

# Mapa da dramaturgia visual<sup>1</sup>

## João Castelo Branco

Eu realmente não acredito que se possa apenas fotografar um filme; você tem que decidir como ele deve parecer antes de tomar qualquer decisão de como iluminá-lo.

Gordon Willis<sup>2</sup>

A relação entre a fotografia e o cinema se constrói de maneira muito prática no ato de fazer filmes. Desde as reuniões com os diretores discutindo referências e conceitos que guiam a interpretação do roteiro começam a vir em mente interpretações fotográficas da obra.

Uma primeira preocupação na tradição do cinema narrativo costuma ser a criação de um efeito de realidade, de se fazer um filme como uma janela para um outro mundo, mas um mundo que o espectador entenda como plausível (ainda que dentro de suas próprias leis). E essa parte é a mais simples, porque há uma tradição de referências claras e compartilhadas que remete a Holanda do sec. XVII na história da arte, sobretudo ao trabalho de luz e sombra nas obras de Vermeer.

---

<sup>1</sup> Originalmente publicado como parte do artigo “Por uma dramaturgia visual” na coletânea “Cinema Brasileiro e Educação”, organizado por Acir Dias e Salete Machado, pela editora Unioeste em 2018.

<sup>2</sup> American Cinematographer. Flashback: Gordon Willis, ASC Interview at AFI — Part II  
\_ bem como todas as citações de textos em língua estrangeira do artigo.



Johannes Vermeer - A Leiteira - *De Melkmeid* ou *Het Melkmeisje*  
(1657-1658)

O efeito de realidade seguirá ideias básicas, ainda que em cada caso, em cada locação, cada roteiro colocará condições ambientais (do espaço e do tempo) e limitações com as quais teremos que lidar para chegar no efeito. Dentro dessa tradição o desafio na leitura do roteiro e no esforço de compreensão da visão do diretor sobre a obra cinematográfica se torna o efeito de realidade como ponto de partida para então encontrar em suas

brechas o espaço para se trabalhar a dramaturgia, é aí que tudo começa a ficar interessante.

A questão de fotografar em função da dramaturgia já me pareceu muito complexa, pois cada escolha fotográfica pode contribuir ou atrapalhar o clima que se quer construir. Isso inclui todas as escolhas de luz, de câmera, de objetivas e da relação entre esses elementos (composição, fotometria, colorimetria, exposição e movimentos). Mas como o grande fotógrafo de cinema Gordon Willis disse: “É muito fácil regular a câmera quando você sabe o que você está tentando fazer. Isso remete a todo caminho desde a filosofia até quando você está sentado no ocular e você tem que fazer o plano”<sup>3</sup>.

Assim decidi me esforçar para ter uma mínima consciência das implicações de cada escolha. Essa ideia não constitui um método aplicável a outras pessoas, nem a mim mesmo completamente. Isso porque o planejamento de uma obra audiovisual é algo subjetivo e dinâmico e uma boa dose de intuição vale mais do que qualquer regra. Eu cheguei a tentar colocar esse mapa em prática em diversas vezes, pensando em que cada escolha, de cada plano teria um lugar no mapa. Contudo isso nunca funcionou dessa forma. Por outro lado ele me serve como espaço de sistematização da relação com a técnica fotográfica, dando um novo lugar para o conceito de visualização de Ansel Adams<sup>4</sup>, que diz que “*se entendermos os caminhos pelos quais cada passo do processo [fotográfico] molda a imagem final teremos possibilidades enormes de controlar criativamente o resultado final*”.

Busco agora pensar a “visualização” em função da dramaturgia.

Seja nos momentos mais introspectivos do planejamento da fotografia de um filme, seja na correria da montagem de luz de um set, este conjunto de escolhas técnicas acontecerá. Portanto, assim como Ansel Adams propõe, eu espero ter algum grau de consciência sobre essas escolhas, sabendo que elas tem um lastro em um conhecimento com algum grau de elaboração. De

---

<sup>3</sup> American Cinematographer. Flashback: Gordon Willis, ASC Interview at AFI — Part II

<sup>4</sup> ADAMS, 2005, The Camera, p.02

outro lado também percebo que, uma vez organizadas as ideias, elas passam a ser incorporadas como um conhecimento que passa a ser orgânico, que reside no corpo (e não mais somente na mente) e pode resolver problemas objetivos de maneira rápida.

