entender possíveis estruturas de sentimento relacionadas com a época de cada filme e o estilo empregado.

O quadro teórico da pesquisa apresenta duas noções de fundo que servem para a observação e análise dos filmes. A primeira delas é a *estrutura de sentimento*, proposta por Raymond Williams, que apresenta-se como uma organização da consciência empírica de um determinado tempo em conexão com a produção midiática (Hall, 2003). A segunda, refere-se a noção de *genealogia* que*,* conforme expressa em diversos momentos por Michel Foucault (1998), refere-se como uma forma de enxergar o objeto como um produto complexo das condições históricas, dos discursos e das relações de poder que o constituem (Crary, 2012). Essa noção se relaciona diretamente com a forma que vamos tratar o observador e de que forma ele dialoga com as duas obras estudadas neste trabalho.

Para Crary, o avanço tecnológico das mídias anuncia e marca a criação de espaços visuais para a integração das novas técnicas desenvolvidas. Mas não basta aceitarmos estes espaços, também podemos nos indagar sobre as questões que envolvem essas mudanças entre décadas e técnicas, e como estas conversam entre si. Os processos artísticos evoluem junto com a tecnologia, e o consciente em comum da cultura se desenvolve a partir daquilo que produzimos como artistas e como observadores dentro do que entendemos como sociedade. Tal quadro conceitual é, sob determinada perspectiva, relacionado diretamente com o tempo que é expresso. Dentro disso, o crítico literário e escritor Raymond Williams propõe a categoria de estrutura de sentimento que pode ser útil para compreensão de uma determinada "consciência empírica" de cada tempo. Sobre isso, para Stuart Hall, "o propósito [...] é entender como as inter-relações de todas essas práticas e padrões são vividas e experimentadas como um todo, em um dado período: essa é a sua "estrutura de sentimento'[4] (*structure of feeling*)" (Hall, 2003, p. 136).

Como caminho teórico-metodológico, a pesquisa propõe o recorte do estilo cinematográfico, definido por Bordwell como a textura das imagens e dos sons de um filme, como ferramenta básica de análise. Pretende-se delinear, a partir de uma revisão teórica, noções que articulem a investigação histórica e cinematográfica, então relacionando as mesmas com as técnicas de efeitos práticos e visuais. O percurso investigativo estrutura-se a partir da mobilização de ferramentas conceituais específicas, as quais permitem aprofundar-se no estudo do objeto

[4] Se buscarmos o trabalho de Maria Elisa Cevasco (2001) podemos observar que o termo, em português, é traduzido como estrutura de sentimento.

proposto. Para auxiliar esta análise, será necessário conceituar efeitos práticos e visuais, suas raízes no cinema e suas técnicas, para então se aprofundar nos métodos utilizados em cada filme para imprimir o efeito desejado à imagem e ao observador, em suas respectivas épocas.

Como referencial metodológico central, adota-se a perspectiva genealógica de Michel Foucault. Ao se distanciar de uma busca por origens lineares e contínuas, a genealogia permite investigar o objeto de pesquisa, não de uma entidade atemporal, mas como um produto complexo das condições históricas, dos discursos e das relações de poder que o constituem. Conforme as próprias palavras do autor supracitado: “É preciso se livrar do sujeito constituinte, livrar-se do próprio sujeito, isto é, chegar a uma análise que possa explicar a constituição do sujeito na trama histórica.” (Foucault, 1998, p. 7).

Para aplicar essas noções metodológicas, o trabalho será dividido em três partes: a primeiro abordará os princípios básicos de uma análise cinematográfica de acordo com os autores Bordwell e Thompson a partir de uma análise estilística dos filmes O Planeta e O Reinado, de forma específica aos efeitos visuais, atuação e o rosto dos personagens. No segunda parte, tratarei de realizar uma leitura genealógica entre os dois filmes de modo a observar e mapear conflitos e conexões entre eles, com o intuito de falar do passado para referir-se ao presente quanto aos efeitos aplicados, com base nos estudos genealógicos de Foucault e na estrutura de sentimento de Raymond Williams. Por fim, na terceira parte, concluirei a pesquisa no intuito de responder às perguntas inicialmente elencadas, tais quais: É possível estabelecer um diálogo, perante a genealogia, entre os dois modelos de produção de efeitos realizado através de uma observação estilística? O olhar, como característica da *mise-en-scène*, suscita questões entre os dois filmes?

