Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa

Mestrado em Som e Imagem



História de Sombras:
como ver de modo diferente o escuridão dentro do Cinema

Cinema e Audiovisual 2012/13

Koji Adelino Ogino de Azevedo

Professor Orientador: Jenny Feray

Professor Co-Orientador: Carlos Ruiz

Novembro de 2013

Dedicatória

Quero dedicar este trabalho à minha família, à equipa de "*Fogo & Prata*", aos professores que me ajudaram a chegar tão longe na minha vida profissional, aos meus amigos que estiveram constantemente presente para me dar o apoio necessário para continuar a lutar mesmo nas piores alturas da minha vida académica.

"We are shaped by our thoughts
We become what we think.

When the mind is pure,
Joy follows like a shadow that never leaves."

Buddha

Agradecimentos

Agradeço à Professora Jenny Feray, Orientadora deste trabalho, pelo seu apoio no desenvolvimento deste estudo e do tempo disponibilizado até à sua finalização.

Um forte agradecimento ao Professor Carlos Ruiz pela sua paixão inspiradora pelo cinema e entusiasmo contagiante pelo mesmo.

Grande agradecimento à Cátia Marques, pelo apoio científico, tido como fundamental para a realização desta dissertação.

Um grande agradecimento à Maria João Pascoal, ao Luís M. Ferreira, à Carolina Pascoal e à Cátia Moura, pela ajuda na pesquisa de informações necessárias para a estruturação desta dissertação e pelo apoio moral até à sua conclusão.

Resumo

A sombra, vulgarmente, é descrita, na literatura, como um elemento básico enraizado na sociedade e no nosso quotidiano. No entanto, o seu significado difere de cultura para cultura. No contexto português, a sombra está muitas vezes associada a aspetos obscuros como por exemplo o "mundo dos mortos". Parece-nos importante distinguir o conceito de sombra do de escuridão. A Sombra, segundo uma nova perspetiva que a distingue como algo não generalizado e rico em conteúdo com uma conotação totalmente distinta das habituais. Ao analisarmos a sombra nesta perspetiva existe a possibilidade de ganharmos uma nova habilidade de transformar a sombra num conceito mais dinâmico e criativo.

O objetivo deste estudo é apresentar uma visão da sombra segundo aspetos menos estereotipados, geralmente associados ao obscuro e contribuir para a definição de um conceito que possa contemplar algo de positivo dando destaque a cenas que se pretendem filmar, conferindo-lhe uma visão estética diferente e uma carga emocional que possa ser sentida pelo observador.

O estudo não tem como objetivo alterar a linha do tempo, nem o significado que a sombra foi tendo e que se refletiu nas obras audiovisuais portuguesas, desde a década de 30 até hoje. Tem, antes, como finalidade contribuir para a apresentação de um ponto de vista diferente daquele que foi criado pelo mundo audiovisual português.

A sombra tem vindo a ser vista no cinema português, mas também, de forma geral, no cinema mundial como algo primitivo, infantil e até instintivo (Lira, 2008), mas no nosso ponto de vista, o que a sombra realmente pode representar, não é só uma projeção de algo opaco. A sombra poderá abraçar ideias e elementos tão importantes e vivos, como a luz. Os objetos e formas são definidos graças à sombra. A sombra poderá dar realce a um cenário a objetos ou pessoas, tal como a luz. Pretendemos assim com este estudo chamar a atenção para estes aspetos e que consideram dignos de interesse para que em futuros projetos, se possa evidenciar no contexto cinematográfico português de uma forma mais positiva e menos estereotipada. Acreditamos que com este entendimento do conceito em estudo se poderá propiciar para além do contraste de ideias, uma discussão em torno do significado que a sombra poderá ter no mundo cinematográfico.

Com este estudo procuramos fomentar a criação de um novo entendimento do conceito de sombra e através desta dissertação de mestrado procuramos evidenciá-lo na curta-metragem "*Fogo & Prata*". Apenas das dificuldades sentidas ao longo deste processo, pensamos ter conseguindo dar pistas para que em futuros trabalhos algumas das ideias versadas tenham eco em abordagens cinematográficas com uma nova visão de sombra.

Palavras Chave: Sombra, Luz, Expressionismo, Estereótipos, Cinema Português

Índice de Conteúdos

Lista de Figuras

Glossário

1 - Introdução

1.1 Apresentação do tema de investigação e do projeto final associado…..……..…….....……pág. 05

1.2 Apresentação da problemática……..…..…..…..…….....…pág. 06

1.3 Metodologia utilizada para a Investigação……..…….....……....……..…..…pág. 08

1.4 Descrição da estrutura da dissertação……..…….....……pág. 08

2 – História da sombra sob várias formas artísticas

2.1 A história da Sombra……..……..……..……..…...…..pág. 10

2.1.1 Introdução da sombra nas diversas formas artísticas….....…pág. 10

2.1.1.1 Sombra Chinesa……...…….……..……...……pág. 10

2.1.1.2 Fotografia……..…..……...……pág. 11

2.1.1.3 Desenho……..…….....……pág. 12

2.1.1.4 Pintura……..……..……..……...……...…pág. 13

2.1.2 A sombra no Expressionismo Alemão…….…….....…….....…pág. 15

2.1.2.1 Sombra v.s.. Escuridão.....pág. 16

2.1.2.2 Diversos sentimentos transmitido através da iluminação.....pág. 18

2.1.3 Utilização da sombra, na sua forma natural, no Oriente…….....……..…..…..……pág. 20

2.1.3.1 Akira Kurosawa……...……..…pág. 21

2.1.3.2 Yasujirô Ozu……..……...……pág. 23

2.1.3.3 Makoto Shinkai…….……..……...…pág. 25

2.1.4 Trajeto do conhecimento do Oriente para o Ocidente…….....…pág. 27

2.1.4.1 A relação estabelecida entre a cultura Japonesa e a Portuguesa…….....pág. 28

2.2 Estereótipos, crenças e significados que a sombra compreende…….…….....….....pág. 29

2.2.1 Diversos significados da sombra no Oriente – sua utilização no quotidiano.....……..pág. 29

2.2.2 A visão Ocidental da sombra na perspectiva de Platão....…….....…..pág. 31

2.3 A utilização da sombra no cinema Português……....…….....….....…..pág. 33

2.3.1 A idade de ouro…….……...…..…….…..pág. 33

2.3.2 Cinema de autor…..…….....……..pág. 35

2.3.3 Algumas das principais referências nacionais ……....…….…..…..pág. 36

2.3.3.1 Manuel de Oliveira, "*Non ou a vã gloria de mandar*" (1990).....……....pág. 36

2.3.3.2 José Cottinelli Telmo, "*A canção de Lisboa*" (1933)….....……....……..…..pág. 37

2.3.3.3 João César Monteiro, "*Recordações da Casa Amarela*" (1989).....…...…..…pág. 40

2.3.3.4 Fernando Lopes, "*Uma abelha na Chuva*" (1972)..……....……....…..…..pág. 43

2.3.4 Dualidade entre sombra e figura iluminada……....……...……..…pág.44

2.3.5 A relação do cinema português com a sua cultura…….....…….……..……pág.45

2.3.5.1 Representação da realidade……..…..……...……pág.45

2.3.5.2 Teor das mensagens a transmitir.....pág.46

2.3.5.2.1 Uma nova perspectiva.....pág.46

2.4 Conclusão de Capítulo..... pág. 47

3 - Adaptação do conhecimento teórico adquirido com o Cinema Português na curta-metragem "*Fogo & Prata*"

3.1 Projeto final de mestrado "*Fogo & Prata*" .....pág. 48

3.1.1 Pré-Produção .....pág. 48

3.1.2 Produção.....pág. 51

3.1.3 Montagem final e correção de cor.....pág. 57

3.2 O papel do Diretor de Fotografia no projeto "*Fogo & Prata"*.....pág. 60

3.3 Aplicação do estudo da dissertação ao projeto "*Fogo & Prata"*.....pág. 62

3.4 Conclusão de Capítulo.....pág. 63

4 – Conclusão.....pág. 65

Bibliografia e outras referências.....pág.67

Referências Videográficas.....pág.68

Referências Videográficos computorizado.....pág.68

APÊNDICE A

ANEXO A:

Guião

ANEXO B:

DVD

Lista de Figuras

Figura 01 – *Dalla* de Hasanisawi
Figura 02 - *Noite estrelada sobre o Rhone* (1889) de Van Gogh
Figura 03 - *O Grito* (1893) de Edvard Munch
Figura 04 – Frame shoot de "*The Third Man*" (1949) de Orsen Welles
Figura 05 – Frame shoot de "*Psycho*" (1960) de Alfred Hitchock
Figura 06 – Frame shoot de "*Fight Club*" (1999) de David Fincher
Figura 07 – Frame shoot de "*Fight club*" (1999) de David Fincher
Figura 08 – Frame shoot de "*Rashomon*" (1950) de Akira Kurosawa
Figura 09 – Frame shoot de "*Rashomon*" (1950) de Akira Kurosawa
Figura 10 – Frame shoot de "*Tokyo Monogatari*" (1953) de Yasujiro Ozu
Figura 11 – Frame shoot de "*Tokyo Monogatari*" (1953) de Yasujiro Ozu
Figura 12 – Frame shoot de "*Hoshi o ou Kodomo*" (2011) de Makoto Shinkai
Figura 13 – Frame shoot de "*Hoshi o ou Kodomo*" (2011) de Makoto Shinkai
Figura 14 – Frame shoot de "*Koto no ha niwa*" (2013) de Makoto Shinkai
Figura 15 – Frame shoot de "*Koto no ha niwa*" (2013) de Makoto Shinkai
Figura 16 – *Buddha* (1972) de Osamu Tezuka; capítulo 45 página 206
Figura 17 – *Hand shadow puppet*s
Figura 18 – Frame shoot de "*Non, ou a vã gloria de mandar*" (1990) de Manoel de Oliveira
Figura 19 – Frame shoot de "*Non, ou a vã gloria de mandar*" (1990) de Manoel de Oliveira
Figura 20 – Frame shoot de "*Canção de Lisboa*" (1933) de José Cottinelli Telmo
Figura 21 – Frame shoot de "*Canção de Lisboa*" (1933) de José Cottinelli Telmo
Figura 22 – Frame shoot de "*Canção de Lisboa*" (1933) de José Cottinelli Telmo
Figura 23 - Frame shoot de "*Recordações da Casa Amarela*" (1989) de João César Monteiro
Figura 24 - Frame shoot de "*Recordações da Casa Amarela*" (1989) de João César Monteiro
Figura 25 - Frame shoot de "*Recordações da Casa Amarela*" (1989) de João César Monteiro
Figura 26 – Frame shoot de "*Uma Abelha na Chuva*" (1972) de Fernando Lopes
Figura 27 – Frame shoot de "*Uma Abelha na Chuva*" (1972) de Fernando Lopes
Figura 28 – Frame shoot de "*Uma Abelha na Chuva*" (1972) de Fernando Lopes
Figura 29 – Frame shoot de "*Uma Abelha na Chuva*" (1972) de Fernando Lopes
Figura 30 – Frame shoot de "*Fogo & Prata*" (2013) de Afonso Nunes
Figura 31 – Foto shoot de "*Fogo & Prata*" (2013) de Afonso Nunes
Figura 32 – Foto shoot de "*Fogo & Prata*" (2013) de Afonso Nunes

Figura 33 – Foto shoot de "*Fogo & Prata*" (2013) de Afonso Nunes
Figura 33 – Foto shoot de "*Fogo & Prata*" (2013) de Afonso Nunes
Figura 34 – Foto shoot de "*Fogo & Prata*" (2013) de Afonso Nunes
Figura 36 – Foto shoot de "*Fogo & Prata*" (2013) de Afonso Nunes
Figura 37 – Frame shoot de "*Fogo & Prata*" (2013) de Afonso Nunes
Figura 38 – Frame shoot de "*Fogo & Prata*" (2013) de Afonso Nunes
Figura 39 – Frame shoot de "*Fogo & Prata*" (2013) de Afonso Nunes
Figura 40 – Frame shoot de "*Fogo & Prata*" (2013) de Afonso Nunes
Figura 41 – Frame shoot de "*Fogo & Prata*" (2013) de Afonso Nunes
Figura 42 – Frame shoot de "*Fogo & Prata*" (2013) de Afonso Nunes
Figura 43 – Frame shoot de "*Fogo & Prata*" (2013) de Afonso Nunes
Figura 44 – Frame shoot de "*Fogo & Prata*" (2013) de Afonso Nunes
Figura 45 – Frame shoot de "*Fogo & Prata*" (2013) de Afonso Nunes
Figura 46 – Frame shoot de "*Fogo & Prata*" (2013) de Afonso Nunes
Figura 47 – Frame shoot de "*Fogo & Prata*" (2013) de Afonso Nunes
Figura 48 – Frame shoot de "*Fogo & Prata*" (2013) de Afonso Nunes
Figura 49 – Frame shoot de "*Fogo & Prata*" (2013) de Afonso Nunes
Figura 50 – Frame shoot de "*Fogo & Prata*" (2013) de Afonso Nunes
Figura 51 – Frame shoot de "*Fogo & Prata*" (2013) de Afonso Nunes
Figura 52 – Frame shoot de "*Fogo & Prata*" (2013) de Afonso Nunes
Figura 53 – Frame shoot de "*Fogo & Prata*" (2013) de Afonso Nunes
Figura 54 – Frame shoot de "*Fogo & Prata*" (2013) de Afonso Nunes

Glossário

Close-up – Enquadramento que mostra grande quantidade de informação de detalhes de um objeto ou ator. Usualmente feito com uma lente tela-objetiva. Um close-up de um ator deveria incluir a cabeça e os ombros.

CTO – Filtro de temperatura laranja (3200ºK).

Day for night – Técnica de filmagem de uma sequencia de noite, filmado com a luz do dia. O efeito exterior da noite é cumprido com a colocação de determinados filtros na câmara.

Diretor de Fotografia – Chamado também de *cinematógrafo*, a pessoa responsável pela iluminação do *set* e da fotografia do filme. Este elemento trabalha próximo do realizador transpondo o argumento para o ecrã, de acordo com a visão do realizador.

Dolly-in – Qualquer tipo de movimento na filmagem realiza-se com uma *Dolly*, espécie de suporte de câmara deslizante sobre carris que possibilita a captação de planos suaves. O termo *Dolly-in* refere-se à proximidade desse mecanismo ao local da ação.

Exterior – Cena filmada num espaço aberto.

Filtro – Peça ótica de vidro ou plástico que se coloca na frente da lente ou na fonte de luz para alteração de imagem ou iluminação. O filtro pode ser dotado de uma cor especial ou de uma textura particular, de acordo com o efeito pretendido.

Focagem – O ponto da cena que, quando observado através do visor da câmara, se apresenta nítido e claro. Uma imagem nítida define-se como "*in focus*" (dentro do campo), e uma imagem sem nitidez designa-se como "*out of focus*"(fora de campo).

Frame – Imagem isolada da cena de um filme. Cada *frame* inclui elementos específicos para criar a filmagem. O filme consiste num conjunto de *frames* que, projetados numa velocidade sincronizada de 24/25/50 entre outros *frames* por segundo, dá a ilusão de movimento.

Highlight – Iluminação intensa que ofusca o cenário, deixando-o branco, isto é, queimado.

Interior – Cena filmada num espaço fechado.

Kit Ianiro – Conjunto de três projetores de luz de 800 Watts bifásica.

Led – Fonte de luz portátil.

Lente – Dispositivo ótico que ajusta a luz e focagem da imagem.

Props – Acessórios de caracterização definidos pela Direção Artística.

Refletor – Luz irradiada por um objeto.

Set – Espaço onde decorre a filmagem.

Web Site – Sítio na internet.

Storyboard – Conjunto dos planos e enquadramentos esboçados para garantirem a preparação e organização da filmagem.

Voz-off – Voz proferida por um locutor não visível.

1 Introdução

No âmbito académico, este projeto final, do 2º ano de Mestrado em Som e Imagem, insere-se na especialização de Cinema e Audiovisual. A primeira fase deste estudo consiste na definição da proposta de pesquisa e na explicitação de qual o objetivo deve atingir. Numa segunda fase, aplicando o presente estudo teórico, de acordo com a importância da sombra, o projeto de ficção da curta-metragem *"Fogo & Prata"*, da realização de Afonso Nunes. A realização deste projeto final engloba as três fases de uma produção. A pré-produção, uma base teórica que pretende justificar o uso da matéria pesquisada na problemática da dissertação. A fase de produção que contempla a aplicação destes conhecimentos. Finalmente, na última fase, tentar-se-á comprovar o efeito que o conhecimento adquirido na pré-produção tem na produção, ou seja, nos aspetos mais práticos da realização de uma curta-metragem.

Por último, na conclusão deste estudo, face à observação pessoal realizada, tentar-se-á demonstrar que a sombra pode ser valorizada visualmente, sem as conotações negativas a que, habitualmente, está ligada.

1.1 Apresentação do tema de investigação e do projeto final associado

Com a realização deste estudo pretendemos investigar, de uma forma mais aprofundada, os vários significados da sombra no âmbito cinematográfico. A sombra é um elemento que, por natureza própria, oculta, traz desconforto e a sensação de desconhecido, ou seja, a sombra tem uma identificação formada à volta de um estereótipo comum no qual é identificada com a morte, o desconhecido, espiritismo, entre outros aspetos esotérico. Este estudo terá como principal objetivo criar de forma visual, uma nova sensação/significado da sombra e, deste modo, contornar todos os estereótipos comuns a ela associados.

Com este projeto final de mestrado, pretendemos conduzir a realização de uma curta-metragem sob a temática da fantasia. Esta irá decorrer, na maior parte do filme à noite, tendo uma composição fotográfica composta por elementos de magia que permitam o espetador mergulhar num outro "Mundo", que se pretendeu criar. Desta forma, a composição fotográfica terá por base a trilogia de "*The Lord of the Rings*" de Peter Jackson, no intuito de se criar uma época, ligeiramente medieval, mas que também contemple as novas tecnologias como a eletricidade, tal como acontece no filme de animação nipónico "*Hoshi wo Ou Kodomo*" de Makoto Shinkai. Estas referências ilustram o conceito visual que se pretende estabelecer na iluminação e fotografia de "*Fogo & Prata*".

A sombra contemplará um papel em sintonia com o seu significado, ou seja, um elemento essencial mas oculto pela sua própria natureza. A composição da sombra irá desenvolver-se ao longo do filme, para melhor determinar o caráter da mesma, isto é, o contraste da saturação da sombra desenvolver-se-á para dar a ilusão mental e sentimental ao espetador e também de forma a manipular a sua visualização. A sua função, apesar de muito subtil, será essencial para criar o ambiente do filme e das cenas em questão. A sombra terá que desempenhar um papel muito delicado, uma vez que, ao ser vista como um elemento subtil e omnipresente, vai ajudar a criar o ambiente dos planos e influenciar nas cenas, as expressões faciais dos atores. Esta caracterização da sombra terá maior visibilidade na produção final desta dissertação. Ao longo deste trabalho, a sombra será entendida e definida de várias maneiras e utilizada de formas destacáveis como uma composição no estilo "Filme Noir", que tem sombras e uma iluminação muito contrastantes e definidas, ou com uma estética muito mais suave, homogénea e com "*highlight"* dos planos expandidos para criar algo muito mais suave, facilitando assim a entrada do espectador num mundo fantástico.

Um dos objectivos desta dissertação também o estudo das especificidades que a sombra adquiriu ao longo do processo cinematográfico. Pretendemos ainda aprofundar as épocas em que as sombra foi mais realçada. Esta dissertação tem ainda como finalidade, encarar os estereótipos de sombra mais comuns, transmitidos pelo Cinema, de forma a ajudar a criar um significado distinto e uma composição diferente daquela que lhe é habitual. Trata-se de uma produção final de ficção científica que visa proporcionar ao espetador um mundo mágico e fantástico, especificando e desconstruindo o significado da sombra no cinema português e tentando contribuir para a criação de um significado diferente daquele que se regista no padrão dos estereótipos comuns.

1.2 Apresentação da problemática

O que é a sombra? Esta questão interpela várias determinações e significados. O seu significado varia dependendo das culturas, locais ou épocas que estivermos a estudar. A sombra encara várias facetas, dentro dos diferentes significados. Os seus vários estereótipos foram sendo desenvolvidos fomentando um contexto mais místico e sobrenatural. A sombra é muitas vezes, e de uma forma geral associada à ideia de representação do mal e do desconhecido, mas, neste estudo, procura-se mostrar a sombra numa perspectiva diferente. De acordo com Victor L. Stoichita "Peter Schlemihl sold is shadow to a stranger - The Devil – and thus became rich, at the same time he lost something. (…) Peter Schlemihl continues to

live, to exist, but robbed of his identity"[1]. A identidade encara a nossa sombra é encarada como o reflexo da nossa alma e a necessidade dela para materializarmos a nossa existência. Tal como na história de "Peter Pan" (1953), escrita por James Matthew Barrie, o herói está em busca da sua sombra no início do conto. Trata-se de uma analogia que diverte o leitor/espetador e que justifica o encontro de Peter com as crianças, uma vez que a sombra dele está com Wendy e com o grupo de crianças que fazem parte do conto. Contudo, a aflição de Peter, quando está em busca da sua sombra comprova o verdadeiro valor da sua natureza e dos seus possíveis significados. A importância de sombra transcende o papel que estamos treinados a mentalizados a observar no mundo cinematográfico ou na realidade do quotidiano. A sombra torna-se um elemento importante se pensarmos no quanto poderá contribuir para um complemento da luz.