## Dramaturgia visual e efeito de realidade

### Intensidade relativa das fontes de luz

É o principal fator que define a carga de dramaticidade. Ele é medido na diferença relativa de potência da luz principal em relação a potência da luz nas regiões de sombra: um ponto (1:2), dois pontos (1:4), três pontos (1:8), Quatro pontos (1:16), Cinco pontos (1:32), assim por diante. Dependendo da latitude, da profundidade de bits e do espaço de cores do sensor e dos formatos de arquivo usados pela câmera essas relações irão se traduzir em maior ou menor contraste.

O método que uso para definir as proporções de contrastes possíveis para cada caso é com testes de câmera idênticos aos que fazíamos com películas fotossensíveis. Expomos cartelas de cor e um cartão cinza médio e corremos escala<sup>5</sup> de exposição. Depois colocamos isso num programa de correção de cor, como o Davinci Resolve, e simulamos a correção final. A partir dos testes de exposição poderemos saber com precisão os limites da exposição nas zonas claras (superexposição) e nas zonas escuras (subexposição), assim também podemos bater a leitura do fotômetro com cada zona tonal e ter um LUT (look up table) para uso no set.

Na situação da imagem ser captada por uma câmera de cinema contemporânea, com dynamic range na casa dos 15 pontos, e que o resultado final será exibido em um espaço de cor Rec. 709 (padrão para o sinal HD TV) poderia trabalhar num esquema para que o preto caia 5 pontos abaixo do cinza médio e o branco caia 5 pontos acima. Isso nos dá um sistema parecido com o sistema básico de zonas de Ansel Adams, com a

---

<sup>5</sup> Método que consiste em ir diminuindo a exposição até obtermos o preto no sinal eletrônico da câmera e depois vamos aumentando a exposição até o branco do sinal.

diferença de que teremos muito mais detalhes tanto nas zonas claras quanto nas escuras (se o material for visualizado em um monitor de qualidade).

Nesse caso teríamos um índice de contraste 1 a 5 (contados em pontos de luz, ou *stops*), no qual eu chamaria “01” de “propaganda de margarina” e “05” de “filme noir”.

### Tipo de tensão dramática

Há uma série de questões no roteiro de uma obra audiovisual que não podem ser quantificadas e se expressam em elementos fotográficos igualmente difíceis de quantificar (diferentemente do índice de contraste). Como a direção, a qualidade e a cor da luz, os tipos de movimento de câmera, etc. Para esses fatores gosto de tentar adjetivar de alguma forma a tensão dramática da cena, via de regra essa qualificação vem dos apontamentos que surgem durante as conversas com os diretores.

Uma cena ou plano tranquilo, agitado, nervoso, comemorativo, passional, aterrorizante, triste, vai começar a gerar imagens com uma luz mais suave ou mais dura, com uma luz mais fria ou mais quente, com movimentos mais suaves ou mais abruptos.

O outro fator que devemos sempre ter em mente para decidir pelos mesmos critérios são os “ambientais” - clima/tempo - estamos numa casa, no trabalho, num bar, na rua? É de manhã, meio dia, tarde, fim de tarde, noite, madrugada? Está frio, quente, chove, neva? Poder precisar os critérios ambientais também nos vai sugerir parâmetros de colorimetria, posicionamento, direção e qualidade das fontes de luz. Como discutimos anteriormente, muitas vezes escolhas “ambientais” não condizem com escolhas dramáticas, assim gosto de pensar as questões ambientais como ponto de partida, para temperar com o clima, com a tensão dramática.

Os critérios que teremos que construir em função dessas questões são: **Posicionamento, Direção e Qualidade das fontes de luz** - Gosto da ideia da fonte de luz única como princípio norteador da ideia de criar um “efeito de realidade”. Uma luz que tem em seu “rebote” o preenchimento

das sombras. Como derivação dessa ideia as fontes de luz que se somam à essa fonte primária<sup>6</sup> devem se justificar dentro do universo diegético da cena. Em outras palavras qualquer fonte adicional deve ser plausível.

