

Escola Superior de Teatro e Cinema



**LUZ E SOMBRA NO CINEMA E EM *CATIVEIRO***

Trabalho de Projeto

João Lages

Maio de 2021

Escola Superior de Teatro e Cinema



## **LUZ E SOMBRA NO CINEMA E EM *CATIVEIRO***

Trabalho de Projeto

João Lages

Trabalho de Projeto submetido à Escola Superior de Teatro e Cinema para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Desenvolvimento de Projeto Cinematográfico - especialização em Realização, realizado sob a orientação científica de Vítor Gonçalves, Professor-adjunto, área científica de realização.

## **AGRADECIMENTOS**

A realização deste trabalho de projeto não seria possível sem o apoio dos meus amigos: Alessandro Baixo, Carolina Matos, Cristina Ribeiro, Fernando Castelar, Francisco Sylla, Luís Pereira, Pedro Marta, Ricardo Brito, Nelson Valoura, Ricardo Blayer, Ruben Sousa, Tommaso Lunardi, Anthi Papadimitriou, Fabiana Díaz, entre outros.

Um agradecimento também ao meu orientador Vítor Gonçalves, pela orientação e, sobretudo, pela paciência que sempre demonstrou ter comigo.

E por fim, um agradecimento especial à minha mãe, pelo seu apoio incondicional, pela força que me deu e por sempre acreditar nas minhas capacidades.

Obrigado.

## **RESUMO**

O presente trabalho de projeto visa sugerir uma interpretação sobre as potencialidades da luz cinematográfica. Essa interpretação vai ser fundamentada num estudo teórico sobre o papel da luz e da sombra no cinema, e de uma análise dos filmes *Nosferatu* e *Psycho*, procurando compreender os processos criativos relativos à iluminação elaborados pelos seus realizadores, F. W. Murnau e Alfred Hitchcock, respetivamente. Esta análise veio influenciar naturalmente o trabalho com a luz na curta-metragem *Cativeiro* que realizei.

### **Palavras-chave:**

luz; sombra; desconhecido; emoção.

## **ABSTRACT**

The present project thesis aims to suggest an interpretation about the potentials of cinematographic light. This interpretation will be based on a theoretical study of the role of light and shadow in cinema, and an analysis of the films *Nosferatu* and *Psycho*, seeking to understand the creative processes related to lighting developed by their directors, F. W. Murnau and Alfred Hitchcock, respectively. This analysis naturally influenced the work with light in the short film *Cativeiro* that I directed.

### **Keywords:**

light; shadow, unknown; emotion.

## ÍNDICE

Introdução.....	7
1 - Luz e Sombra no Cinema.....	8
2- A Luz em <i>Nosferatu</i> .....	12
3 -A Luz em <i>Psycho</i> .....	19
4 – Caso Prático: <i>Cativeiro</i> .....	26
Conclusão.....	33
Referências Bibliográficas.....	35
Referências Filmográficas.....	36

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - Quadro de <i>Faust</i> (1926).....	13
Figura 2 - Quadro de <i>The Cabinet of Dr. Caligari</i> (1920).....	14
Figura 3 - Efeito de Solarização na cena da viagem em <i>Nosferatu</i> .....	16
Figura 4 - <i>Nosferatu</i> apresentado em duplo através da iluminação.....	17
Figura 5 - A dimensão desproporcional de <i>Nosferatu</i> ao cenário na cena das escadas.....	18
Figura 6 - A evolução da iluminação de Marion na cena da viagem.....	22
Figura 7 - A iluminação das aves embalsamadas em <i>Psycho</i> .....	23
Figura 8 - A iluminação de Norman ao longo do filme <i>Psycho</i> .....	24
Figura 9 - A sombra a esconder a identidade do assassino em <i>Psycho</i> .....	25
Figura 10 - Representação do desconhecido através das sombras na cena em que Íris tenta sair de casa.....	28
Figura 11 - A representação da alucinação de Íris através da iluminação antinatural.....	29
Figura 12 - A inversão de valores de claro-escuro para representar a rutura psicológica da personagem.....	30
Figura 13 - Cena final do filme <i>Cativeiro</i> .....	31
Figura 14- Representação da antagonista do filme através de sombras.....	32
Figura 15 - As diferentes representações das plantas através da luz.....	32

## INTRODUÇÃO

A luz e a sua sombra participam na essência da arte cinematográfica. O desenvolvimento de tecnologias de iluminação artificial, permitiram ao cinema expandir o seu potencial artístico da luz, dando-lhe uma nova dimensão plástica. O cinema é a arte que escreve com a luz.

Esta dissertação tem como objeto de estudo, o poder expressivo da luz e da sombra, como linguagem que integra a estética e a narrativa dos filmes. A presente dissertação está organizada em quatro capítulos, cada um com a sua pertinência, e ordenados de uma forma que permita ao leitor, compreender a relação entre o processo analítico e a sua dimensão aplicada no filme *Cativeiro*.

No primeiro capítulo, iremos desenvolver um estudo sobre a luz no cinema, que servirá de base para o resto da dissertação. Este capítulo procura fazer uma análise sobre a luz e a sombra, e a respetiva representação na arte cinematográfica. Essa análise vai permitir-nos compreender as potencialidades que a luz e sombra nos oferecem, como ferramentas cinematográficas que, para além de estilizar a composição, criam uma linguagem visual, elaboram significado e tem fortes repercussões emocionais e psicológicas no espetador.

No segundo capítulo, iremos abordar o Expressionismo Alemão e assimilar o papel da luz na representação do mundo subjetivo que esse movimento procurava exprimir. Através de técnicas de iluminação como o claro-escuro, o Expressionismo Alemão encontrou na luz, e seu valor antitético, a sombra, um meio de representar o conflito interno do artista. O Expressionismo Alemão deixou a sua marca na história do cinema e as suas influências verificam-se até aos dias de hoje. Desse movimento, iremos analisar o filme *Nosferatu*, realizado por F.W. Murnau em 1922, e procurar entender as decisões relativas à iluminação que o realizador imprimiu no seu filme.

No terceiro capítulo, voltamo-nos para Alfred Hitchcock, muito estudado pela sua narrativa visual única. Influenciado pelo Expressionismo Alemão, Hitchcock possuía um controlo virtuoso sobre a luz, e, neste capítulo, vamos analisar o papel da iluminação nas suas películas, fazendo uma análise mais aprofundada no seu filme *Psycho* realizado em 1960.

No quarto e último capítulo, vamos analisar *Cativeiro*, o caso prático deste Trabalho de Projeto, onde foram aplicados na conceção do filme, conhecimentos sobre a iluminação retidos nos capítulos anteriores.

## 1 - LUZ E SOMBRA NO CINEMA

A luz, desde o seu registo através do sensor da câmara até à sua visualização, possui um papel indispensável em todas as etapas de criação de um filme.

No início do cinema, a luz só tinha a função de iluminar o suficiente as personagens e a ação para possibilitar o seu registo em película. À medida que as tecnologias de iluminação e sensibilidade das películas iam sendo desenvolvidas, também os cineastas começaram a perceber gradualmente as potencialidades da luz e da sombra na representação pictórica. Nas palavras de Lira, “o uso da iluminação artificial habilita o cinema a trabalhar a luz com todas as suas possibilidades expressivas” (Lira, 2008, pp. 97).

Antes de nos debruçarmos sobre essas potencialidades da iluminação, precisamos de compreender a materialidade da luz e as suas propriedades físicas.

Quando a luz incide sobre um objeto, é criada uma zona iluminada nessa área de incidência e, as zonas que a luz não alcança ficam na sombra. Essas zonas iluminadas e sombreadas permitem-nos inferir sobre a forma desse objeto. Dependendo da opacidade do material, esse objeto iluminado cria uma obstrução de luz e uma sombra dele será projetada noutra superfície. É através deste princípio físico da luz que nasce a noção de profundidade e onde o espaço visível é desenhado.

A luz tem quatro propriedades diferentes: qualidade, direção, fonte e cor. Através da variação das propriedades da luz, a aparência do objeto é modificada. Lira discorre:

“É a luz que modifica a aparência das coisas iluminadas. Uma paisagem permanece fisicamente inalterada ao longo do dia. São as variações da incidência solar, provocadas pelos fatores abordados acima que vão tornar variável sua percepção pelo olho humano. Os manuais de iluminação fotográfica rezam que são essas variações que vão conferir à luz as qualidades de dureza, suavidade, quentura e frieza. Uma luz dura provoca sombras acentuadas, efeito amenizado sob condições de uma luz suave. Uma luz quente confere um tom avermelhado ou alaranjado aos objetos sobre os quais incide, provocando sensações associadas ao calor, ao verão, ao estado saudável de uma pessoa, ao prazer, à calidez de um ambiente, etc. Com a luz solar, esse efeito está presente no amanhecer e no entardecer. No lado oposto do espectro, uma luz fria impregna o que ilumina de uma tonalidade azulada, associada ao frio, à umidade, à morbidez e à morte” (Lira, 2008, pp. 99-100).