A pesquisa efetuada, neste trabalho, visa estabelecer uma contextualização no que diz respeito ao uso da sombra nas várias formas visuais e artísticas. Pretendemos analisar, das diversas formas possíveis, quando a sombra está presente e como se define em cada uma delas. Na forma cinematográfica, a sombra será comparada e, posteriormente, analisada com outras formas artísticas, no sentido de definir quais são os elementos que a distinguem e em que se assemelha, nomeadamente no que diz respeito à pintura, à fotografia, ao desenho, entre outros.

Após definir os elementos chave na iluminação cinematográfica, será estudada a Corrente Expressionista Alemã. Estudaremos esta corrente para introduzir os elementos essenciais que foram impulsionadores do uso da iluminação e da caracterização num marcado contraste de luz/sombra.

A corrente do estilo "Filme Noir" será também um elemento de estudo com o intuito de aprofundar a característica do contraste da iluminação dentro da composição fotográfica. Assim, neste estilo tenta-se criar maior presença da sombra e, desta forma, uma melhor nitidez da mesma.

Faremos ainda, uma analise do cinema Japonês, através do estudo de três figuras consideradas importantes na evolução da respetiva cultura cinematográfica: Akira Kurosawa, Yasujiro Ozu e Makoto Shinkai, indicando-se os diversos significados que caraterizam o uso da sombra nos seus trabalhos.

[1] CABINET MAGAZINE, *A short History of the Shadow: Na Interview with Victor l. Stoichita,* http://cabinetmagazine.org/issues/24/stoichita.php

1.3 Metodologia utilizada para a Investigação

A dissertação basear-se-á no método científico, num âmbito sistemático, inquisitivo, demonstrativo e histórico. Serão aplicados vários aprofundamentos de estudo com recurso a diferentes métodos de pesquisas, nos quais as várias obras literárias serão tidas como fontes técnicas. No que diz respeito às fontes computorizadas, as informações serão filtradas face à credibilidade do respetivo "*site"*, com a finalidade de obtenção das obras completas ou enxertos. Serão analisadas entrevistas e artigos de autores que abordem a temática, assim como documentos audiovisuais.

Ao longo do primeiro semestre o estudo focou-se principalmente na revisão teórica do tema, nomeadamente no seu contexto nacional e internacional. A revisão dessa literatura incluiu atividades como: pesquisa bibliográfica, revisão teórica e análise crítica de obras nacionais e internacionais sobre a temática. Para além de uma análise crítica de documentos escritos foi também realizada uma análise atenta de diversos filmes nacionais e internacionais considerados importantes para o desenvolvimento do estudo e que refletissem a importância da sombra no mundo cinematográfico. Foram consultados diversas bases de dados de bibliotecas nacionais assim como diversos sítios na internet, considerados de cariz científico relevante para a estruturação do trabalho.

Os diversos significados encontrados foram comparados e aplicados dentro do panorama cinematográfico.

Para a conclusão deste estudo foram também aprofundados e esclarecidos os diversos significados que a sombra tem tido no Cinema Português e as características a serem aplicadas na produção final deste Mestrado.

Resumindo os conhecimentos necessários, demos inicio à escrita científica desta dissertação e à sua operacionalização através da produção da curta-metragem *"Fogo & Prata"*.

1.4 Descrição da estrutura da dissertação

Esta dissertação pretende realçar as diversas artes que contemplaram a sombra como elemento chave, como por exemplo, a arte teatral chinesa das sombras. A pintura também será estudada, embora de forma breve, no sentido de destacarmos as características essenciais que a sombra transmite. Finalmente, introduzir-se-á o cinema e estabelecer-se-á uma comparação

destes vários movimentos artísticos que entendemos relevantes para destacar os vários usos e características da sombra.

As características de certos movimentos da sombra no mundo cinematográfico serão a chave para complementar esta dissertação. É a partir das características que a sombra usufrui no contexto histórico do cinema e nos movimentos selecionados, para serem estudados, que iremos desenvolver a nossa conclusão quanto ao uso global da sombra na história do cinema.

Este estudo focar-se-á de início na Corrente Expressionista Alemã para apresentar os elementos essenciais que originaram o uso da iluminação e do forte contraste da luz com a sombra. A corrente do estilo "Filme Noir" será analisada para aprofundar o contraste da iluminação, uma vez que a presença da sombra é mais nítida neste estilo cinematográfico e tem um papel mais evidente, o que realça as características da sombra.

Estabeleceremos também uma relação com o cinema nipónico com o objectivo de podermos aprofundar a composição cinematográfica, e, desta forma, adaptarmos ao projeto final. Serão identificados os possíveis significados que apresentam as diversas caracterizações do uso da sombra nos apresentam. Após uma contextualização relevante e significativa, de acordo com as normas histórico-culturais, explicaremos como é constituído e aplicado o uso da sombra no cinema português.

A pesquisa bibliográfica efetuada, para além de permitir estabelecer uma contextualização do que é, e como é que a sombra tem vindo a ser definida nas diversas formas visuais artísticas, também possibilitou perceber quais são as suas diferentes perspetivas. Assim sendo, iremos aprofundar a história da sombra, como surgiu e como se desenvolveu no contexto artístico cinematográfico.

Neste estudo iremos procurar dar a conhecer e tentar esclarecer as várias definições que a sombra tem merecido, na forma científica, na filosófica e/ou na artística. Para finalizar a caracterização da sombra, procuraremos demonstrar como pode ser aplicada e para que deve ser utilizada.

Finalmente, os diversos significados de sombra serão comparados e aplicados dentro do panorama da cinematografia portuguesa. Para a conclusão este estudo, serão aprofundados e esclarecidos os novos significados com que a sombra tem sido contemplada no cinema português e os distintos pontos de vista com que pode ser abordada dentro do mesmo contexto.

2 História da sombra sob várias formas artísticas

2.1 A história da sombra

2.1.1 Introdução da sombra nas diversas formas artísticas

É comum a ideia de que a sombra é um dos componentes da luz, um complemento adicional desse fenómeno luminoso. Contudo, esta não tem vindo a ser reconhecida de acordo com os mesmos valores, uma vez que se associa à luz uma ideia muito mais positiva e se lhe dá especial destaque na constituição de qualquer obra visual, contrariamente ao que sucede com a sombra.

Vários géneros artísticos visuais estão dependentes da sombra, de acordo com os seus intuitos. Contudo, certos movimentos artísticos fazem questão de deixar a sombra ausente deliberadamente com a intenção de transmitir um significado oculto.

Desta forma, com a exceção do cinema, iremos aprofundar a adaptação da sombra dentro dos vários géneros de movimentos artísticos, para aprofundar a sua natureza, significado e utilidade.

2.1.1.1 Sombra chinesa

A sombra é introduzida sob várias formas artísticas, no entanto, uma das formas capaz de melhor apresentar a sombra é através do Teatro Chinês de sombras criado em 121 a.C. pelo Imperador Wu'Ti, da dinastia de Han. A história deste Teatro realçou o contexto espiritual e mágico do significado e dos valores culturais da sombra. Na origem da lenda: "o Imperador Wu'Ti da dinastia dos Han, desesperado com a morte da sua bailarina favorita ordenou ao mago da corte que a trouxesse de volta do Reino das Sombras (…). O mago usou a sua imaginação e através de uma pele de peixe macia e transparente, confeccionou a sua silhueta.(…) Acompanhada de flauta a sombra de uma bailarina movimentou-se com leveza e graciosidade. E, assim, surgiu o Teatro de Sombras"[2]. Esta citação reflete origem do Teatro de Sombras, criado para, de uma forma metafórica, dar vida aqueles que tinham falecido. A relação estabelecida nesta criação artística com a sombra teve uma base espiritual no sentido de "ressuscitar" os mortos. Uma forma cultural que também poderia ter eco noutra cultura qualquer e seus rituais com o mesmo propósito de relacionar o Ser Humano com os espíritos e

[2]BIBLIOTECA DA CAMARA MUNICIPAL DE SEIXAL – *Teatro de Sombras – Folheta da actividade Teatro de Sombras*. [Consult. 30 de Dezembro 2012] Disponível em: <URL:http://biblioteca.cm-seixal.pt/Documentao/Servi%C3%A7os/Espa%C3%A7o%20Jovem/Teatro%20de%20Sombras.pdf >

o Mundo transcendental. Esta intenção que relaciona o homem com a vontade divina de explorar o "mundo das sombras" criou uma arte a partir do significado instintivo e básico da sombra. Com o conceito original da vontade do Homem de despoletar esta arte, a sombra estabeleceu uma relação de base com a morte, com o espiritismo e com o "outro mundo". Victor L.Stoichitia conta, "the shadow was one of the metaphors for the *psyche*, the soul. A dead person's soul was compared to a shadow, and Hades was the land of shadows, the land of death."[3], sendo assim, a sombra marcou presença de uma forma bem característica e de destaque na arte, no âmbito do sobrenatural. Contudo, na nossa perspetiva a sua interpretação não é de forma alguma negativa, pelo contrário, a razão inicial deste Imperador era de poder rever uma pessoa que amava. Todo o simbolismo da sombra neste pequeno conto parece-nos uma forma de conseguir dar vida através da sombra, isto é, a sombra cria uma identidade e torna físico algo inexistente.

A sombra é um recurso para podermos voltar a sentir a presença de seres desaparecidos, possibilitando a criação de uma relação dinâmica com o além. Outra forma artística de imortalizar pessoas na altura era a fotografia. Assim, passaremos a explicitar a sua importância no âmbito desta temática.

2.1.1.2 Fotografia

A fotografia é uma arte que pela sua natureza necessita da sombra, dando-lhe um uso mais técnico do que acontece no cinema. Não há aqui a associação ao obscuro, ao "reino dos mortos" como acontece no Teatro Chinês da sombra.

Aquando da criação da fotografia, não havia cor e a composição das fotografias era baseada no preto, branco e na escala de cinzentos para construir os efeitos estéticos de forma mais proeminente. Existiram diversos movimentos e acreditamos que, de forma geral, todos utilizaram e perspetivaram o uso da sombra de uma forma adequada e sem preconceitos associados.

A fotografia foi uma arte que impulsionou rapidamente o movimento do impressionismo graças à sua capacidade de captar algo num momento preciso. A composição de uma fotografia a preto e branco joga bem com a iluminação e com a sombra. A fotografia poderá ter certas semelhanças com o cinema, mas na iluminação de uma fotografia as sombras são necessitária para caraterização do cenário. Num contexto mais "sombrio" e negativo, a

[3]CABINET MAGAZINE, *A short History of the Shadow: Na Interview with Victor l. Stoichita,* Disponível em: <http://cabinetmagazine.org/issues/24/stoichita.php>

sombra tem a força e a base para proporcionar cenários perfeitos quanto à composição fotográfica, que pode ser perturbadores, desconfortáveis e até enigmáticas. Segundo um plano pré-estabelecido do conteúdo a ser capturado, a conjugação da luz e da sombra, e um elemento chave para se conseguir, esteticamente, uma "boa" fotografia.

O que se entende por uma "boa" fotografia pode divergir de acordo com as diferentes perspetivas do artista e do observador. A complexidade de uma fotografia é imensa e não pretendemos colocá-la em questão neste estudo. No nosso ponto de vista, uma deficiente utilização da sombra poderá ter um efeito negativo na consecução de uma boa fotografia. A sombra está presente em qualquer fotografia, no entanto, o estilo da fotografia e a sua temática é que vão ditar a forma como a sombra deve ser vista ou utilizada na fotografia. Sem luz, as possibilidades de obter uma revelação fotográfica são reduzidas. A luz é um elemento necessário para criar a fotografia, e a sombra torna-se um elemento necessário para criar o preenchimento volumoso.

2.1.1.3 Desenho

"Só quando se introduz a sombra numa composição qualquer desenhada, é que se tem a noção da profundidade. A ausência de sombra na composição faz parecer que as formas não estão assentes no solo. A definição da forma deve-se à sua sombra própria e projetada."[4] esta referência aprova o valor da sombra de forma lógica e, de um ponto de vista mais metafórico, permite à sombra dar vida as formas mais básicas.

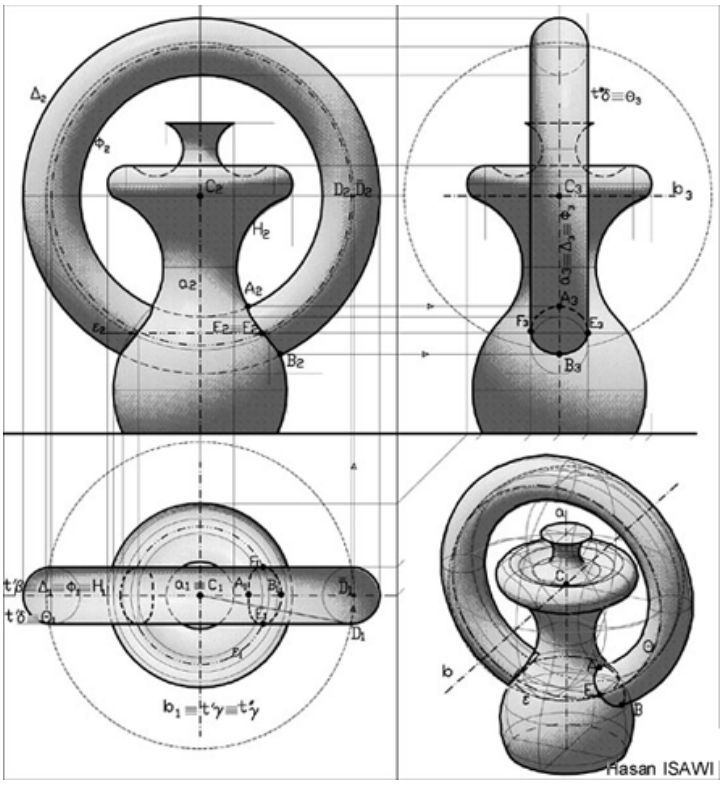

Figura 01 – Dalla de Hasanisawi

Na estruturação de uma obra sobre uma folha em branco apenas com recurso à grafite podemos conceber um estilo artístico muito simples e primitivo, tendo em conta que algumas das

[4] CANOTILHO, Luís –Perspectiva pietórica, p.123, il.

primitivas, que são pinturas Rupestres, foram obras desenhadas nas cavernas com o apoio do carvão. Observando a obra básica de Leonardo DaVinci, como por exemplo "*O Homem de Vitrúvio*", o uso da sombra está presente para criar um volume3D com o objectivo de lhe dar maior profundidade, "O mundo é claro, os objetos são por si só luminosos e as sombras são aplicadas para sugerir rotundidade"[5]. Criar maior profundidade ajuda na percepção do conteúdo desenhado, permitindo uma leitura facilitada, como se constata nas obras elaboradas na geometria descritiva como a representação de objetos no espaço sobre uma superfície plana. É tecnicamente explícito na leitura de um desenho que quando recorre devido ao apoio da sombra a caracterização do modelo no que diz respeito ao respetivo volume (Ver figura 01).

2.1.1.4 Pintura



Figura 02 – Noite estrelada sobre o Rhone (1889) de Van Gogh

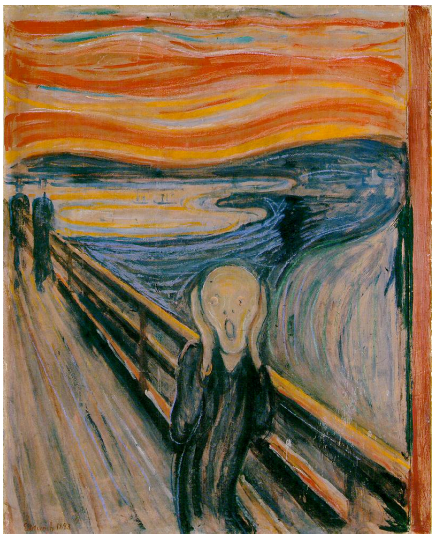

Figura 03 – O Grito (1893) de Edvard Munch

Posteriormente à sombra ter tido um papel relevante em diversas culturas de forma simbólica, tradicional, ritual e religiosa, a pintura abrangendo vários estilos, possibilitou a criação de diferentes obras evidenciando diversos elementos como as cores, a luz, as formas, a sombra, entre outros. No âmbito da sombra, esta arte utilizou-a como um elemento essencial para completar as várias camadas que uma pintura possa ter, "Plus proche de l'orfèvrerie que de la peinture, la gravure est un art de la patience et de la profondeur qu'on pourrait qualifier de spirituel, tant le poids des contraintes qu'elle impose induit une posture de recueillement solitaire, tant le creusement des noirs et la montée des blancs, qui en distribuent les plans à la

[5] ARNHEIM RUDOLF, *Arte e percepção visual*, il. P.313

manière d'une succession de rideaux de scène, semblent n'avoir d'autre objet que de déployer les jeux profonds de la lumière et de l'ombre."[6]. Na corrente do expressionismo, o contraste de uma sombra poderia representar-se de uma forma muito forte ao ponto desta possuir uma camada tão grande como uma mancha negra ou de cor escura. O "*Grito*" de Edvard Munch (Ver figura 03), ou a "*Noite estrelada sobre o Rhone*" de Van Gogh (Ver figura 02) são obras em que a sombra se destaca de forma muito contrastante. A textura da pintura realça a força expressiva que o quadro pertende transmitir. Contudo, do ponto de vista objectivo, se ignorarmos outros elementos que constituam estas obras, a sombra é subtil, tal como a sua própria natureza. A sombra consegue também completar a obra graças a elementos técnicos básicos que possibilitam a profundidade de campo, bem evidenciada nestas duas obras. Na "*noite estrelada sobre o Rhone"*, a sombra cria contraste com a luz, proporcionando em pontos de menor iluminação, uma área maior de sombra, num tom azul do rio, que garante a profundidade de campo da obra, tal como acontece no "*Grito*". Neste quadro, apesar da composição geométrica criou naturalmente a profundidade, a sombra presente no corrimão dá maior volume ao conjunto final da obra. A profundidade de campo, não sendo a única característica que a sombra realça, é um exemplo do papel da mesma no conjunto da obra.

No do século XVII o pintor Gillis van Coninxloo, considerado um dos pintores mais importante da sua época, como podemos constatar na seguinte afirmação: "Concixloo foi o mais importante pintor de paisagem a trabalhar na Holanda na primeira década do século XVII"[7]. Os grande contraste nas suas obras necessita do preto como elemento forte para contribuir na sua composição. A caracterização dos elementos naturais, principalmente arvores de grande dimensão, eram devidamente contrastados com forte tons escuros. O contraste também era fortalecida devido à outros elementos como o céu ou qualquer outro tipo de fonte de iluminação dentro da obra, como podemos constatar com a seguinte afirmação "O carácter dramático de suas pausagens geralmente depende de atenuação arbitária de amplas massas de luz por meio de grande áreas contrastantes de sombra. As partes escuros são normalmente árvores no primeiro plano, usados como bastidores para emoldurar a composição com folhagem ornamental"[8]

"Quando os pintores começaram a criar volume e espaço por meio dos efeitos de iluminação, descobriu-se logo que esta técnica de "chiaroscuro" perturbava a composição de

---

[6] BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DE FRANCE DE FRANCE/ FUNDACIÓ – *Rembrant. La lumière dans l'ombre*.

[7] SLIVE, Seymour – *Pintura Holandesa: 1600-1800*; Vale university press, Pelican History of Art; p.179 il;

[8] SLIVE, Seymour – *Pintura Holandesa: 1600-1800*; Vale university press, Pelican History of Art; p.179 il;

cor. Enquanto as sombras foram concebidas como aplicações da obscuridade monocromática, elas inevitavelmente turvaram e obscureceram as cores e, deste modo, não apenas adulteraram de modo desagradável a saturação das cores, como também embotaram sua identidade.(...) É bem possível que Leonardo da Vinci, a quem Heinrich Wõlfflin chamou de pai do "chiaroscuro", fosse incapaz de completar algumas de suas pinturas porque o desejo de produzir relevos espaciais vigorosos por meio de sombreado coincidiu, no tempo, com uma nova sensibilidade em relação à organização de cor. A unificação dos dois sistemas competitivos de forma pictórica deu-se gradual na maioria das vezes, de maneiras muito práticas. A procura ou a evitação da luz é comum em todos os níveis do mundo animal e da mesma forma o homem procura a luz quando quer ver ou ser visto e a evita em outras circunstâncias. Para estes objectivos práticos, contudo, a luz é apenas um meio de tratar com os objetos. A luz e a sombra são observadas, mas dificilmente delas tendo a noção exata. Elas definam a forma e a posição espacial das coisas e aí termina sua tarefa." [9]

A sombra, na pintura, teve um papel universal quer numa forma homogénea, quer através do contraste realçado pela textura da pintura em si. A pintura foi uma arte impulsionadora do Cinema Expressionista, como prova a seguinte afirmação: "influenciados pelos pintores expressionistas e pelos encenadores de vanguarda, cujas obras, agressivas e fragmentos (…) começaram a fazer filmes expressionistas"[10].