1. Análise estilística dos filmes

Nesta primeira parte, proponho fazer uma análise estilística dos filmes tendo como base o recorte do estilo cinematográfico como definido por Bordwell e Thompson (2013). Inicialmente, as obras foram analisadas para identificar sequências onde o olhar é predominante. A partir disso, elegi três cenas-chave de

cada obra para serem observadas a fundo, investigando como a *mise-en-scène* — mais especificamente a caracterização, a iluminação e a atuação — impacta na construção da performance do ator e sua relação com o olhar.

1.1 O Planeta de 1968

Para uma análise fílmica de *O Planeta,* é imperativo observar como estes pontos da *mise-en-scène* se organizam para transpor a barreira material imposta pela caracterização prostética. A maquiagem do filme de 1968 apresenta limitações técnicas na mobilidade facial, restringindo a microexpressão muscular típica da atuação naturalista. Com isso, a direção de Franklin Schaffner e a performance do elenco precisaram recalibrar o foco expressivo, concentrando a carga dramática e a intencionalidade quase que exclusivamente na região do olhar e na postura corporal destes macacos “humanos”.

Com a finalidade de ilustrar essa dinâmica, a análise concentra-se inicialmente na cena em que a *Dra. Zira* (Kim Hunter) interage com os humanos enjaulados. O recorte selecionado destaca o momento em que a cientista observa o protagonista, *George Taylor* (Charlton Heston), junto à personagem *Nova* (Linda Harrison). Neste instante, a *mise-en-scène* constrói uma inversão da lógica antropológica clássica: o humano é o objeto de estudo, como um animal silvestre, enquanto o símio detém o "olhar do saber". A reação facial de *Zira* ao perceber a interação entre os dois humanos transcende a rigidez da máscara de látex através de um intenso trabalho de olhar. O enquadramento privilegia o rosto de *Zira* em um plano médio, permitindo que a luz incida diretamente sobre seus olhos, criando um ponto de conexão emocional que humaniza a personagem perante o espectador, estabelecendo ali um conflito ético da narrativa através da visualidade.



Figura 3 - *Frames* em sequência de *O Planeta* com a máscara de látex no rosto da atriz.
Fonte: imagem capturada pela autora.

Para o olhar, é importante que alguns músculos do rosto funcionem em conjunto, como os das sobrancelhas e as maçãs do rosto, e estes são pontos proeminentes nas próteses de látex caracterizadas para os atores. No momento da ação, o movimento destes músculos ajudam a intencionalizar o olhar e a expressão dos personagens em cena, algo que aconteceria naturalmente em um rosto humano. A câmera tende a focalizar *Zira* em momentos-chave, enfatizando seu olhar, o arquear das sobrancelhas, captados em meio-primeiro plano e planos gerais — os quais Bordwell e Thompson (2013) comentam que os gestos e expressões tornam-se mais visíveis — assim permitindo que a fisicalidade também seja explorada, na tentativa de superar essa suposta barreira material em virtude das próteses faciais.

A iluminação é outro aspecto abordado na *mise-en-scène c*omo ferramenta narrativa na composição de um quadro. Ela pode articular texturas, como a curvatura de um rosto ou a textura de um material específico, e é capaz de moldar objetos criando sombras e destaques (Bordwell; Thompson, 2013). Para a próxima cena que me proponho analisar, identificada na *Figura 4*, observamos uma sequência em que o arqueólogo *Cornelius* (Roddy McDowall) compreende a verdadeira natureza da origem de *Taylor.* A posição de rosto levemente inclinada trabalha em conjunto com a iluminação, causando a formação de pequenas sombras na parte mais interna do olho, abaixo das sobrancelhas projetadas. Esse efeito, embora localizado em uma pequena área, é capaz de trabalhar narrativamente com o olhar do próprio ator, acentuando a expressão desconfiança imposta por *Cornelius* conforme descobre a história do humano.



Figura 4 - *Frames* em sequência de *O Planeta* com a máscara de látex no rosto do ator.
Fonte: imagem capturada pela autora.

Em uma cena que pode ser considerada com iluminação marcante, vemos a cooperatividade de duas áreas técnicas, a iluminação e a caracterização, completando-se para a construção da história. A contraluz[5] projetada no cabelo do personagem auxilia na separação do fundo mas, ao mesmo tempo, evidencia um material de textura quase sintética em *Cornelius.* Isso acontece também no seu peitoral, com o brilho do couro saliente por uma iluminação de preenchimento mais frontal. Podemos interpretar ainda, com a leve sombra abaixo de seu olho direito, que o diretor de fotografia executa uma *iluminação de 3 pontos*, muito utilizada até hoje em Hollywood desde sua criação no cinema clássico. Estas escolhas se repetem ao longo do filme, com algumas mudanças de acordo com as movimentações de cada personagem. Para Bordwell e Thompson, “tais variações nas fontes de luz não estão de acordo com a realidade, mas permitem que os cineastas criem composições claras para cada plano.” (2013).

