



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

O papel da direção de fotografia na construção da atmosfera emocional em *Blade Runner 2049* e *Até o Último Homem*

Orientador: Prof. Dr. Thiago Paulino da Silva

Orientanda: Joeline Santos Reis

SÃO CRISTÓVÃO – SE

2025

JOELINE SANTOS REIS

O papel da direção de fotografia na construção da atmosfera emocional em *Blade Runner 2049* e *Até o Último Homem*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal de Sergipe (UFS) - como parte dos Requisitos para obtenção do Título de Bacharel em Cinema e Audiovisual, sob Orientação do Prof. Dr. Thiago Paulino da Silva.

SÃO CRISTÓVÃO - SE

2025

JOELINE SANTOS REIS

O papel da direção de fotografia na construção da atmosfera emocional em *Blade Runner 2049* e *Até o Último Homem*

Comissão Examinadora:

Prof Dra. Danielle Parfentieff de Noronha

Prof Dr. Jean Borba Cerqueira

Prof Dr. Thiago Paulino da Silva

SÃO CRISTÓVÃO - SE

2025

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pois sem ele nada é possível.

Agradeço à minha família pelo apoio, compreensão e por acreditarem que a conquista desse sonho seria possível.

Agradeço aos professores, ao meu orientador, Prof. Dr. Thiago Paulino da Silva, pela dedicação e pelo incentivo para que continuássemos até o fim.

RESUMO:

Este estudo investiga O papel da direção de fotografia na construção da atmosfera emocional em *Blade Runner 2049* e *Até o Último Homem*. Examina como a luz e as cores contribuem para a narrativa e evocam emoções no público. Por meio da análise desses elementos nos dois filmes, destaca-se como eles potencializam a construção da história e influenciam a experiência emocional do espectador. A pesquisa evidencia a importância das técnicas visuais na criação de ambientes cinematográficos imersivos e emocionalmente impactantes.

PALAVRAS-CHAVE: cinema; iluminação; fotografia; emoções.

ABSTRACT:

This study investigates the role of cinematography in building the emotional atmosphere in *Blade Runner 2049* and *Hacksaw Ridge*. It examines how lighting and color contribute to the narrative and evoke emotions in the audience. Through the analysis of these elements in both films, it highlights how they enhance the storytelling and influence the viewer's emotional experience. The research emphasizes the importance of visual techniques in creating immersive and emotionally impactful cinematic environments.

KEY-WORDS: cinema; lighting; photography; emotions.

LISTA DE FIGURAS

Imagem 1 - <i>chiaroscuro</i> na pintura de Caravaggio	16
Imagem 2 - Cena do filme <i>Pacto de Sangue</i>	17
Imagem 3 - Temperatura da cor	19
imagem 4 - Prisma	20
Imagem 5 - cena de <i>Blade runner 2049</i> (2017)	29
Imagem 6 - Até o Último Homem (2016), segundo 8:40	31
Imagem 7 - Até o Último Homem (2016), segundo 50:39	32
Imagem 8 - Até o Último Homem (2016), segundo 70:18	33
Imagem 9 - Até o Último Homem (2016), segundo 91:25	34
Imagem 10 - Até o Último Homem (2016), segundo 98:21	35
Imagem 11 - Até o Último Homem (2016), segundo 119:44.....	36
Imagem 12 - Até o Último Homem (2016), segundo 127:40	37
Imagem 13 - Blade Runner 2049 (2017), segundo 21:03	39
Imagem 14 - Blade Runner 2049 (2017), segundo 21:53	40
Imagem 15 - Blade Runner 2049 (2017), segundo 65:04	41
Imagem 16 - Blade Runner 2049 (2017), segundo 11:22	41
Imagem 17: Blade Runner 2049 (2017), segundo 100:36	43
Imagem 18: Blade Runner 2049 (2017), segundo 137:15	44

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
1. FOTOGRAFIA E A ILUMINAÇÃO NO CINEMA	10
1.1 Breve histórico do nascimento do cinema	10
1.2 O papel da iluminação na construção da narrativa	14
1.3 Relação entre cores, luz e emoções	17
2. ESTRATÉGIA DE PESQUISA	22
2.1 Escolha dos filmes (<i>Blade Runner 2049</i> e <i>Até o Último Homem</i>)	23
2.2 Análise fílmica como método	26
2.3 Critérios para a análise de fotografia e iluminação	28
3. ANÁLISE DOS FILMES	30
3.1 <i>Até o Último Homem</i> (2016)	30
3.1.1 Iluminação e fotografia na construção da narrativa	30
3.1.2 Paleta de cores e seu impacto emocional	34
3.2 <i>Blade Runner 2049</i> (2017)	38
3.2.1 Estética visual e iluminação na atmosfera cyberpunk	38
3.2.2 Contrastes e atmosferas emocionais	41
CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS	47
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	47

INTRODUÇÃO

O cinema surgiu em 1895, com sua primeira apresentação pública em um café parisiense, realizada de forma realista pelos irmãos *Louis Lumière*, através de pequenos curtas que retratavam o cotidiano. Essas imagens causaram espanto à primeira vista, especialmente no curta *A Chegada do Trem à Estação*, em que o ângulo fazia parecer que o trem iria invadir a sala de exibição, despertando fascínio e medo no público. É importante notar que o cinema surge séculos depois do teatro, e o teatro já era a cena diante dos nossos olhos. O que o cinema traz de novo é a questão do ponto de vista, essa imagem no quadro nos aproxima da percepção da realidade. Afinal, é assim que vemos as coisas: por vezes, nossos olhos têm uma visão ampla, de acordo com o desejo do observador, e, em outras ocasiões, "desfocamos" parte da imagem a fim de focar um determinado ponto.

Neste trabalho, analisaremos dois filmes de realidades diferentes, mas gêneros semelhantes, para compreender melhor o uso da fotografia e iluminação. A escolha das obras analisadas partiu de uma relação pessoal e artística. *Até o Último Homem* tornou-se um dos meus filmes favoritos, não apenas por se basear em uma história real, mas pela forma intensa como faz o público sentir o medo, a coragem e até a fé do Desmond Doss. A fotografia de Simon Duggan usa contrastes fortes nas cenas de batalha, a luz é caótica, com explosões que iluminam rostos desesperados no escuro. Já *Blade Runner 2049* me chamou a atenção por ser uma obra-prima visual. Roger Deakins, seu diretor de fotografia, criou imagens tão impressionantes que o filme levou o Oscar de Melhor Fotografia em 2018. Cada plano parece uma pintura, usando luz, cor e sombra para mergulhar o espectador naquele mundo futurista e melancólico. Essas características tornaram ambas as obras ideais para explorar as nuances da fotografia e iluminação no cinema e sua contribuição para a construção de atmosferas emocionais. *Até o Último Homem* (2016), dirigido por Mel Gibson, é um drama de guerra, enquanto *Blade Runner 2049* (2017), dirigido por Denis Villeneuve, é um drama de ficção científica. Ambas as obras utilizam a luz, os enquadramentos, as cores e outros aspectos da fotografia e da iluminação para transmitir suas narrativas ao público e intensificar a experiência na tela.

A impressão de realidade que o cinema é capaz de proporcionar, de acordo com Aumont (1995), é percebida pelo espectador principalmente devido à riqueza perceptiva dos materiais fílmicos. Quando falamos da imagem cinematográfica, sua

riqueza se deve à alta definição da imagem fotográfica e à restituição do movimento, que confere a essas representações uma densidade e volume inexistentes na fotografia estática. O cinema, enquanto arte visual, possui a capacidade, de transmitir sentimentos e emoções, Thompson destaca que a identificação do público com a cena é um dos fatores. Essa realidade cronometrada desperta sonhos, desejos, reativa medos, mágoas, entre outros. Isso ocorre porque o cérebro, ao se deparar com essas imagens em movimento, ativa memórias e sensações que evocam reações emocionais, aproximando o espectador de um mundo de experiências intensas e vividas.

Quando falamos sobre o aspecto visual do cinema, é imprescindível destacar a importância da fotografia e da iluminação. Esses dois elementos são fundamentais na construção da cena e serão o foco deste trabalho. O aspecto visual se tornou cada vez mais importante na narrativa cinematográfica, especialmente após a introdução da cor no cinema. *Eisenstein* (2002) ressalta como a cor carrega significados profundos para a sociedade, como o verde, que é associado à vida. As emoções geradas por essas cores são diversas e variam conforme a experiência individual de cada espectador.