Teremos assim nas externas a luz do sol ou da lua vindas de cima variando o ângulo conforme o horário do dia. Nas cenas internas essas luzes vão entrar pela janela e se somam (ou não) com as fontes de luz internas do cenário.

A luz que entra pela janela quando o sol ou a lua não incidem diretamente ali é suave e tem uma dispersão maior de sua energia, o que significa que ela perde intensidade mais rapidamente. Já quando o sol ou a lua entram diretamente a luz é dura e não perde intensidade conforme avança no espaço - por isso se vamos simular esse efeito com luz artificial convém ter fontes de luz mais potentes com refletores parabólicos, de lente fresnel ou elipsoidal, e posicioná-las relativamente distantes da cena, no lado de fora da janela, caso contrário tudo que estiver perto da fonte de luz estará muito mais claro, isso resultará em uma ambientação artificial.

Contudo, dentro desse princípio norteador qualquer outra estratégia é válida que se justifique no clima da dramaturgia da cena. Junto com o índice de contraste a modelagem dessas luzes vai ser a alma do clima da cena. A escolha entre uma luz mais suave, ou mais dura, mais alta ou mais baixa, num ângulo lateral mais aberto ou mais fechado e o lado da luz em relação ao quadro vão contribuir na definição do clima.

As escolhas são bastante subjetivas, contudo gosto de imaginar que uma luz ser suave (fontes de luz com grandes áreas - difusas ou rebatidas) nos dão efeitos mais suaves. Ao passo que fontes de luz dura (fontes relativamente menores<sup>7</sup>) nos dão um efeito de maior crueza.

A direção das fontes em relação à movimentação dos personagens costuma ser algo difícil de modificar, uma vez que depende muito da relação das possibilidades oferecidas pela locação com a *mise en scène*. Contudo a luz pode ser fluída em relação a movimentação, quando o

---

<sup>6</sup> Não vou chamar de luz de ataque para não confundir com o modelo dos três pontos de luz, no qual cada fonte de luz tem uma função - de ataque, de compensação e de contraluz.

<sup>7</sup> O que não tem nada a ver com potencia ou intensidade da fonte.

personagem se desloca em direção à luz, ou pode ser reversa, quando caminha se afastando da fonte principal de luz.

O ângulo da luz na relação câmera-personagens no eixo lateral e zenital é algo fundamental. Walter Carvalho diz que a luz frontal é a “luz da reportagem de TV”, segundo ele “é a luz do presente, a luz na cara do entrevistado”, enquanto a “luz da ficção é uma luz do passado, a luz da memória, uma luz que é lateral, que desenha o ator, que o respeita”<sup>8</sup>. Para mim a questão principal é a de que a sombra, além da carga de dramaticidade, é o principal elemento que nos vai dar o efeito de volume dos objetos. Assim qualquer posição de ângulo muito agudo (<45°) faz com que as sombras se projetem muito próximas aos volumes iluminados, ao ponto de que quando a fonte de luz está junto à câmera não podemos perceber a projeção das sombras. A falta de volume impacta na “carga de realidade”, pois parece artificial (como um flash de uma câmera fotográfica comum) e nos tira a carga de dramaticidade, é a famosa imagem *chapada (flat)*. Em oposição à luz lateral (45° - 90°) nos parece mais natural e qualquer coisa >90° nos aumenta e muito a carga de dramaticidade.

---

<sup>8</sup> Walter Carvalho em entrevista ao programa Arte do Artista de Aderbal Freire-Filho da TV Brasil exibido pela primeira vez em 21/10/2015)





Caravaggio - Davi com a cabeça de Golias - Luz dura, alto índice de contraste e num ângulo de 90° lateral<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Obra em domínio público



## Colorimetria

Estou chamando de colorimetria aqui não apenas o ato de medir a cor da fontes de luz, mas também o ato de corrigir, alterar e regular a câmera e as fontes em função da leitura e da intenção.