Já na terceira sequência analisada de *O Planeta*, presenciamos o julgamento de *Taylor* perante o conselho dos orangotangos, despido de suas vestimentas e, portanto, de sua cultura e *status* civilizatório, em contraponto visual aos macacos vestidos com togas cerimoniais. Neste momento, no quase *primeiro plano* de *Cornelius* e *Zira,* é quando os personagens atuam na defesa do humano.



Figura 5 - *Frames* em sequência de *O Planeta* com a máscara de látex no rosto do ator.
Fonte: imagem capturada pela autora.

[5] “A contraluz, como o nome sugere, vem de trás do objeto filmado e pode ser posicionada em vários ângulos: acima da figura, em vários ângulos para o lado, apontando diretamente para a câmera, ou de baixo. (...) Combinada com fontes de luz mais frontais, essa técnica pode criar um contorno discretamente iluminado. Esse uso da contraluz é chamado de *iluminação de borda* ou *iluminação de contorno.”* (Bordwell; Thompson, 2013)

Neste julgamento, a câmera aproxima-se radicalmente do rosto de *Cornelius,* em comparação à outros planos do filme que sempre permanecem a uma distância segura dos primatas. Seguindo os preceitos de Bordwell e Thompson (2013), este uso do *primeiro plano* não serve apenas para mostrar o personagem, mas para enfatizar um detalhe dramático crucial: a emoção que escapa pelas frestas da rigidez física. *Cornelius* expressa indignação quase que unicamente através da dilatação do olhar e da direção de sua vista, alternando entre a súplica aos juízes e a solidariedade a Taylor. É um momento onde a técnica cinematográfica supera a limitação dos efeitos práticos; o personagem não reside apenas na máscara que o define como macaco, mas no olhar que o aproxima do humano. Essa construção visual estabelece uma atuação em ficção científica que, mesmo dependente de pesadas camadas de artifício, permanece ancorada na verdade do olhar como o último reduto da subjetividade. Tal questão reforça, também, o papel expressivo das poses dos atores e atrizes, sendo estas um momento feito para ser captado pela câmera.

A caracterização permanece a mesma, com as texturas das próteses sendo realçadas pela iluminação clássica e certeira que acompanha o filme do início ao fim. Embora seja um filme que, para seu momento, quebre com diversas convenções narrativas e estilísticas, ainda segue uma cartilha cinematográfica bem definida da época nos quesitos que compõem a *mise-en-scène.* Pode-se dizer que seu maior ato, em conjunto com a incrível caracterização desses personagens, seja a força do olhar.

1.2 O Reinado de 2024

Quando presenciamos um pulo de 50 anos que representam na história recente um enorme avanço na tecnologia e no processo de fazer filmes, a conversa também precisa se adaptar às mudanças que se fazem presentes. Para Jonathan Crary (2012), historiador da arte norte-americano, essa formalização e difusão das imagens geradas por computador anunciam a implantação onipresente de “espaços” visuais fabricados, radicalmente diferentes das capacidades miméticas do cinema, da fotografia e da televisão. O processo de análise estilística segue o mesmo quadro

adotado no filme de 1968, agora levando em consideração o espaço digital e visual criado para justificar narrativas existentes.

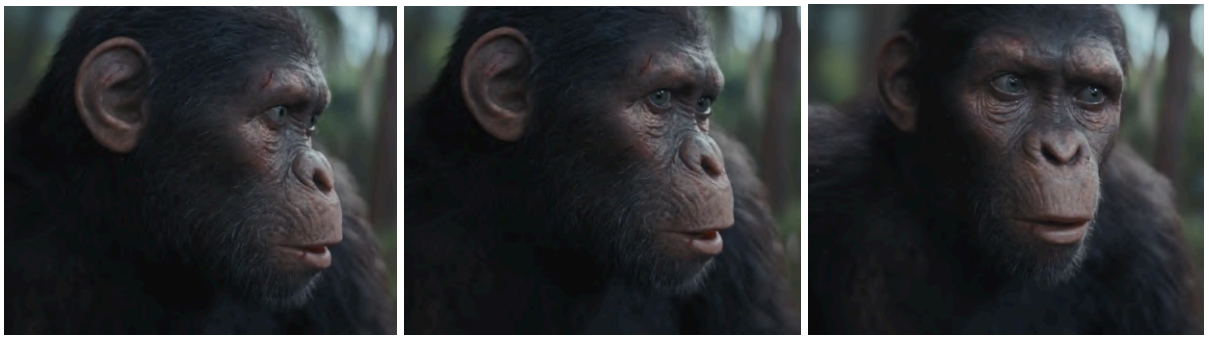


Figura 6 - *Frames* em sequência de *O Reinado* gerados por computação gráfica.
Fonte: imagem capturada pela autora.

