

MATHEUS ANDRADE

a noite no cinema

ENSAIOS SOBRE DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA EM CENAS NOTURNAS

EJ Editora
UFPB

a noite
no cinema



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA

Valdiney Veloso Gouveia
Reitor

Liana Filgueira Albuquerque
Vice-Reitora



Natanael Antônio dos Santos
Diretor Geral da Editora UFPB

Everton Silva do Nascimento
Coordenador do Setor de Administração

Gregório Ataíde Pereira Vasconcelos
Coordenador do Setor de Editoração

CONSELHO EDITORIAL

Cristiano das Neves Almeida (Ciências Exatas e da Natureza)

José Humberto Vilar da Silva (Ciências Agrárias)

Julio Afonso Sá de Pinho Neto (Ciências Sociais e Aplicadas)

Márcio André Veras Machado (Ciências Sociais e Aplicadas)

Maria de Fátima Alcântara Barros (Ciências da Saúde)

Maria Patrícia Lopes Goldfarb (Ciências Humanas)

Elaine Cristina Cintra (Linguística e das Letras)

Regina Celi Mendes Pereira da Silva (Linguística e das Letras)

Ulrich Vasconcelos da Rocha Gomes (Ciências Biológicas)

Raphael Abrahão (Engenharias)

Editora filiada à



Matheus Andrade

a noite no cinema

ensaios sobre direção de fotografia em cenas noturnas

João Pessoa
Editora UFPB
2023

1ª Edição – 2023

E-book aprovado para publicação – Editora UFPB.

É proibida a reprodução total ou parcial desta obra, de qualquer forma ou por qualquer meio. A violação dos direitos autorais (Lei nº 9.610/1998) é crime estabelecido no artigo 184 do código penal.

O CONTEÚDO DESTA PUBLICAÇÃO, SEU TEOR, SUA REVISÃO E SUA NORMALIZAÇÃO SÃO DE INTEIRA RESPONSABILIDADE DO(S) AUTOR(ES).

Projeto gráfico · Editora UFPB
Editoração eletrônica e design de capa · Rildo Coelho
Imagens de capa/ miolo · Freepik

Catálogo na fonte: **Biblioteca Central da Universidade Federal da Paraíba**

A553n Andrade, Matheus.

A noite no cinema : ensaios sobre direção de fotografia em cenas noturnas [recurso eletrônico] / Matheus Andrade. – Dados eletrônicos - João Pessoa : Editora UFPB, 2023.

E-book.

Modo de acesso : <http://www.editora.ufpb.br/sistema/press/>

ISBN: 978-65-5942-239-5

1. Fotografias noturnas. 2. Direção de fotografia. 3. Cenas noturnas. 4. Imagem noturna. I. Título.

UFPB/BC

CDU 77.053

OS DIREITOS DE PROPRIEDADE DESTA EDIÇÃO SÃO RESERVADOS À:



Cidade Universitária, Campus I – Prédio da Editora Universitária, s/n
João Pessoa – PB CEP 58.051-970
<http://www.editora.ufpb.br> E-mail: editora@ufpb.br Fone: (83) 3216.7147

epígrafe

*No cinema, ainda mais que na pintura, o estilo
da luz rege a expressividade
da imagem.*

Jacques Aumont

dedicatória

A João Batista de Brito

agradecimentos

A Agda Aquino, Aline de Caldas, Alziro Barbosa, Isabella Valle, João Carlos Beltrão, Julianna Torezani, Nina Tedesco, Rogério Luiz e Paulo Souza, como também aos demais membros do Grupo de Pesquisa Cinematografia, Expressão e Pensamento, pela atenção e pelas tantas palavras profissionais revestidas de afetos que habitam silenciosamente nas entrelinhas deste livro.

sumário

apresentação_08

os tons

a noite sombria_13
a noite paramentada_22
a noite clara_31
a noite diáfana_40
a noite molhada_48

as cores

a noite azul_58
a noite amarela_67
a noite preta_75
a noite verde_84
a noite vermelha_94

referências_103
sobre o autor_104

apresentação

Este livro é uma compilação de dez ensaios sobre o trabalho de direção de fotografia em cenas noturnas. Parto da premissa de que, no cinema, a noite é um código fotográfico construído por alguém, no caso, um diretor ou uma diretora de fotografia.

Sabemos que a matéria prima da fotografia é a luz e que, por isso, fotografar na escuridão dificulta o processo mecânico da câmera. Fazer

uma imagem noturna, portanto, coloca o fazedor ou a fazedora de imagens num dilema: iluminar para mostrar o escuro. Isso é um dos pontos da cinematografia em que exige da criatividade e do virtuosismo do diretor ou diretora de fotografia, mesmo ciente das tantas outras cenas também feitas com destreza. Essas noites diegéticas, ou seja, noites que só existem no universo projetado, são, portanto, códigos fotográficos convencionados

para um público que os aceitam e que, raramente, cisma com a falta de verossimilhança. Na maioria das vezes, são imagens convincentes, elaboradas em harmonia com outros elementos dramáticos do filme, criadas não apenas para representar uma noite como se fosse real, como também para iludir e comover o espectador ou a espectadora, dando sustentação àquela sensação de mergulho na tela vivenciada durante a exibição.

As obras comentadas aqui foram escolhidas por afeição, percepção e inquietação, cumprindo dois critérios básicos: o de serem mais populares, acredito, e o de terem cenas noturnas fotográfica-

mente interessantes, as quais me tocaram. Trata-se de um conjunto de imagens observadas ao longo de uma trajetória junto ao cinema, através do papel de um espectador atento a todos os tipos de filme. Muito embora, minha atenção à construção das noites só tenha sido possível pelo lugar que ocupo como profissional, pesquisador e professor da área de direção de fotografia, de onde estudo e percebo, ainda, uma escassa literatura sobre o tema.

Os textos seguintes podem e devem ser tomados como uma atividade analítica, descritiva, interpretativa e opinativa, fruto do meu entendimento, das minhas sacadas e da apreciação que

faço sobre os truques de cinematografia das cenas noturnas diante da tela. Os escritos estão organizados em duas partes: a primeira dedicada à atmosfera tonal das imagens, isto é, a relação entre tons claros e escuros no quadro, os contrastes, explanando algumas das maneiras como estrategicamente se usam os refletores e outros artefatos de luz para a feitura das imagens notívagas, dosando o percentual de escuridão na cena; a segunda voltada à atmosfera cromática da noite, salientando o uso de camadas de cores para a criação de diferentes visualidades noturnas, com significações e provocações dramáticas, conforme cada filme. Uma divisão

performática, eu diria, cuidadosamente ordenada, mas que os conteúdos se entrecruzam na cinematografia das obras. Longe de esgotar as formas de construção fotográfica das cenas noturnas, os ensaios não deixam de ser, também, um exercício de crítica cinematográfica que soa como um convite para ver ou rever os filmes referenciados.

Enfim, *A noite no cinema* é também um instrumento pedagógico de fomento e partilha de conhecimento para discentes aspirantes ao ofício da direção de fotografia, pelo viés do hábito de apreciação da cinematografia dos filmes, sobretudo pela discrição com que esses e essas profissionais,

muitas vezes, passam despercebidos pelo grande público. Espero, ainda, aguçar fotógrafos e fotógrafas com esse repertório, prevendo que minhas observações possam contribuir com seus próximos trabalhos, bem como dividir com os leitores e as leitoras minha dinâmica reflexiva enquanto espectador dessas obras, de como eu as vejo ao mesmo tempo em que elas me veem.

Corta!

os t ns



a noite sombria

O filme de terror é um estilo de narrativa repleto de imagens sombrias, ou seja, no qual as sombras são propositalmente postas na tela como recurso dramático. É possível recordarmos de cenas assustadoras, associando-as à escuridão das noites fílmicas. A ligação entre o escuro e o medo decorre de uma construção imaginária longínqua, repetida por gerações através das várias formas de enunciação imagética, entre elas: a do cinema. Em síntese, a sombra é um código predominante utilizado, veementemente, nas cenas noturnas.

Normalmente, a direção de fotografia recorre ao uso da contraluz em ambientes escuros. Na prática, qualquer refletor direcionado para a objetiva da câmara é uma contra posição de luz. A partir de 90 graus em relação à posição da filmadora, para onde ela aponta, a iluminação incide por trás das coisas da cena e, conseqüentemente, faz sombra para a imagem, criando uma atmosfera tonal negrume na tela. Quanto mais adentra, maior é o percentual de escuridão. Utiliza-se luz direta para criar sombras mais rígidas e silhuetas bem definidas. Acrescenta-se luz de compensação, quando necessário, e pronto: eis uma maneira de iluminar uma cena noturna. A técnica foi tantas

vezes usada que a contraluz é quase um sinônimo de noite no cinema.

A estratégia pode ser vista no filme *Corra!* (Get up, 2017, EUA), uma daquelas obras singulares do cinema, dona de uma trama inventiva e de uma destreza cinematográfica que nos consome e nos sufoca a doses homeopáticas. Tanto que foi condecorado com o Oscar de Melhor Roteiro Original no ano seguinte ao seu lançamento. Trata-se da história de um jovem fotógrafo negro que, ao ir visitar a família da sua namorada branca, se depara com um sistema inusitado de comércio de pessoas negras, praticado pela família que parecia o acolher com tanto afeto. Uma distopia cinematográfica

atípica, munida de uma crítica certa sobre como o racismo estrutural evolui e se refaz em formas sofisticadas.