O diretor de fotografia é o profissional responsável por transformar a narrativa em imagem, traduzindo as intenções dramáticas e emocionais do roteiro através da luz, da cor, dos enquadramentos e dos movimentos de câmera. Ele trabalha em colaboração direta com o diretor, ajudando a definir o estilo visual do filme e garantindo a coerência estética de cada cena.

Este estudo busca, por meio da análise bibliográfica e fílmica, entender como a fotografia e a iluminação não apenas constroem o cenário, mas também são essenciais para despertar e intensificar emoções no público. A análise dos filmes selecionados tem como objetivo explicar como esses elementos visuais funcionam para criar atmosferas emocionais, detalhando o processo pelo qual a arte da imagem afeta a percepção do espectador e a forma como essas atmosferas envolvem e sensibilizam.

Este trabalho está dividido em três capítulos principais. O primeiro aborda os fundamentos teóricos sobre fotografia e iluminação no cinema, explorando um breve histórico do nascimento do cinema, seu papel na construção da narrativa e a relação

entre cores, luz e emoções. No segundo capítulo, são apresentadas as estratégias de pesquisa, detalhando a escolha dos filmes *Blade Runner 2049* e *Até o Último Homem*, além do método de análise fílmica e os critérios adotados para examinar fotografia e iluminação. Por fim, o terceiro capítulo é dedicado à análise dos filmes selecionados, destacando como a fotografia e a iluminação contribuem para a construção de atmosferas emocionais, tanto no contexto da guerra quanto no universo cyberpunk. O trabalho se encerra com as considerações finais, onde são refletidos os principais achados da pesquisa.

1. FOTOGRAFIA E A ILUMINAÇÃO NO CINEMA

1.1 Breve histórico do nascimento do cinema

Alguns historiadores afirmam que o verdadeiro marco inicial do cinema ocorreu com a criação do Cinetoscópio. Em 1890, o inventor norte-americano Thomas Edison, conhecido por suas contribuições tecnológicas, desenvolveu uma série de inovações que transformariam a experiência visual. Entre elas, destacam-se o filme perfurado e uma película de celuloide capaz de registrar imagens e projetá-las através de lentes. Nessa época, Edison produziu e exibiu uma série de filmes curtos, que, diferentemente do que se conhece hoje como projeção em tela grande, eram assistidos de forma individual. O dispositivo utilizado para essa experiência era o Cinetoscópio, uma máquina projetada para visualização pessoal, permitindo que os espectadores assistissem a filmes com duração de até 15 minutos (INSTITUTO DE CINEMA, 2025).

Os irmãos Lumière, Auguste e Louis, eram bons em negócios e conseguiram espalhar seu invento pelo mundo, tornando o cinema uma atividade lucrativa, com a venda de câmeras e filmes. A família Lumière já era uma grande produtora de placas fotográficas na Europa e usava o marketing a seu favor. O sucesso do cinematógrafo também veio do seu design, que era mais leve e prático. Em 1894, eles criaram o aparelho que usava filme de 35 mm. Ele tinha um sistema de alimentação intermitente, inspirado nas máquinas de costura, e capturava imagens a 16 quadros por segundo, que se tornou o padrão por muitos anos, enquanto o sistema de Edison usava 46 quadros por segundo (MASCARELLO, 2006).

O cinema surge como uma evolução da fotografia: a imagem, agora com movimento, se aproxima da realidade. Inicialmente, o filme, como uma novidade histórica, se preocupava em mostrar imagens cotidianas. O que importava, naquele momento, era a contemplação do novo meio. Os irmãos Lumière, em sua primeira exibição pública, mostraram cenas simples do dia a dia, como *A Saída dos Operários da Fábrica Lumière* e *O Embarque do Trem na Estação de La Ciotat*, que são conhecidos por capturar momentos cotidianos, sem grandes enredos ou efeitos especiais. Essas imagens despertavam no público a maravilha de ver a vida em movimento na tela, algo nunca antes visto.

Martin (2005) explica que o cinema realmente se consolidou como arte no momento em que os cineastas perceberam que podiam movimentar a câmera durante a filmagem ou então mudar de plano.

O nascimento do cinema como arte data do dia em que os realizadores tiveram a ideia de deslocar o aparelho de filmar no decorrer de uma cena: as mudanças de planos, dos quais os movimentos do aparelho não constituem senão um caso particular (notemos que na base de qualquer mudança de plano há sempre um movimento de câmera, efetivo ou montado virtualmente), estavam inventadas e, por consequência, a montagem, fundamento da arte cinematográfica. (MARTIN, 2005, p. 37).

Quando a câmera começou a ser utilizada no cinema, ela imitava o teatro. Segundo Martin (2005) a câmera permanecia fixa, capturando o ponto de vista do público da plateia, o enquadramento não possuía uma realidade específica, pois apenas delimitava um espaço que correspondia à abertura de uma boca de teatro, conforme o sistema italiano. Esse método inicial limitava a câmera a enquadramentos estáticos, sem explorar a profundidade ou o dinamismo que conhecemos hoje.

Com o avanço técnico e artístico, os primeiros cineastas perceberam, por meio da experimentação, que poderiam usar a câmera de maneira mais criativa para narrar histórias. Dentro do enquadramento, destacam-se elementos como os planos, os ângulos e os movimentos de câmera. De acordo com Martin (2005), os planos são condicionados pela necessidade e clareza da narração. Os mais comuns são o plano geral, o médio, o americano, o close-up. O plano geral, ao mostrar uma grande porção do ambiente, estabelece o contexto espacial da cena. O plano médio foca na figura humana a partir da cintura, permitindo a interação entre o personagem e seu ambiente. Já o plano americano, um pouco mais fechado, mostra o personagem da coxa para cima, sendo frequentemente usado em filmes de ação para destacar a interação entre os personagens. Da mesma forma, o close-up geralmente foca no

rosto dos personagens, mas também pode evidenciar detalhes de objetos, mãos, olhos ou qualquer outro elemento que o diretor deseje ressaltar.

Segundo Bordwell e Thompson (2013), o ângulo do enquadramento cinematográfico possui quatro características principais que afetam a composição e a percepção da mise-en-scène. O ângulo do enquadramento determina a posição visual que o espectador assume em relação ao plano, incluindo opções como ângulo horizontal, câmera alta (plongée) e câmera baixa (contraplongée). O nível do enquadramento também pode ser ajustado para criar efeitos visuais, sendo que enquadramentos oblíquos, por exemplo, podem distorcer a percepção do espaço, como uma rua inclinada ou edifícios distorcidos.

Santos (2020) destaca que o enquadramento nunca dá conta de toda a realidade, ele é uma escolha que inclui e, ao mesmo tempo, exclui partes do mundo. E essa exclusão faz parte da construção de sentido na linguagem cinematográfica.

Entretanto, é a insuficiência das dimensões de um enquadramento diante de uma realidade muito mais abrangente, ampla e que se estende para além do campo de visão da câmera que reafirma um fato importante: algo escapa às lentes e às imediações do plano que é deixado de lado em prol de uma escolha e de uma delimitação de objeto, de tema e de discurso. (SANTOS, 2020, p.115)

Ao deixar certos elementos fora do enquadramento, como mencionado na citação de Santos (2020), os cineastas incentivam o espectador a imaginar os eventos. Por exemplo, em uma cena de *Até o Último Homem*, Desmond Doss se refugia em uma trincheira enquanto ouve os sons da batalha ao seu redor, os planos se alternam entre plano médio e close-up, mantendo o foco na expressão de pavor e determinação do personagem, enquanto o conflito direto acontece fora do enquadramento, intensificando a tensão e a imaginação de quem assiste.

Os gêneros no cinema começaram a se formar ainda nos primórdios da sétima arte, no início do século XX, à medida que a linguagem cinematográfica evoluía e os estúdios percebiam padrões de sucesso entre os filmes. A partir da década de 1900, começaram a surgir categorias distintas, como comédias curtas, *Slapstick* com Charlie Chaplin, filmes de aventura e melodramas. O western foi um dos primeiros gêneros estabelecidos, com filmes como *O Grande Roubo do Trem* (1903). O gênero ficção científica surgiu no cinema ainda no período mudo, no início do século XX, inspirado pela literatura de autores como Júlio Verne e H.G. Wells. O primeiro grande exemplo do gênero foi *Viagem à Lua* (1902), de Georges Méliès, que trouxe elementos fantásticos e cenários imaginativos para contar a história de uma expedição lunar.