2.1.2 A sombra no Expressionismo Alemão

Uma característica chave do Expressionismo Alemão foi uma forte corrente que, do período entre as guerras, contemplou um forte contraste do preto e branco, com recortes de sombras expressivas e a própria performance dos atores elaborada expressões que podiam ser muitas vezes exageradas. Este movimento foi objeto de estudo porque se considera uma das chaves da História do Cinema que deu ênfase ao uso da sombra. "By a characteristic use of lighting that creates strong contrasts between light and dark, by a predisposition for geometric spaces and interrupted perspective, by taste for disordered, disturbing sets that reflect the tortured psyche of its characters."[11]. A iluminação passa a criar um novo universo, tido como principal auxiliar na composição de uma nova imagem.

---

[9] ARNHEIM RUDOLF, *Arte e percepção visual*, il. P.308

[10] COUSINS, Mark – *Biografia do Filme*. Lisboa; p. 95

[11] THORET, Jean-Baptiste – *Talk about Cinema*. Flammarion, Paris p. 102

Na introdução deste movimento destaca-se a influência forçada do teatro através da representação dos atores. Tal como acontece na cenografia em que existem fortes contrastes e um conteúdo que se vai construindo, muitas vezes de forma exagerada, mas que permitindo transmitir a sensação que o realizador pretende evidências. "A atmosfera torna-se por isso irreal, mesmo onírica em muitos casos, o que tanto nos é sugerido tanto pelo tema como própria cenografia."[12]. Vários autores alemães desenvolveram este movimento de uma forma destacável, tais como: Fritz Lang, Robert Wiene, Paul Leni e F.W. Murnau.

Este movimento influenciou vários estilos, mais especificamente o "Filme Noir" na década 40, com uma narrativa dramática e, por norma, policial. Muitas destas obras foram destorcidas mostrando o pior do nosso mundo, tal como podemos constatar pela afirmação: "In general, film noir referes to those Hollywood films of the '1940s and early '1950s wich portrayed the world of dark, slick city streets, crime and corruption" [13]. A composição deste género de filmes possui uma fotografia, na maior pare das vezes, muito contrastada pelo preto e o branco.

2.1.2.1 Sombra vs Escuridão

O que é a escuridão? O que é a sombra? São questões muito importantes nesta temática. É importante esclarecer a distinção entre estes dois conceitos. A escuridão é vista na literatura como ausência total de uma fonte de luz e um mergulho no espaço, no abismo. A sombra por sua vez é vista como só existindo graças a luz, isto é, a sombra é a parte que à luz projeta através de um objecto físico. Esta definição consegue expressar muito resumidamente a definição desses dois elementos e esclarece a diferença quanto às diferentes e possíveis naturezas. A escuridão é uma ausência total da luz, como podemos presenciar num sala fechada e totalmente privada de luz.

Contudo, num contexto fora da sétima arte, podemos questionar até que ponto no nosso mundo, se vive na escuridão durante a noite ou se vivemos na sombra do nosso planeta. Desta forma, a sombra assume-se segundo distintas perspetivas. Por um lado, temos a sombra projetada, que projeta a sombra de um objecto opaco sobre uma superfície que a reflete; e por outro, a segunda designação de que a sombra é uma sombra própria, que é a parte oculta do objecto iluminado. Como se referencia na obra *Arte e Percepção Visual* as sombras podem

---

[12] A JANELA ENCANTADA, *Expressionismo Alemão*, Disponível em: <http://ajanelaencantada.wordpress.com/expressionismo/>

[13] THORET, Jean-Baptiste – *Talk about Cinema*. Flammarion, Paris p. 112

ser próprias ou projetadas. "As sombras próprias acham-se diretamente nos objetos por cujas formas, orientação espacial e distância da fonte luminosa são criadas. As sombras projetadas são lançadas de um objeto sobre um outro ou de uma parte sobre uma outra do mesmo objecto. (...) A sombra própria é uma parte integrante do mesmo objeto, tanto assim que na experiência prática geralmente não é notado, mas serve simplesmente para definir volume. Uma sombra projetada, por outro lado, é uma imposição de um objeto sobre um outro, uma interferência na integridade do receptor." [14].

Uma das características que demonstra o maior contraste no cinema expressionista alemão são as sombras bem carregadas, ao ponto de serem completamente negras. Esta composição tem tendência a ser comparada ou até definida como escuridão.



Figura 04 – Frame shoot *"The Thid Man"* (1949) de Orson Welles

Tal como disseram anteriormente, sombra e escuridão são dois elementos muito diferentes e que na nossa perspetiva não devem ser confundidos. No filme "*The Third Man*" (1949) de Orsen Welles existem muitos elementos que podem ajudar a confundir sombra com escuridão (Ver figura 04), devido ao grande contraste aplicado na iluminação. Esta caracterização da sombra carregada também está presente nas obras de "*Nosferatu*" de Friedrich Wilhelm Murnau (1922), "*O Gabinete de Dr. Caligari*" de Robert Wiene (1920), "*Metropolis*" de Fritz Lang (1927), entre outros.

[14] ARNHEIM RUDOLF, *Arte e percepção visual*, il. P.304

A verdadeira escuridão existe no espaço, que por curiosidade é iluminado por estrelas que se estendem infinitamente por todo o universo. Este pequeno ponto de vista pode, de facto ajudar-nos a questionar se realmente a sombra e a escuridão são dois elementos diferentes ou se se decorre da falta de conhecimento, dos fenómenos físicos inerentes à nossa própria existência. Contudo, de um ponto de vista metafórico, podemos exemplificar a escuridão como as trevas e o desconhecimento de um espaço sem qualquer fonte de iluminação. A sombra, por outro lado, assume a sua dependência da luz e precisa desta para poder existir. Desta forma, podemos designar como a verdadeira escuridão um local artificialmente fechado dentro de seis planos, que formam uma sala, impossibilitando a introdução de qualquer tipo de fonte de luz.

2.1.2.2 Diversos sentimentos transmitido através da iluminação

Como foi dito na introdução deste subcapítulo, a iluminação tem o poder de transmitir uma qualquer ideia, mais ou menos positiva, de acordo com a intensidade da luz. O vídeo intitulado: "*Mind Blown Face Changes During Diferent Lighting*" [15] retrata uma sombra capaz de recriar várias expressões faciais.

A constituição de três pontos de luz é uma iluminação básica de estúdio mas diversas técnicas do mundo cinematográfico e exemplificam como a iluminação como se se recria a caracterização mental de uma personagem. O filme de Alfred Hitchcock "*Psycho*"(1960) tem uma cena particular onde Norman Bats enterra o carro para esconder qualquer tipo de evidência. Quando a personagem ouve outro veículo a aproximar-se, esta tem uma expressão facial bastante simples, mas que, graças à iluminação recriada, ganha uma nova dimensão, mais perturbante (Ver figura 05). A iluminação é crítica neste tipo de

[15] YOUTUBE, Mind Blown Face Changes During Diferent Lighting, Mind Blown Face Changes During Diferent Lighting.

circunstâncias.



Figura 05 – Frame shoot *"Psycho"* (1969) de Alfred Hitchock

Outro exemplo mais recente é o de "*Fight Club*" de David Fincher (1999) onde numa das cenas iniciais na entrada do bar, em que Tyler Durden e o narrador estabeleceu um diálogo para descobrirem onde a personagem principal irá passar a noite (Ver figura 06). Apesar da iluminação ser adaptada ao meio ambiente, esta ganha uma linguagem mais subtil e escurecida quando Tyler pede ao narrador para lhe bater (Ver figura 07). Entramos assim num novo domínio, onde algo oculto se desvendou. Entramos num novo mundo que desconhecemos e que permite ao espetador entrar em algo mais negro, mas a sua introdução é tão subtil, que não é flagrante. A luz e a profundidade psicológica do narrador também acabam por ser subtis.



Figura 06 – Frame shoot *"Fight Club"* (1999) de David Fincher



Figura 07 – Frame shoot "*Fight Club"* (1999) de David Fincher

2.1.3 Utilização da sombra, na sua forma natural, no Oriente

Os países do Oriente tendem a ter uma relação bastante equilibrada com a natureza. Principalmente no Japão, estabelece-se uma relação com a natureza de uma forma bastante justa.

Em algumas partes da sua cultura os japoneses fazem questão do Homem ter que se adaptar à natureza, e estabelecer um contacto com os jardins nipónicos. Esta relação também é adaptada no uso da iluminação natural do dia, com uma delicadeza ao criar um equilíbrio perfeito entre a arquitetura do Homem e o que está ao seu redor. Este equilíbrio é tanto aproveitado e como respeitado no cinema Japonês. Este equilíbrio desenvolveu-se tendo por base a cultura japonesa. Sendo uma das características evidentes e mais marcantes da cultura japonesa, estes jardins foram ganhando fama ao ponto de influenciarem a criação de outros jardim com as mesmas características noutros locais do mundo, nomeadamente em Portugal. Em Portugal existe o Jardim "*Buddha Eden*"[16], que é um exemplo de um parque com a mesma temática japonesa. Esta cultura japonesa demonstra o equilíbrio harmonioso da influência do Homem com a natureza, tornando-a não demasiado selvagem, nem demasiado artificial.

Este equilíbrio exemplificado nestes jardins, também se reflete em outras partes culturais nipónicas, como por exemplo, no comportamento dos seus habitantes e na arte. Esta

[16] BUDDHA EDEN, *Jardim da Paz – Garden of Peace*, Disponível em: <http://www.buddhaeden.com/garden.html>

relação da natureza da sombra com o Homem aplica-se também no cinema. Muitos artistas japoneses aproveitam o uso da iluminação natural e desta forma, também a sombra.

Grandes realizadores aplicam a iluminação natural mas deveremos ter em conta a iluminação artificial representando uma luz natural. Planos noturnos ou de dia presenciam maioritariamente da sombra de alguma forma, proclamando então a sombra como elemento chave para criar equilíbrio em certos planos.

Seguidamente iremos apresentar alguns dos autores japoneses que possuem maior destaque no cinema.

2.1.3.1 Akira Kurosawa

Akira Kurosawa é um dos cineastas mais importantes do Japão e as suas obras influenciam uma grande geração de realizadores pelo mundo. Foi apresentado no Festival de Veneza aquela que pode ser considera a obra que despoletou Kuroawa para a ribalta. Com a obra "*Rashomon*" (1950) ganhou um óscar e tornou o cinema japonês mais popular no mundo ocidental. [17].

A popularidade de Kurosawa abriu portas ao cinema japonês e ao seu reconhecimento na industria mundial. A obra "*Rashomon*" (1950) teve um forte impacto no cinema da altura em que foi lançado. O seu conteúdo dinâmico fez deste um dos filmes mais importantes da sua época, como podemos constatar na seguinte afirmação: "foi tão fulgurantemente filmado com as mais modernas objetivas de longo alcance, tão bem montado e a sua ação tão brilhantemente orquestrada e motivada, que se tornou um dos mais importantes filmes dos anos 50(...) e foi também a justificação para o cinema de ação em si" [18]. Ao aplicar então o conhecimento adquirido neste estudo podemos analisar um dinamismo da iluminação do filme. Poderíamos comparar a sua iluminação a nível teatral, mas a constituição da luz realça uma evolução técnica.

[17] COUSINS, Mark – *Biografia do Filme*. Lisboa; p. 210
[18] COUSINS, Mark – *Biografia do Filme*. Lisboa; p. 212



Figura 08 – Frame shoot "*Rashomon"* (1950) de Akira Kurosawa

Kazuo Miyagawa foi o diretor de fotografia do filme que elaborou a sombra de forma mais cuidada com uma montagem dinâmica e significativa. Kurosawa tentou nesta obra realçar a ideia da luz como a "razão" e o "bem", e a sombra como o "mau" e a "impulsividade". Desta forma, a iluminação ganha uma dimensão dramática que torna o seu conteúdo mais esclarecedor (Ver figura 08). A iluminação vai de encontro com a ideia estereotipada de que iremos esclarecer no capítulo "Estereótipos e significados que a sombra encara" procedente desta dissertação.

O conteúdo da sombra é sujeito de uma personificação maligna e negativa (Ver figura 09), uma ideia global até nas obras de Kurosawa. A natureza da sombra é universal no seu significado negativo na industria cinematográfica.

Kurosawa é um dos cineasta mais notável na industria cinematográfica na história do cinema internacional. O que poderá ter propiciado a integração de Kurosawa na industria ocidental, para além de todas as caracteristicas que foram mencionadas anteriormente poderá ter sido pelo uso de uma linguagem significativa da luz e da sombra semelhante à do ocidente.



Figura 09 – Frame shoot "*Rashomon"* (1950) de Akira Kurosawa

2.1.3.2 Yasujirô Ozu

Yasujirô Ozu é provavelmente o autor mais notável no que diz respeito ao uso da iluminação e do enquadramento de planos geométricos. A referência a este realizador deve-se à sua composição geométrica e às temáticas que ele aborda, tais como: drama familiares, velhice, conflitos entre gerações, a nostalgia, a solidão, entre outros aspetos igualmente importantes.

No filme "*Tokyo Monogatari*" (1953) é nos exemplificada a montagem fotográfica da obra. O estilo de Ozu está constantemente presente na montagem dos planos como na iluminação. Contudo, o que é de especial destaque no filme é o seu conteúdo e o dramatismo ambiental criado pela performance dos atores. A direção de fotografia deste filme é destacável em relação a outros autores. Os enquadramentos filmados em baixa altura, chamado *Tatami Shot*, dentro de um ambiente japonês, ajuda a que o espectador mergulhe no filme (Ver figura 10). Grande parte das cenas são filmadas em interiores com um estilo de enquadramento muito particular, o que nos leva a associar ao estilo de Ozu. Os enquadramentos geométricos favorecem os planos numa característica "perfeccionista" criando profundidade dos planos e equilíbrio (Ver figura 11).



Figura 10 – Frame shoot "*Tokyo Monogatari"* (1953) de Yasujiro Ozu

A iluminação deste filme particularmente é de um forte contraste, o que fortalece a temática da obra. Este jogo de luz com a sombra favorece o conteúdo do filme para realçar o dramatismo do mesmo. Ao longo do filme podemos sentir influências do "Filme Noir" graças aos fortes contrastes e em relação à própria temática. Apesar de ser só uma influência deste estilo, entendemos que a iluminação joga com o ambiente dramático do filme o que lhe atribui uma maior transmissão lírica do seu conteúdo. A sombra, mais um vez, elabora o papel negativo ao recriar um ambiente pesado e dramático.



Figura 11 – Frame shoot "*Tokyo Monogatari"* (1953) de Yasujiro Ozu

2.1.3.3 Makoto Shinkai



Figura 12 – Frame shoot "*Hoshi o ou Kodomo"* (2011) de Makoto Shinkai

Makoto Shinkai é também denominado de Myiazaki devido ao seu trabalho ao nível da composição dos desenhos super-realistas. É visto como o realizador no novo século. O trabalho de Shinkai é especialmente relevante na nossa perspectiva pois ele utiliza uma iluminação esplêndida como caracterização de luz natural. As suas cenas animadas são fantásticas mas o que acontece na fotografia dos seus filmes de animação é algo muito relacionado com o que os dois realizadores anteriormente referidos fazem nos seus trabalhos. Uma das obras mais recente de Makoto Shinkai é "*Hoshi o ou kodomo*" (2011) e "Koto no ha no

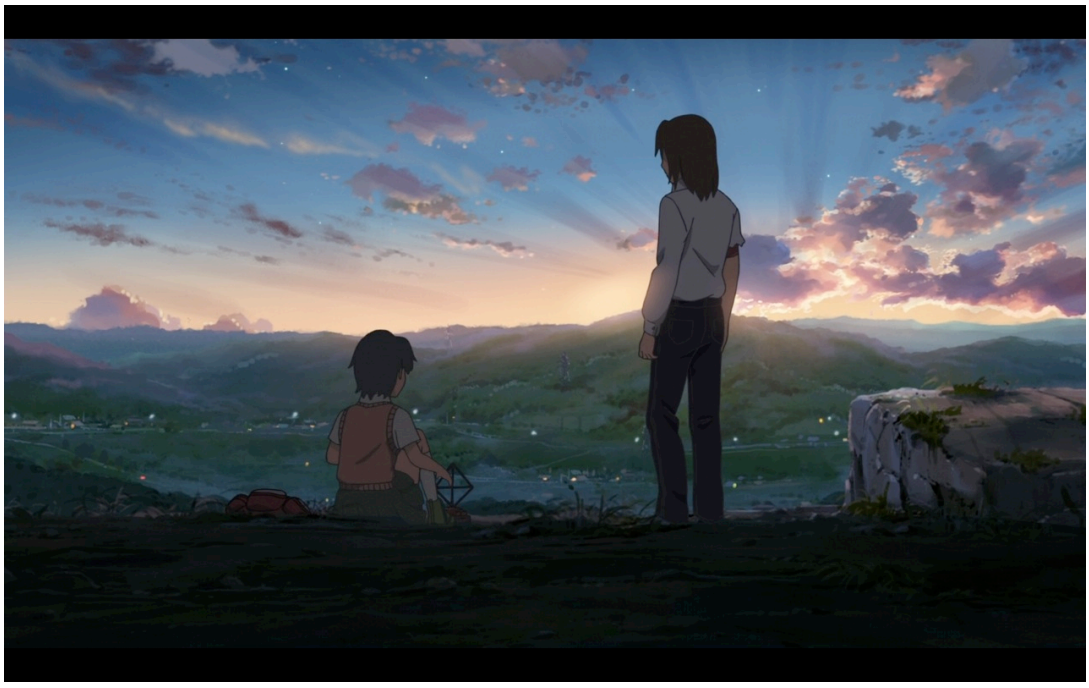

Figura 13 – Frame shoot "*Hoshi o ou Kodomo"* (2011) de Makoto Shinkai

niwa" (2013). Tratam-se de obras que possuem uma excelente base para se aplicar na curta-metragem "*Fogo & Prata*", na nossa perspetiva, principalmente na caracterização da cena final noturna e no crepúsculo. Nestas cenas noturnas existem diversas aspectos que poderemos ter por base para aplicar na nossa curta-metragem, tais como os planos do céu aberto, com uma caracterização do céu noturna exageradamente preenchida de estrelas e de cores dinâmicas que não existem na nossa realidade (Ver figura 12). Os planos do crepúsculo dão-nos a conhecer uma forte introdução de luz do amanhecer o que poderá ser importante para cena final da nossa curta-metragem "*Fogo & Prata*" (Ver figura 13). A iluminação não contém só planos saturados em azul, o autor estabeleceu também uma iluminação mágica que coloca os espectadores num novo mundo. Devido a uma ilustração super-realista transparece um dinamismo de cores muito mais real do que a nossa própria realidade. Este fenómeno aparece devido a uma vantagem da animação que retira e coloca elementos tornando a animação mais realista e bela. Um exemplo de um filme de animação da *Squarsoft* realizado por Tetsuya Nomura e Takeshi Nozue, "*Final Fantasy VII: Advant Children*"(2005), que contém cenas em que a personagem está imóvel, mas o
seu cabelo mexe-se suavemente, tornando a percepção da animação extremamente atraente e favorável a uma realidade que é impossível, mas que não deixa de ser facilmente aceite ao nosso olhar. Mas esta realidade, não pela animação e fluidez da animação 3D de "*Final Fantasy VII: Advent Children",* no caso de Makoto Shinkai é beleza dos planos e das cores que o tornam em autênticas ilustrações realistas animadas.



Figura 14 – Frame shoot "*Hoshi o ou Kodomo"* (2011) de Makoto Shinkai



Figura 15 – Frame shoot "*Hoshi o ou Kodomo"* (2011) de Makoto Shinkai

A sombra na obra *"Koto no ha no niwa"*, Makoto Shinkai criou um elemento que fortaleceu a ideia da sombra. Este elemento é a meteorologia do próprio filme que valoriza a chuva e a penumbra. As duas personagens principais utilizam a chuva como elemento chave para enriquecer o seu relacionamento (Ver figura 14). No entanto, o elemento da chuva não demonstra o cliché do tempo cinzento nem a criação de um ambiente pesado e melancólico. Shinkai conseguiu aproveitar um dos fenómenos habituais no japão, chamado "Kitsune no yomeiri" (casamento da raposa) que retrata um tempo de chuva num dia de sol, no clímax do filme. Nesta cena, a introdução da luz é fortalecida graças a sobreposição da sombra da chuva, gerindo a iluminação e tornando-a mais subtil, mais forte e graciosa (Ver figura 15).

2.1.4 Trajeto do conhecimento do Oriente para o Ocidente

O povo português descobriu o Oriente na época dos descobrimentos por Vasco da Gama e criou uma relação entre ambas as culturas. Neste contexto consideramos pertinente sublinhar o que estas descobertas contribuíram para a cultura Ocidental assim como as influências do Oriente no cinema.

Na época dos descobrimentos a grande prioridade era o espalhar da crença religiosa, assim como foram trazidos para o nosso continente o ouro e bens materiais. No que diz respeito às culturas e conhecimentos artísticos partilhados, por exemplo, musical, literário ou até culinária, existem aspetos que influenciaram o desenvolvimento das duas culturas. Muito do que foi trazido do Oriente enriqueceu a nossa cultura e ainda hoje continua a ter as suas

influências no nosso país, como poderemos esclarecer e aprofundar no capitulo seguinte. Desta forma, vamos aprofundar quais foram as principais características, no que diz respeito principalmente, à cultura portuguesa e japonesa.