Esta função modeladora da luz permite-nos transformar a aparência de um objeto através da manipulação dos jogos de iluminação, que resultará em respostas emocionais diferentes. Por exemplo, através de uma iluminação suave, onde as sombras são reduzidas, um rosto torna-se mais belo, mas, se substituirmos essa iluminação por outra dura vinda de baixo, esse rosto pode adquirir uma qualidade fantasmagórica.

Existem dois tipos de sombras: aquela na superfície do objeto que a luz não consegue iluminar, designada de sombra própria, e aquela que é projetada numa outra superfície, designada de sombra projetada.

Acerca das sombras próprias, Sadowski discorre: “uma sombra própria mostra a figura como uma silhueta escura, sem textura ou detalhe de superfície, uma sombra viva que pode ser ameaçadora, misteriosa e sugestiva”<sup>1</sup> (Sadowski, 2017). O mesmo autor também reconhece que, dependendo do conteúdo dramático da cena, uma sombra própria pode comunicar um leque de efeitos psicológicos, normalmente de conotação negativa, como ignorância, insignificância, auto desilusão ou impotência.

Sadowski (2017) levanta uma questão pertinente sobre a representação das sombras projetadas nas artes pictóricas em comparação com as sombras projetadas reais. Ele discorre que, a representação da sombra projetada, como *motif* visual independente, naturalmente possui um maior significado simbólico em comparação com a sombra real, visto que a última é uma derivação automática da luz, e a sua representação é sempre intencional e motivada.

Outra particularidade sobre a sombra projetada que Sadowski menciona, tem a ver com o seu carácter indicial como estímulo da imaginação:

“O importante sobre a maneira como registamos e interpretamos signos indiciais, como pegadas ou sombras, é que fazemos inferências acerca dos objetos implícitos pelos seus índices, especialmente quando não percebemos os próprios objetos. (...) Um ponto importante acerca dos signos indiciais é que eles tendem a estimular mais a imaginação quando aparecem por conta própria do que quando estão acompanhados pelos seus referentes”<sup>2</sup> (Sadowski, 2017).

Sobre a relação de tamanho da sombra projetada em relação com o objeto, Alekan discorre:

---

<sup>1</sup> Tradução do autor.

<sup>2</sup> Tradução do autor.

“Quanto mais a sombra é importante, mais o objeto é minimizado, e inversamente, mais a sombra é reduzida, mais o objeto aparece engrandecido. O objeto, pois, encontra-se afetado nas suas dimensões reais pela relação que mantém com a sua sombra; ele adquire uma dimensão fictícia. Daí a importância do poder das sombras que influem no nosso julgamento nos fazendo apreciar superficialmente como sendo grande o que é pequeno, restrito o que é monumental, fabuloso o que é comum e excepcional o que é banal. É pelo jogo das sombras que o fantástico é sugerido, combinação do real e da ilusão”<sup>3</sup> (1979, p.57).

Lira (2008) reconhece duas funções da sombra na representação. A primeira função é elíptica e é aquela que substitui o objeto na ação, dando o exemplo da sombra projetada de Nosferatu sobre as suas vítimas. A segunda é a função simbólica que se refere às sombras que carregam outras significações que não aquelas expressas na imagem e dá o exemplo do filme *Citizen Kane*, onde a sombra do protagonista cobre o rosto de Susan conotando o domínio do marido sobre a fragilizada mulher.

Jacques Aumont (2004) identifica três funções que a luz possui na representação: a função simbólica, a função dramática e a função atmosférica. Essas funções são comuns às artes plásticas, ao teatro, à fotografia e ao cinema. A função simbólica liga a presença da luz a um sentido, a uma significação mística e transcendental, onde a luz é associada ao bem e ao divino, e sombra é associada ao mal e ao diabólico. A função dramática é usada no sentido composicional, isto é, estrutura o espaço cénico, salienta figuras, indica profundidade e demarca a ação das personagens na cena, guiando o olhar do espectador para o importante e escondendo o que não tem interesse. E por último, a função atmosférica, aquela que reproduz um clima e confere expressividade à cena.

André Reis Martins (2004) cita Henri Agel que atribui ao contraste esse papel atmosférico:

“O contraste depende do gosto artístico do diretor de fotografia. É através do contraste que o diretor de fotografia se exprime e dá à imagem uma cor e sonoridade própria. A atmosfera nascerá do jogo subtil das luzes e das sombras, cinzenta e triste, brilhante e luxuosa, dura e acre, conforme a história, o meio no qual ela se desenrola e a psicologia das personagens que a animam” (cit. AGEL, Henri, *O Cinema*, p. 168).

---

<sup>3</sup> Citação de Lira (2008, pp. 161)

A nossa relação antropológica com a escuridão é ancestral e a representação da sombra faz regressar todos os sentimentos negativos que a noite evoca. Como refere Lira, “noite, trevas, queda, sombras, decrepitude e morte e todos os sentimentos negativos a ela vinculados compõem a constelação de símbolos nictomórficos que habitam o imaginário do homem nas culturas as mais díspares e em todas as épocas” (Lira, 2008, pp. 181).

Martins cita Marcel Martin sobre esse papel da sombra:

“(...) esse papel diabólico e misterioso das sombras – não estaria baseado na angústia mortal do homem ante a obscuridade? A tela parece ressuscitar todos os mitos milenares da luta do homem contra a sombra, o medo e a ignorância, do eterno conflito entre o bem e o mal” (cit. MARTIN, Marcel, *A Linguagem Cinematográfica*, p.52).

Onde não há luz, não se consegue ver, e quando isso acontece, a imaginação começa a trabalhar, antecipando que algo vai acontecer. Na escuridão há mistério, medo, terror, insegurança e o perigo do desconhecido. A luz natural moldou a nossa percepção visual do mundo. Estamos habituados, justamente por causa do Sol, a viver a luz vinda de cima para baixo. Esse princípio luminoso está gravado no nosso subconsciente e, devido a essa relação ancestral que temos com a luz solar, a luz antinatural de direção oposta suscita em nós um sentimento de inquietação e estranheza.

Através das potencialidades que a luz e da sombra na representação, Martins evidencia esta nova dimensão que a iluminação adquire como ferramenta cinematográfica:

“A iluminação cinematográfica não só permitiu a exposição, como também aumentou o efeito dramático de filmes de ficção na tela. Isso foi consequência do trabalho fotográfico referente à luz, com a introdução de técnicas mais precisas para controlá-la. Aprimorando um princípio visual e emocional no qual o diretor construía o filme através de técnicas específicas e dramaticamente poderosas de iluminação, a evolução da fotografia fez com que essa deixasse de desempenhar um papel puramente físico, em que se limitava a fornecer luz suficiente sobre os atores para permitir a filmagem, passando a integrar a estética e a narrativa cinematográfica através de meios artísticos e dramáticos” (Martins, 2004, p. 14).

## 2 - A LUZ EM NOSFERATU

O Expressionismo Alemão foi um movimento artístico que nasceu na pintura e chegou à arte cinematográfica no período da República de Weimar após a Primeira Guerra Mundial. O Expressionismo encontrou no cinema o médium perfeito para abordar a complexidade subjetiva da natureza humana.

Segundo Emma Robinson, “os potenciais de ameaça baseados na alma interior são uma questão essencial no cinema de Weimar. Isso pode ser visto na figura do fantasma duplo, ou *doppelgänger*, que deve os seus encantamentos à mente a duvidar do que é considerado ser realidade”<sup>4</sup> (Robinson, 2012, pp.56).

Robinson discorre sobre a capacidade das sombras em representar o tema do fantasma duplo: “o motif do *doppelgänger* permite às sombras se tornarem o médium perfeito para exibir este violento contraste entre o consciente e o subconsciente”<sup>5</sup> (Robinson, 2012, pp. 62).

Lira considera expressionistas os filmes que procuravam traduzir os temas neles abordados através do seu estilo visual:

“Nas artes plásticas, no teatro, e no cinema, os expressionistas primavam pela materialização em imagens de angústia, do medo, do horror face à morte, ao destino, ao tempo e aos temores época pós-guerra. Essas imagens deveriam expressar esses sentimentos não apenas no conteúdo como também na sua forma, com todo o poder de sugestão que elas pudessem potencializar” (Lira, 2008, pp. 153-154).

---

<sup>4</sup> Tradução do autor.

<sup>5</sup> Tradução do autor.