A ficção científica é um gênero que se destaca por explorar cenários futuristas e questionamentos sobre tecnologia, humanidade e identidade. *Blade Runner 2049* (2017) um dos filmes analisados neste estudo, se enquadra nessa categoria ao apresentar um mundo distópico marcado pelo avanço tecnológico e pela crise existencial de seus personagens. Abrams, Bell e Udris (2001) destacam que a ficção científica é um gênero que frequentemente explora temas ligados ao avanço tecnológico e suas implicações para a humanidade. A estética visual desse gênero constrói mundos futuristas e, muitas vezes, distópicos, como em *Blade Runner* (1982), no qual a fotografia e a iluminação trabalham juntas passando uma atmosfera opressiva e melancólica. A ficção científica, além de abordar questões filosóficas sobre identidade e existência, também utiliza elementos visuais característicos, como luzes neon, contrastes entre sombras e brilhos artificiais, e paisagens urbanas superlotadas, que envolvem o espectador em uma realidade alternativa.

O cinema de guerra surgiu nos anos 1910, com a Primeira Guerra Mundial servindo de pano de fundo para os primeiros filmes do gênero. No entanto, ele se consolidou de fato com a Segunda Guerra Mundial, quando produções como *Sergeant York* (1941), dirigido por Howard Hawks e com direção de fotografia de Sol Polito, e *Casablanca* (1942), dirigido por Michael Curtiz e fotografado por Arthur Edeson, começaram a explorar a guerra tanto como propaganda quanto como narrativa dramática. *O Triunfo da Vontade* (1935) dirigido por Leni Riefenstahl, que não é um filme de guerra em si, mas uma peça de propaganda que glorifica o Partido Nazista e sua liderança, especialmente Hitler. A obra revolucionou a maneira como o cinema pode ser usado para manipulação política, com técnicas cinematográficas inovadoras, como ângulos dramáticos, imagens grandiosas e o uso da música para evocar poder e unidade.

Em termos de gênero de guerra, *Até o Último Homem* (2016), filme objeto do nosso estudo, se distingue por apresentar uma abordagem humanista e pacifista dentro do contexto de um conflito brutal. Enquanto muitos filmes de guerra tendem a focar nas batalhas intensas, na camaradagem dos soldados e na brutalidade da guerra, este filme coloca em destaque os aspectos da resistência moral e o poder da fé, mostrando que coragem e heroísmo não estão necessariamente atrelados ao uso de armas.

1.2. O papel da iluminação na construção da narrativa.

A narrativa geralmente começa com uma situação inicial que se transforma por meio de eventos conectados por causa e efeito, até que uma nova situação marca o desfecho. Para que o público se envolva com a história, é essencial entender essas conexões, que envolvem mudanças, estabilidade, tempo e espaço. Embora todos esses elementos sejam importantes, a causalidade e o tempo têm um papel central. Sem uma sequência lógica ou relações claras entre os acontecimentos, dificilmente o público enxergará uma história.

A fotografia e a iluminação no cinema não são apenas aspectos técnicos. Eles ajudam a contar histórias e criam emoções no público. Com o uso de luz e sombra, os cineastas conseguem destacar partes importantes da cena, esconder detalhes para criar suspense ou mostrar texturas e formas que enriquecem o que vemos. Esses elementos visuais tornam a experiência mais envolvente, ajudando a transmitir o que a narrativa quer passar. Segundo Bordwell e Thompson (2013) a iluminação pode orientar a atenção do público para elementos significativos, como gestos importantes, ou esconder detalhes, criando um efeito de suspense. Eles destacam também, que a luz pode possuir diferentes texturas, como as de um rosto, a superfície de um pedaço de madeira, uma teia de aranha ou o brilho de uma joia. Por outro lado, a falta de iluminação tem o poder de ocultar elementos e gerar surpresa, revelando algo misterioso de maneira inesperada.

Por exemplo, em uma cena de suspense, o uso de sombras e iluminação seletiva pode ocultar detalhes importantes, criando tensão e expectativa. Mas se a cena é um drama, a luz suave e difusa pode reforçar a fragilidade emocional de um personagem. A iluminação transcende a função técnica de iluminar e se torna uma linguagem narrativa que, como a "desterritorialização" apontada por Deleuze (1985), transforma os elementos visuais em uma experiência sensorial coesa para o público.

A imagem cinematográfica é sempre dividida. A razão última disso é que a tela, enquanto quadro dos quadros, confere uma medida comum aquilo que não a tem, plano distante de paisagem e primeiro plano de rosto, sistema astronômico e gota de água, partes que não apresentam um mesmo denominador de distância, de relevo, de luz. Em todos esses sentidos, o quadro assegura uma desterritorialização da imagem. (DELEUZE, 1985, p.22)

Nos diversos métodos empregados para construir a iluminação, temos a luz natural (como a luz solar e o fogo), e as fontes artificiais para alcançar diferentes efeitos visuais e narrativos. Uma luz dura, por exemplo, projeta sombras notáveis, observamos claramente o objeto por conta dos contornos, é possível criar contrastes dramáticos, frequentemente usada para evidenciar uma tensão ou destacar texturas. Já a luz suave distribui a iluminação de forma mais uniforme com sombras pouco definidas ou quase inexistentes, passando um ambiente mais delicado ou íntimo. Além disso, a direção, a intensidade e a cor da luz são importantes na composição, pois é dessa forma que se entende a cena, reforçando a mensagem e símbolos de cada cena, mesmo que o público não entenda por completo e tenha sua própria interpretação. Segundo Salles (2009), cabe ao fotógrafo determinar a função da luz:

Para tanto, o fotógrafo deve considerar a disposição destas luzes tal qual se faz na fotografia estática do retrato, ou seja, aprender a dividir a hierarquia das luzes, para compor seu ambiente. Isso é caracterizar a luz em termos de sua FUNÇÃO. Para compor uma luz qualquer, o fotógrafo deve saber qual é o assunto PRINCIPAL da cena, quer seja um ou vários elementos enquadrados. (SALLES, 2009, p.3)

Bordwell e Thompson (2013) falam como a pouca iluminação também desempenha um papel importante na composição cinematográfica, especialmente no que se refere às sombras. Essas podem ser divididas em dois tipos principais: a sombra própria, também chamada de sombreamento, e a sombra projetada. A sombra própria ocorre quando partes de um objeto não são iluminadas devido à sua forma ou às características de sua superfície, como no caso de uma pessoa sentada próxima a uma vela, em que pontos do rosto e do corpo permanecem na escuridão, com o nariz criando áreas sombreadas nas bochechas. Já a sombra projetada surge quando a luz é bloqueada por um objeto, como o corpo humano que projeta sua sombra na parede atrás de si.

Vejamos um exemplo: uma sombra sutil pode sugerir a presença de um ambiente completo, como uma cela de prisão, sem a necessidade de mostrá-lo por inteiro, o protagonista pode ser destacado visualmente ao ser iluminado de forma mais intensa, posicionando-o em destaque diante dos demais personagens. Essa técnica cria uma hierarquia espacial que direciona o olhar do espectador e reforça o papel central desse personagem na narrativa. A interação entre luz e sombra também pode evidenciar a tensão ou a união entre os personagens, como quando a iluminação agrupa membros de um grupo em um espaço fechado, sublinhando acordos ou

conflitos entre eles. Brown (2011) ressalta que, na maior parte dos filmes, a iluminação não se apresenta de forma explícita ou metafórica, passando muitas vezes despercebida, mas mesmo assim, a luz exerce influência fundamental sobre aspectos como o desenvolvimento dos personagens, a percepção do tempo (dia, noite, passado, presente) e do espaço (ambientes e distâncias).

Na maioria dos filmes, a iluminação é parte da narrativa de uma maneira mais limitada e metaforicamente menos evidente, mas ela sempre pode ser um fator a se considerar em pontos da história, personagens e, principalmente, a percepção do tempo e do espaço. Cineastas que têm uma atitude desdenhosa em relação à iluminação estão se privando de uma das ferramentas mais importantes e poderosas da narrativa visual. (BROWN, 2011, p.76)

O cinema noir, especialmente os filmes americanos das décadas de 1940 e 1950, é um dos exemplos da iluminação como recurso narrativo. Caracterizado pelo uso de técnicas como a iluminação de "chave baixa", luz lateral e contrastes de claro-escuro (*chiaroscuro*). O *chiaroscuro* é uma técnica usada em arte, pintura (imagem 1), fotografia e cinema para criar contraste forte entre luz e sombra, dando profundidade, drama e destaque a certos elementos da cena.