Em *Planeta dos Macacos: O Reinado* (Wes Ball, 2024), a trama se passa em um mundo pós-apocalíptico onde os macacos continuam a lutar pela sobrevivência em meio aos conflitos com os humanos. Na figura 6, *Noa* (Owen Teague[6]), depois de ver seu clã ser arrasado e sequestrado por outros primatas, sai em busca de seus companheiros em uma jornada por cidades abandonadas e uma natureza selvagem. Para estudar este "espaço" visual criado para a obra, é importante entender que as características da *mise-en-scène* clássica são invertidas para um mundo digital que tenta reproduzir as ferramentas que compõem uma imagem cinematográfica. A iluminação, que antes era projetada dentro de um estúdio para complementar a pose dos personagens — mesmo que não estivesse de acordo com a "realidade" — agora é dependente de um mundo "natural" criado pela computação gráfica.

Rodeado de natureza, o personagem tem o sol como sua única fonte de luz justificável. Isso ocorre em um momento específico ao cair da noite em que a força dos raios solares já não cria uma iluminação direta e fica entrecruzada nas nuvens, as quais funcionam como um difusor natural para uma depicção digital do nosso mundo. Em seu Trabalho de Conclusão de Curso Teórico em Cinema e Audiovisual, intitulado *A luz e a física e ontologia da imagem na construção do CGI em Rei Leão*, Yasser Andrella argumenta algo acerca da iluminação nesse espaço digital:

[6] Owen Teague é o ator do filme por trás da técnica de Motion Capture utilizada para animação do modelo tridimensional em computação gráfica.

> onde deixa de existir a forma de narrativa visual através da luz que poderia auxiliar na maneira como a história é contada e esta passa então a depender completamente da única fonte de luz do ambiente. A emoção e construção de cena deixa a mão dos produtores e fica à mercê exclusivamente do "acaso" da "luz solar" (2019, p. 21).



Figura 7 - Plano de *O Reinado* gerado por computação gráfica.

Fonte: imagem capturada pela autora.

Pensar sobre esse mundo "natural" criado pela computação gráfica e as justificativas para sua iluminação requer um estudo direto sobre o objeto em quadro que responde a esses estímulos visuais. Em *O Reinado*, os primatas são caracterizados o mais "realisticamente" possível de acordo com as leis naturais fora da tela. Eles já não posam para a câmera, possuindo um movimento quase contínuo que replica os primatas filmados em documentários de vida selvagem, especialmente em uma tradição televisiva atrelada ao canal *National Geographic*. Sua pelagem agora possui um movimento fluido de acordo com o vento e suas movimentações dentro desse mundo digital. Observando a cena que se desenvolve na Figura 7, o personagem age estritamente como um macaco "real" no mundo natural, salvo por uma comunicação ainda em desenvolvimento dessa sociedade primata.

É importante entender que o naturalismo presente em tela, de acordo com Ismail Xavier, "se dá na direção de uma reprodução fiel das aparências imediatas do mundo físico, e à interpretação dos atores que busca uma reprodução fiel do comportamento humano, através de movimentos e reações naturais" (2005, p. 41). Esse conceito se torna um pouco turvo quando o movimento dos atores ganha uma série de adicionais na pós-produção digital, como uma orelha fazendo pequenos

movimentos que naturalmente humanos não realizam e que também se davam impossíveis com as máscaras de látex de 1968, que cobriam quase que inteiramente a cabeça dos atores. Não são humanos e nem também pessoas caracterizadas fisicamente como primatas, são representações de macacos “reais” que o filme utiliza para recontar a história ao criar esses espaços digitais em tela.



Figura 8 - *Frames* em sequência de *O Reinado* gerados por computação gráfica.
Fonte: imagem capturada pela autora.