Figura 1 - Quadro de *Faust* (1926)

Os filmes expressionistas desafiaram radicalmente a produção cinematográfica convencional da época, através da construção de um mundo subjetivo, que traduz o conflito de uma alma interna das personagens. Através do distanciamento do realismo, os filmes expressionistas encontraram maneira de expressar a sua natureza suprimida. Segundo Lira:

“Nas obras mais emblemáticas do movimento, a fotografia se distancia do realismo, optando por uma exacerbação da distorção da arquitetura dos cenários, dos objetos de cena, da maquiagem e do figurino das personagens, além da atuação dos atores que passa ao largo de uma interpretação naturalista” (Lira, 2008, pp. 154).

Lotte Eisner em *A Tela Demoníaca* discorre: “a distorção seletiva e criativa fornece meios ao artista para representar a complexidade da psique; ao juntar esta complexidade física a uma complexidade ótica, ele pode libertar a alma interna de um objeto, a expressão da sua alma”<sup>6</sup> (Eisner, 1969, pp. 23-24).

*The Cabinet of Dr. Caligari* é um dos filmes que melhor incorpora a essência do Expressionismo Alemão. O filme apresenta um estilo visual distorcido, com formas pontiagudas, linhas oblíquas e curvas que se retorcem em ângulos incomuns, onde os jogos de luzes e sombras eram pintados diretamente nos cenários.

---

<sup>6</sup> Tradução do autor.



Figura 2 - Quadro de *The Cabinet of Dr. Caligari* (1920)

A iluminação dos filmes expressionistas é capaz de ter sido a característica mais elementar do movimento. Através do eterno embate de claros e escuros, os filmes expressionistas, encontraram na fotografia altamente contrastada, meios de exprimir o conflito ancestral entre o bem e o mal, a vida e a morte, a alegria e a dor. Esse monocromatismo acentua a atmosfera de terror que os filmes expressionistas procuravam transmitir. Este novo valor atmosférico, produto do claro-escuro, entra em consonância com o tema e adquire um papel dramático, que produz uma forte resposta emocional com o espectador através de toda a significação que carrega.

O embate de claro-escuro não foi inventado pelos expressionistas. Martins recorre a Eisner para encontrar a sua influência:

“Lotte Eisner (...) creditava não somente a Max Reinhardt, como também aos cineastas nórdicos, em especial aos dinamarqueses Stellan Rye, Holger Madsen ou Dinesen, o célebre claro-escuro do cinema germânico. Mesmo antes que se concretizasse o estilo expressionista, os cineastas nórdicos invadiram os estúdios alemães com o seu claro-escuro. O cinema alemão soube combinar a força do claro-escuro obtido pelos cineastas dinamarqueses e suecos com o domínio das luzes e sombras das encenações de Max Reinhardt e o choque da luz expressionista. O cinema escandinavo possuía a magia branca das aparições fantasmas, mas essa não predominou no cinema alemão: “A magia

branca dos escandinavos foi vencida pela magia negra dos cineastas alemães”<sup>7</sup>”  
(Martins, 2004, pp.86).

F.W Murnau é, na perspectiva de Eisner, o melhor realizador do movimento expressionista. Realizou filmes como *Faust*, *Nosferatu*, *Tabu* e *The Last Laugh*, todos eles altamente conceituados no mundo do cinema, onde a essência expressionista é fundida magistralmente com os seus quadros altamente estilizados.

Iniciemos agora a análise de algumas características referentes à iluminação que F. W. Murnau emprega no filme *Nosferatu* realizado em 1922. Esse filme mudo é baseado no romance *Drácula*, de Bram Stoker, e conta história de Hutter (Gustav von Wangenheim), que é encarregue, pelo seu empregador, de visitar o misterioso Conde Orlok (Max Schreck) no seu castelo com vista a uma potencial compra de propriedade. O sinistro Orlok procura comprar uma casa na cidade de Hutter. Hutter despede-se da sua esposa, Ellen (Greta Schröder), e segue viagem para o castelo onde uma série de eventos estranhos acontecem. Após conhecer o sinistro Conde Orlok, Hutter descobre, para seu horror, que o Conde é um vampiro e usa a sua terra natal como um terreno de caça.

Murnau usa os vários valores de contraste em conformidade com o conteúdo da ação para elaborar os efeitos psicológicos e dramáticos que cada cena exige. O filme abre com um pequeno episódio romântico entre Hutter e Ellen, onde ela borda e ele colhe flores para lhe oferecer. A iluminação é suave e clara, transmitindo um clima de harmonia e tranquilidade adequado para esta cena do par recém-casado. No entanto, o enredo do filme fica gradualmente mais sombrio e o embate contrastante do claro-escuro vai começar a dominar os quadros do filme atribuindo uma expressão trágica, sinistra e medonha à ação.

Na cena em que um cocheiro sinistro, muito semelhante a Conde Orlok, oferece boleia a Hutter até ao castelo, há uma passagem nessa viagem mais acelerada e onde um efeito de solarização é aplicado. Com a inversão dos valores claros e escuros, a imagem torna-se negativa e, essa inversão de valores, acrescenta ao quadro uma qualidade tenebrosa que marca a passagem de Hutter para o mundo fantasmagórico de *Nosferatu*.

---

<sup>7</sup> Cit. EISNER, Lotte, *A Tela Demoníaca*, p.51



Figura 3 - Efeito de Solarização na cena da viagem em *Nosferatu*.

Após a primeira noite no castelo, Hutter acorda na manhã seguinte com duas feridas no pescoço. Na sequência em que ele se levanta da poltrona e se dirige à mesa onde um banquete esperava por si, a luz que penetra as janelas do castelo projeta uns padrões geométricos no chão. Segundo Robinson (2012), a iluminação pode ser usada para criar estados de incerteza e inquietação através de padrões geométricos. Durante o resto do filme, é possível verificar o retorno desses padrões luminosos.

Na segunda noite no castelo, à meia-noite, o herói volta a ser atacado. Na cena em que Hutter espreita pela porta do seu aposento, é aterrorizado quando vê a figura esquelética de Nosferatu imóvel a olhá-lo de volta. A iluminação incidente no vampiro, projeta uma sombra a seu lado. Temos aqui o *doppelgänger motif* a representar esta dupla natureza de Conde Orlok/Nosferatu através da sombra.



Figura 4 - Nosferatu apresentado em duplo através da iluminação.

Ao contrário do primeiro ataque em que só vemos Hutter acordar de manhã com a marca dos dentes no pescoço, este segundo ataque de Nosferatu é feito através de um jogo de sombras: a sombra projetada do vampiro ascende lentamente até cobrir Hutter, uma imagem de forte repercussão emocional sugerindo o domínio desta criatura das trevas sobre o nosso herói. Lira aponta que parte do poder assombroso desta sombra projetada reside na estratégia de não mostrar ao espectador o objeto que a provoca: “a ameaça do desconhecido, do que não se vê, ganha neste uso magistral da iluminação, uma dimensão fantástica, surreal, que certamente levou as plateias da época a um estado de horror cataléptico” (Lira, 2008, pp. 161).

Na cena do barco onde o caixão de Nosferatu e praga que ele traz consigo se encontram, há uma inversão dos valores do claro-escuro que transformam as imagens em visões extremamente sinistras, como se o barco de aspeto funesto navegasse num mundo metafísico e levando a morte à terra de Hutter e Ellen.

Numa das cenas finais do filme, quando Ellen pede a Hutter para ir buscar o médico, Nosferatu vê o herói a sair de casa e aproveita essa oportunidade e para ir atacar Ellen. A subida das escadas de Nosferatu em direção ao quarto de Ellen é a sequência mais célebre do filme. Lira descreve categoricamente essa cena: “a sua sombra se mostra descomunal e desproporcional ao cenário: a porta do quarto, por exemplo, parece minúscula face ao tamanho

das suas mãos. A sombra do corrimão geometricamente projetada na parede forma com a sombra disforme de Nosferatu uma insólita composição de uma beleza plástica intrigante” (Lira, 2008, pp. 159-160). Esta cena imortaliza F.W. Murnau como um dos realizadores que melhor compreendia a plasticidade da luz para exprimir o eterno conflito da interioridade humana. Como refere Robinson, “Murnau confunde as fronteiras entre a realidade e fantasia, racional e irracional, para desafiar como exatamente o mundo é percebido e como o explicamos”<sup>8</sup> (Robinson, 2012, 63).



Figura 5 - A dimensão desproporcional de Nosferatu ao cenário na cena das escadas.

---

<sup>8</sup> Tradução do autor.

### 3 – A LUZ EM *PSYCHO*

Apelidado de “Mestre do *Suspense*” até aos dias de hoje, Alfred Hitchcock é uma figura incontornável da história do cinema, visto ainda hoje como um dos maiores pioneiros e influenciadores do cinema moderno.

Através do virtuoso uso das ferramentas cinematográficas, Hitchcock cria uma linguagem visual que acrescenta sentidos aos sentidos da narrativa e manipula a perspetiva do espetador proporcionando, vezes sem conta, momentos de pura tensão na tela grande que levou plateias de todas as épocas a agarrarem-se às cadeiras.