(Imagem 1: *chiaroscuro* na pintura de Caravaggio – Ceia em Emaús)

Fonte: https://d2p7ncqs8iaoqd.cloudfront.net/uploads/2021/07/1024px-Supper_at_Emmaus-Caravaggio_1606.jpg)

O gênero noir criava atmosferas sombrias e cheias de mistério, refletindo a tensão e o perigo presentes nas histórias.



(Imagem 2 – Cena do filme *Pacto de Sangue* (1944)

Fonte: [https://www.planocritico.com/wp-content/uploads/2021/06/pacto de sangue 1944 plano critico-1.jpg](https://www.planocritico.com/wp-content/uploads/2021/06/pacto-de-sangue-1944-plano-critico-1.jpg))

Segundo Brown (2011), ressalta que inovações técnicas da época, como negativos mais sensíveis, lentes adaptadas para condições de pouca luz e câmeras portáteis, permitiram que os cineastas explorassem locações reais, como ruas escuras e becos sombrios, ampliando as possibilidades expressivas da iluminação. Essa abordagem não apenas reforçava o realismo das narrativas, mas também se tornava parte integrante da construção dos personagens, como no caso de close-ups que revelavam rostos parcialmente iluminados, simbolizando conflitos internos e indecisões. Assim, a iluminação no cinema noir vai além de um estilo visual; é um elemento narrativo essencial que contribui para a atmosfera emocional e psicológica do filme.

Além da narrativa, isso também se torna parte do personagem. O gênero *noir* marcou o nascimento do protagonista que não é tão claramente definido como puramente bom ou mau. [...] trata-se de personagens cheios de contradições e alienações. Interiormente, talvez eles estejam sendo empurrados entre bem e mal, luz e escuridão, iluminação e sombra. (BROWN, 2011, p.69)

Brown (2011) destaca que, os protagonistas desse gênero não são figuras claramente boas ou más, mas sim cheios de contradições e conflitos internos. Essa dualidade é simbolizada pelo jogo entre luz e sombra, que reflete a luta interna entre forças opostas, como o bem e o mal. Essa relação entre luz e emoção é fundamental para a atmosfera do filme. A partir disso, no próximo capítulo, vamos aprofundar como a cor, aliada à luz, contribui para expressar emoções e criar atmosferas específicas, ampliando a linguagem visual do cinema.

1.3. Relação entre cores, luz e emoções.

De acordo com Fellini (2000), no cinema, a luz vai muito além de simplesmente iluminar uma cena, ela é uma ferramenta poderosa que carrega ideias, emoções e sentidos. A luz pode transformar totalmente o que vemos, dando cor, tom e profundidade, criando atmosferas e contando histórias. Com poucos recursos simples, como um refletor e um filtro colorido (celofane), a luz pode mudar a expressão de um rosto, fazendo um personagem parecer inteligente, misterioso ou fascinante.

No cinema, a luz é ideologia, sentimento, cor, tom, profundidade, atmosfera, história. Ela faz milagres, acrescenta, apaga, reduz, enriquece, anuvia, sublinha, alude, torna acreditável e aceitável o fantástico, o sonho, e ao contrário, pode sugerir transparências, vibrações, provocar uma miragem na realidade mais cinzenta, cotidiana. Com um refletor e dois celofanes, um rosto opaco, inexpressivo, torna-se inteligente, misterioso, fascinante. [...] Com a luz se escreve o filme, se exprime o estilo. (FELLINI, 2000, p. 182)

A iluminação em um filme vai muito além do simples contraste entre o branco da luz solar e o amarelo das lâmpadas incandescentes. Os criadores que controlam a iluminação, que no caso são os diretores de fotografia, têm à disposição uma infinidade de possibilidades, que surge a partir da ideia, utilizando filtros para transformar as fontes de luz e criar atmosferas que dão identidade as narrativas. Os diretores de fotografia, algumas vezes, seguem motivações realistas, estamos falando das fontes de luz que têm uma justificativa dentro do universo do filme. Por exemplo, as luzes que os personagens e espectadores reconhecem como naturais ou pertencentes ao ambiente diegético, que é a realidade interna do filme. Metz (1972), define a diegese como o universo fictício construído pela narrativa cinematográfica, tudo aquilo que pertence ao mundo apresentado pelo filme, mesmo que nem tudo apareça diretamente na tela.

A iluminação pode ser propositalmente irreal. A iluminação diegética está conectada diretamente ao que os personagens reconhecem como uma fonte de luz no espaço da cena, como fogueiras ou tochas em cenários históricos ou fantasiosos; lâmpadas ou lanternas que são visíveis na cena e manipuladas pelos personagens; projeções ou telas dentro do filme, o mesmo vale para a paleta de cores que é apresentada na tela. A motivação realista busca convencer o espectador de que a luz e a cor fazem sentido no mundo do filme, enquanto a luz e a cor não diegética pode não ter explicação no universo da história, mas serve para criar efeitos estilísticos ou

narrativos. Vejamos um exemplo no filme *A Lista de Schindler* (1993), de Steven Spielberg. O filme é quase inteiramente em preto e branco, mas em uma das cenas, uma menina aparece usando um casaco vermelho. Essa escolha cromática não é percebida da mesma forma pelos personagens, mas é usada como um recurso expressivo para guiar o olhar do público e intensificar o impacto emocional. O vermelho destaca a inocência da criança em meio ao horror do Holocausto e simboliza tanto a fragilidade quanto a brutalidade do contexto. Dessa forma a abordagem estilística tem função não de apenas amplificar o visual, mas também introduz elementos emocionais e psicológicos inesperados, fazendo com que a experiência do espectador seja única, como destaca Martins (2004)

A fotografia deve expressar emoções que, de acordo com a história, podem ser claras, sombrias, sinistras, dramáticas, trágicas, quietas, devendo ser integradas à história. Na ação deve existir um mínimo de movimento de câmara e ângulos que não violem o discernimento, mas que contribuam intrinsecamente para o efeito dramático desejado. O diretor de fotografia tem que ter em mãos o roteiro, pois é de sua responsabilidade supervisionar o trabalho dos eletricitistas e dos cinegrafistas. (MARTINS, 2004, p.56)

De acordo com Brown (2011), a escala Kelvin é uma medida utilizada para determinar a temperatura de cor da luz, que é muito importante na iluminação, essa temperatura varia desde tons mais quentes, como o alaranjado da luz de velas, até tons mais frios, como os emitidos por lâmpadas fluorescentes ou LEDs.



(Imagem 3 : Temperatura da cor - Disponível em: <https://plugdesign.com.br/wp-content/uploads/2019/03/temperatura-cor-comparacao.jpg>)

Essa escala permite que os diretores de fotografia, simulem diferentes fontes de luz com precisão, controlando a atmosfera emocional e a coerência visual das cenas. Para alcançar essas diferentes tonalidades, os cineastas utilizam recursos como filtros específicos para simular o tom alaranjado das velas, refletores que imitam o espectro da luz solar ou fontes de luz com temperaturas mais elevadas para reproduzir ambientes iluminados por luzes artificiais frias.

As cores são muito importantes na percepção humana, sendo uma característica visual que, ao longo da vida, contribuiu para formar sentimentos e emoções. Segundo Brown (2011), a cor é uma propriedade da luz, resultante do comprimento de onda que um objeto reflete, enquanto a luz branca é uma combinação de todas as cores do espectro visível.



(imagem 4: Prisma - Disponível em: https://cdn.cambridgeincolour.com/images/pt/tutorials/colormgt_prism_pt.png)

No sistema aditivo de cores, as cores primárias são vermelho, verde e azul, que quando combinadas, produzem cores secundárias como magenta, ciano e amarelo, e a mistura de todas resulta em luz branca. Esse sistema é amplamente utilizado em vídeo e cinema, no qual a luz é o meio principal de criação de imagens, a combinação de vermelho, verde e azul produz luz branca, enquanto no sistema subtrativo, usado em tintas, a mistura de cores resulta em um marrom acinzentado.