2.1.4.1 A relação estabelecida entre a cultura Japonesa e a Portuguesa

O primeiro contacto entre Portugal e com o Japão ocorreu em 1543. Na época, ainda não havia a invenção da elétrica, muito menos a invenção da luz ou do cinema. O que se pretende neste capítulo, não é estabelecer a relação entre as duas nações na industria cinematográfica, mas das influências culturais que, porventura, se podem ligar ou influênciar a cultura cinematográfica.

Nas culturas portuguesa e japonesa existiram imensas trocas principalmente na cultura geral, desde da linguagem, a culinária, entre outros aspetos. Muitas palavras influenciaram o vocabulário dos dois países e ainda hoje se aplicam.

A relação entre os dois países abriu muitas possibilidades a nível comercial, como cultural. Os portugueses introduziram aos japoneses as armas de fogo, e novos conhecimentos nos domínios da medicina, matemática, astronomia, culinária, a arte da navegação entre outros aspetos. A relação entre estes dois países criou um laço comercial, o que permitiu a Portugal conseguiu manter o monopólio do comércio exterior do Japão. E com o apoio da navegação portuguesa, todo o comércio marítimo com o Japão era divulgado com barcos portugueses. Também a religião foi uma adaptação no Japão pelos portugueses, e iniciaram o trabalho de catequização de cidadãos locais, incluindo *Daimios* importantes. Um Daimio era um senhor poderoso que governava terras e tinha à sua disposição riquezas e soldados para a sua guarda-pessoal.

Quanto à relação artística entre estes dois países, não há registo do que foi devidamente encontrado. No entanto, a forma artística mais adquirida pelos japoneses devido à influência portuguesa são os conhecimentos culinários, tais como os pratos fritos e doces. Tal como se pode constatar pela seguinte afirmação: “Durante a Era Edo (1600-1868), os portugueses introduziram o açúcar. A partir de uma adaptação, os doces de uso religioso passaram a ser difundidos ganhando características japonesas próprias, sendo chamadas de

wagashi. Os doces são usadas em cerimônias de chá representando as estações do ano e são também considerados uma foram de arte"[19].

2.2 Estereótipos e significados que a sombra compreende

2.2.1 Diversos significados da sombra no Oriente – sua utilização no quotidiano

A sombra teve grande crescimento na cultura oriental, principalmente na China, com a criação do "Teatro da Sombra". No caso especifico do Japão, apesar da sua exponencial evolução tecnológica, trata-se de um país com um forte espírito para manter as culturas tradicionais desde da Era Edo. A era Edo no Japão define-se desde entre 24 de Março de 1603 e 3 de Maio de 1868, onde o país era feudal e a regra marcial de porte de armas era legal. A referência à Era Edo faz-se devido ao governo do Xogunato Tokugawa, ser o último período antes do Japão entrar no período moderno, Era Meiji.

Tal como foi referido anteriormente, a cultura oriental abraça uma visão equilibrada com o meio ambiente. Apesar da grande densidade populacional e das caracteristica das grandes cidades, existem locais respeitados e estimados pelos sujeitos no oriente. O contraste entre a vida na cidade e a vida rural é absolutamente diferente. Contudo, o espírito de procura de equilíbrio com a natureza torna este povo único em certos aspetos do ecossistema. As grande cidades ganham maior força e ocupam cada vez mais espaço o que torna a preocupação dos locais mais envolvidos com a natureza, mais disciplinada e respeitadora.

Porquê fortalecer a ideia da relação das grandes cidades com a natureza? Consideramos de extrema importância esta relação e as consequências desta relação na forma como a sombra pode ser vista no meio cinematográfico. Em certos países orientais respeita-se a relação do Homem com a natureza, assim como a sua cultura e tradições. A arte sempre esteve presente em qualquer cultura e tradição, mas em certos países orientais, envolve-se tanto a luz como a sombra apanhem grande evidência.

No seio da cultura japonesa é comum se estabelecer uma relação muito próxima entre os templos e os jardins. "Nihon Teien" é um termo usado que explicita precisamente esta relação. "Nihon Teien" diz respeito à natureza e ao espírito saudável. Outro termo comumente utilizado é o termo "Zen" que espelha mais uma vez o bem-estar, e a importância de se estar bem com e para a natureza.

---

[19] RAIOS X DE VIAGENS, *A influência da cultura portuguesa no Japão*, Disponível em: <https://sites.google.com/site/raiosxdeviagens/home/viajando-para-o-japo/onde-ir/palavras-de-origem-portuguesa-na-lngua-japonesa>

Na iluminação interior estabelece-se um ambiente suave o qual a sombra marca a sua presença. Nesta cultura respeita-se claramente o papel da luz natural e faz-se questão de se evitar perturbar a natureza. O seguinte excerto evidência esta importância. "There is a famous restaurente in Kyoto, the Waranjiya, one of the attractions of wich was until recently that the dining rooms were lit by candlelight rather than electricity lamps in the style of old lanterns. I ask when this had hapened, and was told that the change had complained that candlelight was too dim, and so they had been left no choice - but if I preferred the old way they should be happy to bring me a candlestand. Since that was what I had come for, I asked them to do so. And I realized then that only in dim half-light is the true beauty of Japanese lacquerware revealed. (...) But in the still dimmer light of the candlestand, as I gazed at the trays and bowls standing in the shadows cast by that flickering point of flame, I discovered in the gloss of this lacquerware a depth and richness like that of a still, dark pond, a beauty I had not before seen, It had not been mere chance, I realized, that our ancestors, having discovered lacquer, had conceived such a fondness for objects finished in it"[20]. Este fundamento de Tanizaki comprova a verdadeira beleza que um simples objecto, como uma vela pode simbolizar.

A composição da iluminação de uma vela cria-lhe uma característica única. A sombra de um vela não só ilumina, mas também reflete a "dança" da chama. A sombra torna-se muito mais elegante, suave, homogénea e delicada; uma composição que é adequada e equilibrada com a natureza. Um equilíbrio com o ambiente é uma base bem respeitada e aplicada no que diz respeito à relação do Homem com a natureza no Japão. A sombra é capaz de estabelecer uma relação não só com as pessoas mas também com os objetos, tal como se pode constatar na seguinte afirmação: "sometimes a superb pieces of black lacquerware, decorated perhaps with flecks of silver and gold - a box or a desk or a set of shelves - will seem to me unsettlingly garish and altogether vulgar. But render pitch black the void in wich they stand, and light them not with the rays of the sun or electricity but rather a single lantern or candle: suddenly those garish objects turn somber, refined, dignified. Artisans of old, when they finished their works in lacquer and decorated them in sparkling patterns, must surely have had in mind dark rooms and sought to turn to good effect what feeble light there was."[21]

[20] TANIZAKI, Jun'ichiro - In Praise of Shadows. London, 1991; p. 24

[21] TANIZAKI, Jun'ichiro - In Praise of Shadows. London, 1991; p. 25

2.2.2 A visão ocidental da sombra na perspetiva de Platão e outros filósofos

Os estereótipos da sombra surgiram geralmente todos do mesmo sítio ou com base na mesma crença. O estereótipo da sombra surge na crença associada ao medo da noite e do mundo desconhecido. As crianças têm um medo institivo e primitivo do desconhecido. O medo especialmente, da noite e das sombras desenhadas através de uma janela é o perfeito cliché para um cenário de terror para as crianças. Tal como se pode constatar no artigo seguinte: "quando a criança passa a dormir num quarto separado de seus pais, estes costumam deixar uma luz acesa e visitar o quarto diversas vezes a noite, para verificar se está tudo bem, acabam transmitindo a criança que o escuro e perigoso, pois ela transfere o medo real de seus pais (...) para um medo seu imaginário, pois desconhece tais preocupações físicas, então fantasia o perigo de acordo com o que conhece como conceito de medo como bruxas e monstros, passa então a sentir-se segura apenas quando há claridade, pois na presença da luz verifica a inexistência de tais inimigos, acaba por associar luz a segurança" [22].

Dentro desde panorama, não devemos confundir noite com sombra. A noite tem uma caracterização de escuridão, por não existir uma fonte de luz dominante como o sol. No entanto, a noite é repleta de sombras com a iluminação artificial, que por sua vez projeta várias e diversas sombras. Esta pode estar associada à ideia de medo devido ao efeito das luzes artificiais, principalmente porque com várias luzes, temos várias projeções da nossa própria sombra, o que pode criar um certo desconforto. A sombra e a noite têm-se tornado conceitos muito enigmáticos e associados ao desconhecido. Na nossa perspectiva isto fomenta ainda mais o esterótipo uma vez que, o desconhecido é visto muitas vezes como o maior medo do Homem.

O estereótipo ajuda a confundir a noite com a sombra. Contudo, a sombra também existe durante o dia, nomeadamente quando as pessoas procuram um local fresco num dia de calor de verão. Não podemos negar que a sombra que é interpretada vulgarmente é aquela que está associada à noite.

Seguidamente entraremos numa caracterização mais metafórica e filosófica da sombra. Consideramos importante depois de esclarecido o papel estereotipado da sombra, entrar no esclarecimento mais filosófico e discutir a origem do conceito.

---

[22] CLINICO TIO CECIM, *Insegurança e Medo, Por que muitas crianças têm medo de dormer sozinha? É medo da escuridão?* Disponível em: <http://www.clinicatiocecim.com.br/artigos/211/inseguranca_e_medo>

Segundo Platão, na alegoria da caverna, utiliza-se a metáfora da sombra de forma concreta como algo de negativo, isto é, o mundo que vemos acaba por não ser realmente o que é, e estamos completamente fechados numa realidade falsa, ficcional e idealista. As sombras são o reflexo da verdadeira realidade e a sombra ganhou o significado de algo falso, ou seja, não sendo a verdadeira identidade do objecto projetado, acaba por não ser o que é realmente.



Figura 16 – Buddha (1972) de Osamu Tezuka

No entanto, de um ponto de vista diferente, a sombra não é só algo de maldoso e negativo. A sombra apesar de ser o reflexo de algo real, mas não sendo o objecto ou sujeito em si, tem o seu próprio significado e valor (Ver figura 16), Sir James Frazer conta que a sombra é um complemento do Ser Humano, isto é, como se fosse a nossa alma ou o nosso reflexo, o que a torna a prova da existência de algo, tal como podemos constatar na seguinte afirmação: "often he regards his shadow or reflection as his soul, or at all events as a vital part of himself"[23].

[23] FRAZER, Sir James (1922) – *The Golden Bough: A Study of Magic and Religion*. London; p.174a

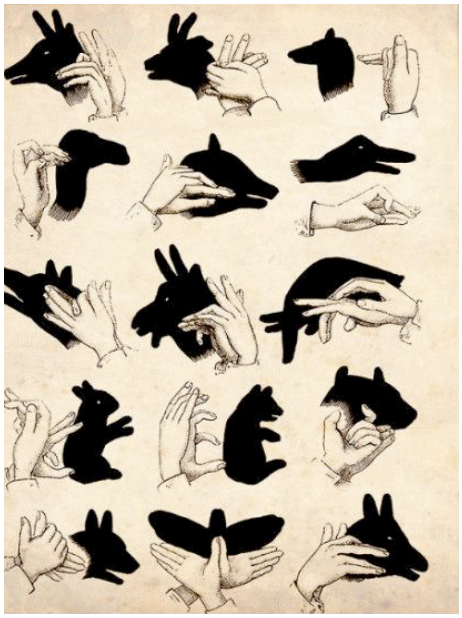

Figura 17 – Hand shadow puppets

A perspectiva de Victor L. Stoichita vai de encontro a um ponto de vista espiritual, mas que vai na mesma ideologia que Sir James Frazer e valoriza a sombra de forma positiva, "Peter Schlemihl sold his shadow to a stranger -The Devil- and thus became rich, but at the same time he lost something. (…) Peter Schlemihl continues to live, to exist, but robbed of his identity."[24]. Este filósofo tem uma opinião oposta à de Platão no que diz respeito a sombra, "the story of the maid of Corinth tracing her lover's shadow on a wall and thereby giving birth to painting is a wonderful story, a love story, and not at all negative, unlike Plato's story about the origin of knowledge."[25].

A sombra defina-se de várias formas, com uma base neutra, mas que pode ser balanceada de lados opostos conforme o ponto de vista de cada pessoa. A sombra não é uma figura concreta, mas sim a projeção de algo iluminado, no entanto, este pode ser uma silhueta que pode ser assustadora, desconhecida e aterradora, mas se for a nossa projeção, cria um certo conforto porque é uma prova da nossa existência. A sombra pode-se considerar como a prova existencial de algo, isto é, uma prova concreta que algo existe realmente, mas também como uma grande mentira, por exemplo, se criarmos com as mãos a imagem de um coelho e o projetarmos na parede, não quer dizer que esse coelho exista, apenas que a imagem que criamos dele existe. (Ver figura 17).

2.3 Utilização da sombra no cinema Português

2.3.1 A idade de ouro

No início da década de 30 até à década de 40 marcou-se a idade de ouro do cinema português. A introdução do cinema sonoro faz furor na industria aumentando e criando uma nova geração de artistas e críticos. No seguinte artigo podemos constatar que: "Em Portugal, uma nova geração de críticos e cineastas entre os quais Chianca de Garcia, Jorge Brum do

[24]CABINET MAGAZINE, *A short History of the Shadow: Na Interview with Victor l. Stoichita*, Disponível em: <http://cabinetmagazine.org/issues/24/stoichita.php>

[25]CABINET MAGAZINE, *A short History of the Shadow: Na Interview with Victor l. Stoichita,* Disponível em: <http://cabinetmagazine.org/issues/24/stoichita.php>

Canto Leitão de Barros e António Lopes Ribeiro, afirma a necessidade da criação de um grande estúdio apetrechado para o som como peça fundamental para o advento de uma indústria de cinema português" [26].

A maior obra que terá proporcionado uma evolução da industria cinematográfica portuguesa foi o filme "*A Canção de Lisboa*" (1933) de José Cottinelli Telmo. A obra tornou-se uma referência para todas as comédias posteriores propulsando desta forma grande nomes que marcariam a comédia portuguesa nas próximas décadas, tais como: António Silva, Beatriz Costa, Vasco Santos e entre outros. A promoção do som lança o cinema português numa industria com novos títulos como "*A Aldeia da Roupa Branca*" (1939) de Chianco de Garcia, "*O Grado Bravo*" (1934) de António Lopes Ribeiro entre outros.

Em 1933 não foi apenas o lançamento do filme "*Canção de Lisboa*", como também foi o ano de promulgação da Constituição que deu origem ao regime salazarista e à criação do Estado Novo. Com o novo regime, o cinema ganha uma nova função, como é o caso do cinema de forte intervenção. Desenvolveu-se um cinema de Estado, em que se criou obras relacionadas com o mesmo, como "*A revolução de Maio*" (1937) de António Lopes Ribeiro. Trata-se de um cinema em que só a mensagem que o governo ditatorial cria é que se passava ao povo.

Nesta época deixou de se desenvolver de forma positiva e alegre o cinema e atribui-se ao mesmo caracteristicas do regime salazarista, mais deprimente e negativo. O artigo seguinte afirma: "Os últimos anos da guerra trazem outra realidade ao país; o salazarismo deixa de constituir a esperança que representara nos anos trinta. Os anos já não são alegres e despreocupados. Caminha-se para um lado "mais sério" em detrimento da graça anterior" [27].

Naquela época, a definição da iluminação manteve uma determinação básica do estereótipo que foi estudado nesta dissertação. O conceito de luz e sombra, além de um termo técnico para a composição de um plano, segue o mesmo padrão do "bom" e "mau" dentro da idade de ouro. O estereótipo da sombra está enraizado desde da sua determinação na sociedade como na arte.

---

[26]RTP, *Síntese Histórica do Cinema Português: Época de Ouro (1930-1945),* Disponível em: <http://www.rtp.pt/programa/tv/p2884/e3>

[27]RTP, *Síntese Histórica do Cinema Português: Época de Ouro (1930-1945),* Disponível em: <http://www.rtp.pt/programa/tv/p2884/e3>

2.3.2 Cinema de Autor

Qual é a definição de Cinema de autor? Esta é uma questão que se torna bastante pertinente nesta fase deste estudo. O cinema de autor não tem por obrigação seguir certas e determinadas estruturas técnicas cinematográficas que o publico geral esteja habituado. Uma definição muito breve será apresentada de acordo com a nossa perspectiva. Existem várias opiniões sobre o que é o cinema de autor e vários pessoas podem achar que o cinema de autor é algo global e que não se define por um cinema artístico e não comercial. Estas dúvidas não serão objeto de aprofundamento nesta dissertação, iremos, no entanto, destacar rapidamente esta ideia e após definir o conceito de cinema de autor, iremos tentar aplicar o estudo desenvolvido nesta dissertação com o conceito.

Para abordar esta temática, vamos entender o conceito de "Cinema de Autor" sendo um cinema que se baseia na autossustentação, de um apoio financeiro seguro desses mesmos autores, isto é, dos realizadores. O cinema de autor é elitista e desta forma consegue manter-se vivo graças a fundos que não envolvem o estado. Por isso, para artistas sem reconhecimento e sem possibilidades a criação de um filme de "cinema de autor" é uma tarefa difícil no sentido de mais tarde se conseguir a exposição nos ecrãs em Portugal. O cinema de autor é então uma cinema artístico e não um cinema comercial.

Este ponto de vista, é no entanto, diferente de outras opiniões, tal como o realizador José da Fonseca e Costa que comenta numa entrevista: "Todo o cinema é cinema de autor. Não há nenhum filme que não seja uma obra de arte"[28]. Neste ponto de vista, analisa-se uma opinião de existe nenhum estilo de cinema que não difere da norma, isto é, tudo é cinema de autor porque cada filme tem um autor.

Abordando o lado artística do Cinema de Autor, de um ponto de vista elitista do conceito na temática, da sombra, esta é diversa e a sombra pode ter múltiplas características conforme o autor em questão. Uma das característica do cinema de autor é poder ter um ponto de vista diferente da norma. A sua ideia é muitas da vezes poder pegar num conceito simples na nossa perspectiva e alterar totalmente a sua narrativa e visão. Neste artígo podemos constatar a seguinte afirmação: "na maioria destes filmes, o espectador é colocado numa posição passiva, a contemplar a catástrofe de um ponto de vista externo, e quando existe (raramente) uma identificação com um dos personagens, ela se estabelece com a vítima. Mas são raríssimos os filmes que tentam humanizar os canibais, compreender seu sofrimento,

[28] AGORA A SÉRIO, *Todo o cinema é cinema de autor*, Disponível em: <http://videos.sapo.pt/3MDhMVmMtqobZzegAlAF>

buscando uma identificação do público.(...) *Trouble Every Day* humaniza os monstros, tratando o canibalismo não como ato, e sim como pulsão"[29]. Desta forma, podemos obter um ponto de vista de que este cinema tem a característica e possibilidade de poder alterar o "ponto de vista" da ideia generalizada da sociedade na sombra e poder desenvolver-lhe uma nova perspetiva do conceito. Sendo assim, podemos criar esta possibilidade de transformar a característica estereotipada da sombra. Dentro deste raciocínio, podemos observar e retirar a ideia de que a sombra pode, da facto, mudar os valores de uma determinada obra cinematográfica.

No próximo capítulo serão estudadas várias obras cinematográficas portuguesas para poder aprofundar este novo conhecimento adquirido no estudo desta dissertação.

2.3.3 Algumas das principais referências nacionais

Para justificar a teoria desenvolvida sobre a sombra e a sua importância fez-se uma seleção aleatória de quatro filmes de vários autores portugueses reconhecidos na área cinematográfica. Desta forma, decidimos escolher Manoel de Oliveira, José Cottinelli Telmo, João César Monteiro e Fernando Lopes como exemplos que contribuíram para o enriquecimento desta dissertação.

2.3.3.1 Manoel de Oliveira, "*Non ou a vã gloria de mandar*" (1990)

O filme "Non ou a vã gloria de mandar" (1990) retrata os conflitos, as vitórias e derrotas até aos finais da Guerra colonial portuguesa. Sobrepõe-se a história das personagens do filme com a própria história de Portugal naquela época.

Manoel de Oliveira ao tentar transmitir os maiores conhecimentos da nação portuguesa neste filme, constrói também um bom argumento em que retrata as guerras e conflitos coloniais em que Portugal se envolveu até ao presente. "*Non ou a vã gloria de mandar*" (1990) conta a história de soldados portugueses que vão para a guerra colonial em África. Um dos soldados, sendo um professor de história de Portugal, relata os conflitos e guerras em que o país se envolveu desde de Viriato, líder de tribos lusitanos, até à guerra contra as colónias portuguesas.