Quando as principais informações da trama são entregues ao espectador, Chris (Daniel Kaluuya) entende que é mais um produto daquele “negócio de família”. Nesse instante, o filme passa a se utilizar de elementos estilísticos das narrativas de terror, beirando o *trash*. Entre eles, a contraluz na fotografia. O recurso pode ser notado em fragmentos da sequência final, fora da casa, à noite. Chris está tentando fugir quando é pego pelo jardineiro/avô da família – é preciso ver o filme para entender o referido personagem. Na tela, eles

são projetados em silhueta para o espectador, com seus corpos delineados pela luz que vem de trás. O suor na testa de Chris projeta um reflexo, mostrando informações sobre seu rosto. A cena tem uma iluminação que simula o luar, com um tom azulado ao fundo, onde se vê galhos e folhas no chão, com uma leve neblina no ar. O fundo da imagem aparenta ser o ponto onde foi feita a fotometria. É um desenho de iluminação clássico de cenas noturnas, capaz de fazer lembrar milhares de outros filmes e, até mesmo, videoclipes aclamados, como o lendário *thriller*, de Michael Jackson.



Imagem: Cena final do filme *Corra!*

Fonte: Frame extraído do próprio filme

A direção de fotografia é assinada pelo australiano Toby Oliver. Formado pela *Film School Melbourne University*, na Austrália, ele possui um currículo repleto de obras de terror e uma trajetória de muito prestígio pela qualidade das suas imagens cinematográficas.

Vale salientar que a fórmula da contraluz não é utilizada apenas em filmes de terror. Ela é uma convenção técnica e estética para cenas noturnas, independente do gênero. Em outros estilos, muitas vezes, há uma diminuição na relação de contraste da imagem que, com luzes de compensação, amenizam a intensidade da escuridão construída através das sombras, mudando a carga dramática

da cena de acordo com as intenções frente ao conceito narrativo do filme. Mesmo assim, prevalece o mapa da iluminação em questão, seja em estúdios ou locação: a luz principal é aquela que vem detrás dos personagens. Aos aspirantes a realizar esse tipo de imagem, é preciso dar uma atenção especial ao foco, tendo em vista a dificuldade de acertá-lo no escuro, com esse estilo de iluminação.

Um recurso recorrente para delinear sombras nas cenas noturnas é o uso de gobo nos refletores: molduras que simulam janelas, galhos de árvore e outros desenhos que projetam sombras disformes no quadro. Basta lembrarmos de cenas em que o personagem está na sua cama, pronto

para dormir, sob uma luz vinda de uma suposta janela cenográfica.

Se observarmos atentamente o cotidiano noturno de nossas cidades, percebe-se o tanto de contraluz e sombras que faz parte do nosso dia a dia. E isso ajuda na ilusão construída na tela.

De início, *Corra!* expõe poucos códigos aterrorizantes. Aliás, muitas cenas contam com pitadas de estranhamento vindas do olhar de Chris. Boa parte do filme se passa em cenas diurnas, o que retarda ao máximo o espetáculo de terror fotográfico que nos é reservado. Entretanto, a partir da revelação de quem realmente é Rose (Allison Williams), a narrativa ganha outro tom plástico.

E, a partir de então, a história segue à noite até o fim. Com essa solução dramática, as cenas noturnas finais, ainda dentro da casa da família, são feitas, predominantemente, com as sombras voltadas para a tela. A luz implanta uma atmosfera soturna feita, também, através de fontes posicionadas de baixo para cima, a qual também delinea sombras estranhas na imagem. Tudo isso numa proporção de muito esmero.

Ao tomar consciência e se libertar do truque de hipnose feito pela sogra, Chris se vinga de cada um dos membros da família. Na cena em que luta contra o irmão de Rose, durante a fuga, a fotografia torna evidente, mais uma vez, o trabalho dramático

feito por meio de sombras e silhuetas. De fato, cria-se um *look* condizente ao conflito interno passado pelo personagem principal, naquela situação assombrosa.

Antes de sair da casa, Chris aparece em silhueta após matar o irmão de Rose. Uma luz vinda por detrás dele, em contraposição, de outro cômodo, revela a atmosfera tonal a que se chega. Caso fosse iluminado com um refletor de frente para a ação ou apontado de cima para baixo, a carga dramática do quadro seria totalmente diferente do que pode ser visto na imagem.



Imagem: Chris mata o irmão de Rose após lutar contra ele

Fonte: frame extraído do próprio filme

Enfim, nesse caso, a contraluz tanto contribui para o entendimento da temporalidade da narrativa, de que é noite no filme, quanto impõe um ar nefasto em conformidade com a evolução da trama.

No tocante, esta visualidade sombria vem do uso consciente de elementos de escuridão dentro do enquadramento, elaborados a partir de estratégias de iluminação, através dos quais se constrói uma noite cinematográfica para o espectador.

Corra! é uma obra escrita e dirigida pelo norte americano Jordan Peele que, antes dessa consagrada estreia como diretor, já possuía uma

carreira como ator, produtor e roteirista em audiovisual. Através desse filme, o cineasta negro lançou para o mundo uma provocação em forma de filme que interroga os discursos naturalizados sobre o racismo estrutural, até hoje, em pauta, mas que, naquele contexto político de mudança presidencial ocorrida nos EUA, era urgente. De fato, Peele aponta uma luz sobre um sistema que se reinventa ano após ano e tenta se camuflar em novas práticas sociais. Sua distopia parece dizer: olha onde isso pode chegar! E que, em contraluz, buscou traduzir para a tela o terror real inscrito na relação historicamente construída entre os corpos brancos e os pretos.



a noite paramentada

Bem, O fabuloso destino de *Amélie Poulain* (Le fabuleux destin d'Amélie Poulain, 2001, França) é uma daqueles filmes marcantes, notável por diversas razões. Entre as tantas qualidades técnicas, a direção de fotografia merece um destaque muitíssimo especial. Poderia discorrer, talvez, sobre composições dos planos ou pela precisão com que foram executados os movimentos de câmera ou até pelo trabalho de tratamento de cor das imagens em pós-produção digital, características facilmente reconhecíveis diante da tela. Entretanto, o foco se ajusta na iluminação das cenas noturnas.

A história da personagem francesa se passa, em maior proporção, durante o dia. E as imagens durante a noite são quase todas internas, dentro dos ambientes frequentados por ela, principalmente nos apartamentos do prédio em que ela mora. Assim, as cenas noturnas internas da referida obra se tornam curiosas quando abordadas do ponto de vista da iluminação.

No dia a dia, os lares são iluminados artificialmente por lâmpadas presas ao teto e outros complementos decorativos, utilizados quando necessário. No cinema clássico parece ser o inverso: os lares são estranhamente cheios de luminárias, abajures, velas, lareiras, lanternas, etc., que, na maioria

das vezes, estão todos acesos, como se elas fossem as principais fontes de luz dos ambientes. Aparentam, ainda, serem suficientes para o registro fotográfico ou, pelo menos, para iluminar a cena com a visibilidade necessária para o espectador. Veja que, quase sempre, elas são mostradas propositalmente no enquadramento a fim de criar essa ilusão, como se não houvesse complemento de luz artificial de fora do quadro para a confecção das imagens nas cenas noturnas, isto é, um truque capaz de naturalizar a artificialidade da cinematografia.

Os paramentos de iluminação utilizados dentro do universo fictício do filme, nas cenas noturnas, fazem parte de uma construção

fotográfica. Trata-se de uma noite paramentada. Teoricamente, seria como um tipo de luz diegética, por fazer parte daquele mundo visto na tela, o universo fictício. Como, por exemplo, na cena em que a Amélie Poulain (Audrey Tautou) está sozinha em seu apartamento, à noite, no sofá, vendo televisão e chorando, num cenário repleto de luminárias: dois abajures, um arranjo com lâmpadas, uma vela e um clareado no rosto que simula a incidência da luz da tela da TV sobre ela.



Imagem: Amélie vendo TV na sala do seu apartamento

Fonte: Frame extraído do próprio filme

A imagem parece até ironizar o recurso pelo número de paramentos de iluminação acesos. Embora aparente mesmo que há luz suficiente no apartamento para o processo fotográfico, vale notar que o contraste suave no rosto dela denuncia que há, pelo menos, um refletor artificial posto como luz principal que, de fora do quadro, clareia um lado da face e uma luz de compensação do outro lado para suavizar a intensidade da sombra. O total das coisas cria um emaranhado de luzes e sombras fundamental para o resultado plástico do quadro. É isso que faz com que a imagem tenha volume e perspectiva, isto é, aquela falsa impressão de tridimensionalidade numa superfície plana. E

são os paramentos de luz que contribuem, dentro da narrativa, a ideia de uma noite, a qual facilmente poderia ter sido filmada durante o dia, num estúdio.

Para chegar ao resultado plástico, o diretor de fotografia francês Bruno Delbonnel relatou¹ que, quando dialogava com o diretor Jean-Pierre Jeunet sobre a concepção visual do filme, tomaram a obra do pintor brasileiro Juarez Machado, marcada pela abundância do vermelho e verde, como referência visual para a elaboração das imagens fantasiosas almejadas para a narrativa. A visualidade do pintor veio como uma forma eficaz de traduzir o universo

¹ Informações baseadas no making of do filme, conteúdo extra do DVD.

onírico da personagem principal no filme. Além disso, seu trabalho se concentrou na materialização da decupagem precisa e certa feita pelo diretor francês.

Como resultado, o trabalho tornou-se um verdadeiro “cartão de visita” para o fotógrafo, sendo agraciado com o prêmio do cinema europeu de melhor diretor de fotografia, em 2001, e uma indicação para o Oscar de Melhor Fotografia, entre tantas outras indicações e premiações. A partir de então, Delbonnel emplacou na indústria norte-americana, carregando consigo um fardo de trabalhos audiovisuais com seu estilo de

cinematografia, a exemplo do filme *Grandes Olhos* (Big Eyes, 2014, EUA), dirigido por Tim Burton.