Já comentei minha percepção sobre a transformação contemporânea da tecnologia na direção aos LEDs e seu impacto na percepção sobre as cores dos filmes. Assim que o tal princípio norteador em função do efeito de realidade está um pouco abalado, o que pode ser algo positivo, porque deixa bastante espaço para criações diversas e em geral vai passar como plausível, além de falar de nosso momento histórico, confusamente colorido! De maneira geral costumo tomar o que há de disponível no ambiente como uma forte referência para o processo de criação da luz de uma cena. Adicionar então fontes mais frias ou mais quentes, mais ou menos verdes é uma questão de escolha subjetiva.

Uma preocupação constante nesse trabalho com as cores é a representação dos tons de pele. Via de regra tons de peles pouco naturais nos afastam do efeito de realidade. Contudo, quando as fontes de luz diegéticas são coloridas é de se esperar que essas cores atuem sobre as pessoas.

As discussões sobre as cores de um filme em geral irão ser um dos principais temas junto com a equipe de arte, que costuma propor uma paleta de cores que guia o trabalho com a produção do cenário, figurino e a maquiagem. Essas discussões em geral servem de base para se pensar a composição de cor, de colorimetria e mesmo do trabalho de colorização no processo de pós-produção. Assim que não vou aqui propor que uma cor significa isso ou aquilo, mas que a composição de cores deve ser pensada em função da dramaturgia. Essa composição vai provocar um impacto profundo no sentido de uma obra audiovisual. Assim me limito aqui a três possibilidades básicas e frequentes em função da temperatura de cor da cena para ilustrar a ideia:

- Colorimetria “natural”, com o ajuste do balanço de branco da câmera em função da cor da luz que estamos utilizando. Quando se busca esse efeito é interessante ainda o uso de

*charts* (cartões) de cor tipo “*Colorchecker*”, ou similar, e cartões cinza médio para garantir a acuidade máxima das cores e sobretudo dos tons de pele.

- Colorimetria em função de deixar o ambiente mais frio ou mais quente, o que também deixará o clima da cena mais quente ou mais frio.
- Ou ainda a mistura dessas relações com ambientes mais frios com algumas fontes mais quentes, como a luz azul difusa da noite que entra por uma janela, junto a uma fonte mais quente de um abajur.

Para não exagerar no azul ou no amarelo gosto de pensar em intervalos de 1000 Kelvin como um limite seguro para não pecar pelo exagero. Esse 1000 kelvin vem da diferença entre a luz do dia nas sobras e a luz do sol direto (6500k e 5500k) e da luz da lua e de uma fonte de luz incandescente (4100k e 3200k). Assim podemos, por exemplo, regular a câmera para 4000 K e colocar a fonte de luz difusa da janela a 5000k e a do abajur a 3000k. Apesar de resultar em algo que nunca encontramos na realidade, pois se estivéssemos medindo em função do abajur ele não nos pareceria amarelo e se estivéssemos fora a lua não nos pareceria azul, ainda assim é algo plausível, pois estamos (hoje) acostumados à representação das lâmpadas de filamento como amarelas e a da luz da lua como azul. Podemos ainda querer pecar um pouco mais no efeito, então podemos exagerar um pouco essa relação.

### Objetivas

A escolha das objetivas envolve um processo das marcas e modelos disponíveis (dentro da faixa de orçamento disponível no projeto). Cada conjunto de objetivas oferece diferentes nuances à formação da imagem, maior ou menor nitidez, diferentes distorções, características cromáticas (inclusive aberrações cromáticas - problemas na formação das cores), maior ou menor intensidade de *flare*, diferentes formatos de *flare*, diferentes formas de apresentação do desfoque (bokeh). Há uma tendência dos fabricantes de câmera ao aumento paulatino da resolução das câmeras, o que tem forçado a indústria ótica à fabricação de objetivas mais nítidas.

Contudo, esse processo tem levado os diretores de fotografia, na contra-mão, a procurarem objetivas menos nítidas, no intuito de suavizar o excesso de nitidez dos sensores digitais contemporâneos.