O filme aproveita muito bem a iluminação abundante do sol na montagem da luz dos planos e a cor dinâmica traz ainda mais dinamismo aos mesmos. No entanto, existe uma

[29] OUTRAS PALAVRAS, *Comunicação Compartilha e Pós-capitalismo: Cinema de autor vs. Cinema de gênero*, Disponível em: <http://outraspalavras.net/posts/cinema-de-autor-vs-cinema-de-genero/>

sequência especifica que demonstra a negatividade da sombra e do escuro num santuário religioso, devido ao acidente que levou à morte do Príncipe D. Afonso de Portugal. Este acidente levou a que a tentativa de união Ibérica fracassasse. Antes da morte do Príncipe, deparamo-nos com um cenário claro e rico em cores dinâmicas (Ver figura 18). Após o acidente somos colocados num cenário pesado e sombrio (Ver figura 19). O escuro e a sombra são interpretados como um momento de luto e que realça o desastre. Podemos aqui encontrar uma associação da sombra a algo de muito negativo que é a morte e a todo o simbolismo que esta representa.



Figura 18 – Frame shoot "*Non ou Vã a Gloria de mandar"* (1990) de Manoela de Oliveira



Figura 19 – Frame shoot "*Non ou Vã a Gloria de mandar"* (1990) de Manoela de Oliveira

2.3.3.2 José Cottinelli Telmo, "*A canção de Lisboa*" (1933)

Nesta obra deparamo-nos com um visual cinematográfico mais remoto, mas a composição fotográfica é comparável à de nível de montagem de iluminação frequente nas obras mais recente da nossa era.

"A *Canção de Lisboa*" (1933) é uma comédia que conta a história de Vasco Leitão, um estudante de medicina que sobrevive à custa de mesada das tias que vivem em Trás-os-Montes. Estas reconhecem-no como um aluno exemplar, contudo, ao longo do filme elas vão descobrindo que Vasco, tem maior gosto por festas e cantigas acompanhadas de álcool. É sublinhar o fracasso no exame final dos seus estudos, o que leva a que Vasco receba as suas tias e tenta a tudo custo de negar e ocultar a verdade do que tinha acontecido.

"*A canção de Lisboa*" entre numa montagem cenográfica mais teatral, onde o cenário é montado em estúdio para maior controlo de iluminação. A maneabilidade da câmara para a altura em que o filme foi filmado também é de realçar, uma vez que, a dimensão da câmara de filmar era consideravelmente maior do que atualmente utilizamos. Iremos de seguida dissecar a montagem técnica da iluminação da obra em três pontos: interior, de dia e de noite.



Figura 20– Frame shoot "*A canção de Lisboa"* (1993) de José Cottinelli Telmo

Nos planos de dia no exterior existe um grande aproveitamento da iluminação natural do sol. Deparamos em certas circunstâncias com sombras mais suaves do que em outras. Acreditamos que isso surge para o plano não se tornar demasiado contrastado, ou seja, foram usados projetores ou refletores para tirar contraste às sombras. Acreditamos que para a estética do filme ser mais simples, menos pesada e permitir concentrar o espectador no conteúdo e não tanto na forma, foi retirado contraste à personagem, dando realce à luz para iluminar o que é importante para o conteúdo (Ver figura 20). A opção de manter o contraste poderia alterar o sentido do filme, dando-lhe um caráter mais pesado retirando-lhe o sentido cómico e leve que ele representa. Ao tirar as sombras perderia-se o significado forte que a sombra já encara no estereótipo do expressionismo alemão. A sombra é então devidamente retirada ligeiramente para não transmitir a mensagem errada dos seus planos.



Figura 21– Frame shoot "*A canção de Lisboa"* (1993) de José Cottinelli Telmo

De noite, presencia-se uma *Key Light* muito forte que tem como objetivo iluminar bem o cenário pretendido. No nosso ponto de vista, há uma falta de técnica no que diz respeito à iluminação devido à época em que a obra foi realizada (Ver figura 21). No entanto, o tipo de iluminação não deixa de nos permitir focar a nossa atenção no conteúdo, ou seja, não nos permite confundir com outro tipo de estilo, nomeadamente o estilo "filme noir" por exemplo, ou até com qualquer outro tipo de estilo. A iluminação parenta ser artificial, e pretende simplesmente iluminar o que é necessário, dando pouco realce ao que há à volta. Pensamos que a sombra e a iluminação não são trabalhadas neste contexto de forma muito eficaz, o que não nos permite aprofundar as nossas perspetivas quanto à influência da sombra neste cenário.

Nas cenas de interior percebemos que se trata de um cenário predefinido, com um cenário montado à priori. A iluminação é criada como uma montagem de estúdio e ilumina o cenário de forma muito artificial, isto é, iluminando o cenário de forma abundante, com luzes mais fortes onde os atores vão atuar (Ver figura 22). A montagem de interior acaba por tornar-se numa montagem de iluminação muito semelhante ao que acontece no teatro.



Figura 22– Frame shoot "*A canção de Lisboa"* (1993) de José Cottinelli Telmo

A iluminação deste filme mostra grandes contrastes de luz com a sombra só em planos de exterior de dias, devido a falta de controlo da luz do sol. Por norma, esta iluminação mantem uma luz muito homogénea e simples. Devido ao género do filme, a iluminação deve manter-se subtil e sem grande complexidade para não distrair o espectador e focar-se mais no argumento. Sendo então um género comédia, a iluminação evita a presença da sombra no filme e fortalece e propicia a simplicidade e o agrado do espectador da altura.

2.3.3.3 João César Monteiro, "*Recordações da Casa Amarela*" (1989)

Na obra "*Recordações da Casa Amarela*" (1989) João César Monteiro introduz uma comédia em que grande parte das filmagens são gravadas dentro de um edifício. No nosso ponto de vista, um aspeto importante a destacar no filme prende-se com o facto de apesar de este ser filmado dentro de um edifício, grande parte da iluminação é de exterior.

O filme leva o espectador a envolver-se numa comédia bastante particular que retrata um senhor de meia idade que vive numa pensão de baixo rendimento na zona antiga ribeirinha de uma cidade portuguesa. Doente, este depois de ter sido posto na rua, por ter tentado assediar a filha da dona da pensão, o pobre homem é internado num hospício. Este acabará por sair como um homem livre e sensato seguindo o propósito de um amigo que lhe sugeriu "*Vai, e dá-lhes trabalho*".



Figura 23– Frame shoot "*Recordações da Casa Amarela"* (1989) de João César Monteiro



Figura 24– Frame shoot "*Recordações da Casa Amarela"* (1989) de João César Monteiro

Dentro dos parâmetros de luz, o filme tem uma iluminação muita difusa e raros são os planos de recortes de sombras mais opacas. Ao longo do filme deparamo-nos com uma comédia que não depende da iluminação, mas antes do contexto e da performance do ator, e também realizador deste filme, João César Monteiro. A iluminação só ganha uma pequena influência numa das cenas em que houve uma transição que aumentou o contraste de um plano, tornando-a mais dramático, quando a jovem mulher fala da sua terra e das suas memórias (Ver figura 23). O plano não ganha dramatismo só com o contraste, mas num *dolly in* que torna um plano médio para um *close up* (Ver figura 24). Segundo Briselance e Morin "o grande plano elimina o cenário por trás da personagem, que fica então suspenso, como se estivesse dentro de uma bolha que o isolasse do mundo."[30].

[30] BRISELANCE, Maria France & MORIN, Jean-Claude – *Gramática do Cinema*. Lisboa; p. 302

Tal como acontece com a jovem mulher que se fecha nos seus pensamentos e memórias da sua terra e o desejo de voltar para lá deixando a cidade onde ela se situa naquele momento. Nesta cena destaca-se melhor o papel da sombra encaminhando a personagem no seu passado revelando o sentimento de saudades da sua casa. O sentimento de saudades muitas vezes é associado a tristeza e melancolia, mas sentir está saudade do passado também pode ser visto como algo de bom. Considerando a sombra do passado, isto é, a sombra como uma metáfora das boas memórias do passado.



Figura 25– Frame shoot "*Recordações da Casa Amarela"* (1989) de João César Monteiro

Tratar do passado e da saudade nem sempre é algo de negativo, se formos ver este conceito de forma pessoal e não tanto técnica ou fria, estabelecemos momentos da nossa vida em que foi positiva e memorável. Este passado faz de nós o que somos, de um ponto de vista mais humano. A sombra pode então ser interpretada como as memórias do nosso passado que farão sempre parte da nossa vida e são também prova da nossa existência. Se olharmos então no mesmo plano da mulher e tentarmos relembrar o seu passado podemos não só ver uma sombra que simboliza tristeza das memórias passadas, mas ver a sua identidade a ser revelada, dando asas ao seu sentimento de saudade.

Uma das cenas de maior destaque do filme é o plano final, que foge das normas fotográficas até então comuns no filme e faz referência ao filme "*Nosferatu*" de F.W.Murnau (1922). Sendo uma comédia, a interpretação do realizador personifica o seu humor negro numa comparação adequada da personagem noturna da obra de F.W.Murnau (Ver figura 25).

A sombra neste filme não se traduz numa presença de muito poder, tendo em conta que maior parte do filme tem uma iluminação difusa e natural. O que se pode retirar a partir do estudo feito anteriormente, é que a iluminação é natural, apesar de existirem algumas cenas de excitação e angustia, como na cena em que João foge da pensão. Esta cena foi filmada à noite, no sentido de poder fortalecer a ideia da fuga e de se esconder no escuro. Esta é a forma

natural do ocidente decifrar a sombra, como algo que é maligno e fortalecido pela naturalidade estereotipada e preconceituosa da sombra. Tornar uma sombra difusa torna-a menos presente e fraca, retirando o elemento de medo natural que este cria ao espectador. Esta composição natural é, desta forma, uma ilusão natural de criar um ambiente mais relaxado no filme, tratando-se este de uma comédia.

2.3.3.4 Fernando Lopes, "*Uma abelha na Chuva*" (1972)

Dentro de um registo mais dramático e da época da *Nouvelle Vague*, *Uma abelha na chuva* conduz-nos a um mundo dramático, com pequenas influências do expressionismo alemão.

"*Uma abelha na Chuva*" (1972) é um filme adaptado do romance de Carlos de Oliveira que retrata a vida social típica de um país isolado, pobre e mergulhado numa decadência, vitima de uma ideia ditatorial. A obra leva-nos a entrar numa relação conflituosa entre Álvaro Silvestre e D. Maria dos Prazeres que se relaciona com uma outra relação paralela de Jacinto e Clara. A relação do segundo casal acaba violentamente com a morte de Jacinto e o suicídio da Clara. O filme é constituído por uma tensão constante, devido a disputa entre Álvaro e a mulher, o conflito oculto entre Jacinto, Clara e António. O crime constitui a afloração mais evidente da opressão social.

Com uma representação muito dramática, conjugada com uma temática semelhante entramos assim num mundo preto e branco, em que o contraste está presente para carregar as expressões e reforçar a ideia dramática do filme. Um dos elementos que mais despertou curiosidade nesta obra é a presença constante de texturas dentro dos planos de tecidos, madeira, água, entre outros (Ver figuras 26,27,28 e 29).

A sombra está bem enraizada nos filmes a preto e branco. A falta de cor retira a textura do filme, contudo a luz pode ser criada a partir de uma cor. Nos filmes preto e branco a sombra tem um papel importante para recriar volume ou até dar cor numa escala de cinza.



Figura 26– Frame shoot "*Uma Abelha na Chuva"*(1972) de Fernando Lopes

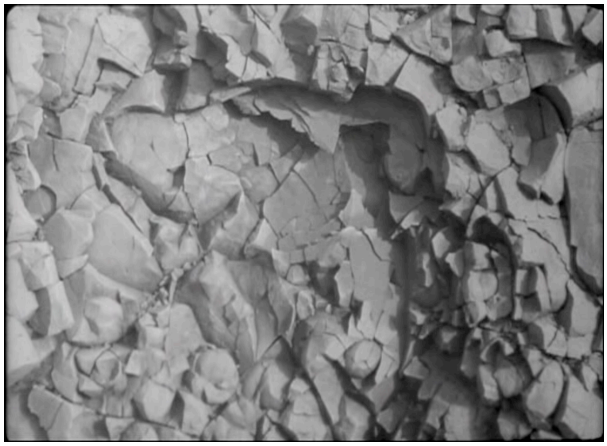

Figura 27– Frame shoot "*Uma Abelha na Chuva"*(1972) de Fernando Lopes

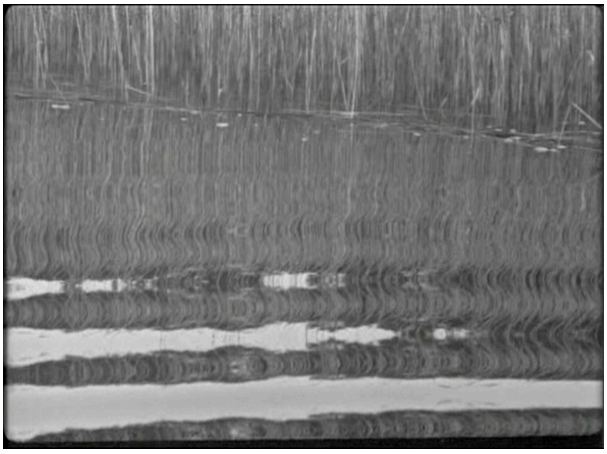

Figura 28– Frame shoot "*Uma Abelha na Chuva"* (1972) de Fernando Lopes



Figura 29– Frame shoot "*Uma Abelha na Chuva"* (1972) de Fernando Lopes

2.3.4 Dualidade entre sombra e figura iluminada

Numa iluminação básica, com três pontos de luz incidindo numa figura colocada no centro entramos na base de uma montagem de luz que proporciona uma dualidade de luz/sombra. Esta dualidade é uma base comum dos dois elementos e coloca-os em sintonia como se a necessidade fosse mútua e, independentemente do resultado pretendido, proporciona sempre uma divergência conclusiva, subjacente a uma universalidade ambiental e natural.

Quando entramos num processo simples, como uma fotografia de retrato, utilizamos uma iluminação, por norma, difusa para não criar um contraste demasiado grande entre a luz e a própria sombra. Este elemento de diluir a luz com a sombra, de alguma forma, junta ambos para criar o que pode ser considerado agradável numa fotografia que tem por objetivo o tornar "belo". Contudo, a composição de uma fotografia, ou até de um retrato difere consoante o contexto. Numa fotografia de retrato é natural ter que se ter uma montagem de iluminação

natural e desta forma, não utilizar sombras, assim como, sempre que possível, manter o rosto o mais claro e com sombras muito subtis para as mulheres; mas forçar ligeiramente a estrutura óssea no caso do homem no sentido de lhe dar uma característica mais forte e robusta.

Numa composição artística, a iluminação vai diferir conforme o objetivo do fotógrafo. O estilo vai definir a montagem, a luz numa fotografia de retrato oferece também a expressão que pretendemos transmitir. Como no exemplo do frame do filme "*Psycho*" 1960 de Alfred Hitchcock referido anteriormente, a expressão facial do ator era muito simples, mas a iluminação tornou o seu conteúdo desconfortável e instável. Esta dualidade da luz com a sombra reforça o conteúdo iluminado e este efeito também se aplica a objetos inanimados.

2.3.5 A relação do cinema português com a sua cultura

A industria do cinema português teve início em meados dos anos de 1918. A cultura da sétima arte criou um grande impacto no publico português e desta forma também criou a sua industria. O desenvolvimento do cinema português está associado ao desenvolvimento do cinema sonoro no mundo cinematográfico.

Para exemplificar esta relação do desenvolvimento do cinema em Portugal com a cultura portuguesa é importante referir o filme "*A canção de Lisboa*"(1933) de José Cottineli Telmo. Trata-se de uma comédia sobre a vida de Vasco Leitão. Este comédia é referida devido as suas referências sobre a nossa cultura e de como os portugueses interagem entre eles, isto é, a representação dos atores acaba por ser exagerada, mas não deixa de ter um toque muito real sobre como o povo português se comporta. O que torna esta obra interessante com a conjugação da nossa cultura são os certos hábitos e expressões que apesar da obra ser antiga, ainda hoje se utilizam. Trata-se de um filme capaz de caracterizar o povo português em muitos aspetos sociais e mentais, apesar de representados de forma exagerada, mas que ainda hoje são pertinentes e caracterizadores da nossa cultura.

O cinema acaba por ser a representação da nossa realidade, de acordo com um ponto de vista, no nosso entender bastante interessante. Este exemplo é capaz de interpretar a realidade com as suas criticas e mensagens subliminares.

2.3.5.1 Representação da realidade

As referencias anteriores dos autores portugueses acima mencionados acabam por ser representações da nossa realidade. A iluminação nas obras anteriores realçam todas de alguma

forma uma composição teatral. Em todas elas, sendo as luzes muito fortes, deixam pouco protagonismo à sombra.

Grande parte da iluminação das referências anteriores é da abundancia da luz do sol, que apesar de tudo, é recriada de forma artificial se o plano em questão não contém a temperatura de cor e intensidade adequada. No entanto, no que diz respeito a iluminação noturna, este acaba por ter os mesmo padrões das do dia, isto é, a iluminação continua a ser difusa, mas com um maior contraste. No entanto, o que torna a iluminação noturna mais artificial nestes filmes é o facto de que na nossa realidade existem várias fontes de luzes o que nos permite ganhar mais do que uma sombra em geral. Nestas obras, a iluminação continua com a mesma composição de uma luz do dia. A iluminação noturna é constituída por uma luz dominadora que acaba por ser o "sol" da noite.

A iluminação da nossa realidade e a sua representação podem ser interpretados como relatos da realidade portuguesa, mas de interpretação sempre adaptada pelos realizadores, isto é, ou fundamenta-se de forma teatral, exageradamente alegre ou dramática.

2.3.5.2 Teor das mensagens a transmitir

O papel da sombra no cinema português é pouco aprofundado e interpreta uma simbologia básica da ausência e da tristeza. O que constrói a sombra é a falta de luz o que transmite maior negativismo dentro da constituição das obras como "*Uma abelha na Chuva*" de Fernando Lopes. A sombra é vista de forma negativa, se pensarmos no estereótipo que conhecemos e geralmente se associa à ideia da sombra como algo de negativo e mau.

A mau tempo é sinónimo de uma iluminação mais fraca e por norma mais dramática e pesada. O uso de sombra nos planos mais escurecidos mostra maior distorção da realidade que pode ser neutra ou positiva. Sendo assim, a sombra adapta uma ideologia estereotipada como se referiu no subcapítulo anterior. O que acontece no cinema português é o mesmo que tem vindo a ser retratado no cinema internacional, em que a sombra está associada ao negativo e obscuro.

2.3.5.2.1 Uma nova perspetiva

A sombra ganha um novo valor quando conseguimos decifrar o seu significado ao longo da história da Humanidade. Neste estudo tenta-se provar que nem tudo o que é negro ou escuro se igualiza a algo de negativo. O sentimento de saudade não tem de estar enraizado na tristeza, mas em memórias e sentimentos que temos falta e que desejamos vivenciar outra vez.

As saudades, como foi dito anteriormente no estudo do filme "Recordações da Casa Amarela"(1989) de João César Monteiro, podem estar associadas a algo de positivo, a sentimentos passados mas que podem ser lidos como algo de bom e alegre.

O que define então o simbolismo de uma sombra é, apesar das várias linguagens e interpretações das varias culturas e referências exemplificadas anteriormente, a sombra como a luz pode ter diversas interpretações conforme o historial de cada pessoa e como elas a encaram. Contudo o que se pretende neste estudo é abrir margem para poder observar a sombra de várias formas fora do nosso habito natural. Na sombra "escondem-se" várias significações e abundam vários valores que abraçam tanto o bem como o mal. O que se pode alterar o nosso ponto de vista relativamente ao cinema português é alterar o nosso ponto de vista que está enraizado na nossa cultura e torná-lo em algo de mais positiva.

2.4 Conclusão de Capítulo

Neste estudo, conclui-se que de facto novas definições podem surgir na interpretação do papel e uso da sombra no contexto cinematográfico. Depois de várias pesquisas e exemplos apresentados podemos interpretar o papel da sombra no cinema em geral e não só na cultura portuguesa, de uma forma menos preconceituosa, baseada, no mal e no negativo, e passar a encará-la como algo que poderá estar assente em aspetos igualmente importantes e de cariz positivo, associados ao bem-estar e à paz interior.

Depois de explorar várias correntes e movimentos, apesar de consideramos a sua relevância, e de percebermos que cada uma tem a sua linguagem e norma na montagem da iluminação, a luz sempre será essencial no cinema, tal como a sombra. Ambos têm a sua importância dentro da sua própria natureza. A sombra ajuda a fortalecer a luz, como transmite mais do que ausência e sentimentos negativos. A sombra tem mais valor, mas isso só é visto se alteramos o nosso ponto de vista sobre a mesma e não a confundirmos com a escuridão.

3 Adaptação do conhecimento teórico adquirido com o Cinema Português na curta-metragem "Fogo & Prata"

"*Fogo & Prata*" é uma curta-metragem de fantasia, um género pouco explorado no cinema português, tal como comprova a seguinte afirmação: "É interessante observar os primeiros passos no nosso país do género fantástico. Este género apresenta-se como algo pouco explorado e com muito potencial principalmente a nível histórico"[31].