Com exceção das externas, as cenas noturnas de *O fabuloso destino de Amélie Poulain* apresentam variadas soluções a base de paramentos de luz nos quadros. Algumas merecem destaque pela composição, tais como: quando a personagem passa correndo pelo corredor da estação do metrô, no qual observa-se um relevante número de refletores de luz na parede; ou na cena em que o dono da loja de verduras e legumes vai, de madrugada, escovar os dentes. No banheiro, dois abajures na parede aparecem como fonte de luz do ambiente; ou, ainda, no momento em que o vizinho pintor,

sabendo que estava sendo observado por Amélie, olha para a janela dela com um binóculo. A cena parece ser clareada prioritariamente pela luminária fixada à tela em que ele estava pintando.

São várias artimanhas para a composição das noites paramentadas. Os elementos são postos no quadro como um ingrediente combinado, usado num prato à francesa para ser degustado em harmonia com os demais ingredientes, numa jogada de estilo e frescor culinário. Por essas e outras razões, esse tipo de recurso narrativo consiste num ponto de intersecção evidente na tela entre a direção de arte e a direção de fotografia.

Sempre destinada a agir pelos outros indivíduos do seu ciclo de amizade, Amélie Poulain refaz uma carta para ludibriar sua vizinha traumatizada, fingindo ser do ex-marido sumido e que se arrependia de tudo que fez. Ela recorta as palavras escritas à mão numa velha carta escrita por ele e reorganiza as palavras numa folha em branco para construir um novo texto com aquilo. Após a bricolagem, ela vai até uma máquina de xerox, à noite, para fazer parecer mais convincente, como se tivesse sido, de fato, escrita por ele recentemente. Depois dali ela ainda faz um tratamento de envelhecimento no papel e *Voilà!*



Imagem: Amélie tira xerox para falsificar a carta do marido da vizinha

Fonte: frame extraído do próprio filme

A cena nos apresenta um caso mais singular de paramento de luz, em que, para além de toda a iluminação montada pelo fotógrafo, há uma peculiaridade: a xerox. A máquina de fotocópia que, ao ser acionada, ilumina o rosto dela, como se agisse na cena. Ela participa quase contracenando como um coadjuvante que, de alguma maneira, interage, entra e sai do quadro pela forma como é naturalmente, estando dentro dos parâmetros da fotometria. De fato, ela não justifica a claridade da ação, mas age em função de sua verossimilhança, sendo um artefato de luz cenográfica que, mesmo momentaneamente, participa da dramaticidade e da visualidade do filme. É uma escolha cênica e plástica da equipe, demonstrando que os paramentos de

luz das cenas noturnas podem ser aproveitados ao máximo, quando possível. Agindo, eles contribuem com a ilusão da cena noturna.

Lanternas, automóveis ou celulares, por exemplo, são paramentos de luz que podem fazer parte da *mise en scène*, ao tempo que participam da construção visual das cenas noturnas. São elementos capazes de impulsionar estratégias de iluminação dotadas de uma dramaticidade peculiar. O paramento é uma luz cênica, por assim dizer.

Não seria redundância reafirmar, por fim, que vale a pena revisitar, sempre que possível, o trabalho de direção de fotografia de *O fabuloso destino de Amélie Poulain*. Há sempre o que se observar.



a noite clara

Ellen Kuras é uma diretora de fotografia. É importante essa assertividade de abertura, pois a cinematografia é mais uma área interpelada pelo machismo, facilmente identificado através da desproporção na ocupação e visibilidade entre o número de fotógrafos em relação às fotógrafas do cinema. Por isso o estranhamento. Mesmo assim, as mulheres estão na direção de fotografia e Ellen Kuras é uma delas. Norte-americana, referenciada, aqui, pelo seu trabalho em *Brilho eterno de uma mente sem lembranças* (Eternal Sunshine of the spotless mind, 2004, EUA).

A obra é assinada pelo francês Michel Gondry, um irreverente diretor de videoclipes famoso pelos seus truques de filmagem e sua capacidade inventiva com o audiovisual. Muitos dos efeitos vistos na tela, em seus trabalhos, na verdade, foram realizados no set de gravação, através de soluções criativas entre a direção de fotografia, a direção de arte e os atores. E não na pós-produção, com efeitos especiais, como muitos imaginam.

Brilho eterno é mais um filme de amor, sem ser clichê. Após descobrir que Clementine (Kate Winslet) apagou as próprias memórias afetivas através de um procedimento médico, Joe (Jim Carrey) decide fazer o mesmo. Entretanto, no

meio do tratamento, ele volta atrás arrependido e resolve não apagar certas memórias. A partir de então, luta para salvar algumas das melhores lembranças e, com isso, guardar o que restou de bom do relacionamento amoroso.

A narrativa se passa dentro da mente do personagem, com uma trama anacrônica e descontinuada dos principais momentos do casal. Como nos sonhos, os acontecimentos tornam-se incógnitos, estranhos, improváveis e inverossímeis. Para tanto, muitos recursos visuais são utilizados como forma de traduzir as sensações de esquecimentos e recordações que permeia a memória de Joe. Além de uma câmera na mão um tanto orgânica, insinu-

adora de uma inquietude constante, como os conflitos amorosos daquele casal, o foco e a iluminação funcionam como elementos plásticos que buscam expressar o ponto de vista do personagem e traduzir a imperfeição das memórias.

No todo desse trabalho fotográfico de Ellen Kuras há uma espécie de noite clara, isto é, uma noite diegética que acontece dentro da cabeça de Joe, na qual a iluminação está posta de um modo condenável pelos manuais de fotografia. Trata-se de uma única fonte de luz direta incidindo quase de frente para a ação, como um holofote segurado por alguém ao lado da câmera, clareando a cena e contrariando o princípio convencional da contraluz

noturna. No geral das cenas das noites claras, o refletor desenha um círculo luminoso sobre o ator e o acompanha conforme as ações em cena. De certa maneira, parece um cinegrafista amador filmando à noite, pondo alguém para segurar uma lanterna apenas para clarear o que deseja registrar com a câmera, sem um trabalho mais rigoroso de iluminação. Mas, no filme, as coisas não soam assim.

O intrigante, a princípio, é que não se trata de uma iluminação usual no cinema clássico. Nem é um paramento de luz no quadro, como poderia ser algo nas mãos de um dos personagens. Nem tão pouco uma luz artificial furtiva, posta fora do enquadramento, com difusor para passa

despercebida. É uma noite clara, clareada com um único fecho de luz direta nas cenas noturnas, sem a preocupação do possível rompimento com a transparência da mediação técnica de narrativa – a quarta parede – fazendo com que o espectador ou a espectadora se incomodasse com a artificialidade visível.



Imagem: Joe e Clementine correm para um lugar onde não possam ser apagados da memória

Fonte: frame extraído do próprio filme

O refletor ilumina-os, formando um recorte definido na escuridão com sombras duras no chão e no alto do quadro. Não se vê o que há por trás deles. Na cena, a luz acompanha o casal, assim como a câmara na mão, enquanto eles correm para um lugar onde suas lembranças não poderão ser apagadas.

O clima visual dado pela luz pontual constrói um quadro com uma imagem que se assemelha à estrutura falha da memória psíquica, cujo funcionamento se dá através de elementos selecionados pela mente, numa dinâmica entre recordações e esquecimentos, no caso, acionadas pelas emoções do amor. O recorte da luz é o recorte das

memórias de Joe. Por isso, nem tudo no enquadramento precisa estar visível, como acontece na imaginação.

A noite clara é uma tradução imagética do que e de como as coisas se passam na mente do personagem, feitas com certa imperfeição proposital, principalmente quando comparada ao padrão de iluminação das narrativas clássicas do cinema industrial. A cenas traduzem as coisas como ocorrem nos sonhos, com imagens inverossímeis, indefinidas, inexplicáveis e confusas, sem haver qualquer compromisso com as formas naturalistas de representação da realidade. Ellen Kuras fabrica, assim,

cenar noturnas que fotograficamente representam a realidade psicológica de Joe.

Ao longo da narrativa, as cenas da imaginação de Joe seguem e, às vezes, se repetem mudando de turno. O que havia sido mostrado, para o espectador, como uma cena diurna, repentinamente, aparece como noturna na noite em claro vivida pelo personagem.

Num dos planos finais da casa da praia, Joe e Clementine se despedem como uma solução para manter uma memória importante a salvo. A luz, à direita da câmera, se repete como nas imagens anteriores das noites claras. Ela desenha, mais uma vez, um arco luminoso no quadro, o qual se-

gue e destaca a ação dos atores na cena num jogo narrativo definido pelas memórias do personagem, ao mesmo tempo em que, com as sombras escuras no enquadramento, esconde elementos daquele curioso cenário surreal em que a trama se passa. É uma luz dotada de uma carga dramática especialmente coerente na narrativa.



Imagem: a despedida do casal na casa da praia

Fonte: frame extraído do próprio filme

Há, portanto, uma compreensão de que a noite não é exatamente clareada, mas sim iluminada a partir de uma proposta conceitual, um código de tamanha força significativa na estética proposta. A noite clara é uma camada dramática assertiva para *Brilho eterno*. A solução plástica da fotógrafa Ellen Kuras é admirável por materializar, sem ser clichês, os traços sensíveis de uma mente em colapsos memoriais.

Michel Gondry e Ellen Kuras provam, com a noite clara, que as regras para cenas noturnas podem ser transgredidas, desde que se entenda que a iluminação do filme deve servir aos anseios da história a ser contada. Isso, possibilita o desprendimento das convenções normativas da cinematografia padrão.



a noite diáfana

O filme começa com um plano geral da cidade sendo vista de cima. A cena é noturna. A câmara sobrevoa o centro urbano em direção a um prédio. Em seguida, dentro de uma sala, vê-se um personagem fumando, encostado à mesa, aguardando para fazer uma entrevista. Outro personagem adentra e se dirige à cadeira posicionada do lado oposto da mesa. Ambos se sentam e começa o diálogo. A sala está esfumaçada. O bastante para entendermos que aquele cigarro não era o suficiente para toda aquela névoa no ar.