A relação com as cores é construída tanto pela experiência pessoal quanto pelo conhecimento popular. Segundo Eisenstein (2002), os significados das cores foram construídos pela sociedade ao longo dos anos, e assim, lembramos do vermelho associado à paixão, o branco da paz, o roxo e o preto ao oculto e mau. O cinema não foi diferente, como uma arte visual ele também reforçou essas associações culturais. Em filmes de terror, por exemplo, o uso frequente de tons de azul ajuda a criar

ambientes sombrios e perturbadores, que lembra dias chuvosos e nublados, associados a sentimentos de tristeza, solidão e inquietude. A limitação visual, gerada por uma iluminação escassa e sombras intensas, gera angústia e medo nos espectadores, refletindo a forma como o ser humano reage à falta de clareza e à incerteza.

Quando falamos de "tonalidade interior" e "harmonia interna de linha, forma e cor", temos em mente uma harmonia com algo, uma correspondência com algo. A tonalidade interna deve contribuir para o significado de um sentimento interno. Por mais vago que seja esse sentimento, ele avança sempre em direção a algo concreto, encontrando sua expressão externa em cores, linhas e formas. Existem, porém, os que reivindicam que uma abordagem como esta nega a "liberdade" do sentimento. Em contraposição aos nossos pontos de vista e opiniões, propõem uma tonalidade interna (der innere Klang) sem objetivo, vaga, absolutamente livre, nem como uma direção, nem como um meio, mas como um fim em si mesmo, como o auge da realização, como finalidade. (EISENSTEIN, 2002, p. 77)

Como tudo isso se conecta com as emoções? De acordo com Damásio (1996), as emoções podem ser entendidas como respostas a estímulos internos ou externos, manifestando-se de maneira diversa, desde expressões faciais e comportamentos até sensações internas subjetivas. Elas são uma parte fundamental da experiência humana, influenciando nossas decisões, percepções e interações sociais. Geralmente, as emoções são divididas em dois tipos principais: as emoções básicas, como alegria, tristeza, medo, raiva, nojo e surpresa, que são universais e presentes em todas as culturas, e as emoções secundárias, que são moldadas por experiências pessoais e influências sociais. As emoções básicas são frequentemente associadas a reações imediatas e instintivas, enquanto as emoções secundárias são mais complexas e podem envolver uma combinação de sentimentos, sendo influenciadas por fatores culturais, sociais e contextuais.

As emoções mudam nossa forma de ver o mundo e de interpretar as ações das outras pessoas. Não procuramos descobrir por que sentimos determinada emoção. Em vez disso, procuramos confirmá-la. Avaliamos o que está acontecendo de forma consistente com a ocasião, justificando e mantendo a emoção. (EKMAN, 2011, p.56)

Eisenstein (2002), defende que as cores, formas e linhas de um filme devem ajudar a transmitir os sentimentos que a narrativa quer passar. Ele acredita que esses elementos visuais não são apenas decorativos, mas precisam estar conectados ao significado da história. As cores quentes, como o vermelho, o amarelo e o laranja, tendem a evocar emoções mais intensas e ativas, como energia e felicidade. Por outro

lado, as cores frias, como o azul, o verde e o roxo, geralmente estão associadas a emoções mais calmas e relaxantes, como serenidade, tranquilidade e introspecção.

É que quando associamos sentimentos a cores, pensamos em contextos muito mais amplos. O azul é o céu – portanto azul é também a cor do divino, a cor eterna. A experiência constantemente vivida fez com que o azul fosse a cor que pertence a todos, a cor que queremos que permaneça sempre imutável para todos, algo que deve durar para sempre. [...] Ao contrário do divinal azul, o verde é terrestre, é a cor da natureza. No acorde azul-verde, o céu e a terra se unem. Com o verde, o azul divino se torna o azul humano. (HELLER, 2012, p.48)

A associação entre cores e emoções no cinema não é apenas uma questão estética, mas também psicológica. Como explica Bordwell (2013), a percepção do movimento e das imagens no cinema envolve processos psicológicos complexos, como a frequência crítica de fusão de estímulos intermitentes e o movimento aparente. Esses processos também se aplicam à maneira como percebemos e interpretamos as cores na tela ao manipular contrastes, saturação e tonalidades, a cinematografia reforça sensações específicas, guiando a percepção e a imersão na narrativa.

O que cria essa impressão? Ninguém sabe a resposta ao certo. Muitos especulam que o efeito é resultado da "persistência da visão": que é a propensão de que uma imagem se prolongue por alguns momentos em nossa retina. [...] o movimento aparente e a frequência crítica de fusão de estímulos intermitentes são idiossincrasias do nosso sistema visual que a tecnologia explora para produzir ilusões. (BORDWELL, 2013, p.39-40)

A ideia da "persistência da visão", que sugere que uma imagem permanece na retina por alguns instantes, foi por muito tempo usada para explicar a ilusão de movimento no cinema. No entanto, Bordwell (2013) aponta que essa teoria não é suficiente, pois a fluidez das imagens cinematográficas depende de mecanismos específicos do nosso sistema visual. O movimento aparente e a frequência crítica de fusão de estímulos intermitentes são explorados pela tecnologia para criar a sensação de continuidade. Da mesma forma, esses mesmos princípios influenciam a forma como percebemos a transição entre cores e tons em uma cena, afetando nossa resposta emocional. Isso ocorre porque a percepção das cores não depende apenas da luz que atinge nossos olhos, mas também de como nosso cérebro processa e interpreta essas informações.

2. ESTRATÉGIA DE PESQUISA

2.1. Escolha dos filmes (*Blade Runner 2049* e *Até o Último Homem*).

Quando saímos de uma sala de cinema e assistimos a um filme com uma história magnífica, sentimos uma espécie de deslumbramento. Muitas vezes, ficamos por horas refletindo sobre a obra, imaginando como seria se fosse real ou até mesmo repensando as ações dos personagens. Esse foi um dos motivos para a escolha do drama de guerra, *Até o Último Homem*, com direção de fotografia de Simon Duggan, como objeto deste estudo. O filme apresenta uma abordagem distintiva da iluminação a fim de construir uma atmosfera emocional, especialmente em cenas de conflito e transformação. Baseado em uma história real, ele intensifica o impacto narrativo e visual, enquanto sua temática cristã agrega uma dimensão simbólica à forma como a luz e a sombra são utilizadas para representar a fé e os desafios do protagonista. Bordwell (2013) destaca que nosso envolvimento com uma história depende de como entendemos o padrão de mudanças e estabilidade, bem como os elementos de causa e efeito, tempo e espaço. Ele sugere que esses componentes são essenciais para que uma sequência de eventos seja percebida como uma narrativa coesa.

Nosso envolvimento com a história depende do nosso entendimento do padrão de mudanças e estabilidade, causa e efeito, tempo e espaço. Todos os componentes que nos definem - a causalidade, o tempo o espaço - são importantes para as narrativas na maioria dos meios, mas a causalidade e o tempo são centrais. Uma sequência aleatória de eventos dificilmente será entendida como uma história. Considere, por exemplo, as seguintes ações.”(BORDWELL, 2013, p.145)

A escolha de *Blade Runner 2049* (2017) justifica-se não apenas por sua consagração com o Oscar de Melhor Fotografia (2018), fruto da obra-prima visual de Roger Deakins, mas também por sua capacidade de expandir o universo distópico do filme original (*Blade Runner*, 1982), dirigido por Ridley Scott e inspirado no romance *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968), de Philip K. Dick. O longa-metragem destaca-se como um marco cinematográfico ao sintetizar inovações técnicas (como o uso de luz, cor e composição digital) com profundas reflexões filosóficas sobre humanidade, memória e pós-humanismo, temas caros à ficção científica contemporânea. Sua análise permite explorar as relações entre estética fílmica e narrativa, além de evidenciar como a fotografia transcende a função ilustrativa para se tornar linguagem central na construção de significados.

A narrativa de *Blade Runner 2049*, se passa trinta anos depois desses eventos do primeiro filme, em um mundo futurista repleto de questionamentos filosóficos e visuais únicos. O diretor de fotografia Roger Deakins utiliza contrastes entre luz e sombra para criar um ambiente de mistério e tensão. Muitas cenas apresentam personagens parcialmente imersos na escuridão, reforçando os temas de identidade oculta e a incerteza sobre o que é real. Diferentemente de *Até o Último Homem*, que emprega a iluminação para salientar o realismo e a carga emocional da guerra como veremos mais adiante, *Blade Runner 2049* aposta em composições visuais calculadas, com enquadramentos simétricos e perspectivas amplas, que realçam a imensidão, a frieza do mundo futurista.