Em conversa com Truffaut, Hitchcock explica a diferença entre *suspense* e surpresa através do seu icónico exemplo: duas pessoas conversam numa mesa, e, de repente, uma bomba debaixo da mesa explode. Isso é surpresa. Mas se, em vez da explosão repentina, for mostrado ao espetador a bomba e quando ela vai explodir, nesse caso temos *suspense*. Nas palavras do próprio “não há terror no estrondo, só na sua antecipação”.

Paige A. Driscoll comenta que, “quando vê um filme de Hitchcock, a audiência vê coisas de uma forma que não é provável que veja em outros filmes. O uso que Hitchcock faz da iluminação e da perspetiva da câmara destaca os seus filmes de outros. Atributos como iluminação discreta e lateral criam clima. Ângulos estranhos, perspetivas e temas voyeurísticos colocam os membros do público num lugar onde eles normalmente não se encontram e alertam sobre o que eles não teriam notado de outra forma”<sup>9</sup> (Driscoll, 2014, pp. 2).

A compreensão que Hitchcock tinha sobre a luz e a sombra é inquestionável. Uma famosa cena da chave “Única” em *Notorious*, demonstra perfeitamente essa compreensão da materialidade física da sombra: Alicia (Ingrid Bergman) precisa de roubar uma chave do seu marido Sebastian (Claude Rains) sem ele perceber. Se ela for apanhada, corre perigo de vida. Numa noite, essa oportunidade surge quando Alicia repara que a chave se encontra em cima da escrivaninha e o seu marido no quarto de banho em frente com a porta semiaberta. Com todo o cuidado, Alicia vai de encontro à chave estando sempre atenta à porta da casa de banho. A sombra de Sebastian é projetada nessa porta, e é através dessa sombra que a tensão da cena é gerada, isto é, o carácter indicial da sombra projetada informa-nos do perigo iminente que Alicia corre: quanto maior for essa sombra, mais próximo está Sebastian de apanhar Alicia em flagrante. Através do simples uso de uma sombra projetada sem um significado mais profundo,

---

<sup>9</sup> Tradução do autor.

Hitchcock consegue tornar uma cena mais tensa aumentando o impacto emocional no espectador.

No início da sua carreira no mundo do cinema, em 1924, Alfred Hitchcock foi enviado para trabalhar numa coprodução do filme *The Black Guard*, financiado pela produtora UFA. Durante esses tempos, Hitchcock teve a oportunidade de ter contacto e discutir cinema com grandes realizadores do Expressionismo Alemão como F.W. Murnau. Em virtude dessa ida para a Alemanha, o Expressionismo Alemão tornou-se grande influência para Hitchcock, algo que é evidente nos seus filmes.

Uma das técnicas de iluminação expressionista, como já vimos no capítulo anterior, consiste em exprimir o cariz do conteúdo narrativo através do uso do contraste da luz e sombra. Hitchcock em *Shadow of a Doubt*, recorre à variação de intensidades para criar o tom do filme. O filme começa com uma iluminação suave e clara para transmitir a leveza e a alegria da família com o regresso do tio Charlie (Joseph Cotten). Mas, uma vez que o cadastro criminal e más intenções do tio Charlie são reveladas, a iluminação começa a ganhar um tom mais sombrio e contrastante. Essa transição na história causa uma resposta emocional de significações negativas.

Hitchcock emprega a iluminação não só para criar tom, clima e atmosfera, mas também para inferir informações sobre as personagens dos filmes. Driscoll (2014) dá o exemplo da cena inicial do filme *Strangers on a Train*, no comboio onde Guy Haines (Farley Granger) e Bruno Antony (Robert Walker), sentados lado a lado, se introduzem um ao outro, a iluminação é usada para representar o contraste entre os dois: a luz que incide nas persianas da carruagem produz sombras em forma de barras horizontais no rosto de Bruno. À primeira vista, pode parecer uma simples escolha puramente visual, mas, quando reparamos que essas sombras não estão projetadas no rosto de Guy, percebemos que existe um motivo para a presença delas. Se prestarmos atenção à forma dessas barras, conseguimos encontrar as semelhanças entre essas barras e as barras das celas da prisão. Ao juntar essas duas observações, podemos inferir, logo desde o início do filme, que Bruno não é uma personagem de confiança e essa inferência acaba por se verificar a verdade no decorrer do filme.

Driscoll (2014) usa o mesmo filme (*Strangers on a Train*) para exemplificar o uso da função simbólica da iluminação. Na cena em que Bruno vem dizer a Guy sobre o assassinato da esposa de Guy, o contraste entre a luz e a escuridão, duplamente literal e figurativo, entra em cena. Como já vimos no primeiro capítulo, a luz e sombra são valores ancestrais dialéticos, onde a luz simboliza o bem e a sombra simboliza o mal. Bruno chama por Guy das sombras e Guy sai de uma casa iluminada. Ao falar com Bruno, Guy fica por baixo da luz de um candeeiro

de rua enquanto Guy se mantém na escuridão. Guy vem de um mundo do bem, moralmente virtuoso, e tenta permanecer nele enquanto Bruno tenta atraí-lo para o seu plano imoral. Quando a polícia aparece, Guy esconde-se nas sombras com Bruno, simbolizando uma ligeira ambiguidade moral. No entanto, quando Guy decide que não quer ter nada a ver com Bruno, volta para a sua casa iluminada deixando Bruno na penumbra. Com o contraste do bem e do mal entre Guy e Bruno sendo um elemento tão proeminente na história, faz sentido que Hitchcock empregue a iluminação em função da representação dessa dualidade de valores.

Segundo Driscoll (2014), uma técnica de iluminação característica de Hitchcock é o uso de objetos para produzir sombras abstratas que preenchem o espaço fílmico e são usadas para um efeito dramático, decorativo e atmosférico. Sombras “teias de aranha”, como são conhecidas, são usadas para intensificar a sensação de inquietação na audiência. Na cena mais famosa de *Suspicion*, essa técnica é magistralmente empregada: a silhueta de Johnnie (Cary Grant) sobe a escadaria carregando consigo uma bandeja com um copo de leite para Lina (Joan Fontaine), que está acamada e suspeita que Johnnie a quer envenenar. Nessa cena, a claraboia desse espaço projeta sombras na parede que se assemelham a uma teia de aranha. Johnnie a subir essa escadaria com esses jogos de luz, produz uma metáfora visual poderosa da ação, como se de uma aranha tratasse a ir ter com a sua presa emaranhada.

Iniciando a segunda análise fílmica mais aprofundada desta dissertação, falaremos do filme *Psycho* realizado por Alfred Hitchcock em 1960.

Sumariando a narrativa de uma forma geral, Marion Crane (Janet Leigh), uma secretária de uma agência imobiliária em Phoenix, Arizona, rouba uma grande quantia de dinheiro no trabalho para se casar com o namorado Sam Loomis (John Gavin). A caminho de Fairvale, Califórnia, onde Sam vive, apanha uma tempestade que a obriga a pernoitar num motel que encontra pelo caminho, Bates Motel, e conhece o seu proprietário, Norman Bates (Anthony Perkins), um jovem que tem uma relação perturbadora com a sua mãe. O que era suposto ser uma simples noite para fugir à tempestade, acaba por ser uma noite de terror: durante o banho, Marion é assassinada pela mãe de Norman (acreditamos nós, à primeira vista). Um inspetor privado, Milton Arbogast (Martin Balsam), é contratado para investigar o paradeiro de Marion, que era procurada pelo dinheiro que roubou, segue o seu rasto até ao Bates Motel, mas também é assassinado. A irmã de Marion, Lila Crane (Vera Miles), junta-se a Sam para desvendar o mistério sobre o paradeiro de Marion e descobrem que afinal o assassino era Norman, ou melhor, a personalidade da sua mãe que habitava nele.

Temos o primeiro caso de uso de uma iluminação que traduz a psicologia da personagem na cena em que Marion está em viagem para Fairvale após ter trocado de carro. Marion começa

a imaginar conversas de várias pessoas (com quem ela interagiu desde que roubou o dinheiro) a acusarem-na: o patrão que a viu a sair da cidade de carro quando cruzava a passadeira com Cassidy (o homem a quem ela roubou o dinheiro), o polícia que percebeu, através do comportamento dela, que algo se passava e o vendedor de carros que ficou surpreso com a pressa dela em trocar de carro; Com o anoitecer, os enquadramentos vão sendo cada vez mais apertados em Marion e a iluminação intensifica-se em consonância com o seu pesar crescente do crime cometido na consciência. Essa viagem do concessionário automóvel até ao Bates Motel passou de uma realidade objetiva para uma subjetiva através do cair da noite e revelou-nos, através do uso da iluminação natural em conjunto com a artificial, as ansiedades mais profundas de Marion.



Figura 6 - A evolução da iluminação de Marion na cena da viagem.