Imagem: o androide sendo entrevistado pelo homem à direita

Fonte: frame extraído do próprio filme

Na primeira cena já é dado o anúncio da identidade visual impressa na fotografia do filme *Blade Runner – O caçador de andróides* (Blade Runner, 1982, EUA), uma trama futurista, dirigida por Ridley Scott, na qual o policial Deckard (Harrison Ford) tem a missão de aniquilar os últimos andróides de um modelo declarado como ilegal pelo Estado: os chamados replicantes.

A direção de fotografia é assinada por Jordan Cronenweth, um profissional estadunidense em atividade cinematográfica desde os anos 1960. Na obra em questão, ele utiliza, predominantemente, uma contraluz difusa como luz principal e compensações para amenizar o contraste, cons-

truindo uma atmosfera tonal menos áspera. Tudo isso atravessado por raios de luz direta vindas de janelas ou holofotes, com esporádicos estouros de luz e *lens flare*, além de uma série de paramentos tecnológicos, como: letreiros neon, postes, telas, faróis, semáforos, etc. Tudo isso para compor cada uma das cenas noturnas com uma visualidade futurista. A obra é popularmente classificada como *Neo-Noir* pelo look sombrio, mas que, para mim, se apresenta como uma verdadeira sinfonia luminosa, evidenciada pelo esfumaçado daquela noite cinematográfica.

Não é novidade a utilização de fumaça como recurso de cenas noturnas. Ela funciona como

uma superfície translúcida, em estado gasoso, que materializa os feixes de luz na imagem fotográfica. Na tela, ela é notada por causa da contra posição de luz. Em cena, ela delinea os raios de luz direta. Tecnicamente, ela aumenta a luminosidade do ambiente, ajudando na decodificação da câmera em relação ao registro e, com isso, melhora a capacidade de visualização nas gravações em ambientes escuros.

Entretanto, nesse caso, a fumaça é também um elemento da narrativa, o qual representa a atmosfera nebulosa de uma Los Angeles caótica e conturbada, de ares sufocantes que, embora tenham elementos que tentam justificar, não

se sabe de onde realmente vem tanta fumaça. Cozinhas, automóveis e tubulações parecem ser a causa. Mas não é. Muitas cenas nem se importam em explicar para o público de onde vem a fumaça. Tanto nas locações externas quanto nas internas, de dia ou de noite, há uma névoa predominante nas imagens do filme. Mesmo sem justificativa plausível, a verossimilhança não é posta em xeque.

O efeito luminoso das noites diáfanas de *Blade Runner* consiste na criação de uma espécie de luz inquieta, a qual acompanha a mobilidade natural da fumaça e se move constantemente conforme a inquietude do personagem principal.

Andante, também, pelos refletores automáticos e pelos objetos luminosos em movimento nas cenas.

Pela estrutura descrita, o fotógrafo deve ter apostado também num jogo de imprevisibilidade, pois enquanto algumas cenas demonstram ter uma iluminação bem marcada e ensaiada, outras parecem arriscar nas incertezas de claro e escuro daquelas noites fotográficas. Os raios dos holofotes diegéticos ficam recortados no ar, às vezes pontuando elementos da cena, outras vezes em função das ações dos personagens. Contudo, ao mesmo tempo em que são notados, eles mostram a fumaça sempre em movimento, como um elemento da natureza daquele mundo.

As noites diáfanas também traduzem a sensação de frio do ambiente notívago de *Blade Runner*, ao serem incrementadas com uma variação de luzes azuladas, esverdeadas e esbranquiçadas, cores que podem ser interpretadas como frias, tal qual a temperatura mais amena da noite. Isso articulado com o figurino dos humanos ao longo da narrativa e as sensações descritas em algumas falas dos personagens. O que, de algum modo, desumaniza os dois últimos androides fugitivos, por usarem poucas roupas nas últimas cenas, fazendo entender que eles não sentem frio naquele universo.



Imagem: Deckard passeia de carro pela cidade, indo para casa

Fonte: frame extraído do próprio filme

A fotografia esfumada de *Blade Runner* remete, ainda, as quais simulam um futuro imaginado naquele presente, como num sonho eclesiástico, repleto de nuvens onde habitam anjos e demônios, criatura e criador, o bem e o mal, o claro e o escuro, enfim, uma série de dicotomias religiosas problematizadas ao longo do filme. Destaco, ainda, o ambiente maquinário de tecnologias modernas para a época, como: videochamada, carros voadores, aparelhos de decodificação de dados em cada esquina e, claro, robôs. Tudo isso no que seria o mundo em 2019. Aparentemente, um trabalho dispendioso para a produção e exaustivo para as equipes de fotografia e de arte, departamentos di-

retamente interligados pelas ações de construção da visualidade da obra.

Premiado com o Bafta de Melhor Cinematografia, *Blade Runner* talvez tenha sido o trabalho de maior notoriedade de Jordan Cronenweth. Afinal, pelas imagens do filme, não falta razão para isso. Muito embora ele tenha concorrido ao Oscar de Melhor Fotografia, em 1987, pelo trabalho no filme *Peggy Sue – seu passado a espera*, de Francis Copolla (Peggy Sue, 1986, EUA), o que certamente contribuiu com uma maior projeção profissional em sua carreira.

A saga de Deckard continua, trinta anos depois, em *Blade Runner 2049* (Blade Runner 2049,

2017, EUA), dirigido por Denis Villeneuve e fotografado por Roger Deakins. Trata-se de uma sequência histórica e estética, com as devidas atualizações tecnológicas. Vencedor do Oscar de Melhor Fotografia, em 2018, Deakins tem um currículo farto, de muitas outras indicações a esse prêmio. No geral, a direção de fotografia não se desprende do conceito fotográfico do filme anterior, daquela visualidade futurista com uma boa dose de contraluz, sombras, paramentos e bastante fumaça nas cenas noturnas. Tudo isso com certo virtuosismo em cinematografia digital.



a noite molhada

Diante de muitos filmes, provavelmente, alguém já deve ter se perguntado sobre o fato de, nas cenas noturnas, as ruas estarem quase sempre molhadas, muitas vezes sem qualquer explicação plausível na narrativa. Como num toque de magia, o chão da cidade simplesmente aparece encharcado, como se tivesse chovido antes da ação principal.

Esta foi a questão que me veio à mente, mais uma vez, quando assisti ao filme *Pantera Negra* (Black panther, 2018, EUA), outra mega produção cinematográfica da franquia Marvel, dirigida pelo norte americano Ryan Coogler.

A cena é a seguinte: ciente do roubo de uma peça de *vibranium* ocorrido num museu em Londres, o rei T'Challa sai de Wakanda para impedir uma negociação que poderia mudar o mundo. Acompanhado de duas das suas guerreiras, ele vai à cidade de Busan, na Coreia do Sul, para capturar o criminoso e recuperar a matéria prima característica do seu país, um tipo de metal poderoso utilizado nas mais avançadas tecnologias que só existe lá. Tudo isso numa noite qualquer com as ruas molhadas.



Imagem: o carro de T'Challa nas ruas da Coreia do Sul

Fonte: frame extraído do próprio filme

A técnica é recorrente no cinema, pois se trata de um recurso benéfico para a fotografia quando explicado pela física óptica: absorção e reflexão de luz. O asfalto seco absorve a luz; molhado, ele reflete. O chão fica brilhoso. Trata-se de transformar a qualidade da superfície para a imagem, aumentando o percentual de claridade no quadro para, também, favorecer o registro fotográfico no escuro. Um truque fotográfico inteligente, muitas vezes utilizado nas cenas noturnas do cinema feito em Hollywood.

A direção de fotografia é assinada por Rachel Morrison, uma notável profissional da cinematografia norte-americana oriunda do cinema

independente. Seu currículo esclarece: graduada em fotografia e cinema pela Universidade de Nova York e mestre em direção de fotografia pelo *American Film Institute*, tendo feito mais de 40 trabalhos, entre eles, 14 longas, antes mesmo de chegar aos quarenta anos. Atualmente é mundialmente reconhecida como a primeira mulher a ser indicada ao Oscar de Melhor Fotografia, em 2018, por seu trabalho no filme *Modbound – Lágrimas sobre o Mississipi* (Modbound, 2017, EUA), dirigido por Dee Rees. A conquista é também um sintoma de como o machismo estrutural está atravessado nas entranhas da área de direção de fotografia, pois apenas agora uma mulher ocupa esse lugar no Oscar. Destaco,

ainda, que ela é a criadora do app *Cinescope*: um dispositivo para personalizar a proporção da tela nas filmagens com celular.

Integrar um projeto de altíssimo orçamento como *Pantera Negra* também é mais uma conquista para qualquer profissional da cinematografia. Não é qualquer equipe que conta com uma produção que é capaz de molhar várias ruas e avenidas de uma cidade ou cenário por exigência da direção de fotografia para a feitura de uma cena noturna. Contudo, o pedido de Morrison justifica-se pelo excelente resultado plástico de cada uma das imagens com água no chão. Uma noite molhada, lotada dos mais diversos paramentos de luz

daquele cotidiano citadino, demonstra o requinte de um projeto comercial grandioso como este.

Na diegese, a umidade presente nos ambientes faz sentido como elemento de representação verossímil quando associado à baixa temperatura característica do turno da noite.

Ao saírem do cassino para prender o criminoso fugitivo, os personagens adentram nos seus carros, dando início a uma cena de perseguição automotiva numa noite molhada. Após vários trechos com muito brilho no chão, o término da cena se dá quando T'Challa alcança o carro do inimigo e arranca uma das rodas do veículo com as próprias mãos. O automóvel capota. Então, o personagem

pantera negra caminha em direção aos destroços do veículo para findar aquela perseguição e recuperar o item roubado.