Tendo em base o naturalismo impresso na obra, a *mise-en-scène* se debruça sobre os atores e a suas capacidades de criarem uma base para a computação gráfica ser aplicada. Os movimentos mais sutis são transplantados na representação do primata, como na Figura 8. Quanto mais músculos funcionam em conjunto, como as sobrancelhas e as maçãs do rosto, mais estas expressões se assemelham com a dos humanos. O movimento facial da intencionalidade do olhar e expressão dos personagens em cena é potencializado pela captura das micro-expressões do rosto, tendo os mesmos pontos perturbantes das máscaras de látex. Assim, estes macacos tem como expressar as emoções de uma forma que se comunique com a sua sociedade em tela e também fora dela. Para Crary, “O rápido desenvolvimento, em pouco mais de uma década, de uma enorme variedade de técnicas de computação gráfica é parte de uma drástica reconfiguração das relações entre o sujeito que observa e os modos de representação.” (2012, p. 11). Onde antes o espectador só poderia observar tamanho realismo em um documentário de vida selvagem, agora ele pode observar a intencionalidade de atores e de uma narrativa histórica que nasce nos anos 1960, com tamanha realidade que torna a imagem um espaço quase imaginativo.

2. Entre O Planeta e O Reinado: Uma Genealogia

Para este trabalho, com a intenção de propor um diálogo entre os dois modelos de produção analisados anteriormente, a noção de *genealogia* se torna necessária. Conforme expressa em diversos momentos por Michel Foucault, esse conceito é

> uma forma de história que dê conta da constituição dos saberes, discursos, domínios dos objetos etc. sem ter que se referir a um sujeito que é ou transcendental em relação ao campo dos acontecimentos ou que persegue sua identidade vazia ao longo da história. (1998, p. 7).

Mais especificamente, a *genealogia* tem aqui como objetivo servir como um canal para relacionar os filmes, falando do passado com vistas ao presente e vice-versa, uma vez que a pesquisa propõe uma análise que considera a obra e o presente produtos complexos e como uma consequência das condições históricas que constituem a sociedade no tempo (Crary, 2012). Semelhante com o que Giorgio Agamben (2009) expressa no seu sentido de *contemporaneidade*[7], a relação com o tempo é o que determina não só o que é produzido como obra, mas como o observador reage a mesma. Mas quais os conflitos e conexões presentes na genealogia entre os dois modelos de produção de efeitos através de uma observação estilística que se dá como ponto focal do trabalho?

Com o avanço tecnológico, os modos de criação cinematográfica mudam. A câmera, o dispositivo no processo de *mise-en-scène* em *O Planeta* de 1968, produz planos majoritariamente estáticos visto que depende do espaço físico dos estúdios usados pelo filme. Ela navega espaços desenhados e milimetricamente pensados, onde a definição do que é ou não possível se faz parecer muito simples, visto que seu limite é onde termina o *set* de filmagem. Já em 2024, *O Reinado* acompanha um modo de produção utilizado em grandes proporções do cinema na atualidade, alternando as capacidades da narrativa tradicional com a criação de espaços visuais completamente digitais através de efeitos de computação gráfica. As regras e os limites antes impostos pela própria fisicalidade dos ambientes utilizados para filmagens mudam o tempo inteiro e é necessário um novo olhar do próprio

[7] “A contemporaneidade, portanto, é uma singular relação com o próprio tempo, que adere a este e, ao mesmo tempo, dele toma distâncias; mais precisamente, essa é a relação com o tempo que a este adere através de uma dissociação e um anacronismo.” (Agamben, 2009).

observador perante a tela. Ainda sobre a câmera, o pesquisador Mike Jones disserta que

> [...] a câmera virtual se move fluidamente em um espaço virtual e construído em 3D, somos apresentados a uma sensibilidade composicional muito diferente. A *mise-en-scène* tradicional [...] não pode contemplar holisticamente nem o processo de construção e representação de uma cena cinematográfica a partir de uma câmera virtual 3D, nem a nova consciência espacial por parte do espectador que surge através da natureza incorpórea e não física da câmera virtual. A falta de fisicalidade e, consequentemente, a capacidade de representar, envolver e navegar no espaço cinematográfico de uma maneira nova e onipotente, força-nos a reconsiderar nossas percepções tanto sobre o que a câmera é quanto sobre o que ela faz (2007, p. 2).[8]

Essa câmera da qual fala Jones acompanha os personagens em sequências que antes eram consideradas impossíveis — quase como os olhos de um pássaro atento aos minuciosos movimentos de um primata suspenso no ar — e realiza desde manobras rasantes até *close-ups* mais detalhados do protagonista. Isso torna impossível julgá-la lado a lado com uma câmera que tem como seu principal limite a movimentação da "realidade". Ao mesmo tempo que a obra de 2024 se desenrola quase como um dos documentários gravados pelo *NatGeo* em outros aspectos da *mise-en-scène,* deixa claro que não se prende às mesmas leis da física que os mesmos precisam indiscutivelmente cumprir.