Os projetos vão pedir mais ou menos nitidez, desfoques mais ou menos suaves, algumas vezes as referências a um determinado filme nos leva a uma determinada ótica. Há diretores que gostam mais de um flare ou de um bokeh (com luzezinhas em desfoque no fundo), outros menos. A escolha por um conjunto de objetivas é algo que as conversas no trabalho de pré-produção vão levar naturalmente.

Depois da escolha por um conjunto de lentes, temos que decidir a cada plano qual distância focal usar. A relação entre uma dada distância focal com o formato do sensor (ou do filme) marca uma relação com o espaço<sup>10</sup>. Vamos nos ater aqui ao formato Super 35. As objetivas variam enormemente nas possibilidades de variação de distância focal, de olhos de peixe a super teleobjetivas. Mas em geral o conjunto básico, o *set* de objetivas, é o de seis objetivas de mais ou menos: 18mm, 25mm, 35mm, 50mm, 85mm e 135mm.

Temos que quanto mais grande angular (de ângulo de visão mais aberto) mais nos relacionamos com o espaço, que nos parece mais estendido, há mais área em foco, e mesmo se nos aproximamos dos personagens ainda temos a presença dos elementos do espaço. De outro lado quanto mais longa for nossa teleobjetiva, mais recortamos um detalhe do espaço, menos área temos em foco, mais isolados estão os motivos fotografados, além de termos a sensação do achatamento dos planos, o que nos leva mais aos dramas dos personagens, sem sua relação com o espaço. Apesar de que elementos que estão muito longe (por exemplo uma serra ou uma cidade no fundo) serão trazidos para perto do personagem com uma

---

<sup>10</sup> A situação mais comum é a fotografia em formato Super 35 (+/- 24.89mm x 18.66mm) para as câmeras digitais de cinema. Apesar de que as câmeras DSLR trouxeram o "*Full Frame*", que é um corte 16:9 num sensor de câmera fotográfica de tamanho 24mm x 36mm. E atualmente o mercado de câmera de cinema também começa a se direcionar para formatos mais próximos ao *full frame* com as câmeras de formato *Vista Vision* (+/- 36.7x 25.54mm); além dos formatos maiores como o 65 mm. A mudança do formato implica numa relação distinta com o espaço pois, conforme o formato aumenta, objetivas de distâncias focais mais longas atuam com um ângulo mais aberto.

teleobjetiva. Ainda assim, para a maioria das situações gosto de pensar num índice de 1 a 6 - ou de quantas unidades for composto nosso conjunto de objetivas - onde #1 seria a 18mm = contexto; e #6 seria a 135mm = personagem e seus dramas. E os intermediários seriam o espaço entre essas duas características. O #3, por exemplo é a 35mm de nosso set, nossa objetiva “normal”<sup>11</sup>, o meio do caminho na relação espaço/personagem. Não é a toa que os fotógrafos gostam tanto das objetivas “normais”, por manter uma relação com o espaço, mas já guardar certa atenção aos personagens.

Quando leio um roteiro em geral me vem a questão de ser um filme mais de “tele” ou mais de “grande-angular”. Uma história mais voltada a dramas individuais, os imagino usando mais teleobjetivas; dramas que relacionam os personagens à contextos espaciais, imagino que usaremos mais grande-angulares. Além disso um fenômeno muito comum é de haver uma objetiva que é muito mais usada que as outras em um projeto. Isso nos diz algo sobre este projeto (e também sobre as objetivas)!

A escolha pelo diafragma a ser usado segue a mesma lógica. Aumentar ou diminuir a abertura nos dará mais ou menos área em foco, ou profundidade de campo. Portanto isolamos mais ou menos os personagens com o foco seletivo ou, no outro extremo, com tudo em foco. É ruim quando o diafragma deve ser regulado em função apenas das limitações da quantidade de luz disponível, o ideal é podermos acrescentar luz quando precisamos e diminuir a quantidade de luz que chega ao sensor com filtros de densidade neutra para que possamos fazer uso criativo das escolhas de diafragma.