Imagem: T'Challa caminha em direção ao vilão

Fonte: frame extraído do próprio filme

A rua inteiramente molhada ocasiona efeitos visuais surpreendentes, às vezes inesperados, para a cinematografia, pois reflete no chão todas as luzes postas no quadro, bem como os objetos que estão sendo iluminados de alguma maneira. São os casos, primeiramente, da gambiarra colorida acima das pessoas e do letreiro neon que podem ser notados na poça d'água da rua, assim como, em segundo lugar, o reflexo no chão da garrafa à esquerda do quadro e do personagem principal. Um trabalho consciente e cheio de surpresas delineadas no écran, compreendido também como uma forma de dar perspectiva à imagem, ilusão parecida com

a tridimensionalidade da superfície plana de um espelho.

O princípio técnico de transformar uma superfície absorviva em reflexiva pode ser reconhecido, ainda, na pele negra dos atores e das atrizes do filme. Parece haver, para cada tonalidade de pele e cada cena, um cosmético específico aplicado nos corpos com a finalidade de gerar reflexos luminosos, quando preciso.

Aliás, vale destacar, ainda, a peculiaridade de filmar um personagem vestido com um figurino em preto fosco e, na escuridão dos ambientes fílmicos, obter visibilidade com ele, dando textura às imagens.

Ao seu modo, *Pantera Negra* é um filme que coloca o racismo em questionamento a partir de vários aspectos. Do seu lugar de fala, Coogler, diretor e roteirista negro de pautas militantes, construiu uma obra que disputa com as outras narrativas sociais daquele contexto político que teima em dar manutenção a um discurso que defende, ainda hoje, uma estrutura social injusta, desigual e doentia, que pune exclusivamente os corpos negros. Destarte, oportunamente, ele faz uma obra comercial engajada.

A parceria de Rachel Morrison com o diretor Ryan Coogler se deu, anteriormente, no filme *Fruitvale Station: a última parada* (Fruitvale Station,

2013, EUA). Aparentemente, deu certo e parece promissora, como foram tantas parcerias entre direção e cinematografia na história do cinema mundial. Espero, desde já, por mais noites molhadas dessa dupla e por mais diretoras de fotografia nas grandes produções do cinema mundial.

as cores



a noite azul

Um funcionário da *FedEx Express* é o único sobrevivente de um acidente aéreo no meio do oceano. De repente, ele acorda numa ilha, sem qualquer sinal de civilização por perto. Numa noite, sob a luz do luar, Chuck Noland (Tom Hanks) levanta de madrugada para urinar no mar, quando percebe um ponto de luz no oceano, um navio talvez. Desesperadamente, ele tenta ser visto, aos gritos de socorro, com uma lanterna acesa nas mãos.

O naufrago (Cast Away, 2000, EUA) faz parte de uma eclética coleção de obras cinematográficas famosas dirigidas por Robert Zemeckis, um aclamado diretor da geração de profissionais graduados em cinema. Parceiro de Steven Spielberg, sua filmografia também é reconhecida pelo uso de efeitos especiais impressionantes.

A questão aqui gira entorno do fato de que aquela cena noturna de Chuck na ilha, iniciada pela a imagem da lua cheia, com um tom azulado, não era exatamente a luz do luar, mas sim a luz solar. Como? Através de uma antiga técnica fotográfica conhecida como *day for night*, traduzida como “noite americana”.

É simples. Coloca-se um filtro azulado na frente da objetiva para filmar durante o dia e, na tela, fazer de conta que é noite. Para tanto, alguns cuidados são tomados: não mostrar o sol no enquadramento ou qualquer outra pista que denuncie o truque na tela. De preferência, filmar em dias nublados. Mas não é uma regra. Após a gravação, a fotografia conta com ajustes de pós-produção no tratamento da imagem.

Esta técnica foi desenvolvida em Hollywood, há muito tempo, com o intuito de adequar o processo de produção dos filmes ao ritmo de trabalho industrial, evitando que não onere os custos e o tempo de feitura das gravações, devido a coisas

como: adicional noturno, desgaste da equipe, mudança das folgas, aluguel de determinados equipamentos de iluminação, entre outras coisas.

No caso, filmar à noite numa ilha demandaria uma série de esforços de produção capazes de mudar significativamente o orçamento a troco de muito pouco para o público. Este, por sua vez, já está habituado a esse tipo de código visual nas telas. Mesmo assim, pressupondo que não havia problemas orçamentários, o *day for night* também pode ser uma escolha estética.

A direção de fotografia de *O naufrago* é assinada por Don Burgees, um experiente profissional da indústria norte americana, atuante no merca-

do de blockbusters desde os anos 1980, participando de produções mais recentes, como o filme *Aquaman* (Aquaman, 2018, EUA), dirigido por James Wan. Ele e Zemeckis já haviam trabalhado juntos em outras obras, numa parceria que os tornaram mais conhecidos: *Forrest Gump – o contador de histórias* (Forrest Gump, 1994, EUA) e *Contacto* (Contact, 1997, EUA), além do filme em questão.

Diferentemente das demais cenas noturnas na ilha de Chuck, por conta da luz do fogo, a referida cena ao luar precisa ser melhor descrita. Observe com cautela o azulado homogêneo sobre todos os itens da cena, como uma camada de tinta passada por cima da tela. Detalhadamente, percebe-se uma luz no ombro direito e a sombra dura no chão, marcada aos pés de Tom Hanks, como um indicador da direção da luz principal que ilumina o corpo dele. É uma pista para sabermos que é a intensidade do sol do meio do dia sobre as coisas. Durante o conjunto de planos da cena, a sombra pode ser notada, mas é imperceptível para um olhar desatento, mergulhado na narrativa.

Afinal, nem a lua cheia projeta uma sombra como essa no chão e nem a escuridão da noite permite essa visibilidade. O luar, na verdade, é a luz do sol rebatida pela lua, o que a torna mais suave.

Nesses termos, o *day for night* é oportuno para sanar a falta de luz característica do turno da noite, principalmente em locações externas e desérticas, sem qualquer iluminação artificial urbana, como nesse mar adentro. À noite, essa escuridão criaria um estado crítico para o equipamento fotográfico, necessitando de uma solução, talvez, não tão viável.

Na tela, a noite azul simula a sensação de serenidade, com temperaturas mais amenas. Um

visual construído com devida semelhança com a noite real. Entretanto, as noites não são tão azuladas assim. Trata-se de um código cinematográfico convencional e utilizado por décadas nos filmes, capaz de iludir o público facilmente.

A cena em jogo expõe o desespero do personagem que está em total solidão depois do acidente aéreo. Mesmo ao lado da foto da companheira e outros poucos itens, ele está despidido de certas tecnologias comuns ao conforto do cotidiano, tendo apenas a lua filmica como única testemunha daquele momento. Tanto que, posteriormente, na narrativa, ele inventa Wilson: a bola de vôlei com quem conversa.

Curiosamente, na mesma cena, com a câmera mostrando Chuck de frente, olhando para a praia, a sombra agora está posicionada do outro lado, em outra direção, decorrente de um sol lateral.



Imagem: Chuck sinaliza com uma lanterna na tentativa de ser visto na ilha

Fonte: frame extraído do próprio filme

É até um caso de descontinuidade da luz pela filmagem feita em outro horário do dia. Contudo, a lanterna é mais um paramento para fortalecer a verossimilhança da falsa noite, bem como a melhor opção para tentar ser visto pelo navio. Engraçado perceber que o ator aperta os olhos por causa da forte luz solar que incide sobre seu rosto, provavelmente do começo da manhã ou do fim da tarde. Ainda chama minha atenção, nas duas imagens, o fato do seu corpo parecer estar coberto por um óleo ou suor, mesmo estando numa madrugada aparentemente fria.

A respectiva estratégia de filmagem pode ser vista, desde a década de 1950, no faroeste *Pacto*

de honra (Saskatchewan, 1954, EUA) dirigido por Raoul Walsh. Uma pista de que a cinematografia faz isso há muito tempo. Basicamente duas décadas depois, François Truffaut batizou o truque com sua obra *A noite americana* (La nuit américaine, 1973, França), um filme sobre o fazer cinematográfico. Mas são tipos de falsificação que, no cinema narrativo de ficção, não faz mal algum. É uma solução para tornar a escuridão visível e mostrar os elementos que devem ser vistos na tela.

Em cinematografia digital, inclusive com as câmeras digitais mais simples, pode-se alcançar um resultado convincente de noite azulada através de subexposição e do balanço do branco,

equalizando-o numa superfície amarelada para azular a imagem. Outra opção é deixar para azular tudo no tratamento no software de pós-produção, aplicando os recursos disponíveis para escurecer e colorir as imagens.

Existe, ainda, um *day for night* que chamam de “noite invertida”, isto é, quando se filma uma cena interna durante o dia, num quarto, por exemplo, iluminando como se fosse uma noite, a fim de atender às demandas da produção e da narrativa.

Sob a luz do luar, aquela noite azul de Chuck Nolan talvez não fosse facilmente percebida enquanto uma construção fotográfica. Embora

seja quase impossível iluminar o mar com refletores para ser visto daquela maneira na tela. Isso demonstra que o *day for night* é um recurso fundamental para se contar determinadas histórias no cinema.



noite amarela

Emmanuel Lubezki é o único diretor de fotografia, até então, a ser condecorado com a estatueta do Oscar por três vezes consecutivas, nos anos de 2014, 2015 e 2016. Natural da Cidade do México, lugar onde se formou e iniciou sua carreira profissional, ele trabalha no mercado estadunidense de cinema desde os anos 1990, ficando conhecido entre os colegas como “Chivo”. Em meio a tantos elogios da crítica e tantas observações possíveis sobre seu virtuosismo, o foco aqui será nas cenas noturnas do filme *O regresso* (The revenant, 2016, EUA), dirigido pelo também mexicano Alejandro González Iñárritu.