O dispositivo deixa de ser a câmera "olho" para se tornar a câmera "ser" (Jones, 2007), onipresente e onipotente dentro do mundo digital criado para a obra cinematográfica. Ele deixa de funcionar como um simples aparelho de captação de imagens em movimento e assume o papel de um ponto de convergência da percepção. Mas qual se torna o papel da *mise-en-scène* quando é possível a navegação por um espaço visual tão complexo e imenso, criado digitalmente para cobrir todos os ângulos desejados pela *câmera ser?*

Justificar ao observador o ponto final do lugar cinematográfico e tornar o mundo em tela em algo tátil e cognoscível acaba se tornando um plano de fundo perante a possibilidade de criações técnicas tão surpreendentes, mas é justamente

---

[8] Tradução da autora do inglês para o português. No idioma original: *(...) the virtual camera moves fluidly in a 3D constructed and virtual space, we are presented with a very different compositional sensibility. The traditional mise-en-scène (...) cannot holistically account for either the process of constructing and depicting a cinematic scene from a 3D virtual camera, or of the new spatial awareness on the part of the viewer that arises through the virtual camera's incorporeal, non-physical nature. The lack of physicality and subsequently the ability to depict, engage and navigate cinematic space in a new and omnipotent manner, forces us to reconsider our perceptions of both what the camera is and what it does.*

o que torna o mundo de *O Planeta* crível para o observador nos anos 1960. É a representação do tátil e um mundo finito que auxilia os personagens tão obviamente caracterizados com as máscaras de primatas a serem concebíveis em tela, gerando um impacto visual que justifica tamanho reconhecimento que a obra recebeu na época de lançamento.

Em 1968, a iluminação se organiza de modo semelhante, preenchendo o quadro quase como uma pintura, ressaltando os elementos necessários para o momento específico capturado. Tal arranjo articula as texturas dentro daquele espaço e deixa claro que embora não seja de fato “realista”, serve para o todo da cena. Desde que permitam que os cineastas criem composições coerentes para cada plano, pouco importa se as alterações nas fontes de luz não estão de acordo com o “real” (Bordwell; Thompson, 2013). Em *O Reinado*, também vemos a subversão de aspectos compositivos de cena. Como falado anteriormente na análise estilística, o mesmo possui como única fonte de luz justificável o sol. E quando o sol depende de uma variação do mundo natural, como é que o autor pode justificar uma luz narrativa e espetacular que antes era possível? O comportamento dessa fonte de luz, completamente moldável quando se conclui que é criada dentro de um mundo em *CGI*, ainda necessita seguir as leis da física. Mas mesmo quando a obra se dá quase num formato de documentário, ela se difere do longa abordado no trabalho de Yasser Andrella (2019), pois o filme de 2024 desenvolve-se a partir de um ser primata, que é capaz nessa esfera e nessa realidade narrativa de criar uma outra solução para essa luminosidade. Em momentos de escuridão noturna surge o fogo, uma luz natural que pode ser alterada em qualidade e quantidade, tornando-se tão útil quanto o sol, mas sem dobrar-se às regras de uma luz natural.



Figura 9 - Plano de *O Reinado* gerado por computação gráfica.
Fonte: imagem capturada pela autora.

Embora *O Reinado* tente ao máximo se aproximar de uma realidade factível, ele não se abstém de utilizar a iluminação como uma forma narrativa que compõe a *mise-en-scène* do espaço visual. Na obra original, o jogo de luz espetacular auxilia em outro elemento importante para o filme de 1968: a pose. Os personagens, em sua maioria, sempre encontram-se de certa maneira posando para a câmera, como se aquela fronteira entre lente e artista repetisse a organização visual de uma peça de teatro e sua correlação com o cinema clássico. As luzes são montadas especificamente para realçar e sombrear os rostos imóveis que entregam um espectro de emoções através do olhar recortado pelas máscaras de látex. Se quiséssemos elencar uma pergunta feita pela produção técnica de *O Planeta,* ela seria: como fazer o público acreditar em macacos que falam? Que se comunicam, pensam racionalmente e se organizam em sociedade?