Quando Marion chega ao motel, não encontra ninguém para a receber. Ela percorre o estabelecimento e repara na casa gótica e assombrosa (parece quase ter sido baseada no castelo do Conde Orlok em *Nosferatu*) situada atrás do mesmo onde vê uma pessoa a passar pela janela. É a casa onde Norman vive e, logo desde a sua primeira aparição na tela, conseguimos inferir que algo de errado se passa ou se vai passar naquela casa, através da expressão tenebrosa e sombria conferida pela iluminação e a noite.

O *motif* do *doppelgänger* começa a ser recorrente desde a chegada de Marion ao Bates Motel. Para além da dupla personalidade de Norman, também Marion e Norman eram duplos entre si. A iluminação dos interiores do motel era maioritariamente feita com uma luz dura que projetava nitidamente as sombras dos objetos iluminados e das personagens nas suas paredes. Um dos melhores exemplos de iluminação do espaço em que se verifica esta particularidade das sombras projetadas é na pequena sala de estar onde Marion e Norman conversam enquanto ela janta a sandes que ele lhe preparou. A pequena sala estava decorada de pássaros embalsamados a toda a sua volta, pois a taxidermia era um passatempo de Norman. Esses objetos, por si só, já imprimiam estranheza ao espaço, e, ao serem iluminadas apenas por um candeeiro na mesa, a decoração da pequena sala repleta de pássaros embalsamadas adquire um tom e valor atmosférico funesto. De todas as aves presentes na sala, são a coruja e o corvo, aves

predadoras, que ganham uma dimensão maior, devido à posição desses objetos relativamente à fonte de luz, que faz com que as suas sombras sejam distorcidas, projetadas para cima e maiores que os objetos que as produzem. Esse efeito esteticamente aterrorizante liberta a alma interior dos objetos, um fenómeno amiúde no filme e informam-nos que Marion, a presa indefesa, caminha para uma armadilha.



Figura 7 - A iluminação das aves embalsamadas em *Psycho*.

A cena do banho, é uma das cenas mais célebres da história do cinema, e esse reconhecimento é justificado: trata-se de uma das maiores reviravoltas no enredo, a personagem principal que acompanhamos desde o início do filme morre a meio, algo pioneiro na altura. Marion toma banho e, quando a porta abre, uma sombra entra e lentamente se dirige em direção à protagonista assassinando-a com uma repetição de facadas. A iluminação dessa cena, antes de Norman aparecer, tem uma atmosfera onírica devido à falta de sombras para dar forma ao espaço, e as cortinas translúcidas negam ainda mais as texturas e os detalhes. Mas quando Norman, em forma de silhueta, puxa as cortinas e ataca Marion, o negro surge e passamos a ter um embate de claro-escuro altamente contrastado com toda a sua força dramática e simbólica introduzindo no espetador um estado de horror.

Quando Lilia vai à cave da casa de Norman e descobre que a mãe é um cadáver mumificado, dá uma pancada na única lâmpada que iluminava a cave, e esta fica a baloiçar. É nesse momento que Norman aparece com as roupas da mãe, peruca e de faca na mão, pronto para assassinar Lilia, mas Sam chega a tempo de o impedir. Essa oscilação da luz prática que ilumina toda a cave faz com que a aparência do espaço e das personagens esteja em constante transfiguração, o que causa inquietação, aumentando assim o impacto emocional e dramático da cena clímax do filme.

A iluminação que caracteriza a personagem Norman Bates evolui à medida que o filme progride. Sendo a personagem à qual o título do filme se refere, Norman inicialmente é apresentado como uma personagem inofensiva sob a alçada da mãe e sem vida social. Mas à

medida que o filme se desenvolve, descobrimos, gradualmente, a verdadeira natureza do personagem: Antes da revelação final do filme, o espectador pensa ser a mãe de Norman quem comete os assassinatos e ele é um mero cúmplice que limpa as provas e se livra dos corpos. Segundo a revelação psicológica no final do filme, a mente de Norman está dividida em dois, sendo a personalidade da mãe a outra metade. Apesar dessa revelação verbal, o complexo de luz e sombras que desenha a expressão de Norman fornece pistas sobre essa interioridade dupla e obscura de Norman: quando Marion se prepara para tomar banho, Norman escuta-a do outro lado da parede e é banhado por uma luz vinda de baixo que deixa metade do seu rosto na sombra, enquanto este invade a privacidade de Marion; quando Arbogast sai com o carro do motel após ter conduzido um questionário a Norman, o último vê-o a partir com um sorriso pretensioso, enquanto a luz que incide sobre ele, deixa também metade do seu rosto na penumbra, e projeta a sua sombra ampliada no exterior do motel; quando Sam vai sozinho ao motel à procura de Arbogast chamando pelo seu nome, Norman, que acaba de se livrar do corpo do inspetor, ouve-o e lentamente roda a cabeça em direção à câmara e mostrando a sua feição assustadora coberta por uma sombra obscura; e por último, no fim do filme (depois da revelação), Norman, já sob custódia, olha diretamente para a câmara, banhado por uma luz insípida que, em conjunto com a parede cinzenta sem textura, cria uma composição imensamente sinistra e assustadora.



Figura 8 - A iluminação de Norman ao longo do filme *Psycho*.

O mais fascinante em relação a Hitchcock e ao seu uso virtuoso das ferramentas cinematográficas em *Psycho* é a forma como ele manipula o ponto de vista do espectador através da iluminação. No assassinato de Marion, a silhueta de Norman, disfarçado com as roupas da mãe e uma peruca, leva-nos a crer que, de facto, é a mãe quem comete o ato. A silhueta nessa cena está tão bem delimitada que apenas o rosto permanece na sombra, e essa retenção de informação através das sombras por parte de Hitchcock no filme, tem o seu retorno na reviravolta no fim do filme quando há a revelação que, afinal era Norman quem cometia os atos horrendos. Essa manipulação verifica-se também na cena em que Arbogast, após interrogar Norman no escritório, espreita para a casa atrás do motel e vê a silhueta da mãe à janela.

Hitchcock, aqui, faz o espectador acreditar que a mãe de Norman efetivamente é real, quando, na verdade, como já vimos, se tratava do seu cadáver.



Figura 9 - A sombra a esconder a identidade do assassino em *Psycho*.

#### 4 – CASO PRÁTICO: *CATIVEIRO*

Neste capítulo, partiremos para a análise de *Cativeiro*, a curta-metragem desenvolvida como caso prático desta tese de interpretação do poder expressivo da luz e da sombra. *Cativeiro* é um filme que explora a relação do estado psicológico com o espaço no qual habitamos através da manipulação da luz e da sombra. Refúgio tornado cativeiro, o filme desenrola-se em torno de Íris e a rutura da sua estabilidade mental.

Em resumo, a narrativa desenrola-se no apartamento de Íris, uma jovem que vive sozinha e não sai de casa, o que não a impede de ser feliz e viver nos seus termos: tem uma rotina saudável, trata bem de si e da casa e trabalha nos seus projetos de produção de vídeos de culinária. Numa manhã, encontra uma gravação desconhecida e percebe que alguém esteve na sua casa e a gravou a dormir. Essa realização sombria provoca uma destabilização psicológica e emocional na personagem através de uma montanha-russa de episódios alucinatórios onde os limites entre o real e o pesadelo se misturam.

Como ponto prévio da análise, é pertinente apresentar o surgimento da ideia que precedeu a conceção do filme. Terence Marner menciona a responsabilidade do realizador sobre a arquitetura técnica do filme: “o realizador terá de tomar resoluções imediatas no que diz respeito ao local, à iluminação, à montagem, à interpretação, etc., que, de uma maneira ou de outra, refletirão a sua própria sensibilidade e, conseqüentemente, darão uma imagem do realizador como artista criativo” (Marner, 1980, pp. 35). O conceito deste filme firma-se na apresentação de um *thriller* que usa a ambiguidade e o medo do desconhecido como principais geradores de tensão através do contraste da luz com a sombra, iluminando o que é importante e escondendo nas sombras o perigo iminente. A iluminação como técnica cinematográfica é um dos pilares fundamentais plásticos que, como já vimos, acrescenta diferentes camadas de significado ao conteúdo do filme e abraça todos os outros elementos da mise-en-scène conferindo-lhes uma expressividade estética com forte impacto emocional no espetador. Blain Brown comenta que a cinematografia “é o processo de pegar em ideias, palavras, ações, subtexto emocional, e todas as outras formas de comunicação não verbal e renderizando-as em termos visuais”<sup>10</sup> (Brown, 2012, pp. 17).

Dando início ao processo analítico de *Cativeiro*, é importante também referir que está dividido em dois dias. No primeiro dia somos introduzidos a Íris, a protagonista desta história, e ao seu quotidiano. O filme começa com o processo higiénico rotineiro da personagem: vemos

---

<sup>10</sup> Tradução do autor.