Rodado em locação externa, com luz natural, lente grande angular e muita câmera na mão, a obra impressiona, sorratamente, pelo efeito de realismo das imagens. Essa atmosfera visual, criada a partir das escolhas plásticas do fotógrafo, põe na tela uma crueza um tanto convincente. Nesse caso, há uma cinematografia harmonizada à ideia de contar uma história baseada em fatos reais, feita para enfeitar o público sem que se note o feitiço fotográfico.

Inicialmente, vale dizer que filmar fora do estúdio tem o seu preço. Primeiro, o fotógrafo precisa estudar a locação, o movimento do sol e o comportamento da luz no ambiente para programar as filmagens de acordo com isso. Em segundo

lugar, a imprevisibilidade frente aos fenômenos da natureza pode anular um ou mais dias de trabalho, o que vem a onerar, significativamente, os custos de produção. E, por fim, o deslocamento da equipe e do equipamento pode se tornar exaustivo, principalmente quando a locação é uma floresta coberta de neve.

Alejandro González Iñárritu conta a história de sobrevivência de Hugh Glass (Leonardo DiCaprio), um caçador que, após ser atacado por um urso na floresta, é deixado lá pelos colegas para morrer, encoberto pela neve. Entretanto, ele sobrevive e regressa para o alojamento dos caçadores numa difícil jornada.

Naquelas circunstâncias, as noites de Glass são amarelas. Iluminadas pela luz do fogo de fogueiras e tochas, com temperatura de cor em torno de 2800 a 3200 graus kelvins, fator físico para que a atmosfera cromática seja amarelada. Numa história passada em 1822, ainda mais no ambiente da narrativa, não havia outra fonte de luz natural tão verossímil quanto estas – a não ser o luar, o que implicaria em outra estética. A problemática é a pouca luminosidade para as filmagens, que mesmo com uma câmera de tamanha latitude e rápida sensibilidade, ideais para essa condição de gravação, a diferença da quantidade de luz entre o dia e a noite é tamanha. O próprio Lubezki explica que houve uma cena noturna em que precisou acrescentar luz

artificial: “tivemos que colocar um monte de lâmpadas ao redor do fogo para criar uma almofada de luz”². Essa “almofada” é como uma luz de compensação na imagem, a qual não marca nitidamente os elementos principais da cena, nem interfere no desenho modelado pela fonte de luz principal. Apenas preenche sem ser percebida, aumentando a luminosidade para a ação de registro da câmera.

A cena em que os colegas encontram Glass na floresta, por exemplo, é desenhada pelas luzes das tochas seguradas pelas pessoas, reluzente

² Os depoimentos de Lubezki aqui citados estão publicados num site de comentários chamado Termômetro do Oscar. Disponível em: <https://www.termometrooscar.com/fotografia---o-regresso.html>. Acesso em 02 de agosto de 2020.

numa fumaça gerada pelo próprio paramento de luz em cena: o fogo. As tochas criam uma atmosfera noturna naturalista, de uma escuridão delineada pelas sombras presentes no quadro. O resultado é uma noite amarela extremamente verossímil, a qual aparenta não haver intervenção de um fotógrafo que elaborou cuidadosamente aquela imagem.



Imagem: Glass é encontrado pelos colegas à noite na floresta

Fonte: site www.termometrodooscar.com

Equipamentos mais modernos de cinematografia digital contribuem para se chegar a resultados como esse. Nas palavras de Chivo, “as câmeras digitais nos permite filmar neste ambiente muito escuro, mas também gravar cenas de uma forma que parece mais naturalista, sem grãos ou qualquer coisa entre o público e o personagem”. Sem falar nas possibilidades de tratamento em pós-produção.

O amarelado, nesse caso, traduz as noites vividas em lugares como esse, sob o ponto de vista de Glass, simulando para o espectador ou a espectadora como seria estar ali. Através das cenas noturnas de *O regresso*, somos convidados a experimentar uma sensação de calor e seguran-

ça, feita para aquecer o público depois de um dia naquele lugar capaz de petrificar a alma humana. O contraste cromático entre o tom azulado das cenas diurnas e as noites amarelas conduz à vivência natural da transformação climática experienciada pelo sobrevivente.

O tom amarelado também está presente nas cenas noturnas internas, justificado pela inexistência de eletricidade naquele contexto histórico e geográfico. O alojamento também é iluminado pelo fogo das velas e demais paramentos. A visibilidade agora é contrastada com uma luz azulada externa, como a de um luar cinematográfico visto através das janelas, delineando o jogo visual daquela trama.



Imagem: Os outros caçadores jantando no forte

Fonte: frame extraído do próprio filme

No cinema, há casos em que o amarelo é acionado como um código fotográfico para contar histórias do passado dos personagens, como uma camada de demarcação da temporalidade nas narrativas. Como no filme *Meia noite em Paris* (Midnight in Paris, 2011, EUA/Espanha), do diretor Woody Allen, com direção de fotografia de Johanne Debas e Darius Khodji, em que o personagem principal viaja para o passado amarelado todas as noites.

Para acentuar o tom amarelado na imagem, pode-se ajustar o balanço de branco da câmera. De forma simples, basta testar os modos já existentes no equipamento até se agradar de um deles ou bater o branco apontando a objetiva para uma su-

perfície azulada. No modo automático da câmera, a luz amarelada do fogo poderia ser corrigida automaticamente pela câmera e ficar até esbranquiçada. O que também seria uma escolha estética.

A atmosfera cromática da noite amarela de *O regresso* é uma construção técnica e artística executada com muita destreza pelo diretor de fotografia em consonância com a narrativa. Ela foi vestida de tal modo realista que consegue camuflar a realidade da autoria de alguém que fez aquelas imagens: Emmanuel Lubezki.



a noite preta³

Ouve-se o som de tiro. É o sinal combinado para que “o trio ternura” pare tudo e saia rapidamente do motel em que estão assaltando. Eles pegam o que conseguem, furtam um carro e voltam frenéticos para a comunidade. O automóvel termina estacionado dentro de um bar, num leve acidente. Os três sujeitos saem do carro e procuram se esconder antes que a polícia chegue. Dois deles

³ Texto publicado nos Anais do *MOVI – I Encontro Brasileiro de fotografia em movimento*, realizado entre 30 de junho e 02 de julho de 2021.

vão para uma mata próxima dali. O outro corre para uma casa. Com algumas informações, os policiais entram na mata e ainda tentam encontrá-los naquela escuridão, mas não têm êxito. Vão embora e os bandidos ficam em cima da árvore, observando tudo até o amanhecer. No fim da cena fica claro que aquela noite guardava segredos.



Imagem: Marreco e Alicate escondidos em cima da árvore, olhando a polícia lá embaixo

Fonte: frame extraído do próprio filme

Esta é uma das cenas noturnas de *Cidade de Deus* (Cidade de Deus, 2002, Brasil) dirigido por Fernando Meirelles, uma obra mundialmente aclamada pela crítica e pelo público. Por isso, tornou-se um trabalho de projeção para os profissionais envolvidos, entre eles o diretor de fotografia César Charlone, até mesmo antes da indicação ao Oscar de Melhor Fotografia, em 2004⁴.

4 As informações desse texto foram baseadas, também, na entrevista realizada pela diretora de fotografia Luciana Baseggio com o fotógrafo, dentro de uma série de lives feitas no Instagram da Associação Brasileira de Cinematografia, posteriormente publicado em seu canal no Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=03Dow0gub4k&t=2836s>. Acesso em 10 de junho de 2020.

O jovem uruguaio veio a passeio para o Brasil, onde descobriu que podia estudar cinema numa universidade e trabalhar com isso pelo resto da vida. Não pensou duas vezes. Desde os anos 1970 ele realiza filmes.

Juntos, Meirelles e Charlone fizeram *Cidade de Deus* em suporte digital, numa época em que ainda era uma escolha reticente no Brasil. Isso possibilitou largas experimentações, inclusive a de fazer a cena noturna da mata com aquele visual preto.

Naquela época, muitas das referências de imagens da noite em matas eram de contraluzes artificiais azuladas e fumaça entre as árvores. Tudo

o que Charlone não queria para o filme. Então, ele foi pessoalmente num jardim com árvores, durante o dia, para entender como poderia fotografar a cena. Em meios à natureza, ele se pôs a pensar: “se eu usar o sol com isso é um contraste muito alto. Aí fica muito alto a alta luz e a sombra”. Então, de repente, apareceu uma nuvem, a luz ficou difusa, os contrastes diminuíram e ele entendeu prontamente que seria no velho estilo *day for night*, só que ao invés do filtro na objetiva, o processo era para ser resolvido na pós-produção do sistema digital.

César Charlone é um fotógrafo que, assumidamente, dá muita importância ao tratamento das imagens. Tanto que considera sua fotografia como matéria prima para o *software*, assim como

o pessoal do som faz. Com isso, ele estabeleceu uma parceria duradoura com Sérgio Pasqualino, o colorista das suas imagens. E assim, entre eles, de fato, há muito entrosamento, diálogo e abertura para a novas experiências visuais.

No caso da noite preta, César diz que fez uma foto do jardim com uma câmera doméstica e mandou para Sérgio, que logo resolveu a equação e disse que daria certo.

O sensor da câmera digital organiza suas informações a partir das cores primárias da luz. O software decodifica a informação fotográfica separando vermelho, verde e azul, isto é, o famoso sistema RGB (*Red, Green e Blue*). Frente às possibilidades

de controle da imagem no computador, o colorista tem condições de se aproximar dos resultados esperados para uma cena noturna.