O uso de máscaras bastante trabalhadas foi uma inovação sem precedentes, e com certeza a resposta da pergunta anterior. Mesmo apresentando limitações técnicas na mobilidade facial, os atores trabalham em conjunto com a caracterização, atuação corporal e principalmente o olhar para criarem esse mundo altamente desenvolvido. A iluminação e o movimento de câmera anteriormente falados auxiliam nessa criação estilística para a construção do filme e evidenciam a capacidade técnica dos atores para tornar culturalmente críveis estes acontecimentos nos anos 1960. As poses, quase sempre em ¾ ou frontais, são objetivas em mostrar aquilo que o personagem necessita e satisfazem suas interações com os humanos. É exatamente nesses momentos que a força do olhar brilha. Pois, acima de tudo, a máscara é um objeto, tornando-se uma extensão do rosto do ator e a forma mais crua de atuação encontra-se nos olhos e no movimento das pálpebras, que ganha uma sombra resultante das sobrancelhas projetadas pelo látex, como pode ser visto, por exemplo, na Figura 5.

Um objeto inanimado toma forma nesses personagens e suscita uma relação com o tátil e com o físico. Da máscara ao pixel, o salto é de 56 anos e agora se pergunta como uma máquina reproduz um primata, mesmo com a atuação capturada com atores “reais”.

Palavreando a obra surrealista de René Magritte, *isto não é um macaco*[9]*.* São duas representações de macacos situadas em décadas diferentes e exibidas para públicos inseridos em momentos que também diferem-se. Para Hall, no estudo da sua estrutura de sentimento,

> o que importa são as *rupturas significativas* — em que velhas correntes de pensamento são rompidas, velhas constelações deslocadas, e elementos novos e velhos são reagrupados ao redor de uma nova gama de premissas e temas. Mudanças em uma problemática transformam significativamente a natureza das questões propostas, as formas como são propostas e a maneira como podem ser adequadamente respondidas (2003, p. 131).

Entre *O Planeta* e *O Reinado,* nota-se uma diferença expressiva no olhar desses personagens. Em 2024, inseridos numa lógica de computação e captura de movimentos, uma característica se perde no meio dos dados: os olhos. Traçar o movimento do olhar se torna tecnicamente complexo em uma realidade gráfica do *motion capture*[10]*,* visto que os olhos são pequenos e na maioria das vezes quase cobertos por movimentos resultantes da atuação, tornando complicado automatizar a captação através de sinais infra-vermelhos. Ao perder a dilatação da pupila e movimentos sutis na hora da captação, faz-se necessário realizar o trabalho de replicar o olhar manualmente na pós-produção. O olhar-máquina substitui o olhar do humano de 1968. Mas o filme, que propõe uma realidade quase documental da vida animal, não se apoia apenas no olhar dos personagens para desenvolver a história.

O diretor explora esse mundo “natural” e virtual, dobrando as barreiras do imaginável e criando uma *mise-en-scène* híbrida com atuação, efeitos de computação gráfica e a câmera “ser”. O olhar se perde no tanto de informações e

---

[9] Referência a obra nomeada "Ceci n’est pas une pipe" (Isto não é um cachimbo) de René Magritte, realizada pelo pintor surrealista em 1929. O trabalho, que traz o desenho de um cachimbo e a frase Ceci n’est pas une pipe logo abaixo, realiza uma reflexão sobre o objeto em si e sua representação. Afinal, aquilo não é de fato um cachimbo, e sim a representação de um em tela.

[10] Sobre a tecnologia de *motion capture,* traduzido do inglês: “Sistemas inerciais rastreiam a aceleração e orientação de sensores acoplados a participantes/objetos em três dimensões, enquanto sistemas magnéticos medem a posição e orientação tridimensionais de objetos em um campo magnético. [...] sistemas baseados em câmera, em particular sistemas ópticos de captura de movimento baseados em infravermelho. Nesses sistemas, as câmeras emitem luz infravermelha que é refletida por marcadores (passivos, sem fio) acoplados a participantes e/ou objetos, de modo que essas reflexões possam ser registradas pelas câmeras. Esses sistemas são compostos por um arranjo de várias câmeras encadeadas em uma fileira para representar os dados em um espaço tridimensional. Usando um método chamado transformação linear direta, o sistema adquire a posição e orientação exatas de cada câmera, em relação às outras e ao chão, para poder criar a representação tridimensional do espaço de captura e triangular o marcador…” (Burger, Puupponen, Jantunen; 2018)