Íris a sair do banho e a hidratar a sua pele. Este processo poderá dar a ideia de servir apenas como introdutório da personagem, mas será mais tarde importante para estabelecer como a destabilização psicológica e emocional da personagem impactou o seu estado físico. Na cena seguinte, durante o lanche, Íris recebe uma visita da sua irmã Joana que lhe traz um saco de compras para o fim de semana. Através da conversa entre as duas irmãs, percebemos que Íris está bem e que tem andado empenhada e entusiasmada com o seu projeto. Já após a visita da Joana, Íris prepara a sala e começa a filmar uma receita. Vemos que o seu projeto consiste em produzir vídeos de culinária. Depois do jantar, Íris dedica o resto da noite para editar o vídeo da receita que filmou. Antes de se ir deitar, ela rega as suas plantas e trata, mais uma vez, da sua higiene pessoal.

Com este primeiro dia, o propósito de maior valor é o de nos introduzir a personagem principal Íris, o seu quotidiano e a sua casa em harmonia. A iluminação para este primeiro segmento do filme procura transmitir ideia de tranquilidade e conforto através de uma iluminação equilibrada e verosímil. Esta familiarização que o primeiro dia nos proporciona vai ser quebrada no dia seguinte quando o enredo sofrer uma reviravolta sombria que irá afetar Íris, com complexo de luz e sombra a distanciarem-se das convenções formalistas, e adquirindo uma natureza expressionista que irá acompanhar a desintegração psicológica da protagonista.

O primeiro momento em que a iluminação foi desenhada para causar inquietação pode ser encontrado no início do segundo dia, na gravação que Íris encontra de manhã enquanto revia o vídeo que esteve a trabalhar na noite anterior. Fica aterrorizada quando observa, nessa gravação, a entrada de alguém desconhecido no seu quarto a ir até à beira da cama onde ela dormia. A natureza dessa filmagem já é arrepiante o suficiente por si só (tendo em conta que Íris estava no seu estado mais vulnerável quando a sua privacidade foi violada), ainda mais com a iluminação a ajudar a reforçar esse sentimento inquietante: à medida que o quarto é percorrido na gravação, uma fonte de luz acompanha esse movimento, o que faz com que a aparência do quarto de Íris esteja sempre a mudar. Quando chega à frente de Íris, um último movimento com a fonte de luz faz com que a sombra desse alguém seja projetada sobre a protagonista. A sombra projetada, como já vimos antes, não é autossustentável, é um signo indicial que confirma a presença de alguém, e, neste caso, por não termos acesso a quem a produz, o impacto emocional de terror, medo e mistério é intensificado porque apenas conseguimos fazer inferências através da forma da sombra. Outra característica pertinente desta sombra prende-se com o fator do seu tamanho relativo a Íris, sendo muito maior que a protagonista e engolindo-a por completo quando sobreposta, com todas a sua carga simbólica negativa de domínio sobre uma vítima indefesa.

Na cena em que Íris (após fazer a busca pela casa, sem sucesso, à procura de alguém) abre a porta de entrada numa tentativa de sair de casa, temos um quadro que revela, através da iluminação, a posição de Íris em relação ao exterior. O espaço está dividido em dois: o interior da sua casa iluminado e o exterior na penumbra. Em termos composicionais, o peso da escuridão neste quadro é dominante em relação à parte iluminada. Neste caso, a luz representa a segurança que Íris sente no confinamento da sua casa e a sombra representa o desconhecido. Íris é-nos apresentada nessa cena, através da sua silhueta que carrega várias conotações negativas relativas ao seu medo perante esse desconhecido.

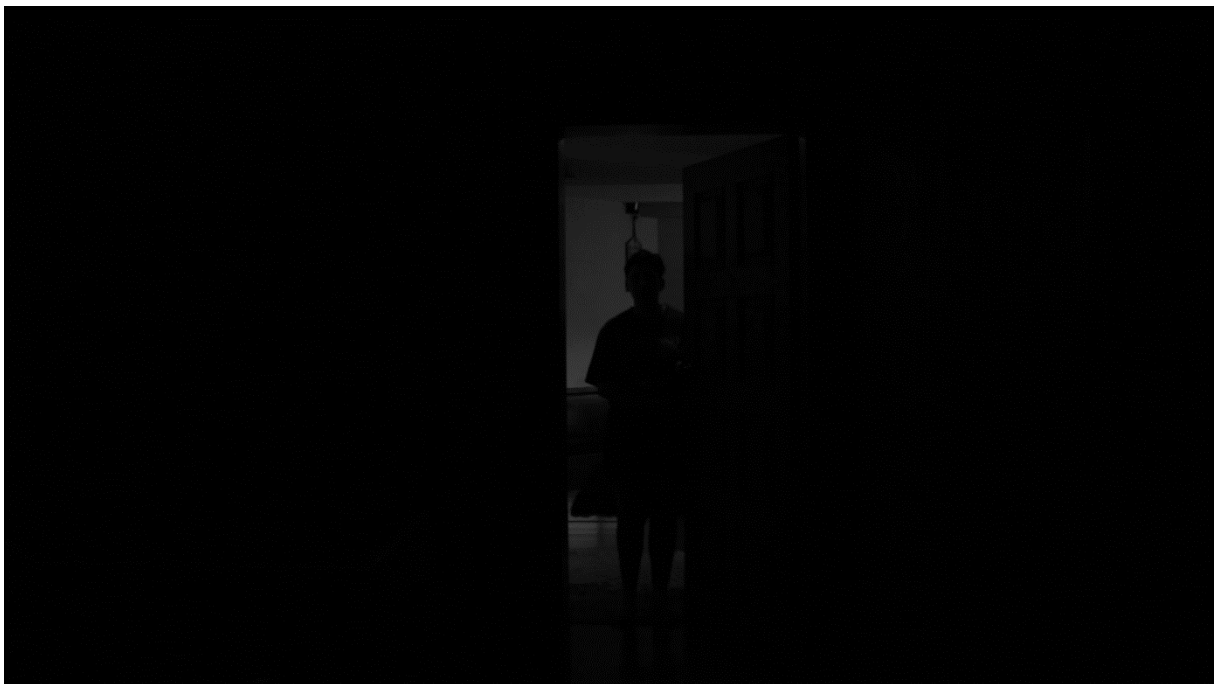


Figura 10 - Representação do desconhecido através das sombras na cena em que Íris tenta sair de casa.

Essa característica sobre Íris em relação ao escuro e ao desconhecido ganha mais força na cena seguinte em que a personagem tem um episódio alucinatório. Íris encontra-se agora na escuridão total onde não há nenhum ponto de referência que a possa guiar.

Na segunda parte desse episódio, Íris é misteriosamente transportada de volta à casa. Mas existe algo bizarro em relação a esse espaço. A iluminação antinatural de baixo para cima quebra a familiaridade que foi criada com esse espaço causando um maior impacto emocional no espetador. O complexo estético da iluminação contrastada e as sombras das plantas projetadas nas paredes transformam o seu refúgio em algo claustrofóbico e aterrador, num cativeiro. Ainda na mesma cena verificamos o uso da iluminação prática para fins narrativos, no momento em que Íris percorre a sua sala e vai até ao seu portátil e, ao mesmo tempo que o

liga, a luz do hall de entrada também se acende, confirmando a presença de alguém na sua casa. Na continuação da cena, Íris dirige-se, com cuidado, até ao hall, mas não encontra nada. O atendedor toca e Íris atende, mas não obtém nenhuma resposta. Pousa o atendedor e, ao virar-se, é surpresa por uma silhueta. Não é o primeiro contacto com a figura sobrenatural, mas é muito mais impactante para a personagem do que a primeira vez em que aconteceu, pois, embora também seja o contacto com o antagonista, este é o primeiro frente a frente.



Figura 11 - A representação da alucinação de Íris através da iluminação antinatural.

Depois desse assombroso pesadelo, Íris acorda atordoada no sofá. Entendemos que o pesadelo terminou devido à presença da luz natural que, até este momento, serviu como ponto de referência para a tranquilidade daquele espaço, e para a ausência de acontecimentos celestiais. No entanto, com o decorrer da cena vai crescendo a sensação de que a tranquilidade é apenas uma ilusão. Íris parece que perdeu toda a energia e vitalidade à qual nos habituou no dia anterior, e, como complemento dessa moleza de Íris, a luz natural entra pela janela com um brilho ofuscante, apesar de estar um dia nublado. Sem vontade de fazer nada, Íris senta-se no sofá a ver televisão, mas eventualmente a sua atenção começa a dispersar e vai tomar banho numa tentativa de refrescar. Essa dispersão de Íris é comunicada também através da reflexão da luz da televisão no seu rosto, uma vez que no início essa luz é normal, e no fim torna-se numa luz oscilante quase epilética.