Naquela ocasião, Charlone filmou de dia, com o céu nublado, tendo a luz principal de tonalidade azulada. As folhas são naturalmente verdes. Então, para fechar a tríade cromática, a pele dos atores foi pintada de vermelho. Sendo assim, é só aplicar uma camada de azul sobre a imagem na pós-produção e transformar o dia numa noite. Com a possibilidade de manipular os elementos a partir das cores primárias, no tratamento, o colorista baixou a intensidade do verde para as folhas ficarem pretas, enquanto subiu o vermelho para tornar os atores negros visíveis no escuro. A camada de

azul bloqueia as outras duas cores, modificando-as para os objetos refletirem apenas o raio azul que incide sobre eles. O resultado foi uma noite preta, intrigante pela plasticidade com que se apresenta na tela.

As camisas de tons claros, na cena, saltam para frente da imagem, visto que refletem a luz solar com uma alta intensidade, no caso, o azul. Os rostos dos atores negros foram untados de óleo e borrifos de água com a finalidade de criar uma superfície reflexiva para torná-los perceptível para câmera, facilitando o processo de decodificação do sensor na baixa luminosidade.

O breu dado através da predominância da cor preta nos elementos do quadro ajuda na ideia de fazê-los imperceptíveis na cena. Apenas o suor no rosto, ou melhor, o óleo e a água fazem reluzir a luz azul que o ilumina. Em suma, o azul aparece, enquanto o verde e o vermelho são transformados em preto. Trata-se de uma forma de “noite americana” em cinematografia digital, cujo resultado é uma escuridão notívaga singular, com um alto percentual de escuro na imagem.

O óleo foi um recurso utilizado ao longo da narrativa do filme, principalmente a partir do momento que a comunidade é tomada pelo tráfico, mudando substancialmente o *look* do filme.

O brilho na pele é como as ruas propositalmente molhadas nas noites cinematográficas. Às vezes, nem se sabe de onde veio água. Mas está lá. E o importante mesmo são os efeitos luminosos na imagem. Nesse caso, os pontos brilhosos no rosto dão volume ao quadro. Eles parecem estar mais próximos do espectador, em contraposição aos escuros. Isso constrói a ilusória tridimensionalidade na tela.

A escuridão da cena noturna da mata se mostra como um truque de cinematografia bem sucedido, não apenas por ser um código verossímil, mas também por ser uma solução muito mais viável do que seria filmar durante a noite. A noite



Imagem: rosto suado do personagem Alicate em cima da árvore

Fonte: frame extraído do próprio filme

preta revela o mundo de possibilidades criativas da cinematografia digital naquela ocasião.

Além do negrume da noite preta, *Cidade de Deus* é um filme para se apreciar cautelosamente em função dos outros truques de direção de fotografia, pois muitos são extremamente intrigantes até mesmo para os olhares mais atentos. Isso serve, também, para os outros trabalhos posteriores da parceria Meirelles e Charlone, a saber: *O jardineiro fiel* (*The constant gardener*, 2005, EUA), *Ensaio sobre a cegueira* (*Blindness*, 2008, Japão/Brasil/Canadá) e *Dois papas* (*The two popes*, 2019, Reino Unido/Itália/Argentina/EUA).



a noite verde

No clima da chegada do século XXI, em meio a um turbilhão de expectativas e prospecções de todos os lados, estreou *Matrix* (*Matrix*, 1999, EUA), dirigido pelos irmãos Andy & Larry Wachowski. Uma obra que obteve impressionante repercussão em várias esferas sociais, hoje considerada como um clássico do cinema. Fatores temáticos e estéticos desdobraram incontáveis interpretações, discussões, reflexões filosóficas e até profecias. O sucesso preeminente logo desencadeou uma antologia. Quatro anos depois, foram lançados dois

filmes no mesmo ano: *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolution*, ambos em 2003.

Dentre os efeitos especiais, o filme repercutiu, também, por conta das cenas em que o diretor de fotografia Bill Pope e o supervisor de efeitos visuais John Gaeta executaram a técnica de *bullet time*, aquela em que o ator permanece quase congelado na imagem enquanto a câmera faz um giro de até 360 graus, contornando a ação do personagem. Foram 120 câmeras fotográficas e duas filmadoras⁵ ao redor da ação, disparadas su-

cessivamente, em intervalos ínfimos de tempo. Em seguida, é montado na pós-produção. O resultado é um movimento de câmera inovador e impactante naquele contexto, popularmente conhecido como “efeito matrix”.

Contudo, a cinematografia de *Matrix* merece ser vista, também, pelo viés cromático, destacando aquele tom esverdeado preponderante nas imagens, o qual está posto com o valor dramático contido na trama. E, pontualmente, nas três cenas noturnas do filme.

Thomas Anderson (Keanu Reeves) é um jovem programador de uma empresa de informática que, como alternativa, também faz trabalhos como hacker. No mundo virtual, ele é conhecido pelo co-

5 Conforme o depoimento de Gaeta no Making of matrix (1999), publicada no Canal Nostalgia do Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HTImXT4fzXA>. Acesso em: 12 de agosto de 2020.

dinome de Neo. Nessa empreitada, ele é procurado por Morpheus (Laurence Fishburne), pois é tido como o escolhido para integrar uma equipe que age num outro ambiente virtual, surrealista e futurista na mesma medida, chamado de matrix: um mundo híbrido pós-moderno de realidade e ficção.

A escolha pelo verde nas imagens parece seguir a identidade visual dos códigos digitais que, frequentemente, passam pelas telas dos computadores na narrativa. Aliás, até a vinheta da *Warner Bros. Pictures* na abertura está em tom esverdeado. Originalmente ela é dourada.

Logo no início do filme, após o diálogo em caracteres na tela do computador, surge a primeira cena noturna. Trinity (Carrie-Anne Moss) é

encontrada por duas equipes da polícia, numa sala onde ela está sentada à frente de um computador. Ela reage aos tiros a fim de escapar dali, antes que o Agente Smith (Hugo Weaving) a capture. Segue, então, uma perseguição pelas coberturas de prédios até ela mergulhar pela janela de um dos edifícios e ir em direção à cabine telefônica indicada. Na rua, Smith aparece dirigindo um caminhão. Ela corre e pega o telefone no momento em que a cabine é esmagada pelo automóvel. Ela consegue se salvar.



Imagem: Trinity em bullet time atacando o policial

Fonte: frame extraído do próprio filme

A imagem é de uma cena noturna esverdeada, com uma fonte vinda do lado esquerdo, criando uma sombra na parede à direita, onde fica nítida a atmosfera cromática criada pela luz. Ela clareia o rosto da personagem ao mesmo tempo em que sombreia o policial. A cena prossegue combinando o verde com paramentos de luz branca, como: lanternas, luminárias e até o farol do caminhão.

Ao término da sequência, fica compreendido que o verde é um dos elementos plásticos que separa o universo virtual do real, visto que, na imagem seguinte, a personagem aparece numa visualidade com uma iluminação aparentemente mais naturalista, sem tender para qualquer coloração.

O esverdeado na fotografia, tecnicamente, pode ser alcançável com o uso de lâmpadas fluorescentes pela temperatura de cor, o que a câmera decodificada como verde, se não houver correção do balanço de branco. Mas não chega a tanto. Em *Matrix*, há um trabalho mais peculiar de harmonia entre dois tons de luz. Hipoteticamente, poderia ser feito com as luzes diegéticas brancas, equalizadas pelo equipamento, adicionando no quadro uma luz verde filtrada com gelatina nos refletores. Mas, independentemente da maneira, a captura teve que ser feita para atender aos parâmetros do tratamento de imagem e dos efeitos visuais, etapa do processo onde há total controle sobre essa

coloração, sobretudo nas sombras e peças pretas. Pensando em cinematografia digital, o verde poderia ter sido trabalhado apenas na pós-produção, talvez.

Todo modo, o conceito preestabelecido também é uma referência para a equipe de direção de arte, para a paleta de cor, cujo trabalho é fundamental para a identidade cromática do filme, sendo largamente reconhecido em diversos itens, tais como: gravata, camiseta, vestido, fichero, fachada de prédio, o vaso quebrado, a cozinha do oráculo, as lixeiras, a cabine telefônica, as portas, o reflexo no vidro dos carros. Tudo é verde na matrix.

Algumas abordagens psicológicas das cores associa o verde ao equilíbrio e à renovação, entre outras coisas. Nesse caso, a cor se justificaria por duas noções conectadas à trama do filme. Primeiramente, ao sincronizar dois mundos paralelos totalmente dependentes um do outro (equilíbrio) e, segundo, ao fazer Thomas Anderson renascer como Neo, numa nova forma de viver (renovação).

Na segunda cena noturna, após a estranha conversa com o computador que o orienta a seguir o “coelho branco”, numa referência a *Alice no país das maravilhas*, ele recebe uns amigos na porta de casa que foram até lá comprar algo. Eles o chamam para sair e, ao perceber a tatuagem de coelho na

mulher, ele aceita o convite. Na boate, Anderson conhece Trinity e eles conversam um pouco.

A cena de festa é deveras esverdeada, com alguns paramentos de luz branca. Entretanto, no filme, ainda se trata do mundo real de Thomas Anderson, embora, naquela circunstância já se trate de Neo, o hacker. Desde já, o recurso plástico insinua a proximidade entre os universos paralelos na vida do escolhido, orientado por um estranho diálogo sobre uma sensação de não saber se está acordado ou ainda sonhando, como no romance de Lewis Carroll.