Esta curta-metragem distingue-se por ser uma das poucas curtas-metragens portuguesas de fantasia, produzidas em Portugal. Trata-se de um grande desafio poder aplicar o conhecimento adquirido com o presente estudo a esta curta-metragem. O conceito chave aplicado neste projeto é a sombra e as vantagens de aplicar o seu conhecimento ao mundo cinematográfico evidenciar-se-ão na adaptação feita ao mundo submerso da noite, criado pelo realizador de curta-metragem "*Fogo &* Prata".

3.1 Projeto final de mestrado "*Fogo & Prata*"

3.1.1 Pré-produção

Antes de iniciarem o desenvolvimento do projeto, devem ainda sublinhar o facto de que, devido a problemas técnicos, a pré-produção sofreu algum atraso o que dificultou a conveniente operacionalização do projeto.

O processo de pré-produção só começou a ganhar uma maior dimensão depois da elaboração do argumento[32]. Encontrados os vários locais possíveis de serem filmados, procedemos à sua análise e através da sua exploração no terreno selecionamos as localidades de Pióbão, Arganil, Belmonte e Covilhã situadas ao redor da Serra da Estrela, embora pertencentes aos distritos da Guarda, Coimbra e Aveiro. No distrito do Porto, mais precisamente no concelho do Porto, o Parque da Cidade foi também local de eleição. As várias fotografias realizadas perspetivaram-nos os potenciais planos para a curta-metragem. A partir deste levantamento, desenvolveu-se uma storyboard digital, melhorada com os contributos de uma storyboard ilustrada[33], para estruturar um conhecimento mais preciso do terreno.

---

[31] NUNES, Afonso Bandeira Morais Americano (2013) – *A realização Cinematgráfica: A Fantasia no Caso Americano e Europeu*; Porto. p. 50; il;
[32] ANEXO A
[33] ANEXO B



Figura 30– Frame shoot "*Fogo & Prata"* (2013) de Afonso Nunes

Para a definição do filme, o realizador Afonso Nunes, decidiu quebrar certos princípios ideológicos como a personificação da lua e do sol, invertendo os papéis que, por norma define a lua definem a lua como uma figura feminina e o sol masculina. Da mesma forma foi feita



Figura 31– Foto shoot "*Fogo & Prata"* (2013) de Afonso Nune



Figura 32– Foto shoot "*Fogo & Prata"* (2013) de Afonso Nunes

uma inversão das cores padrão dos espaços da filmagem, atribuindo-se aos locais da aldeia um tom laranja, habitualmente tido como quente, para dar a sensação de frio e à torre e ao monte um tom azul, regra geral entendido como frio, para proporcionar uma sensação de calor. Estas alterações têm a sua justificação na vontade expressa de se introduzirem ambientes contrários aos habituais.

O principal objectivo da pré-produção foi o de eleger os melhores locais para recriar um mundo fantástico. Quando se estudou um dos locais onde a equipa se iria refugiar durante a produção, deparamo-nos com uma sala de estar que pelas suas características, um teto de madeira e a parede de pedras antigas se tornou no local ideal para a gravação do filme (Ver figuras 30). A reserva deste local, como a casa da personagem *Ignis*, teve como particularidade a utilização das duas cores padrão do filme, a cor azul e a cor laranja. Originalmente pensou-se na iluminação do interior laranja, mas com um *props* especificamente azul e a iluminação vindo da janela no mesmo tom. A conjugação dessas duas cores nesta cena específica procurou evidenciar o conflito interno da personagem com a sua permanência na zona de conforto mas numa localidade onde se sente deslocada. Apesar da iluminação interior ser feita com uma vela, foi definido que a luz seria difusa, com sombras pouco carregadas, para suavizar a textura da cena, tornando-a delicada e frágil.

As cenas da padaria e da aldeia (Ver figuras 31 e 32) teriam o tom laranja como referência padrão. A escolha da luz laranja também resultou do facto de se ter de recorrer a uma iluminação artificial do local de filmagem, na mesma tonalidade.

O ambiente criado com esta cor teve ainda como objetivo contrariar a natureza de *Ignis*. Desta forma, a cor laranja pretende dar a percepção de um ambiente frio oposto ao do calor da cor do sol. Dentro destas cenas, definiu-se uma iluminação mais carregada, para evidenciar as sombras. As opções das cores visaram criar um maior confronto de caráter das personagens e passar uma mensagem de força ao espetador através do contraste da luz e sombra, com uma sensação de frieza e desconforto.



Figura 33– Foto shoot "*Fogo & Prata"* (2013) de Afonso Nunes



Figura 34– Foto shoot "*Fogo & Prata"* (2013) de Afonso Nunes

Nas cenas da planície e da Torre (Ver figuras 33 e 34) foi definido com o realizador, da utilização do tom azul. Esta decisão foi devida à ligação da cor azul da noite e da lua, isto é, de *Argentum*. O cenário azul respeita o critério estabelecido de expressar frieza e separação. Tal como no objetivo anterior, referente à definição da sombra e respetivo significado, demos uma versão diferente à cor azul. Pretendemos sobressair, de uma forma mais intensa, o contraste entre a frieza, o isolamento e o desânimo dos habitantes e a energia, a ligação e a felicidade do casal.

O contraste da iluminação apresenta duas variantes ao longo do filme; uma iluminação difusa para ambientes mais suaves e, a exemplo da última cena do amanhecer, um forte contraste para fortalecer a determinação das personagens na nova aventura que o espera.

O processo de pré-produção, também careceu de alguma publicidade na divulgação do projeto para a obtenção de apoio financeiro. Para suportar as despesas inerentes ao processo de filmagem foram executados testes fotográficos e filmagens (Ver figuras 35 e 36) dos cenários pretendidos, com a aplicação de uma pós-produção para esboçar o cenário final.

3.1.2 Produção

A produção de "*Fogo & Prata*" foi um constante desafio, face aos imprevistos, aos vários acidentes e alguns azares. A gestão do tempo foi complicada e as más condições

meteorológicas condicionaram a sua execução. No entanto, a convicção e a determinação da equipa foram o motor que nos incentivou a levar o nosso projeto até ao fim.

A produção confrontou-se com vários contratempos que dificultaram a concepção e o devido enquadramento dos planos. A pré-produção e o storyboard foram os grandes pilares desta iniciativa.

Na primeira semana, as adversidades climáticas só possibilitaram a filmagem de um terço do filme. A maior parte dos planos era no exterior e a chuva e vento foram uma constante. De realçar que o trabalho realizado no exterior em função das más condições atmosféricas, foi uma mais valia na aquisição de uma maior experiência que se traduziu numa forma mais eficaz e rápido das filmagens das cenas de interior.



Figura 35– Foto shoot "*Fogo & Prata"* (2013) de Afonso Nunes

Os dois locais mais complicados de se filmaram foram o Parque da Cidade, na cidade do Porto e a torre de Centum Cellas, em Belmonte devido aos mesmos imprevistos. Foi muito complicado aplicar os conhecimentos adquiridos de forma adequada.

No **Parque da Cidade**, tentamos filmar com uma iluminação artificial a noite para recriar a luz do luar. Na na primeira noite começou a chover e tivemos que cancelar as gravações, com risco de danificarmos o material e criarmos perigo à equipa, tendo me conta que o local estava molhado e a iluminação estava ligada a um gerador com potência suficiente para alimentar um hotel. Na segunda oportunidade em que tentamos filmar, não tínhamos connosco o gerador industrial e foi-nos entregue um gerador portátil mais pequeno para o efeito. Quando começamos a filmar, o gerador avariou logo no inicio das gravações. Mesmo assim, foi-nos possibilitado outro gerador, já no decurso de noite. Quando retomamos a filmagem, o gerador não conseguia suportar iluminação artificial e, passado pouco tempo também se avariou. A execução de um teste de "*Day for Night*", em pós-produção, permitiu-nos aproveitar a luz do dia para



Figura 36– Foto shoot "*Fogo & Prata"* (2013) de Afonso Nunes

criarmos ambientes noturnos de filmagem sem dependermos de iluminação artificial.

Desta forma, optamos por arriscar a filmagem de tudo o que era necessário em pleno dia para depois alterar em pós-produção para um cenário de noite (Ver figura 37). Infelizmente, a iluminação natural não permitiu controlar a luz e as sombras ficaram muito carregadas e bem definidas. Apesar de lamentarmos não termos obtido o resultado desejado, conseguimos ultimar estas filmagens em dois dias.

As filmagens na Torre de Centum Cellas, em **Belmonte**, foram um novo desafio que acabou por ficar, em parte, sem efeito devido a uma série de imprevistos que impossibilitaram a captação da totalidade dos planos. Na primeira noite, conseguimos filmar tudo o que era necessário fora da Torre com uma iluminação contrastada para criar medo (Ver figura 38), cena da descoberta da Torre pela *Ignis*. A produção estava a decorrer dentro da normalidade até o gerador deixar de funcionar por falta de gasolina. A introdução, de novo, do combustível provocou uma avaria no motor. Tentamos, sem êxito, arranjar um mecânico e fomos forçados a adiar a filmagem para o dia seguinte. Fruto das diversas tentativas para pôr o gerador novamente em funcionamento, acabamos por queimar o motor do mesmo, o que resultou no interregno de um dia nas filmagens. Consertado o motor do gerador e como já estávamos próximos do final da semana de produção, decidimos filmar novamente em Centum Cellas, antes de regressarmos ao Porto. Ao chegarmos ao local, ficamos maravilhados face às



Figura 37– Frame shoot "*Fogo & Prata"* (2013) de Afonso Nunes



Figura 38– Frame shoot "*Fogo & Prata"* (2013) de Afonso Nunes

condições meteorológicas ideias para filmarmos, mas, ao entrarmos na Torre, de novo nos desiludimos pois apercebemo-nos dos estragos do mau tempo, a forte chuvada tinha inundado a Torre e não podíamos efetuar qualquer filmagem. Muito frustrados, iniciamos o regresso ao Porto com dois terços do filme por executar. Optamos por substituir a filmagem do interior da

Torre recorrendo a um Museu de Coimbra que contempla um Cryptoportal, antigo fórum romano composto por corredores e câmaras. Na nossa primeira visita a este espaço constatamos que a licença obtida para filmar após o seu encerramento só englobava algumas horas e não a noite toda como nos tinha sido referido, inicialmente. Assim, tivemos de nos deslocar duas vezes ao mesmo local as respetivas filmagens. Estas filmagens, foram muito mais facilitadas por se tratarem de cenas de interior. Apesar de alguns pequenos imprevistos, nada nos impediu de finalizar a produção neste local onde conseguimos recriar um espaço subterrâneo, traduzido na curta-metragem como situado debaixo da Torre.

Na falta de tempo para a devida pré-produção do local, efetuamos uma visita para explorar a sua estrutura ambiental.

Agradados com o que encontramos, decidimos filmar este cenário e os trabalhos depressa ficaram concluídos. Foi desenhado um pronto storyboard[34] do local para termos uma ideia do que precisávamos. Como toda a iluminação era artificial e controlada, conseguimos filmar quase todos os planos como tínhamos previsto. Utilizando uma luz difusa e suave, conseguimos recriar uma iluminação aceitável. Algumas falhas resultaram numa iluminação mais carregada e contrastada (Ver figura 39), mas, no geral, conseguimos obter o resultado pretendido, apesar de todos os imprevistos.

As cenas de exterior, filmadas com a personagem do Velho Homem, em Pióbão, foram todas realizadas numa só noite. A noite não contemplou grandes imprevistos. Apenas tivemos alguns problemas com a iluminação que forçaram a utilização de uma luz local. O maior imprevisto surgiu quando tivemos de filmar a ponte da aldeia. Quando estávamos a ajustar o plano e a orientar o assistente com a iluminação por cima da ponte, o plano escureceu de um momento para o outro, questionando-se o assistente sobre o facto. O som da corrente do rio debaixo da ponte impediu-nos de perceber convenientemente a sua explicação mas o seu grito de "*Devido à led ter caído no rio de uma altura de 4 metros*" não deixou dúvidas (Ver figura 40). Acometidos de algum pânico, bloqueamos o tripé para maior segurança da câmara e fomos em busca da led desaparecida da qual apenas recuperamos a bateria. Depois de improvisarmos com recurso a uma led funcional, ultimamos mais alguns planos antes de jantar. Quando regressamos ao Set, visualizamos a led dentro do rio a ser arrastada pela corrente. Com sorte, conseguimos recuperá-la e, depois de uma semana ao lado de um desumidificador, a led voltou a ficar operacional. Durante a cena do Velho Homem com *Ignis* foram utilizados refletores, uma única led para iluminar o Set e a luz de um poste público local.



Figura 39– Frame shoot "*Fogo & Prata"* (2013) de Afonso Nunes

O desafio desta cena, não foi a composição da iluminação ou o seu enquadramento, mas os transtornos ocasionados pela intermitência da luz do poste público que se desligava de uma forma contínua, com alguma frequência. Utilizamos filtros CTO, de cor laranja para conseguir a cor de cenário idealizada deste o início do processo. O resultado foi muito

positivo e a única falha foi uma iluminação definida e contrastada, ocasionada pela falta de meios que levou à utilização de refletores para tornar a luz difusa (Ver figura 41).

Em **Aveiro**, filmamos a cena da padaria com a velha senhora e a *Ignis*. Foi uma noite de filmagens intensivas, mas que teve um bom resultado. Criaram-se dois tipos de Set de filmagens para este local contemplando o fogão aceso e apagado. Filmamos todos os planos necessários sem o fogão a lenha ligado porque tínhamos um problema de cenário. O fogão era muito antigo e se o plano rodasse mais para qualquer um dos lados, iria reunir objetos e acessórios que não se ajustavam à composição dos *props*. Felizmente, os planos que se pretendiam filmar, foram perfeitamente adaptáveis neste espaço (Ver figura 42). Filmamos todas as cenas sem o fogo dentro do fogão a lenha e tentamos acelerar o processo de gravação das imagens de forma a apressar a filmagem de todas as cenas com a velha senhora que tinha pressa de regressar a Lisboa. Mais uma vez, ensaiamos uma corrida contra o tempo.



Figura 40 – Frame shoot de "Fogo & Prata" (2013) de Afonso Nunes

Um dos elementos que valorizamos nesta situação foi o calor da lareira que aqueceu toda a equipa e nos deixou a todos, pela primeira vez, mais confortáveis num *Set* de filmagens. Para este *Set*, utilizou-se um *kit Ianiro* e as leds para a luz. Utilizando filtros CTO de cor laranja, conseguimos obter uma excelente iluminação, nem demasiado realista, nem muito artificial. O que mais nos agradou nestas filmagens foi a possibilidade de, finalmente, criarmos uma iluminação tal como tinha sido estimada durante a pré-produção conseguindo-se uma iluminação contrastada, definida e com planos de contraluz que proporcionavam um sentimento enigmático de acordo com a mensagem que se pretendia transmitir.



Figura 41 – Frame shoot de "*Fogo & Prata*" (2013) de Afonso Nunes

Em Arganil, filmamos as cenas de interior do quarto da *Ignis* com um bom controlo do cenário contribuindo também para o efeito o facto de estarmos dotados de todos os elementos necessários para a conclusão das filmagens e graças aos assistentes que se adiantaram na composição da luz, evitando os contratempos inerentes a uma nova avaria do gerador que motivou a ausência do diretor de fotografia para a sua resolução. Todos os contratempos com que nos deparamos ao longo das filmagens de exterior, contribuíram para uma maior experiência das filmagens permitindo um maior domínio das cenas de interior que se traduziu numa maior rapidez e facilidade no processo de filmagem. Neste cenário tornou-se difícil recriar uma iluminação gerada por uma vela, mas, ultrapassamos essa dificuldade com recurso a uma luz artificial que por ser mais difusa, transmitiu um maior conforto e suavidade dentro do plano.

2.1.3. Pós-produção e correção de cor

A correção de cor foi um processo muito acelerado devido aos atrasos ocasionados durante a produção e motivarem o consequente atraso de montagem. No entanto, como o diretor de fotografia se encontrava num estágio profissional, promoveu, com base num disco



Figura 44– Frame shoot "*Fogo & Prata"* (2013) de Afonso Nunes

externo da produção final, a correção de cor no seu local de estágio. Para evitar conflitos de software e quaisquer

incompatibilidades, tomou-se a decisão de fazer toda a correção de cor com o programa de origem e a montagem no "Final Cut 7".

O maior desafio na pós-produção foi transformar as cenas no monte, realizadas durante o decorrer da noite, isto é, *Day for Night* (Ver imagem 44). Para este processo, teve de se utilizar o programa "After Effects CS6". Para chegar a um resultado mais próximo da realidade, recorreu-se a um processo de tentativa/erro. Inicialmente, aumentou-se o contraste, carregou-se mais os pretos e criaram-se máscaras pretas nas zonas queimadas e claras do plano. No entanto, o resultado não foi satisfatório. Para conseguir um bom resultado final, tivemos de refletir bem na iluminação noturna e nas suas cores. Na noite, todas as cores perdem saturação, ficando tudo com a mesma gama de cor. Assim, diminuiu-se a saturação dos planos para tornar a cor da noite mais homogénea. Finalmente, colocou-se um filtro azul para dotar a noite da sua cor dominante, o azul. A utilização dos filtros de cor teve como objetivo, permitir ao espetador uma maior facilidade na sua entrada num mundo mais dinâmico e fantástico.

Na cena final, tivemos que trabalhar no "After Effects CS6" para propiciar o amanhecer. Como os planos eram filmados de noite, foi necessário aplicar o mesmo conceito de rio aplicar o mesmo conceito de *Day for Night* e retirar este efeito com a adição de um filtro mais alaranjado do amanhecer (Ver figuras 45, 46, 47 e 48).



Figura 45– Frame shoot "*Fogo & Prata"* (2013) de Afonso Nunes



Figura 46– Frame shoot "*Fogo & Prata"* (2013) de Afonso Nunes

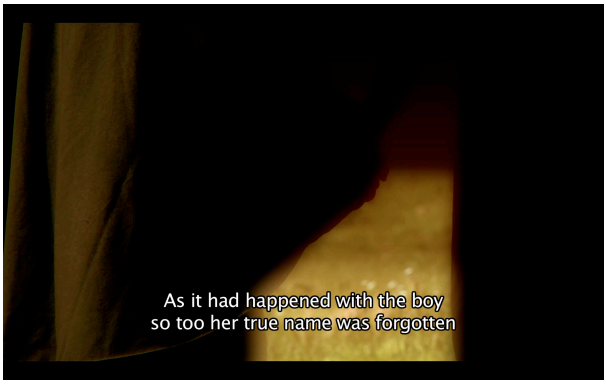

Figura 47 – Frame shoot "*Fogo & Prata"* (2013) de Afonso Nunes



Figura 48– Frame shoot "*Fogo & Prata"* (2013) de Afonso Nunes

Para a animação do titulo do filme baseamo-nos num tutorial[34], de como desintegrar um logótipo num fogo subtil com labaredas. Para este fim fizemos várias pesquisas de ideias e animações para recriar o fogo das duas personagens, inicialmente concebido para as chamas se transformarem na cor prateada, mas, o resultado não foi satisfatório, e optamos pelo tom laranja (Ver figuras 49, 50, 51, 52).



Figura 49– Frame shoot "*Fogo & Prata"* (2013) de Afonso Nunes



Figura 50– Frame shoot "*Fogo & Prata"* (2013) de Afonso Nunes



Figura 51– Frame shoot "*Fogo & Prata"* (2013) de Afonso Nunes

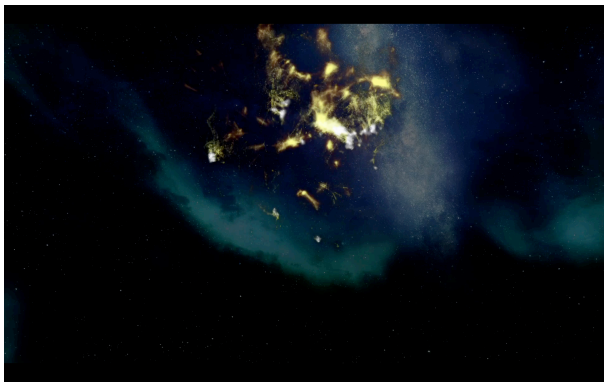

Figura 52– Frame shoot "*Fogo & Prata"* (2013) de Afonso Nunes

[34] AETUTS+, *How to Create an Igniting Transistion for Your Logo,* Disponível em: <http://ae.tutsplus.com/tutorials/motion-graphics/how-to-create-an-igniting-transition-for-your-logo/>

3.2 O Papel do Diretor de Fotografia no projeto "*Fogo & Prata"*

Como foi abordado no capítulo anterior "Utilização de sombra de forma natural no Oriente" , o uso da iluminação artificial com o objetivo de recriar uma luz natural é uma das bases aplicadas no filme "*Fogo & Prata*". Como o filme se contextualiza no âmbito da noite, o uso artificial da luz foi necessário para fidelizarmos essa iluminação.

A função do Diretor de Fotografia contemplou com base na reflexão sobre o conhecimento teórico adquirido neste estudo, aplicando esses saberes ao projeto. A sua principal preocupação foi a de conseguir dar a conveniente resposta teórica à questão como se deveria aplicar uma iluminação noturna, com meios artificiais, para obtenção do resultado mais fidedigno. A utilização de uma linguagem cinematográfica de fantasia estabeleceu o estilo padrão do filme "*Fogo & Prata*". Desta forma, foi postulada a ideia de introduzir um estilo mais dinâmico. Com a abordagem desta linguagem e a pesquisa de várias obras videográficas com o mesmo tipo de linguagem, conseguiu-se a chave para o enigma da caraterização de uma iluminação escura . Desta forma, entende-se que a possibilidade de exagero da densidade da luz poderá ser aplicada para dotar o sentimento fantástico e irreal que a obra pretende transmitir.