Blade Runner 2049 (2017), conta a história em futuro distópico onde replicantes, um tipo de andróides “bioengenheirados”, coexistem com humanos, o oficial K (Ryan Gosling), um replicante blade runner, descobre um segredo enterrado que pode desestabilizar a sociedade, os restos mortais de uma replicante que deu à luz, algo considerado impossível. Sua investigação o leva a Rick Deckard (Harrison Ford), um ex-blade runner desaparecido há décadas. Enquanto K questiona sua própria humanidade e luta contra a corporação que o controla, o filme explora temas como memória, identidade e o que define a vida, através de uma estética visual opressiva e uma narrativa contemplativa. Já o filme *Até o Último Homem* (2016), é baseado em fatos reais, em que acompanhamos Desmond Doss (Andrew Garfield), um médico do Exército dos EUA durante a Segunda Guerra Mundial que se recusa a portar armas por convicções religiosas, ele é adventista do sétimo dia. Perseguido por colegas e comandantes, Doss prova seu valor na Batalha de Okinawa, quando salva 75 soldados feridos sem disparar um único tiro.

A força visual de *Até o Último Homem* está na sua aparente simplicidade, um estilo que, à primeira vista, pode passar despercebido, mas é meticulosamente construído. O filme segue uma jornada clássica de herói, mas com reviravoltas que desafiam o convencional. No primeiro ato, é apresentada a infância de Desmond Doss no interior dos EUA, seu trauma com a violência doméstica e o desenvolvimento de sua fé adventista, elementos que moldam sua recusa em portar armas. O segundo ato mostra o treinamento militar, onde Doss é humilhado por seus princípios e trava uma batalha jurídica e moral para permanecer no exército como médico sem usar armas. O clímax ocorre no terceiro ato, durante a Batalha de Okinawa, quando Doss,

sozinho sob fogo inimigo, salva 75 soldados em um feito extraordinário que culmina em sua condecoração com a Medalha de Honra do Congresso. As cenas mais emocionantes, como quando Doss ora sob fogo cruzado, usam enquadramentos apertados em seu rosto. A luz bate de lado, destacando seu cansaço e determinação, o público vê o mundo pelos olhos dele. Simon Duggan e Mel Gibson usaram luz natural, filtros de cor e câmeras manuais para criar esse efeito "bruto". Nada foi accidental: até a poeira no ar foi controlada para capturar raios de luz específicos. O resultado é uma fotografia que parece invisível, porque serve à história, não ao show visual.

Embora baseado em eventos reais, o filme *Até o Último Homem* recria a história por meio de atores, cenários e técnicas cinematográficas que transformam a realidade em uma narrativa ficcional, isso porque a maneira como a narrativa é construída e a história é contada cria uma impressão de realidade. O filme comprime anos de eventos em pouco mais de duas horas, o que faz com que as conquistas e mudanças de Doss pareçam acontecer de forma rápida e contínua. Isso faz com que o espectador sinta que cada ação tem um propósito imediato e um resultado claro. Segundo Aumont (1995) mesmo filmes documentais ou científicos, que supostamente retratam a realidade, acabam se tornando espetáculos que convidam o espectador a um estado de devaneio. Isso ocorre porque o cinema transforma o que representa em algo distante da realidade imediata, criando uma experiência que permite ao espectador suspender sua conexão com o mundo real e mergulhar em um universo imaginário.

Se decomposermos o processo, perceberemos que o filme de ficção consiste em uma dupla representação: o cenário e os atores representam uma situação, que a ficção, a história contada, e o próprio filme representa, na forma de imagens justapostas, essa primeira representação. (AUMONT, 1995, p.100)

Blade Runner 2049 e *Até o Último Homem* são exemplos de como a indústria do cinema pode produzir obras que unem ambição artística e comercial, já que ambos são produções de grande escala, com orçamentos elevados, distribuídos por grandes estúdios e que alcançaram bilheterias expressivas. Produzido pela Alcon Entertainment e distribuído pela Warner Bros. e Sony Pictures, *Blade Runner 2049* é um exemplo de blockbuster de alta qualidade. Com um orçamento estimado em US\$ 150-185 milhões, o filme é uma produção de grande escala que exigiu investimentos massivos em efeitos visuais, design de produção e fotografia. Produzido pela Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) e distribuído pela Lionsgate, *Até o Último Homem* é um filme

de guerra de grande orçamento, estimado em US\$ 40 milhões. *Até o Último Homem* reforçou o apelo de filmes de guerra baseados em histórias reais, mostrando que o público ainda se interessa por narrativas humanas e emocionais, mesmo em um mercado dominado por blockbusters de super-heróis e franquias.

2.2. Análise fílmica como método.

Para analisar *Até o Último Homem* e *Blade Runner 2049*, adotaremos uma abordagem prática baseada na análise fílmica direta. Selecionaremos cenas-chave de cada obra, capturaremos prints que evidenciem técnicas específicas, como o uso de luz natural no primeiro e de iluminação artificial no segundo, e examinaremos como esses elementos visuais se relacionam com as emoções provocadas. Em seguida, confrontaremos essas observações com reflexões teóricas, recorrendo a autores como Martin, Bordwell e Thompson.

A composição visual no cinema vai além de simplesmente registrar uma cena; ela organiza as informações dentro do quadro de maneira intencional, tendo o objetivo de guiar o olhar do espectador e transmitir significados relevantes. Cada elemento presente na imagem, desde a iluminação até o posicionamento dos personagens, é disposto de forma a criar uma hierarquia visual que influencia a percepção da narrativa. O enquadramento, as formas, as cores e os contrastes trabalham juntos para passar emoções, despertar sentimentos intensos e estabelecer um ritmo visual. A composição não apenas orienta a atenção do público, mas também adiciona camadas de interpretação, podendo reforçar temas, sugerir conexões sutis ou até provocar reflexões inesperadas, é isso que sugere Brown (2011), ao afirmar que:

Uma boa composição reforça a maneira como a mente organiza as informações. Em alguns casos, ela pode deliberadamente ir contra a maneira como a combinação olho/cérebro funciona para adicionar uma nova camada de significado ou um comentário irônico. (BROWN, 2011, p. 49)

A análise de filmes envolve decompor a obra em seus elementos constituintes, descrever e interpretar as relações entre eles. Segundo Penafria (2009), a descrição consiste em identificar e detalhar aspectos como narrativa, personagens, fotografia e som. Já a interpretação busca compreender como esses elementos se conectam e geram significado dentro do filme. Para entender melhor como esse processo funciona, é essencial observar atentamente como as escolhas visuais e sonoras foram

combinadas. Isso envolve desmontar o filme, analisando separadamente seus aspectos técnicos e narrativos. Ao observar como esses elementos se conectam, é possível compreender, ainda que de forma superficial, a experiência do espectador.

Normalmente, uma narrativa começa com uma situação: uma série de mudança ocorre de acordo com um padrão de causa e efeito até que, finalmente, uma nova situação surge levando ao fim a narrativa. do padro de mudanças e estabilidade, causa e efeito, tempo e espaço. Todos os componentes que nos definem - a causalidade, o tempo o espaço - são importantes para as narrativas na maioria dos meios, mas a causalidade e o tempo são centrais. (BORDWELL, 2013, p.145)

Bordwell (2013) enfatiza que uma sequência aleatória de eventos, sem conexão de causa e efeito ou uma estrutura temporal clara, dificilmente será entendida como uma história. Para que algo seja percebido como narrativa, é necessário que haja uma lógica interna que conecte os eventos de forma coerente. Ele destaca que as narrativas são construídas em torno de um equilíbrio entre mudanças e estabilidade. A situação inicial é estável, mas algo acontece que desencadeia mudanças até que um novo equilíbrio é alcançado no final.

A análise fílmica tem como objetivo evitar interpretações superficiais. Mesmo que não consiga determinar com precisão o que o autor queria transmitir, ela permite uma compreensão mais profunda da obra, podendo acrescentar novas leituras, expandindo os significados do filme a partir da forma como ele é percebido e analisado. Dentro da análise fílmica, existem diversas abordagens teóricas que permitem explorar e interpretar as múltiplas camadas de significado presentes em um filme. Essas abordagens podem variar desde a análise formal, que se concentra nos elementos visuais e sonoros, como enquadramento, iluminação, montagem e trilha sonora, até perspectivas mais contextuais, como a análise sociológica, psicológica ou histórica, que buscam entender o filme em relação ao seu contexto de produção e recepção.