Na linguagem cinematográfica, a imagem esverdeada não é novidade. Muitas vezes é utiliza-

da nos filmes com locações marítimas ou hospitalares, sobretudo quando o personagem está psicologicamente afetado. Também é recorrente nas cenas noturnas das ficções científicas, sobretudo quando criam uma atmosfera visual para uma projeção de futuro, com andróides, vampiros e alienígenas. Às vezes, é apenas uma maneira de se ter visibilidade no escuro pelas limitações fotográficas, como também é um recurso dramático que não passa despercebido. Na narrativa de *Matrix*, a história se passa em 1999, mas o mundo virtual fílmico está num futuro incerto, há mais de cem anos de diferença, delineado pelo tom verde na cinematografia.

Na terceira noite fílmica, Anderson acorda atordoado em sua cama, após ter sido capturado, interrogado e infectado pelo Agente Smith. Para ele, se tratava de um sonho. Mas, a noite verde induz, silenciosamente, a outra interpretação. Mais uma vez se estabelece a confusão sensorial do personagem. O telefone toca e, dali em diante, começa a peregrinação para o seu renascimento como Neo.

Percebe-se que a iluminação da primeira cena noturna, a qual demarca o universo virtual, se repete no quarto de Anderson, na terceira noite da narrativa, com os mesmos elementos plásticos da luz. De fato, a noite verde é uma solução dramática que atua como um indicador do pertencimento

do personagem aos dois mundos, como um conector do presente com o futuro da trama. Uma camada de cor intencionalmente construída na cinematografia, composta por notáveis partículas de significação.

A partir de então, o filme segue com as cenas diurnas e o verde predomina em todas as imagens que se passam no futuro diegético de Matrix, como um demarcador temporal, espacial e sensorial para o público. Mais ainda, a solução fotográfica se repete ao longo da franquia, nas outras duas obras, sendo, claramente, por uma questão de continuidade estética da narrativa visual da saga. Bill Pope fotografou os três filmes e, mesmo ten-



Imagem: Em seu quarto, Neo acorda assustado

Fonte: frame extraído do próprio filme

do um set exaustivo nos dois últimos, as mesmas características plásticas da cinematografia podem ser notadas na tela, inclusive a noite verde.

Os irmãos Wachowskis, assim creditado em *Matrix*, hoje são duas mulheres trans, cujos nomes sociais são Lilly e Lana. Quase vinte anos depois, Lana lançou *Matrix Resurrections* (Matrix Resurrections, EUA, 2021), com os mesmos atores principais: Reeves e Moss. Com a referida franquia, elas fizeram história no mercado cinematográfico mundial com uma obra seminal, a qual, até hoje, nos convida a ser revisitada e analisada a partir de outras perspectivas.



a noite vermelha

Óbvio! Eis a interjeição proferida, tantas vezes, pelo prisioneiro veterano daquele cárcere surreal. Para o novato, assim como para o público, nada naquele lugar parece ter obviedade à primeira vista. Uma prisão vertical, onde uma plataforma, inexplicavelmente, desce todos os dias pelo centro das celas, levando a refeição na quantidade ideal para aquela população carcerária. Seria suficiente, se não fossem as diferenças sócias. Em cada andar, dois detentos convivem durante um tempo determinado até mudarem de piso, inesperadamente. Com isso, novas relações humanas se estabelecem.

Esta é uma apresentação alternativa do filme *O poço* (El hoyo, 2019, Espanha), produzido pela Netflix, dirigido pelo espanhol Galder Gaztelu-Urrutia. Uma estreia bem sucedida no longa-metragem, pois se trata de uma obra polêmica, feita de mesclas de terror e suspense, com um final incógnito, aberto às interpretações. Em síntese, a obra soa como uma grande metáfora da política social.



Imagem: foto de divulgação do filme O poço (2019)

Fonte: site www.br.noticia.yahoo.com

Na tela, as coisas não parecem tão óbvias. Inclusive aquela noite avermelhada. Num lugar sem janelas ou arestas, o visual das cenas noturnas é feito tanto para traduzir aquela atmosfera insana, quanto para orientar os personagens e o público sobre os turnos na narrativa. Além de ser a solução plástica para enxergarmos a escuridão.

O filme contou com o trabalho do diretor de fotografia espanhol Jon D. Dominguez, cuja filmografia revela uma trajetória em trabalhos no gênero aqui em questão, tais como: *Purgatório* (Purgatorio, 2014, Espanha), dirigido por Pau Teixidor. Seu currículo em filmes de terror, desde já, justifica sua participação e contribuição na obra

de Urrutia, tendo um resultado notável também pela inventividade de assumirem e fazerem uma noite vermelha.

Tecnicamente, a solução para a feitura desse tipo de imagem pode ser dada de maneiras diferentes: através do uso de um filtro 25A (vermelho), posto na frente da objetiva ou por meio de gelatinas vermelhas sobre as fontes de luz. Ambos ocasionam a perda de luminância aos olhos da câmera, obrigando o fotógrafo a compensar, seja com a abertura do diafragma, com o aumento do ISO ou com a inserção de mais luz no ambiente. Doutro modo, as imagens podem ser capturadas da mesma forma que as cenas diurnas, sendo aver-

melhadas no tratamento em pós-produção, pelo colorista. A escolha da maneira de fazer condiz com o ritmo de trabalho num set de filmagem como esse.

Enquanto nas cenas diurnas há luminárias acesas nas paredes das celas, nas noturnas elas estão apagadas. Isso implica dizer que Dominguez elaborou um mapa de luz conforme cada turno, demarcando não apenas por contraste cromático.

Na tela, o vermelho da imagem cria um clima noturna desconfortável para um público que assistiu, ao longo da vida, tantas noites azuladas. Nesse caso específico, há uma coerência com a narrativa, se considerarmos que o estranhamento combina com um lugar tão estranho quanto esse presídio.

A carga dramática investida nesse conceito de imagem noturna avermelhada está agregada

a outros elementos estéticos da narrativa: o entorpecimento dos prisioneiros durante o sono, para que eles sejam postos em outro andar sem perceber, insinuando uma noite sufocante; a crescente instabilidade psicológica de Goreng (Iván Massagué), o personagem principal, diante dos desconfortos nutridos pelas incertezas e pelos desejos de transformação daquela estrutura social, externando a uma noite introspectiva; ou, ainda, a carnificina expressa a cada andar, a cada ato de sobrevivência e a cada assassinato justificado pelas interações humanas, convencendo um sistema sanguinário e violento entre os sujeitos que ali convivem, remetendo às noites sangrentas.

Munido do clássico de Miguel de Cervantes, Goreng dialoga com um Dom Quixote dentro de si, louco, sonhador e destemido que, ao contrário do cavaleiro andante, está preso a uma realidade nunca vista e que o faz ensandecer, delirando degrau por degrau. Nesse sentido, uma noite vermelha também traduz um universo onírico das noites inquietantes, de pesadelos, confundindo os limites de qualquer realismo que se queira enxergar.

Para além das interpretações possíveis, a noite vermelha é usada, algumas vezes, como um código visual que mostra ao espectador ou à espectadora as coisas que os personagens não

estão vendo entre si, simulando uma escuridão absoluta. É o caso de *Ex Machina*: instinto artificial (*Ex Machina*, 2014, Reino Unido), dirigido por Alex Garland, quando acontecem os apagões no laboratório. De fato, o vermelho é a baixa frequência do espectro de luz, o que está mais próximo da escuridão.

É comum essa visualidade em cenas de festas, em bares e boates, onde o vermelho é usado como forma de representação realista daqueles ambientes, os quais normalmente são iluminados com jogo de luz.

A noite vermelha de *O poço* chama atenção para outras possibilidades a serem exploradas

pelos e pelas profissionais de fotografia que, diante dos roteiros e das condições de produção dos próximos trabalhos audiovisuais, queiram fugir do óbvio na busca de construir uma noite atípica, com singularidade plástica e coerência dramática tão marcante quanto esta.

referências

ANDRADE, Matheus. **A noite do informante: cinematografia em cenas noturnas**. In: XXIV Encontro Socine de Estudos de Cinema e Audiovisual, 2021, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: SOCINE, 2022.

ANDRADE, Matheus. **Direção de fotografia em cenas noturnas: procedimentos técnicos e estéticos no uso do day for night**. In: Grão Fino – semana de fotografia, 2020, Campina Grande. **Anais...** Paraíba, 2020.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. 16 ed. Campinas, SP, 2012.

CALHADO, Cyntia; COSTA, Aline (org). **Cinematografia, expressão e pensamento** - vol.2. Curitiba: Appris editora, 2021.

HURTER, Bill. **A luz perfeita: guia de iluminação para fotógrafos**. 3ed. Balneário Camboriú, SC: Photos, 2010.

MASCELLI, Joseph. **Os cinco Cs da cinematografia: técnicas de filmagem**. São Paulo: Summus, 2010.

MONCLAIR, Jorge. **O diretor de fotografia**. Rio de Janeiro: Solutions Comunicações, 1999.

MOURA, Edgar. **50 anos luz, câmera e ação**. São Paulo: Senac, 1999.

PRAKEL, David. **Iluminación**. 3ed. Barcelona: Blume, 2009.

TEDESCO, Marina; OLIVEIRA, Rogério (org.). **Cinematografia, Expressão e Pensamento** – volume 1. Curitiba: Appris Editora, 2019.

THRIFT, Matt. **Guia para fazer seu próprio filme em 39 passos**. São Paulo: GG, 2018.

sobre o autor

Matheus Andrade é professor de Direção de Fotografia do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal da Paraíba – UFPB. Doutor em Ciência da Informação. Integrante do Grupo de Pesquisa Cinematografia, Expressão e Pensamento (CNPq/UFF). Membro da comissão organizadora do MOVI – Encontro Brasileiro de Fotografia em Movimento. Autor dos livros Rec: uma iniciação à filmagem (Ideia, 2013) e O sertão é coisa de cinema (Marca de Fantasia, 2008). É também realizador audiovisual.

EU