As duas cores padrão da obra são o azul e o laranja. A conjugação harmoniosa destas duas cores, permite assegurar um certo equilíbrio no contraste entre o quente e o frio que as mesmas transmitem.



Figura 53– Frame shoot "*Fogo & Prata"* (2013) de Afonso Nunes

Desta forma, existem vários planos que foram estudados para retratar esse equilíbrio, tanto no enquadramento como na sua composição. Um dos planos do subsolo da Torre ajuda ao envolvimento do espetador face ao enquadramento "moldurado", isto é, o contorno do enquadramento cria uma ilusão de uma moldura como se se tratasse de um quadro ou de uma janela (Ver figura 53). A sua composição não se conclui só neste ponto, a iluminação de cada arco cria profundidade no plano suscitando um aumento da curiosidade durante o processo em que *Ignis* vai acelerando a sua pesquisa neste local desconhecido. O enquadramento cria uma certa distância quando *Ignis* mergulha na profundeza do corredor. Esta ideia de profundidade é fortalecida pelo facto do corredor estar centrado no plano. Este enquadramento é construído para elaborar um longo percurso num mundo desconhecido que a *Ignis* procura desvendar.



Figura 54– Frame shoot "*Fogo & Prata"* (2013) de Afonso Nunes

Num ambiente diferente, onde a cor laranja é dominante, entramos na cena em que a *Ignis* decide entrar no "*Mundo*" de *Argentum* (Ver figura 54). Na construção deste plano foi decidido iluminar-lhe apenas o contorno da face e desta forma destacá-la do fundo. Esta composição da face de *Ignis* é uma aplicação do conhecimento adquirido no estudo desta dissertação. Ocultar-lhe a face tem o mesmo objetivo que o exemplo retratado na obra "*Recordações da Casa Amarela*" (1989) de João César Monteiro. A parte oculta da face de Ignis não expressa tristeza ou desespero mas antes uma refleção do seu interior que lhe permite chegar a uma conclusão acerca do lugar a que pertence. O enquadramento é equilibrado graças a colocação de *Ignis* num primeiro plano, situado no terço vertical esquerdo. O *set* de iluminação desta cena é enganador, mas esse é o objetivo pretendido. A

fonte de iluminação da cena está no chão junto do fogão a lenha, no entanto, não existe nenhuma fonte de luz possível para este fenómeno acontecer. A sua aplicação apenas pretende realçar a textura do fogão e enriquecer o plano com dois elementos importantes que são a velha senhora e *Ignis*. Desta forma, *Ignis* é realçada com o ponto de focagem nela e a desfocagem do fundo, retirando-se assim a importância da Velha Senhora e do fogão a lenha. Com o desfocar do fundo é possível interpretar a determinação de *Ignis* de deixar de dar importância à sua vida atual e seguir para o "*Mundo*" de *Argentum*. Esta decisão é reforçada quando ela ergue a cabeça para o "*céu*".

Esta técnica foi aplicada devido à influência do pintor Gillis van Coninxloo referido no capítulo "Pintura". A referência a este pintor justifica a composição deste plano com a seguinte afirmação: "O jovem Coninxloo ainda usa o artificio tradicional empregado pelos pintores neerlandeses do século XVI: contrasta planos sucessivas que dividem a paisagem em três seções de cores distintas: marrom cálido para o primeiro plano, sombras de verde para o plano intermédiario e tons azuis frios para fundo. (...) Como a maioria dos maneiristas, ele está preparado para manipular luz e sombra com grande liberdade."

A adaptação da visão do Diretor de Fotografia à do realizador demonstrou ser um processo simples devido à sintonia e trabalho desempenhado que se foi estabelecendo entre estes dois elementos da equipa. O conteúdo e o género estão também em sintonia devido ao facto de ambos partilharem a mesma visão. Desta forma, o processo criativo da montagem dos *set* de iluminação tornou-se num processo acelerado e fiel à visão do realizador.

3.3 Aplicação do estudo da dissertação ao projeto "*Fogo & Prata"*

A ideia de adaptar os conhecimentos adquiridos com esta dissertação ao projeto "Fogo & Prata" foi um verdadeiro desafio. Tratou-se de um processo extremamente enriquecedor mas também bastante complicado na medida em que tentar recriar uma nova visão da sombra na curta metragem nem sempre foi simples. No entanto, apesar de nem sempre se ter conseguido o resultado esperado, a ideia de criar um novo ponto de vista da sombra está presente na obra "*Fogo & Prata*".

A sombra da noite e o contexto narrativo criam um sentimento de conforto no ambiente da obra. A adaptação de um mundo noturno é a chave do processo criativo no contexto significativo e simbólico da sombra. A curta-metragem "Fogo & Prata" transmite assim conforto e agrado ao longo da narrativa e este sentimento também é devido ao contexto

fantástico do filme. Apesar de todos os estereótipos exemplificados em pontos anteriores desta dissertação, a curta-metragem tenta não se basear em algo de negativo ou pesado.

No inicio do filme deparamo-nos com uma narrativa que leva o espectador a entrar num mundo submerso na noite. A *voz-off* inicial e a música ajuda a que o espectador entre dentro do género do filme. Com estes elementos facilita-se o processo visual de adaptação do contexto noturno. Este processo implica uma pergunta sobre as conclusões retiradas do capítulo anterior no projeto final. Será pela sua caracterização um novo ponto de vista da sombra desta obra que torna "*Fogo & Prata*" um filme de género de cinema de autor? Apesar das características e do género assumido em "*Fogo & Prata*", perceba-se que não se aplica as características de um estilo cinema de autor. Esta dúvida não pode ser respondida devido a uma caracterização de "*cinema de autor*". Apesar de chegar a uma conclusão de que o "*cinema de autor*" poderá ser um género que poderá caracterizar a sombra de forma diferente aos estereótipos generalizados, este não tem uma caracterização universal na qual nos podemos apoiar. E desta forma, não podemos retirar uma conclusão se o "*cinema de autor*" é de facto um género ou se a obra "*Fogo & Prata*" pode caracterizar neste mesmo estilo. Como afirma José Fonseca e Costa na sua entrevista: "Há é más obras de artes e boas obras de artes. E depois, dentro das boas obras de artes(...) há aquelas mais complexas e as menos complexas. Há umas aceitas pelo público e outras que não são. Mas isso é um mistério que nunca mais será resolvido"[35].

A transmissão de um novo ponto de vista, é extraído do projeto "*Fogo & Prata*", é feita através do ambiente criado, de forma suave e agradável, assim como através da narrativa e dá à música. Pretendemos com este estudo e mais especificamente com o trabalho realizado na curta-metragem chamar à atenção para esta diferente forma de abordagem e menos estereotipada, segundo o nosso ponto de vista, de encarar e trabalhar a sombra no mundo cinematográfico.

3.4 Conclusão de Capítulo

"Fogo & Prata" foi um desafio ímpar quer a nível pessoal, quer a nível académico. As dificuldades iniciais, como tivemos oportunidade de descrever anteriormente, acreditamos que foi devido a essas mesmas dificuldades que o desafio se tornou tão enriquecedor. Tivemos de

- [35] AGORA A SÉRIO, *Todo o cinema é cinema de autor*, Disponível em: <http://videos.sapo.pt/3MDhMVmMtqobZzegAlAF>

encontrar estratégias para superar as dificuldades, o que nos permitiu testar novos conhecimentos.

Todo o processo da produção do filme foi vivido com alguma ansiedade, dadas as ausências do realizador por diversos motivos, o que propiciou a intenção auxiliar do Diretor de Fotografia. Desta forma, este elemento torna-se orientação, orientação fundamental das capacidades e conhecimentos de fotografia. A criação de um storyboard para ilustrar o que melhor convinha para o filme, com a ajuda de referências que o realizador e o assistente de realização lhes havia fornecido, tais como algumas obras de Makoto Shinkai permitiu ao Diretor de Fotografia desenvolver uma dinâmica que agradou o realizador e lhe possibilitou alguma redução na sua dinâmica.

A fase de produção foi, sem sombra de dúvida, a altura mais crítica e dura. Dentro de um processo de produção noturna, aprendemos rapidamente o valor da luz do dia. Neste processo de produção, a sintonia de uma equipa faz toda a diferença. Apesar dos vários conflitos, resultantes das relações interpessoais dos elementos da equipa, acreditamos que ter confiança e determinação foi a chave de uma produção bem sucedida.

A pós-produção acabou também por ser uma fase complicada devido à adaptação de diferentes ritmos de trabalho do elemento responsável, montagem final e correção de cor. Uma das limitações a apontar ao nosso trabalho é que todo o processo final poderia ter sido melhor gerido se, eventualmente, houvesse uma maior preparação físico-mental dos elementos da equipa face às exigências impostas pelo projeto.

4 Conclusão

Neste trabalho de dissertação a especificidade da sombra e sua exploração no cinema português, começamos por um breve estudo da sua utilização em países de diferentes expressões culturais e através de diferentes formas artísticas, com o propósito de dar a conhecer todas as possibilidades em que a sombra se evidencia e os seus diferentes significados.

Ao longo deste trabalho, aproveitou-se a recolha de informação processada para aprofundar uma nova perspetiva do cinema e da nossa realidade. A sombra foi o elemento mais subtil e básico a ser analisado. Este elemento, sujeito a várias pesquisas, sempre suscitou curiosidade e interesse na procura do seu valor apesar das suas diferentes conotações. A sombra resulta do fenómeno que a produz e do interesse pela importância da sua composição. A luz determina o que deve ser valorizado num plano, mas é graças à sombra que se consegue realçar a própria luz, no âmbito do processo de iluminação e/ou reflexão. A conjugação desta dupla (Luz/Sombra) determina o que é mais relevante num plano e o sentimento que se pretende transmitir.

No projeto de "*Fogo & Prata*", é que referir o conhecimento técnico adquirido embora sob a pressão de elaborar um bom projeto e a sujeição às limitações e adversidades sentidas. A conjugação do conteúdo teórico contido neste estudo com a vertente prática da curta-metragem tornou-se essencial para dar resposta aos problemas que se foram colocando à equipa, ao longo do processo de filmagem. A sombra aplica-se no projeto "*Fogo e* Prata" com recurso, na sua maioria, a ambientes noturnos artificiais.

A curiosidade pela sombra, a nível pessoal, foi crescendo ao longo da pesquisa documental por englobar algo enigmático, rico em conteúdo, valores e definições. A sombra tornou-se evidente para a contextualização de uma obra audiovisual realçando-se a sua importância, inimaginável no inicio deste processo de pesquisa.

Com o desenvolvimento dos conhecimentos percebemos que não seria fácil criar uma técnica para trabalhar a sombra convertendo-a numa dinâmica visual diferente e traduzindo-a através de uma simbologia própria. No entanto, apesar de não conseguirmos essa técnica neste trabalho, ficamos convictos de que se aprofundar a sua natureza e carateristicas específicas poderemos experenciar uma nova visão da sombra.

Mesmo sem materializar um novo conceito de sombra, este trabalho permitiu a recolha de pistas e chamadas de atenção para diferentes formas de ver a sombra. A forma como podemos ajustar o nosso olhar à sombra, fugindo de uma realidade esteriotipada da sociedade permitirá a sua interpretação distinta de uma forma até, talvez, mais enriquecedora.

Tal como foi referido anteriormente, na arte, a interpretação de um conceito ou de qualquer situação ou de qualquer situação em que nos envolvamos, respeita um padrão generalizado pela sociedade construímos ideias generalizadas no sentido de uma melhor integração na sociedade face a uma definição do que está certo ou errado. No entanto, em função do artista, promoveram a mudança de mentalidades com estruturação de novos paradigmas. Tudo se pode definir a partir de um ponto de vista diferente. Desta forma, o que define a natureza de algo não é o seu significado perante o sujeito mas sim o olhar que traduz esse significado. Se entendermos aplicar esse ponto de vista à sombra e respetiva natureza seremos nós a determinar o seu valor.

Quem abraça a sombra, de forma negativa, tomou a dcisão de se adaptar a uma natureza generalizada da mesma, mas o verdadeiro valor deste estudo não é abraçar um conceito negativo, mas sim dar-lhe um significado próprio, de acordo com a perspetiva e o sentimento do observador.

Esta dissertaçã poderá contribuir para estudos futuros na medida em que possibilita uma base documental para se entender a sombra de uma forma menos esteriotipada. Poder-se-ão criar estratégias para filmar e enquadrar a sombra de acordo com esses eventuais conceitos em que não será necessário associar a sombra apenas e unicamente, a momentos desconfortáveis ou carregados de uma emotividade negativa. A sombra poderá ser filmada por forma a acentuar, por exemplo, momentos de profundo simbolismo emocional. Acreditamos assim que com esta dissertação despertamos o interesse para aprofundar a sombra no cinema Português e a imaginação para trabalhar a sombra de acordo com novas perspetivas e numa visão, disinta da habitual.

Referências e Bibliografia

- A JANELA ENCANTADA, *Expressionismo Alemão*, Disponível em: <http://ajanelaencantada.wordpress.com/expressionismo/>
- AETUTS+, *How to Create an Igniting Transistion for Your Logo*, Disponível em: <http://ae.tutsplus.com/tutorials/motion-graphics/how-to-create-an-igniting-transition-for-your-logo/>
- ARNHEIM, Rudolf – *A Arte do Cinema – Arte & Comunicação*. 70.ªed.; 183 pp. il;
- BERGER, john – *Modos de Ver – Arte & Comunicação*.70.ªed. ; 38 pp. il.
- BIBLIOTECA DA CAMARA MUNICIPAL DE SEIXAL – *Teatro de Sombras – Folheta da actividade Teatro de Sombras*. [Consult. 30 de Dezembro 2012] Disponível em: <URL:http://biblioteca.cm-seixal.pt/Documentao/Servi%C3%A7os/Espa%C3%A7o%20Jovem/Teatro%20de%20Sombras.pdf >
- BOX, Harry C. – *Set Lighting Technician's Handbook – Film Lighting Equipment, Practice, and Electrical Distribution.* 2ªed. United States of America; 432 pp. il;
- BRISELANCE, Maria France & MORIN, Jean-Claude – *Gramática do Cinema*. Lisboa; 471 pp.il.
- BROOK, Vincent – *Driven to Darkness – Jewish émigré Directors and the Rise of Film Noir*. London, 2009; 298 pp. il; 15,2x22,8.
- BROWN, Blain – *Cinematography Theory and Practice: Image Making for Cinematographers, Directors, and Videographers*. Focal Press, 2002; 303 pp. il;
- BUDDHA EDEN, *Jardim da Paz – Garden of Peace*, [Consult. 1 de Outubro 2013] Disponível em: <http://www.buddhaeden.com/garden.html>
- CABINET MAGAZINE - *A short History of the Shadow: Na Interview with Victor l. Stoichita.* Cabinet Magazine:Chirsotpher Turner. [Consult. 7 de Novembro 2012] Disponível em <http://cabinetmagazine.org/issues/24/stoichita.php>
- CASATI, Robert – *La Découverte de l'Ombre: de Platon à Galilée, l'histoire d'une enigme qui a fasciné les grands esprits de l'humanité*. 2003; 296 pp.
- CLINICO TIO CECIM, *Insegurança e Medo, Por que muitas crianças têm medo de dormer sozinha? É medo da escuridão?* [Consult. 8 de Novembro 2013] Disponível em: <http://www.clinicatiocecim.com.br/artigos/211/inseguranca_e_medo>
- CONOTILHO, Luís – *Perspectiva Pictórica*. 2005; 198 pp.
- CORREIA, José Álvaro & CABRAL, Pedro Moreira – Manual Técnico de Iluminação para Espectáculos: Manual do Formando. Setepés; 265 pp. il.
- COUSINS, Mark – *Biografia do Filme*. Lisboa; 507 pp. il.
- DELEUZE, Gilles – *A Imagem-movimento – Cinema 1*. 2.ªed. Lisboa; 329 pp.
- ELKINS, David E. – *Camera Terms and Conepts. Focal Handbooks*, Boston London, 1993; 137 pp. il;
- FRAZER, Sir James (1922) – *The Golden Bough: A Study of Magic and Religion*. London; p.174a
- LASZLO, Andrew A.S.C – *Every Frame a Rembrandt: Art and Practice of Cinematography.* Elsevier: Focal Press, 2000; 253 pp. il;
- LIRA, Bertrand de Souza – *Luz e Sombra: Uma interpretação de suas significações imaginaries nas imagens do cinema expressionista alemão e do cinema noir Americano*; Natal, 2008, 333 pp. il;
- MASCELLI, Joseph V. – *The Five C's Cinematography – Motion Picture filming techniques.* United States of America; 251 pp. il;
- MAYER, Geoff & McDONNELL, Brian – *Encyclopedia of Film Noir*. London, 2007; 492 pp. il; 17,8x25,4.
- MILLERSON, Gerald (1991) – *Lighting for Video: Manual Media*. 3.ªed. Oxford; 154 pp. il; 21,5x14.

- NUNES, Afonso Bandeira Morais Americano (2013) – *A realização Cinematgráfica: A Fantasia no Caso Americano e Europeu*; Porto. 73 pp. il; (Dissertação não publicado)
- OUTRAS PALAVRAS, *Comunicação Compartilha e Pós-capitalismo: Cinema de autor vs. Cinema de gênero*, [Consult. 17 de Setembro 2013] Disponível em: <http://outraspalavras.net/posts/cinema-de-autor-vs-cinema-de-genero/>
- PLATÃO – *A Alegoria da Caverna. A República. Livro VII*.
- PORIFIRIO, Robert – *The Philosophy of Film Noir*. Kentucky: Mark T. Conard, 2006; 264 pp.; 13,4x21,3.
- RTP, *Síntese Histórica do Cinema Português: Época de Ouro (1930-1945),* [Consult. 10 de Augusto 2013] Disponível Disponível em: http://www.rtp.pt/programa/tv/p2884/e3
- SLIVE, Seymour – *Pintura Holandesa: 1600-1800*; Vale university press, Pelican History of Art; p.381 il;
- TANIZAKI, Jun'ichiro – *In Praise of Shadows*. London, 1991; 69 pp.
- THE HISTORY OF THE DISCOVERY OF CINEMATOGRAPHY [Consult. 2 de Janeiro 2013] Disponível em: < http://www.precinemahistory.net/>
- THORET, Jean-Baptiste – *Talk about Cinema*. Flammarion, Paris; 256pp. il;

Referências Videográficas

- FINCHER, David – "*Fight Club*" (1999)
- HITCHOCK, Alfred – "*Psycho*" (1960)
- KUROSAWA, Akira – "*Rashomon*" (1950)
- LANG, Fritz – "*Metropolis*" (1927)
- LOPES, Fernando – "*Uma Abelha na Chuva*" (1972)
- MONTEIRO, João César – "*Recordações da Casa Amarela*" (1989)
- MURNAU, Friedrich Wilhelm – "*Nosferatu*" (1922)
- OLIVEIRA, Manoel – "*Non ou a Vã Gloria de Mandar*" (1990)
- OMORI, Takahiro – "*Hotarubi no Mori e*" (2011)
- OZU, Yasojiro – "*Tokyo Monogatari*" (1953)
- SHINKAI, Makoto – "*Hoshi o ou Kodomo*" (2011)
- SHINKAI, Makoto – "*Koto no ha niwa*" (2013)
- TELMO, José Cottinelli – "*Canção de Lisboa*" (1933)
- WELLES, Orson – "*Citizen Kane*" (1941)
- WELLES, Orson – "*The Third Man*" (1949)
- WIENE, Robert – "*O Gabinete de Dr. Caligari*" (1920)

Referências Videográficos computorizado

- AGORA A SÉRIO, *Todo o cinema é cinema de autor*, [Consult. 22 de Junho 2013] Disponível em: <http://videos.sapo.pt/3MDhMVmMtqobZzegAlAF>

- YOUTUBE, *Mind Blown Face Changes During Diferent Lighting, Mind Blown Face Changes During Diferent Lighting*; [Consult. 27 de Outubro 2013] Disponível em: http://www.youtube.com/watch?v=Am6gZOYM-So

APÊNDICE A

< Conteúdos produzidos pelo autor desta Dissertação. >

ANEXO A:

Guião:

Fogo & Prata

De

Afonso Nunes

ver. 3.0

0.EXT. ALDEIA-NOITE

Com ecrã a negro ouve-se o narrador em voz off

NARRADOR(VOZ OFF)
A noite, a eterna confidente, com quem muitos partilham pensamentos julgando que pensam sozinhos.

O plano abre em fade in onde se vislumbra uma aldeia situada na base de uma pequena montanha. A meio da subida é possível ver uma velha torre em ruínas e no topo da elevação uma zona plana coberta de erva.

1 EXT. ALDEIA — NOITE

NARRADOR(VOZ OFF)

Existem certos lugares intemporais, alguns dirão fantásticos, mas que na verdade são tão reais como um pensamento. A aldeia da nossa história é uma delas, eterna e permanentemente mergulhada na noite...