Na análise dos filmes *Blade Runner 2049* e *Até o Último Homem*, o foco recai sobre os elementos visuais, já que a análise está centrada na fotografia e iluminação presente nos filmes. Os elementos visuais parte do pressuposto de que a imagem cinematográfica é composta por escolhas técnicas e estéticas que carregam significados e emoções.

A imagem figurativa em movimento — Meio de registro, o cinema oferece uma imagem figurativa onde, graças a um certo número de convenções [...] os objetos fotografados são reconhecíveis. Mas apenas o fato de representar,

de mostrar um objeto de forma que ele seja reconhecido, é um ato de orientação que implica que se quer dizer algo a propósito desse objeto." (AUMONT, 1995, p.90).

Aumont (1995) destaca que a simples representação de um objeto no cinema não é neutra. Mostrar algo de forma reconhecível já é um ato de orientação, ou seja, uma escolha que sugere que o diretor ou a obra quer comunicar algo sobre aquele objeto. Ao mostrar um revólver, a imagem não é apenas uma representação visual da palavra revólver, mas carrega consigo uma mensagem implícita, como "aqui há um revólver" ou "isto é um revólver". O cinema, como meio de registro, cria imagens figurativas que mostram objetos de forma reconhecível.

Na fotografia e iluminação, a análise se volta para o modo como essas escolhas técnicas influenciam a construção da narrativa, definem o clima da cena e afetam a percepção e os sentimentos do público. Esse método pode ser dividido em etapas, como a Identificação dos elementos visuais que observa os componentes técnicos que compõem a imagem, que no nosso caso é o enquadramento a iluminação e as cores.

2.3. Critérios para a análise de fotografia e iluminação

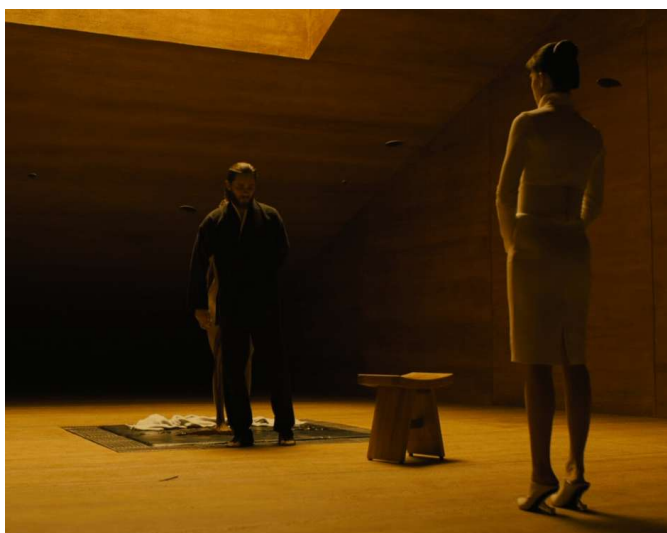
Seguindo os critérios apresentados ao longo deste estudo, analisaremos os elementos técnicos de cada filme. Após assistir aos filmes *Blade Runner 2049* e *Até o Último Homem*, foram selecionadas cenas consideradas essenciais para a construção da narrativa visual. A análise de cada cena segue uma estrutura específica: primeiro, é extraído um frame representativo do momento analisado; em seguida, a cena é descrita brevemente, destacando sua relevância dentro do filme, depois observaremos a fotografia a iluminação na cena. Para aprofundar a compreensão, as observações são relacionadas às ideias de autores como Xavier (1983), que argumenta que a expressão emocional no cinema não se dá apenas pela atuação, mas também por elementos visuais como a iluminação e a composição.

Na fotografia, serão avaliados o enquadramento, a composição e a profundidade de campo. Na iluminação, serão observadas a utilização da luz, a escolha das cores e a forma como esses elementos influenciam a percepção do público, gerando emoções, criando atmosferas e guiando a atenção dentro da cena.

É importante também considerar aspectos como a fonte e a direção da luz, o contraste, a temperatura de cor e a relação entre iluminação e composição do quadro.

Na composição da imagem serão observados os elementos visuais, como foram organizados dentro do quadro para criar um efeito estético e narrativo. Um dos principais aspectos da composição é a simetria, que pode transmitir ordem, equilíbrio e estabilidade, sendo frequentemente usada em cenas que passam controle ou rigidez. Em contraste, composições assimétricas criam dinamismo e tensão, sendo comuns em momentos de conflito ou instabilidade. A profundidade de campo pode ser obtida por meio do uso de planos sobrepostos, perspectiva linear ou desfoque seletivo, no qual a função é guiar o olhar do espectador para áreas de maior importância na cena. Vanoye e Goliot-Lété (1994) ressaltam que a maneira como os personagens são distribuídos no espaço e enquadrados pela câmera influencia diretamente a percepção do espectador. Els destacam também que o posicionamento da câmera pode gerar diferentes efeitos narrativos, seja promovendo distanciamento ou tornando a experiência mais íntima, dependendo do ponto de vista adotado.

Em *Blade Runner 2049*, os planos amplos enfatizam a vastidão e a solidão do mundo futurista, enquanto em *Até o Último Homem*, os closes intensificam a conexão emocional com os personagens. Em uma cena de *Blade Runner 2049*, por exemplo, a luz dura projetada sobre os personagens K e Luv cria uma atmosfera primitiva que remete a um instinto de brutalidade, semelhante à luz do sol, (imagem 5). Esse efeito visual é alcançado pela ausência de sombras suaves, uma característica da luz dura, resultando em contornos mais nítidos e dramáticos nas formas e rostos dos personagens.



(Imagem 5: cena de *Blade runner 2049* (2017) – Disponível em: <https://preview.redd.it/cwq6wvpzsw41.png?width=937&format=png&auto=webp&s=c4177ea0fe7fe1d12aa8505bdf2ec0ef1baa2ce7>)

Na iluminação, observaremos a direção e função narrativa da luz. De acordo com Brown (2011), a iluminação frontal realça os detalhes do rosto e reduz sombras, criando uma sensação de clareza e neutralidade. A luz lateral enfatiza volumes e texturas, tornando a cena mais tridimensional e podendo sugerir ambiguidade ou tensão. Já a contraluz, quando posicionada atrás do personagem, pode criar silhuetas dramáticas ou destacar contornos, muitas vezes lembrando mistério, isolamento ou transcendência. Em *Blade Runner 2049*, a iluminação de neon e os contrastes extremos potencializam a atmosfera cyberpunk, já no filme *Até o Último Homem*, a luz natural e as sombras profundas destacam a humanidade e o realismo da história.

Dentro da iluminação não deixaremos de falar da função da cor. As cores são importantes na construção da atmosfera emocional de um filme, influenciando diretamente a percepção do público sobre a cena. A escolha entre cores frias ou quentes pode alterar a sensação transmitida. A saturação das cores influencia diretamente a intensidade da imagem, cores mais saturadas criam um visual vibrante e expressivo, enquanto uma paleta dessaturada pode sugerir nostalgia, frieza ou realismo. Em *Blade Runner 2049*, a predominância de tons frios, azuis e verdes, reflete a frieza e a artificialidade do mundo futurista, enquanto em *Até o Último Homem*, os tons terrosos e quentes mostram a conexão com a natureza e a humanidade dos personagens.

3. ANÁLISE DOS FILMES

3.1. ATÉ O ÚLTIMO HOMEM (2016)

3.1.1. Iluminação e fotografia na construção da narrativa

No minuto 8:40, a mãe de Desmond Doss é vista chorando em um ambiente escuro, iluminado apenas por dois abajures que emite uma luz quente e suave.



Imagem 6: Até o Último Homem (2016), segundo 8:40

A cena ocorre à noite, e a iluminação baixa faz a atmosfera íntima e melancólica. A luz do abajur cria sombras profundas no ambiente, destacando o rosto da mãe de Desmond e suas expressões de tristeza. Desmond entra no ambiente e começa a conversar com ela, tentando confortá-la. A cena começa com um plano médio da mãe de Desmond, mostrando seu corpo curvado e seu rosto iluminado pelo abajur (imagem 1). Esse enquadramento permite que o espectador veja tanto a expressão dela quanto o ambiente ao redor, criando uma sensação de isolamento e solidão. Quando Desmond entra e começa a conversar com ela, a cena alterna para primeiros planos dos rostos dos personagens. Esses close-ups destacam as expressões faciais e as emoções, criando uma conexão mais íntima com o espectador. A câmera permanece estática durante a maior parte da cena, permitindo que o espectador se concentre nas expressões dos personagens. De acordo com Eisenstein (2002), a montagem (e, por extensão, a iluminação) não apenas mostra elementos visuais, mas também envolve o espectador no processo criativo. Nesse caso, a iluminação convida o espectador a sentir a tristeza e a compaixão que permeiam a cena.