### Movimento e mise en scène -

Os movimentos de câmera, via de regra, serão planejados pelo diretor no processo de decupagem. No entanto é o diretor de fotografia que será

---

<sup>11</sup> Objetiva “normal” é o nome que se dá àquelas de distância focal igual à diagonal do formato usado. Exemplo: o Super 35 tem o 24.89mm x 18.66mm, assim sua diagonal é 31,1mm, portanto chamamos de “normal” nossa objetiva que mais se aproxima desse número, no nosso set básico é 35mm. Também consideramos a “normal” como o divisor de águas entre as grande-angulares e as teleobjetivas.

responsável pela forma com que esse movimento será executado. As vezes temos movimentos leves e precisos de travelling ou de grua; às vezes estabilizados por steadycam ou algum sistema eletrônico de gimbal; em outros momentos terão que ser na mão mais ou menos tremidos.

Além disso a uma relação íntima entre o movimento da câmera com “a mise en scene”, muitas vezes o operador de câmera deve atuar como um personagem, em outros momentos o movimento não deve ser perceptível ao espectador.

O documentarista Jean Arlaud dizia que “o cinema é como uma dança”<sup>12</sup>, se referindo a relação dos movimentos do operador de câmera/diretor do filme no documentarismo é como o de um participante da cena, atento ao movimento dos personagens no espaço e se movimentando com passadas suaves com os pés arrastando no chão como um dançarino de tango ou um praticante de Tai-Chi-Chuan.

Gosto de pensar que os movimentos podem ser descritivos ou diegéticos. Ou seja comprometidos com a descrição espacial e os diegéticos como os motivados pela movimentação dos personagens. Em geral os movimentos diegéticos pedem uma maior interação do câmera na cena e teremos que levar em conta a liberdade da movimentação dos atores no momento de planejar sua execução. Já os movimentos descritivos costumam pedir maior precisão e delicadeza no movimento.

---

<sup>12</sup> “O Cinema é como uma dança” é o título de um filme fiz junto a alguns colegas gaúchos do Núcleo de Antropologia visual da UFRGS em 2003. Foi um documentário sobre a obra do cineasta feito a partir de uma longa entrevista com ele.

## Mapa da dramaturgia visual

Posto em um esquema teríamos então:

**I** - Intensidade relativa da fontes de luz - Carga de dramaticidade - índice de 1 a 5.

(01= propaganda de margarina/ 05= filme noir), o que significa um opção por um índice de contraste entre luz e sombra (1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32)

**T** - Tipo de tensão dramaturgica - adjetivar a tensão da cena e de cada plano - tranquilo, agitado, nervoso, suspense etc (influencia qualidade de luz, colorimetria, movimento de câmera e passagem de foco)

**A** - Ambiente/clima/tempo - Casa, trabalho, bar, rua, etc/ manhã, meio dia, tarde, fim de tarde, noite, madrugada/ frio, quente, chuva, neve, etc - decisão de parâmetros de colorimetria, posição e direção das fontes luz.

**D** - Direção da Luz- luz fluída (personagem é banhado ou se dirige à luz) ou luz reversa (personagem está, ou se dirige à sombra). Ângulo da fonte de luz principal;

**Q** - Qualidade - Dura/suave - motivação ambiental e/ou de tensão dramaturgica

**C** - Colorimetria - motivação ambiental e/ou de tensão dramaturgica - Natural (WB) - Frio (mais azul) - Quente (mais vermelho/amarelo) - mais verde ou magenta dependendo das fontes diegéticas - cores de efeito (ou fantasia) se for o caso.

**P/E** - Relação personagem espaço - índice de 1 a 6 (1 = contexto/ 6= personagem e seus dramas):

- **O** - Objetiva - Relação personagem espaço - objetivas 18mm, 25mm, 35mm, 50mm, 85mm, 135mm
- **F** - profundidade de campo - Relação personagem espaço - Tudo em foco/ foco seletivo.

**M** - Movimento e mise en scène - movimentos propostos pela direção são descritivos ou diegéticos? - movimentos mais suaves e precisos ou mais orgânicos à diegese - câmera é um personagem ou não?