Mostram-se alguns planos da aldeia coberta pela noite e com os seus habitantes a executar algumas tarefas de forma monótona e aspecto cabisbaixo. Vê-se uma casa com uma janela que deixa passar a luz dourada do interior. Ouvem-se sons de atividade.

2.INT. PADARIA — NOITE

O interior é uma sala de pedra com um forno antigo de onde

vem a luz das brasas que cozem o pão. Uma SENHORA DE IDADE, colocada ao lado esquerdo e com um ar desinteressado, varre a sala, enquanto IGNIS, uma rapariga ruiva, elegante, de feições belas e delicadas trabalha. Ignis usa um vestido branco e a sua expressão é serena. Coloca farinha sobre uma velha mesa de madeira e atira para lá a massa do pão que amassa em seguida. Quando termina coloca três pães numa pá, levando-os ao forno, enquanto a Senhora de Idade continua a varrer monotonamente a divisão.

SENHORA DE IDADE
Quando os terminares, não te
esqueças de os entregar.

Diz de forma seca e sem sentimento mas Ignis responde de forma alegre e ansiosa.

IGNIS
Desculpe. Não tenho tempo.

Ignis sai de forma apressada pela porta enquanto a Senhora de Idade observa de forma indiferente.

SENHORA DE IDADE
Sempre a mesma coisa...

3 EXT. ALDEIA — NOITE

Ignis corre pelas ruas da aldeia em direção aos seus limites enquanto vamos ouvindo o narrador.

NARRADOR(VOZ OFF)
Ignis é diferente dos restantes
habitantes. Não percebe a atitude
desinteressada deles e eles não

percebem a sua alegria constante...

4. EXT. MONTANHA – NOITE

Ignis sai da aldeia e corre agora pela montanha em direção ao topo.

NARRADOR(VOZ OFF)
...por isso gosta de fugir para o lugar onde é compreendida...

5.EXT. PLANALTO TOPO DA MONTANHA – NOITE

A rapariga chega agora ao topo da montanha e corre pela planície verde em direção ao seu limite que parece tocar o céu onde brilha intensamente um quarto crescente.

NARRADOR(VOZ OFF)
... o seu lugar. Aqui pode pensar...

É mostrado um plano do céu estrelado e da Lua

NARRADOR(VOZ OFF)
... ou falar com aqueles que a ouvem.

Após permanecer durante algum tempo no topo da montanha a observar o céu noturno, Ignis começa o caminho de volta. Pára para observar a aldeia com as suas luzes a brilhar à distância no escuro da noite. É mostrado um plano da montanha com a aldeia na sua base.

Aparece o título do filme.

6.INT. PADARIA – NOITE

Ignis entra na padaria com a saca de pano das entregas ao ombro e pousa-a apressadamente sobre a mesa de madeira. Sentada na ponta oposta está a senhora de idade que bebe um chá de um copo de barro que prende o seu olhar. Não levanta a cabeça quando Ignis entra.

IGNIS
As entregas de hoje estão feitas.
Não precisa mais de mim pois não?

Pergunta enquanto olha a velhota de pé mas com um sorriso na cara. Esta, como que notando apenas agora a presença da rapariga, levanta a cabeça do pequeno copo de barro.

SENHORA DE IDADE
Huumm... não...

Volta a baixar a cabeça para o copo.

IGNIS
Óptimo! Até amanha então.

Ignis sai mais uma vez de rompante pela porta. Enquanto ouvimos o bater desta vemos que a senhora de idade se mantém na mesma posição.

7.EXT. ALDEIA — NOITE

Ignis chega ao pé de um velho edifício da aldeia que parece ser ou ter sido uma oficina. À entrada, sentado num banco, está um HOMEM com um chapéu, de braços cruzados e que parece dormitar. A cabeça está quase completamente coberta pelo chapéu. Ignis levanta gentilmente o chapéu para poder ver a cara do homem.

IGNIS

Aquilo que lhe pedi, já está
pronto?

Pergunta com um sorriso. O homem levanta-se sem esboçar qualquer expressão distinta. Solta um suspiro.

HOMEM
Espera aqui rapariga.

O homem entra na oficina enquanto Ignis fica do lado de fora, coloca as mãos atrás das costas e balança-se de forma ligeiramente infantil. O homem regressa com um objecto na mão e entrega-o à rapariga. Ela pega-lhe com delicadeza.

IGNIS
Muito obrigado! Era exatamente
isto!!!

A cara dela abre-se num sorriso ainda maior enquanto segura o telescópio náutico.

HOMEM
Eu já nem pergunto menina...

Ignis olha para o telescópio, olha de volta para o homem com um sorriso e sai mais uma vez a correr pelas ruas da aldeia.

8. EXT. TORRE ABANDONADA — NOITE

Ignis anda agora em passo apressado pelo caminho da montanha. Nas mãos carrega o telescópio. Chega ao local onde se encontra a solitária torre abandonada. A torre é de arquitetura rectangular e espelha os sinais de séculos de abandono e esquecimento. Enquanto a rapariga passa por este local ouve-se um barulho estranho vindo da torre. Ignis pára, observando o local com um misto de curiosidade e

receio na face. Nota-se a hesitação na sua linguagem corporal. A rapariga olha para trás, para o caminho de onde veio e depois de novo para o seu objectivo, ganhando coragem segue em direção ao edifício em ruínas. O seu passo é lento e cuidado. Aproxima-se de uma das entradas e, colocando uma das mãos sobre a fachada, espreita para o escuro interior sem entrar.

IGNIS
Olá!? Está ai alguém?

Não há resposta vinda do interior. Ignis desiste da procura e retoma ao caminho da montanha. Olha uma última vez para trás, na direção da torre e segue o seu caminho em direção ao topo e ao seu local de retiro.

9. EXT. PLANALTO TOPO DA MONTANHA — NOITE

Ignis chega ao topo da montanha. Mais uma vez senta-se a observar o céu. A Lua é agora um quarto crescente maior. Deixa-se cair sobre a relva. Deitada observa o céu pensativa. Lembra-se do telescópio que trouxe consigo. Leva a mão à sua bolsa e dela retira o objecto. Abre-o e aponta-o em direção ao céu, olhando através deste.

IGNIS
Se ao menos me pudessem
responder...

Continuando a observar o céu vai dizendo.

IGNIS
... mesmo assim são mais eloquentes
que as pessoas da aldeia...

Imitando de forma trocista o aspecto apático das pessoas da aldeia diz:

IGNIS

Sim..... Não

Solta uma risadinha. Há um sorriso triste na cara da rapariga, enquanto esta baixa o telescópio. Passa algum tempo durante o qual a rapariga vai soltando desabafos para o céu e, usando o telescópio, vai observando diferentes partes deste. Chega a hora de voltar e Ignis inicia o seu caminho de retorno.

10. EXT. TORRE ABANDONADA — NOITE

A rapariga caminha com um ar sereno na cara. Passa de novo em frente às três entradas da velha torre mas, ao cruzar a última delas, uma sombra move-se no interior, no sentido contrário ao movimento da rapariga. Ignis congela. Olha à sua volta como se procura-se alguém e ganhando finalmente a coragem, segue na direção da antiga construção. Aproxima-se do velho edifício e lentamente, apoiando-se nas antigas paredes, mergulha na escuridão.

11.INT. TORRE ABANDONADA — NOITE

O edifício secular parece estar ainda em pior estado por dentro do que aquilo que mostra por fora. Por todo o lado existem velhas traves de madeira atravessadas e que já fizeram parte de um tecto. Móveis de diferentes tipos estão distribuídos por toda a sala, alguns deles cobertos por panos brancos. Teias de aranha infestam todo o local e uma camada de pó cobre tudo quanto é superfície, emprestando ainda à atmosfera do local uma falsa névoa. Ignis entra cuidadosamente neste novo mundo onde nunca antes havia estado. Olha à volta, analisando cada canto.

IGNIS

Olá?!?

Não obtém resposta para além de um barulho de movimento num local mais escondido da divisão. Neste momento a expressão de Ignis é de puro medo enquanto olha cegamente para o local de onde o barulho veio.

IGNIS

Quem... quem está ai?!

Pergunta com uma voz trémula de medo. A resposta volta a ser apenas o som de movimento num novo local. Ignis volta a seguir a direção do som com o olhar e distingue de relance o que parece ser uma figura curvada que rapidamente se esconde por trás de um dos móveis mais baixos. Ignis engole em seco, a sua cara espelha medo puro. Levanta ambos os braços, com o telescópio na mão, como se de um bastão se tratasse e avança na direção da arcada que a estranha forma acabou de cruzar. Chega cautelosamente ao local apenas para descobrir que está vazio. Dá conta de uma abertura na parede à sua direita. À medida que se aproxima vai começando a ver parte do que se esconde por trás da pequena parede. Um tufo de pelo branco torna-se visível. Ignis inclina-se mais para ver que criatura é aquela e nesse momento a massa de pelo mexe-se para trás por forma a revelar uma cabeça sorridente de um rapaz.

ARGENTUM

Bu!

Diz de forma feliz e inocente.

IGNIS

AAAAHHHH!!!

A rapariga assusta-se com a súbita revelação. Vacila para trás e deixa cair o telescópio. ARGENTUM tenta acalma-la.

ARGENTUM

Calma, não te vou magoar! Pensei
que estivéssemos a brincar!

O rapaz é completamente energético de feições agradáveis, cabelos cor da prata, aparentando ter a mesma idade que Ignis e a sua cara abre-se num enorme sorriso.

IGNIS
Quem és tu?

A cara da rapariga é ao mesmo tempo surpresa e aborrecida ainda do choque. O rapaz anda agora de um lado para o outro, com ambas as mãos atrás da cabeça, enquanto explica.

ARGENTUM
Um amigo

IGNIS
Um amigo que gosta de assustar os
amigos...

O tom de Ignis é desinteressado.

ARGENTUM
Desculpa Ignis, confesso que não
foi a melhor maneira de dizer olá
mas ainda estou a tentar
habituar-me a estas..."apresentações".

A cara de Ignis enche-se de espanto e desconfiança.

IGNIS
Espera! Como é que sabes o meu
nome?!!! Quem és tu?

ARGENTUM
O meu nome é Argentum e foste tu
própria quem me disse o teu... há
muito tempo atrás.

IGNIS
Eu acho que tu deves ter batido com
a cabeça porque eu não te conheço
nem nunca te vi por aqui. Não sei
como é que sabes o meu nome mas...

O rapaz interrompe Ignis.

ARGENTUM
Não é a única coisa que sei! Também
sei o que sentes, como estás sempre
só.

Apesar de Argentum manter o sorriso comum da sua cara, a expressão de Ignis transforma-se. É agora de tristeza e uma certa vergonha. A tristeza transforma-se em raiva enquanto a cara dela ganha nova expressão. Vira as costas de rompante a Argentum e sai pela porta sem dizer mais nada.

12 INT. CASA IGNIS – NOITE

Toda a sua casa é bastante simples e pobre. A porta do seu quarto dá diretamente para o exterior e este pouca decoração tem além de uma mesa com poucos objetos e um grande pedaço de tecido azul marinho, pintalgado de estrelas, que a rapariga pendurou numa das paredes. Ignis acorda e senta-se na cama. Leva as mãos à cabeça, de cotovelos pousados nos joelhos, pensativa, e assim fica durante um bocado. Finalmente, olha o tecido pendurado na parede durante algum tempo. Decidida, levanta-se e sai.

OCORRE UMA MONTAGEM COM OS SEGUINTES ELEMENTOS
Ignis corre pela aldeia
Ignis entrega pão a uma das portas
Ignis deitada no planalto, observa as estrelas
Ignis amassa pão
Ignis entrega pão (*close up*)
Ignis lê um livro em sua casa
Ignis caminha mais uma vez no planalto, observando a Lua.

13 EXT. PLANALTO TOPO DA MONTANHA - NOITE

Ignís vai caminhando para a frente e para trás, pensativa, enquanto observa a Lua.

IGNIS
...e diz que me conhece. Viver
naquela torre deve-lhe ter feito
mal à cabeça...

Finalmente estaca, leva a mão à sua bolsa castanha procurando o telescópio mas descobre que este já não se encontra lá. Para um bocado, pensativa, e finalmente lembra-se da velha torre.

14 EXT. TORRE ABANDONADA — NOITE

A rapariga volta ao local onde conheceu o rapaz. Enquanto pondera ou não avançar as suas mãos demonstram impaciência e desconforto. Pouco decidida entra na torre.

15 INT. TORRE ABANDONADA - NOITE

A rapariga entra na torre forçando uma cara aborrecida.

ARGENTUM
Voltaste! Fiquei preocupado quando

saíste e não te vi no dia
seguinte...

Argentum encontra-se a um canto, sentado em cima de um enorme pedregulho, olhando para um pequeno globo de madeira.

Ignis olha-o de relance mas caminha antes para a direita do rapaz. Pega no telescópio que abandonou no chão da última vez.

IGNIS
Só vim buscar isto!

Começa a dirigir-se para a porta.

ARGENTUM
Espera!!! Desculpa pelo outro dia... não foi minha intenção magoar-te.

Ignis olha agora para o rapaz. O tom dela é rabugento.

IGNIS
Que é que tu sabes de mim para dizeres o que disseste?!

Há um momento prolongado de silêncio em que Ignis olha o rapaz à espera de uma resposta e este mantém os olhos no globo.

ARGENTUM
Só o que me contaste.

A expressão na cara dela é agora de confusão. Argentum troca um olhar com Ignis enquanto se levanta do pedregulho.

IGNIS
Outra vez essa conversa?

ARGENTUM
Sim, ainda agora estavas a falar
sobre mim, lá em cima na
planície... para te corrigir, eu
não vivo nesta torre, estou apenas
de... "visita".

O ar dela é incrédulo. Argentum está calmo enquanto fala.

IGNIS
Como?...

ARGENTUM
Sou conhecido por muitos nomes,
Argentum é o meu preferido mas
aquele por que me deves conhecer
melhor é Lua.

Há um momento de silêncio. Ignis irrompe em gargalhadas ao ouvir Argentum, até ai sereno de expressão, esboça um enorme sorriso.

IGNIS
Queres que eu acredite então que tu
és a Lua?

ARGENTUM
Sim

Diz de forma inocente.

IGNIS
Vais ter que te esforçar um pouco
mais para me convencer disso.

ARGENTUM
Muito bem

Diz divertido

ARGENTUM
Posso contar-te mais sobre ti. Sei que não tens passado, não sabes de onde vens ou quem são os teus pais, simplesmente foste deixada nesta aldeia...

A expressão dela fica ligeiramente mais séria.

ARGENTUM
...e no entanto és forte, a pessoa mais viva que já conheci.

Nota-se um ligeiro sorriso na face de Ignis ao ouvir estas Palavras

ARGENTUM
Costumas ajudar a fazer o pão para toda a aldeia...

IGNIS
O pão!

Ignis parece despertar de súbito para a realidade.

IGNIS
Quase me esquecia, a aldeia está a acordar, desculpa tenho que ir.

Sai apressadamente da torre em direção à aldeia.

16 INT. PADARIA – NOITE

OCORRE UMA MONTAGEM COM AS SEGUINTES CENAS
Ignis coloca uma série de pães na saca
Ignis corre pela aldeia
Close up de entrega de pão
Ignis corre pela aldeia
Close up de entrega de pão
Ignis deita-se na sua cama

17 INT. CASA IGNIS – NOITE

A rapariga deita-se na cama observando o tecto por um bom bocado. Suspira.
Ignis esboça um leve sorriso.

18 EXT. PLANALTO TOPO DA MONTANHA – NOITE

É mostrado um plano do céu e da Lua em quarto minguante. Há um fade para o mesmo plano mas com a Lua cheia desta vez. Ignis entra em plano e caminha sobre a planície. Senta-se no chão e observa a Lua pensativa. Passado um bocado Argentum entra também em plano aproximando-se da rapariga.

ARGENTUM
Continuas a preferir a minha
companhia silenciosa ou
simplesmente não acreditas ainda?

Senta-se ao lado dela olhando também o céu. O tom dela é calmo desta vez.

IGNIS
Se és a Lua explica-me como é que
podes estar ali no céu a aqui ao
mesmo tempo?

Argentum leva uma das suas mãos ao encontro da de Ignis que repousa na relva. As duas não se tocam. A de Argentum passa através da de Ignis como se de um fantasma se tratasse.

ARGENTUM
Uma projeção...

Ignis surpreende-se com a revelação.

IGNIS
Mas.... porque?

ARGENTUM
Porque queria estar mais perto.
Sempre vi a aldeia e os seus
habitantes lá de cima e isso sempre
bastou. Mas quando te conheci
comecei a desejar o tempo que
passavas aqui na colina.

Ignis começa a corar e há um sorriso terno na sua face.

ARGENTUM
Mas.... quando te ias embora, havia
qualquer coisa em mim que
faltava... algo que nunca tinha
sentido antes...

Os olhos dele encontram os dela que estão ligeiramente vidrados mas ela sorri

IGNIS
Saudade.... solidão?

ARGENTUM
Sim! Imaginei que fosse essa
solidão. Mas por isso é que tinha

que vir, tinha que falar
contigo.... estar contigo.

Uma lágrima escorre agora pela face da rapariga. Ela tenta tocar-lhe mais uma vez e mais uma vez não consegue.

ARGENTUM
Uma projeção lembras-te?

Diz enquanto sorri tristemente. Ignis olha-o.

IGNIS
Fala-me mais sobre o sítio de onde
vens.

ARGENTUM
É diferente, um tanto solitário mas
de uma beleza extraordinária.

OCORRE UMA NOVA MONTAGEM, ACOMPANHADA DE MÚSICA

Argentum aponta para o céu enquanto fala para Ignis, como que tentando explicar o seu mundo.
Ignis mostra o telescópio a Argentum explicando como funciona.
Argentum fala com Ignis na torre de forma entusiasmada.
Ignis amassa pão
Ignis entrega mais pão
Ignis corre pela aldeia
Ignis lê um livro com Argentum à luz de uma vela na torre
Os dois jovens riem-se
Mostra-se um plano da Lua enquanto esta vai passando várias fases
Ignis e Argentum aproximam-se um do outro, ficando cara a cara.

19 INT. TORRE ABANDONADA - NOITE

Os dois jovens olham-se apaixonadamente. Aproximam as caras e tentam beijar-se. Mais uma vez não existe contacto. A expressão na cara dos dois é de tristeza.

Ignis vai até à torre. Procura Argentum e nada. Vai até à Planicie e chama por ele. Sem obter resposta. Vê-se Ignis a fazer as suas tarefas e a ir à torre e à planice sem encontrar Argentum. Vêem-se as várias fases da lua, até à lua cheia. Ignis volta à Planicie. ARGENTUM aparece. Onde estiveste? Sabes que não posso estar sempre aqui, tenho de voltar para o meu mundo.OU ela fica triste de repente e pergunta-lhe eu nunca te vou poder tocar pois não? ...resposta: não. E se ficasses aqui...para sempre? Assim já te poderia tocar não podia?

IGNIS

Porque é que não ficas? Para sempre?

O tom é de tristeza

ARGENTUM

Porque o teu mundo precisa que eu viva no meu.

Ignis baixa a cabeça, olhando o chão desanimada.

ARGENTUM

Mas tu podias vir comigo, para o meu mundo.

Os olhos dela não descolam dos dele, ouvindo atentamente.

ARGENTUM

Teremos que partilhar o fardo que carrego sozinho agora mas haverá alturas para estar-mos juntos. Que dizes Ignis?

20 EXT. ALDEIA — NOITE

Ignis entra na aldeia, cabisbaixa e triste. Caminha sozinha em direção à padaria. Leva a mão à bolsa e encontra o pequeno telescópio náutico. No momento em que o tira surge à porta da padaria a Senhora de Idade.

SENHORA DE IDADE
Que é isso rapariga? Mais uma das tuas engenhocas?

Enquanto passa delicadamente as mãos pelo telescópio Ignis responde de forma apagada.

IGNIS
É para estar mais perto da Lua
A velhota fala com indiferença na voz

SENHORA DE IDADE
AH! Mais perto da Lua... nunca te vou perceber rapariga, nem eu nem ninguém...

As palavras da Senhora de Idade como que despertam Ignis, esta levanta suavemente as sobrancelhas.

21 EXT. PLANICIE TOPO DA MONTANHA - NOITE

A planície está vazia e só se vê uma enorme lua cheia no céu. Argentum entra em plano, caminhando sozinho em direção a essa lua cheia. Quando se aproxima do fim da planície ouve-se chamar

IGNIS
Argentum!

Ignis entra no plano a correr e segue em direção ao rapaz. Lá ao fundo, olham-se, dão as mãos e caminham em direção ao luar misturando-se com o ar. Entra o narrador.

NARRADOR(VOZ OFF)
Ainda hoje podemos ver Ignis, partilhando o fardo de iluminar a aldeia com Argentum. Tal como com o rapaz, também o verdadeiro nome dela foi esquecido. E, como prometido, existe uma noite em cada mês em que ambos podem estar juntos. A noite de Lua nova.

22 EXT. PLANICIE TOPO DA MONTANHA - DIA
Nasce o Sol.

FIM

ANEXO B: DVD