No quarto, após ter tomado banho e aparentando estar perto de perder a sua sanidade mental, Íris pondera ligar à sua mãe e à sua irmã. Acaba por não o fazer e decide dormir o resto do dia. Esta cena é marcada pelo forte contraste entre os valores de luz e sombra. Esse embate de claro-escuro é inverso, onde o branco dominante nos transporta para um mundo metafísico e o negro, concentrado em Íris, adquire uma dimensão carregada de conotações negativas que expressa visualmente essa desintegração psicológica que a protagonista atravessa. Os fortes contrastes e as sombras carregadas no rosto de Íris (com auxílio da maquilhagem) também imprimem fisicamente essa exaustão, contrastando com a representação física mencionada em cima (em relação aos cuidados do processo rotineiro de higiene da personagem no primeiro dia).

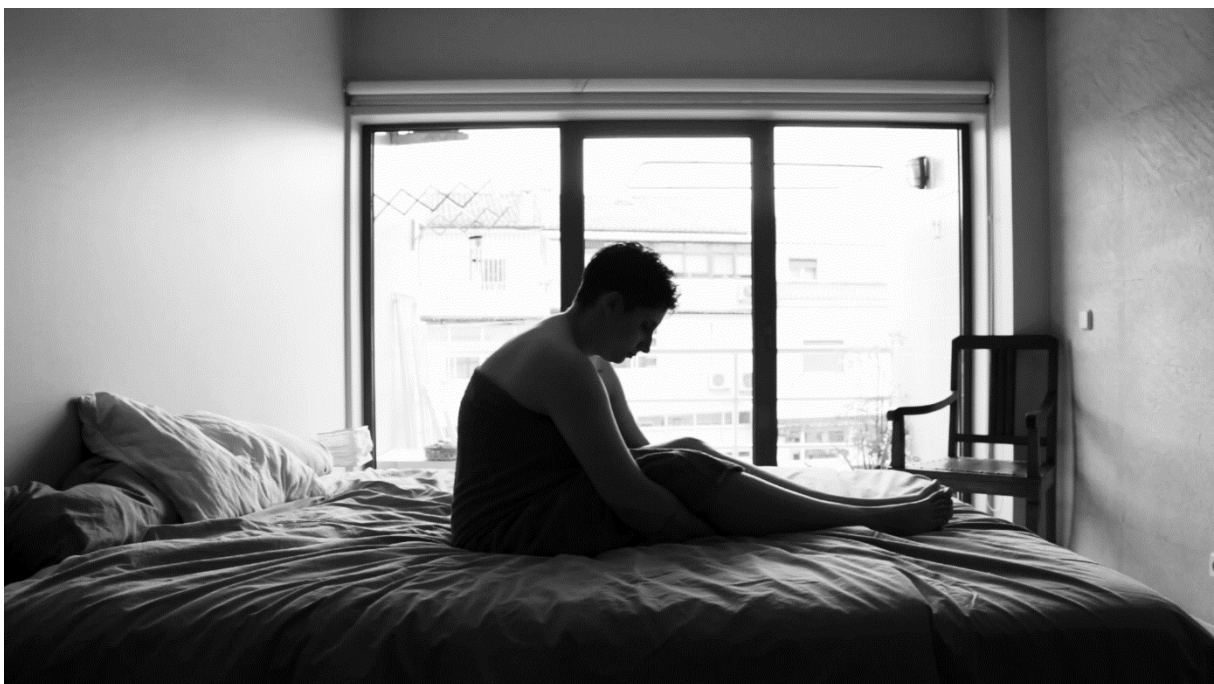


Figura 12 - A inversão de valores de claro-escuro para representar a rutura psicológica da personagem.

Na cena final do filme, já de noite, Íris encontra a sua câmara alçada na cadeira. O pânico volta progressivamente a instalar-se. Íris pega na câmara e, assim que a liga, as luzes da sala apagam-se, as sombras projetadas das plantas nascem nas paredes. Essa transformação visual da sala, novamente através do uso de iluminação de luz antinatural vinda de baixo para cima, transporta Íris de volta para o pesadelo, mas, ao contrário da primeira vez, onde Íris é transportada para o espaço repentinamente, a sala agora transforma-se diante os seus olhos, e a linha que separa o real do irreal deixava de existir. Íris volta-se para a câmara na esperança de encontrar alguma espécie de pista ou resposta que lhe ajude a perceber o que se passa, mas quando se apercebe, já era tarde demais: a silhueta encontrava-se atrás dela, um manto negro

carregado com a forma da sua irmã, Joana. Bruscamente Íris vira-se e, com um forte grito, o filme termina.



Figura 13 - Cena final do filme *Cativeiro*.

A representação do antagonista do filme através de sombras funciona como veículo narrativo do filme. A sua primeira aparição foi na gravação que Íris encontra, na forma de sombra projetada, revelando pouca informação sobre a sua possível identidade. No entanto, na segunda aparição (no episódio alucinatório de Íris), a representação do antagonista já é feita sobre a forma de silhueta, uma evolução relativa à primeira, visto que agora Íris já se encontra de frente para o antagonista, mas o espectador, devido ao desfoque, apenas vê uma mancha humanoide, quase como se de um espectro se tratasse. Neste caso, a protagonista sabe mais que o espectador sobre essa possível identidade do antagonista. Na última aparição, no clímax do filme, a silhueta já se encontra totalmente focada e já nos permite inferir através da sua forma de que se trata de Joana, a irmã de Íris. Apesar do mistério sobre a identidade de quem andava aterrorizar Íris ter sido revelado, ainda é ambíguo o suficiente para não haver certezas se era mesmo a sua irmã ou se tudo isto é produto da imaginação da protagonista, deixando assim espaço para a interpretação do espectador. Isto é o resultado da capacidade que as sombras têm em caracterizar as personagens, doseando a informação que o espectador recebe, puxando a narrativa para a frente, e, em simultâneo, mantendo o mistério e a tensão.



Figura 14 - Representação da antagonista do filme através de sombras.

As plantas que ornamentam a casa de Íris têm um papel importante na representação do seu estado psicológico. As plantas são seres vivos delicados que exigem cuidado e atenção para serem saudáveis. Purificadoras do ar que respiramos, a força simbólica das plantas é ancestral e foram um elemento vital no desenvolvimento humano. Ao longo do filme, as plantas de Íris espelham o seu estado psicológico através de jogos de iluminação que alteram a aparência delas. No primeiro dia, em que Íris está bem disposta, produtiva, motivada com os seus projetos e se sente bem em relação a si mesma, as plantas são-nos apresentadas no seu estado mais saudável, radiadas de sol. Mesmo na noite desse primeiro dia, enquanto Íris trabalha na edição do vídeo, as plantas transmitem uma certa sensação de serenidade. No entanto, quando Íris entra nos episódios alucinatorios, as plantas apresentam-se em duplo, com a iluminação antinatural de baixo para cima a projetar as suas sombras nas paredes, sombras essas distorcidas e maiores que os objetos que as produzem, como se a sua alma interna tivesse sido libertada, e com ela todos os valores de conotação negativa que carregam, criando assim uma complexidade expressionista que assombra o espaço e rompe a familiaridade e sentimento de segurança que Íris tinha com esse seu espaço e traduzindo a angústia que ela sente. A outra versão inquietante das plantas no filme aparece depois da alucinação de Íris, quando ela vê televisão ainda atordoada com o que vivenciou. A luz natural é suavizada pela presença de nuvens no céu que transforma a aparência das plantas presentes na sala em algo mais vago e sinistro, e que, justapostas à parede cinzenta sem textura, nos transportam para o mesmo mundo metafísico em que o psicológico de Íris se encontra a flutuar, sem a expressão e a vitalidade do dia anterior.



Figura 15 - As diferentes representações das plantas através da luz.

## CONCLUSÃO

A presente conclusão tem o intuito, como foi proposto na introdução, estabelecer a relação das técnicas de iluminação dos filmes analisados, *Nosferatu* e *Psycho*, aplicadas no trabalho de projeto *Cativeiro*.

Baseado nas análises feitas, tanto no filme de Murnau como no de Hitchcock, era feito o uso dos vários valores de contraste em conformidade com o conteúdo da ação para transmitir clima, caráter e emoção. Em *Cativeiro*, o contraste é usado em função do estado psicológico da personagem: desde o início até à cena em que Íris encontra a gravação, a fotografia do filme usa um contraste equilibrado, que encontra nele, a sua melhor tradução do ambiente de tranquilidade e boa disposição que a personagem principal atravessa nesse segmento do filme. No entanto, com o crescer da ansiedade e dos medos de Íris, o complexo visual começa a ser mais contrastado, e atinge o seu apogeu nas cenas alucinatórias, onde embate de claro-escuro domina fotografia e confere à cena, uma atmosfera aterradora que traduziu o conflito interno que a personagem atravessava.