## Reflexões finais

Há quem possa se interessar por esse texto pelo esquema proposto de um “mapa da dramaturgia visual”, entretanto para mim ele tem um sentido de sistematização de um percurso de descobertas ao longo de vinte anos de trabalho com fotografia.

Nesse caminho da fotografia parada para a fotografia em movimento encontrei na dramaturgia uma verdadeira libertação do olhar. A fotografia é o meio por excelência que possibilita a vazão, algum tipo de criação, para aqueles que tem a alma movida pela relação entre o olho e o olhar. Ao adentrar o universo da dramaturgia a imagem técnica ganha a libertação, pois a realidade passa a ser apenas o substrato para todo o tipo de criação no terreno da história, da narrativa. A “mensagem sem código”<sup>13</sup>, como tem sido chamada a fotografia, se inscreve no universo da linguagem, no universo simbólico e pode oferecer ao olhar um lugar para além da contemplação.

---

<sup>13</sup> BARTHES, *op. cit.*

## Bibliografia

- American Cinematographer. **Flashback: Barry Lyndon** - blog da American Society of Cinematography - 16 de Março de 2018 (reedição de entrevista publicada na revista American Cinematographer, edição de Junho de 1968)
- American Cinematographer. **Flashback: Gordon Willis, ASC Interview at AFI – Part I** - blog da American Society of Cinematography - 07 de Março de 2018 (reedição de entrevista publicada na revista American Cinematographer, edição de Setembro de 1978)
- American Cinematographer. **Flashback: Gordon Willis, ASC Interview at AFI – Part II** - blog da American Society of Cinematography - 28 de Fevereiro de 2018 (reedição de entrevista publicada na revista American Cinematographer, edição de Outubro de 1978)
- ADAMS, Ansel. **The Camera**. Nova York: Little Brown and Company, 2005.
- ADAMS, Ansel. **The Negative**. Nova York: Little Brown and Company, 2005.
- ADAMS, Ansel. **The Print**. Nova York: Little Brown and Company, 2006.
- ALMENDROS, Nestor. **Días de una cámara**. Barcelona: Edit. Seix Barral, 1993.
- ARONOVICH, Ricardo. **Expor Uma História**. Rio de Janeiro: Gryphus/ Coleção ABC, 2004
- BAILEY, John. **The Lost Painting: A Caravaggio Found** - blog da American Society of Cinematography de 19 de Junho 2011
- BARLOW, H. B. **Purkinje shift and retinal noise**. *Revista*. Revista Nature no.179, Fev. 1957
- BARTHES, Roland - **A câmara Clara: nota sobre fotografia**. Rio Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- BAZIN, André. **qu'est-ce le cinéma?** Paris: Ed. du Cerf, 2010
- BOURDIEU, Pierre. **L'illusion biographique**. In: Actes de la recherche en sciences sociales. Vol. 62-63, juin 1986. L'illusion biographique. pp. 69-72;
- EISENSTEIN, Sergei. **The film Sense**. Nova York: Meridian Books, 1957.
- FAINNARU, Dan. **Theo Angelopolous Interviews**. Jackson (Mississippi): University Press of Mississippi, 2001.

- HAUSS, A; FRIZOT, M. **Figures of Style: New Vision, New Photography**. In: **The New History of Photography**. Köln: Könemann, 1998.
- IDZIAK, Sławomir. **How to make films cheaper and better**. Varsóvia: Film Spring Open Foundation, 2017.
- LUGON, Olivier, **Le style documentaire. D'Auguste Sander à Walker Evans 1920-1945**. Paris: Macula, 2001.
- MACHADO, Arlindo. **A Ilusão Especular**. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- MOURA, Edgard - **50 Anos, luz Câmera, Ação**. São Paulo: Ed. SENAC, 2001.
- STOK, Danusia. **Kieslowski on Kieslowski**. Londres: Faber and Faber, 1993.
- STORARO, Vitorio. **Writing with Light: Colors**. Milão: Electa, 2003.
- TARKOVSKY, Andrei. **Esculpir en el tiempo**. Madrid: Ed. Rialp, 2002
- ŽIŽEK, Slavoj. **Lacrimae Rerum**. Lisboa: Orfeu Negro, 2013