capacidades técnicas disponíveis na obra de 2024. O macaco é mais real, quase nunca imóvel, tornando o trabalho de captura de *frames* para essa pesquisa um tanto quanto difícil, como se estivéssemos de frente a um primata em seu estado selvagem. Essa ruptura com o olhar de *O Planeta* não compromete o filme para o observador, pois este espera que a obra seja exatamente isso: uma representação do real. A assimilação visual do cinema *live-action* vem repetindo a mesma fórmula em diversos filmes realizados nessa lógica de computação gráfica, como *Rei Leão (*2019) e a franquia *Avatar* (2009, 2022 e 2025). O público de 1968 e o público de 2024, inseridos em suas épocas distintas com suas próprias estruturas culturais, recebem aquilo que se desencadeia de um processo natural de desenvolvimento tecnológico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho trata de um conto entre duas tecnologias, do qual seria muito fácil olhar para o todo e reduzir a um progresso tecnológico, no sentido de uma coisa ser “melhor” do que a outra. Mas isso seria ignorar a parte mais interessante do desenvolvimento estilístico entre as duas obras. Seja a máscara ou o píxel, nunca foi sobre apenas o que se consegue fazer, mas sobre o que faz sentido no agora. O caminho da evolução dos efeitos de imagem não se deu como uma linha reta e a estrutura de sentimento faz-se entender as diferenças culturais e sociais para a utilização de cada técnica e a consciência empírica do público que recebe a obra na tela do cinema. A utilização de VFX e *motion capture* não surge como uma forma de “melhorar” algo que já realizou um fato gigantesco em 1968, mas quando a cultura como um todo começa a confiar num código digital. A escolha de se utilizar essas tecnologias entra numa lógica cultural da época em que a obra é produzida. Estes dois filmes são produtos de momentos culturais inteiramente distintos. O olhar que deixa de perfurar uma máscara e se torna o olhar “sintético” revela como a nossa relação com as imagens mudou.

A genealogia, aqui usada como uma forma de relacionar passado e presente sem isolar os mesmos de uma consciência em eterno desenvolvimento, cria uma diálogo entre *O Planeta* e *O Reinado* e a pesquisa entende que, por mais distantes que as obras e seus observadores sejam dos seus momento de criação,

interpolam-se de maneira intrínseca aprofundando uma criação cinematográfica que carrega tamanha bagagem histórica e cultural. Crary comenta que a visão e seus efeitos “são inseparáveis das possibilidades de um sujeito observador, que é a um só tempo produto histórico e lugar de certas práticas, técnicas, instituições e procedimentos de subjetivação.” (2012, p. 15).

Esse meio de produção em 2024 incita questões ainda não resolvidas no meio acadêmico do cinema e instiga pesquisadores a pensarem sobre o papel da câmera-máquina e desses novos espaços visuais criados em tela através de tecnologias altamente desenvolvidas. A pesquisa aqui desenvolvida instiga os pesquisadores e observadores a possuírem um olhar do presente sem esquecer os momentos históricos que firmam a cultura e o cinema até aqui. Neste ponto, a pesquisa se abre para futuras indagações a respeito de quais as formas de conciliar o trabalho técnico e estilístico para a cinematografia no trabalho com o VFX? No que isso implica tal fazer considerando um mundo de imagens sem uma “ontologia” bem definida? São questões que ficam para futuras investigações.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo? e outros ensaios.** Chapecó, SC: Argos, 2009.

ANDRELLA, Yasser Monção. **A luz e a física e ontologia da imagem na construção do CGI em Rei Leão (2019)**. Trabalho de Conclusão de Curso (Cinema e Audiovisual). Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2019.

BALL, Wes. **Planeta dos Macacos: O Reinado.** [S. l.]: 20th Century Studios, 2024. Filme.

BOULLE, Pierre. **La Planète des Singes.** [S. l.]: Julliard, 1963. Livro.

BURGER, Birgitta; PUUPPONEN, Anna; JANTUNEN, Tommi. **Synchronizing eye tracking and optical motion capture: how to bring them together.** *Journal of Eye Movement Research*, Bern, v. 11, n. 2, 2018.

CEVASCO, Maria Elisa. **Para ler Raymond Williams.** São Paulo: Paz e Terra, 2001.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do Observador: visão e modernidade no século XIX**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder.** 13. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1998.

HALL, Stuart. **Da Diáspora: identidades e mediações culturais.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

JONES, Mike. **Vanishing Point: Spatial Composition and the Virtual Camera.** Animation: An Interdisciplinary Journal, Londres, v. 2, n. 3, p. 225–243, 2007.

KUBRICK, Stanley. **2001: Uma Odisseia no Espaço.** [S. l.]: Metro-Goldwyn-Mayer, 1968. Filme.

SCHAFFNER, Franklin J. **O Planeta dos Macacos.** [S. l.]: 20th Century Fox, 1968. Filme.

THOMPSON, Kristin; BORDWELL, David. **A arte do cinema**: uma introdução. São Paulo: Editora da Unicamp, 2013.