Ainda sobre o claro-escuro, mas desta vez, sobre a inversão de valores dessa técnica de iluminação, encontra o seu uso em *Nosferatu* e *Psycho*, na cena do barco da morte e na cena do banho, respetivamente. Em *Cativeiro*, na cena do quarto do segundo dia onde essa técnica é aplicada, os tons de branco do espaço dominam a cena e transportam-nos para um mundo abstrato, e o negro imprimido em Íris ganha um papel central na composição. Esse complexo visual, expressa a rutura psicológica que a heroína atravessa, numa das cenas mais marcantes do filme.

Também na cena do banho em *Psycho*, Hitchcock recorre à silhueta para ocultar a identidade do antagonista que assassina Marion. Em *Cativeiro*, também houve essa decisão representar a antagonista da história através de sombras. Para além da valorização negativa que as sombras acrescentam na caracterização personagens, essa ocultação da identidade serve como veículo narrativo da história e estimula a nossa imaginação, acrescentando mistério à cena.

Em *Nosferatu*, os ataques do vampiro eram executados visualmente através da sobreposição da sua sombra projetada sobre nas suas vítimas. Em *Cativeiro*, na filmagem de alguém desconhecido a entrar no quarto de Íris e a gravar a dormir, também temos o motivo dessa sombra projetada sobre a heroína. Para além de toda a sua carga simbólica sobre o domínio sobre a vítima, essa sombra projetada ganha uma dimensão mais aterrorizante por não

ser mostrado o objeto que causa essa privação de luz, adquirindo uma natureza misteriosa que intensifica o impacto emocional de terror e medo.

Na cena da sala estar em *Psycho*, o cenário é marcado pela presença de várias aves embalsamadas e de uma iluminação que projeta as sombras desses objetos nas paredes, conferindo ao espaço uma atmosfera funesta. Essa utilização da iluminação em conjunto com objetos de relevância metafórica para história (em *Psycho*, como já vimos, esses objetos traduzem a relação de predador-presa), também é utilizada em *Cativeiro*, nas plantas que ornamentam a sala de Íris. As plantas em *Cativeiro* possuem um papel significativo na representação do estado psicológico da protagonista. Nos episódios alucinatorios de Íris, as plantas são apresentadas em duplo através da projeção distorcida das suas sombras nas paredes, imprimindo ao espaço uma dimensão claustrofóbica que representa a incapacidade de Íris sair de casa, o refúgio tornado cativeiro.

Como conclusão desta dissertação, deixo uma pequena reflexão pessoal: antes de ter dado início a esta tese, o meu conhecimento sobre a luz no cinema era muito limitado. Na altura, entendia que a iluminação cinematográfica, para além de garantir visibilidade, tinha uma função exclusivamente estética. Durante o processo de investigação, fui percebendo o quão enganado eu estava em relação aquilo que, agora reconheço, ser uma das essências do cinema. A luz é um pincel que o realizador tem, e com ele, desenha na tela o mundo visual onde a narrativa se desenvolve. A forma que o realizador usa esse pincel, traduz no filme a ligação que ele tem com a sua obra. A iluminação cinematográfica imprime no filme tom, clima, atmosfera, emoção e significado, integrando-se na narrativa. Esta aprendizagem vai-me permitir, futuramente, ter uma sensibilidade acrescida no que diz respeito à iluminação cinematográfica na conceção dos meus filmes.

## Referências Bibliográficas

- AUMONT, Jacques - *A Imagem*. 7.<sup>a</sup> Edição. Traduzido por Estela dos Santos Abreu. São Paulo: Papirus, 2002. 319 p. ISBN 85-308-0234-9.
- AUMONT, Jacques - *O Olho Interminável: Cinema e Pintura*. 1.<sup>a</sup> Edição. Traduzido por Eloisa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac & Naify, 2004. 272 p. ISBN 978-8575032817.
- BERGSTROM, Janet - *Warning Shadows: German Expressionism and American Film Noir* - BORDWELL, David; Thompson, Kristin - *Film Art an Introduction*. 9.<sup>a</sup> Ed. Nova Iorque: McGraw-Hill, 2010. 1000 p. ISBN 978-0-07-338616-4.
- BROWN, Blain - *Motion Picture and Video Lighting*. 2.<sup>a</sup> Ed. Amesterdão: Elsevier, 2008. 269 p. ISBN 978-0-240-80763-8.
- BROWN, Blain - *Cinematography: Theory and Practice*. 2.<sup>a</sup> Ed. Amesterdão: Elsevier, 2012. 385 p. ISBN 978-0-240-81209-0.
- CORRIGAN, Timothy; WHITE PATRICIA – *The Film Experience: An Introduction*. 3.<sup>a</sup> Ed. Boston: Bedford/St. Martin’s, 2012. 519p. ISBN 978-0-312-68170-8.
- DELEUZE, Gilles - *Cinema 1 - A Imagem-Movimento*. Tradução de Stella Stenra. São Paulo: Brasiliense 244 p. ISBN 978-8573267105.
- DRISCOLL, Paige A. – “*The Hitchcock Touch*”: *Visual Techniques in the Work of Alfred Hitchcock*. International ResearchScape Journal: Vol. 1, Article 4, 2014. 26 p.
- EISNER, Lotte - *The Haunted Screen*. Traduzido por Roger Greaves. Londres: Thames and Hudson. 1969. 360 p. ISBN 978-0500500019.
- FELLINI, Federico. *Fazer um Filme*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira. 2000. 256 p. ISBN 978-8520005507.
- HAYWARD, Susan – *Cinema Studies: The Key Concepts*. 3.<sup>a</sup> Ed. Nova Iorque: Routledge, 2006. 604 p. ISBN 9-780-415-36782-0.
- KRACAUER, Siegfried - *Hollywood’s Terror Films: Do They Reflect an American State of Mind?*. *Commentary*, Edição de Agosto de 1946. p. 105-111.
- KRACAUER, Siegfried - *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*. Princeton University Press, 1947.
- LIRA, Bertrand de Souza - *Luz e Sombra: Uma interpretação de suas significações imaginárias nas imagens do cinema expressionista alemão e do cinema noir americano*. Rio Grande: Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2008. 326 p. Tese de doutoramento.
- MARNER, Terence St. John - *A Realização Cinematográfica*. Traduzido por Manuel da Costa e Silva. Lisboa: Edições 70, 1980. p. 208 ISBN 978-3883920009.

MARTINS, André Reis - *A Luz no Cinema*. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, 2004. 210 p. Dissertação de Mestrado.

ROBINSON, Emma – *Shadows of Weimar: Imagery in the German Cinema 1920 - 1924*. Victoria: Faculdade das Artes e Educação da Universidade Deakin, 2012. 85 p. Dissertação de Bacharelato.

SADOWSKI, Piotr - *In the Kingdom of Shadows: The Semiotics of Cinema* [em linha]. Publicado em SemiotiX, A Global Information Magazine, 2017.[Consult.13 Mai. 2021]. Disponível em WWW:<URL: <https://semioticon.com/semiotix/2017/12/in-the-kingdom-of-shadows-the-semiotics-of-cinema/>>.

SANTOS, Joel – *Fotografia: Luz, Exposição, Composição, Equipamento e Dicas para fotografar em Portugal*. 8ª. Ed. Famalicão: Centro Atlântico, 2015. 252 p. ISBN 978-989-615-099-0.

SILVER & URSINI, Alain, James - *Film Noir Light and Shadow*, 1.ª Ed. Nova Jérsia: Applause, 2017. 352 p. ISBN: 978-1-4950-5897.

STAM, Robert – *Film Theory: An Introduction*. Malden: Blackwell Publishers, 2000. 381 p. ISBN 0-631-20653-1.

TRUFFAUT, François, e outro HITCHCOCK, Alfred co-aut. - *Hitchcock Diálogo com Truffaut* - Lisboa: Publicações D. Quixote. 1987. 288 p. ISBN 978-9722003865.

### **Referências Filmográficas**

WIENE, Robert - *The Cabinet of Dr. Caligari* (*O Gabinete do Dr. Caligari*), 1920.

WEGENER, Paul - *The Golem* (*O Golem*), 1920.

MURNAU, F. W. - *Nosferatu, a Symphony of Horror* (*Nosferatu, o Vampiro*), 1922.

MURNAU, F. W. - *Faust* (*Fausto*), 1926.

WELLES, Orson - *Citizen Kane* (*O Mundo a Seus Pés*), 1941.

HITCHCOCK, Alfred - *Suspicion* (*Suspeita*), 1941.

HITCHCOCK, Alfred - *Shadow of a Doubt* (*Mentira*), 1943.

HITCHCOCK, Alfred - *Notorious* (*Difamação*), 1946.

HITCHCOCK, Alfred - *Strangers on a Train* (*O Desconhecido do Norte-Expresso*), 1951.

HITCHCOCK, Alfred - *Psycho* (*Psico*), 1960.