“Na realidade, todo espectador, de acordo com sua individualidade, a seu próprio modo, e a partir de sua própria experiência — a partir das entranhas de sua fantasia, a partir da urdidura e trama de suas associações, todas condicionadas pelas premissas de seu caráter, hábitos e condições sociais —, cria uma imagem de acordo com a orientação plástica sugerida pelo autor, levando-o a entender e sentir o tema do autor. É a mesma imagem concebida e criada pelo autor, mas esta imagem, ao mesmo tempo, também é criada pelo próprio espectador.” (EISENSTEIN, 2002, pg.29)

Eisenstein (2002) discute o conceito de montagem no cinema e seu impacto no espectador. Ele argumenta que a montagem não é apenas uma técnica para organizar as cenas, mas também sugere que, através da montagem, o espectador é levado a experimentar o mesmo caminho criativo que o autor percorreu ao criar a obra. Isso significa que o espectador não apenas vê o produto final, mas também vivencia o processo dinâmico de criação da imagem. Essa experiência compartilhada permite uma transmissão mais profunda e tangível das intenções e percepções do autor.

No minuto 50:39 Desmond Doss está preso em uma cela, após se recusar a portar uma arma e seguir ordens diretas durante o treinamento militar.



Imagem 7: Até o Último Homem (2016), segundo 50:39

A cena é filmada em um plano americano destacando sua expressão de desespero e incerteza. O enquadramento apertado passa uma sensação de claustrofobia, mostrando o isolamento e a solidão do personagem. A cela ao fundo, com suas grades e sombras, são como barreiras físicas e emocionais que Desmond enfrenta e a iluminação fraca e difusa que vem da pequena janela, cria sombras profundas no seu rosto. Os tons frios de azul e cinza predominam a iluminação, reforçando a desesperança e o conflito interno do estado emocional do protagonista. Bordwell e Thompson (2013) destacam que a forma cinematográfica exerce um papel essencial na mobilização dos sentimentos do espectador. Eles explicam que a construção da expectativa dentro de um filme estimula emoções, já que o público investe emocionalmente ao aguardar o que acontecerá a seguir. Quando uma expectativa é satisfeita, isso pode gerar alívio ou satisfação, enquanto expectativas

frustradas podem despertar surpresa, perplexidade ou até aumentar o interesse pela narrativa. Dessa forma, a organização dos elementos fílmicos não apenas estrutura a história, mas também influencia diretamente a experiência emocional do espectador.

No minuto 70:18 do filme, é possível observar de maneira mais clara o penhasco que os soldados precisam escalar para continuar a luta na guerra.

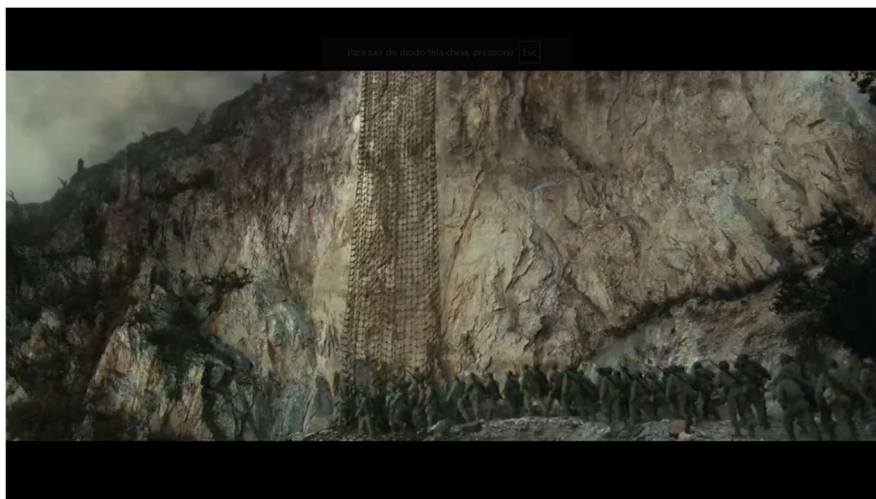


Imagem 8: Até o Último Homem (2016), segundo 70:18

A cena é filmada em um plano geral em contra-plongée (ângulo de câmera de baixo para cima), que tem a função de transmitir uma sensação de grandeza e perigo. A perspectiva da câmera, olhando para cima em direção ao topo do penhasco, faz com que os soldados pareçam pequenos e vulneráveis diante da imensidão e da dificuldade do desafio que enfrentam. Esse enquadramento também reforça a ideia de que a guerra é uma força avassaladora, diante da qual os indivíduos parecem insignificantes. A pouca iluminação na cena contribui para a atmosfera sombria e tensa. A luz é difusa e filtrada pela fumaça que sobe após o bombardeio, criando um efeito visual que mistura realidade e surrealismo. A fumaça, que se move lentamente diante dos nossos olhos, adiciona uma camada de caos e incerteza, transmitindo a sensação de que os soldados estão entrando em um território perigoso e desconhecido. A combinação do ângulo da câmera, da iluminação e da fumaça cria uma experiência visual imersiva, que não apenas mostra o cenário físico, mas também transmite o peso emocional e psicológico da guerra.

No minuto 91:25, observamos a cena do nascer do sol no campo de batalha.

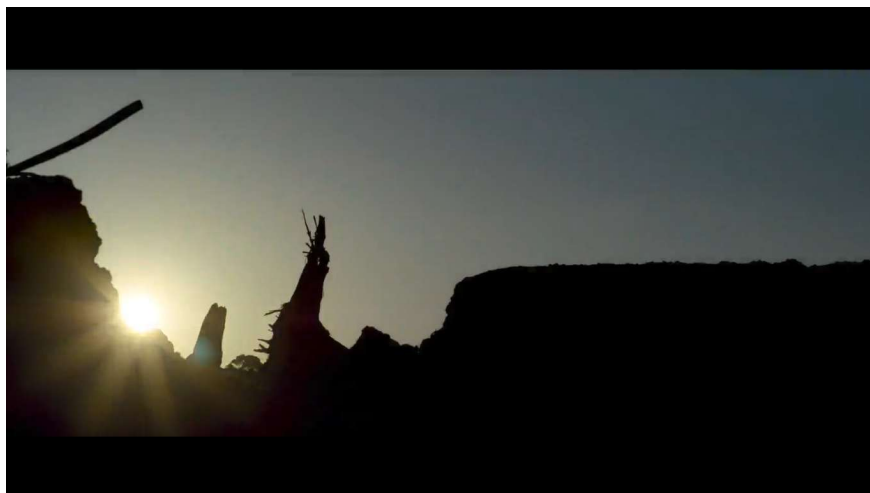


Imagem 9: Até o Último Homem (2016), segundo 91:25

A câmera adota um plano subjetivo, colocando o espectador na perspectiva de um dos personagens. O sol é visto através dos escombros em um plano geral, criando uma composição onde a destruição molda a visão do novo dia que surge, enquanto o espectador assistiu a batalha do dia anterior. A escolha desse enquadramento, aliada à luz natural que atravessa os destroços, mostra simbolicamente a ideia de renovação e esperança contrastando com a devastação ao redor. Brown (2011) destaca que uma imagem deve transmitir um significado por meio de seu estilo funcionando como um subtexto independente. Para isso, é essencial considerar não apenas o diálogo ou a narração, mas também a própria composição visual.

Uma imagem deve transmitir um significado, um estilo, um tom, uma atmosfera e um subtexto por si só — sem levar em consideração voz-over, diálogo, áudio ou outras explicações. Isso já existia na sua mais pura essência no cinema mudo, mas o princípio ainda se aplica: as imagens devem transmitir um significado próprio. (BROWN, 2011, p.38)

Brown (2011) também fala como a composição visual influencia a forma como a mente organiza informações. Ele explica que a composição pode reforçar ou até contrariar essa organização natural para adicionar novos significados. Além disso, menciona que elementos como tamanho, forma, ordem, dominância, hierarquia, padrão, ressonância e discordância ajudam a transmitir sentidos às imagens, indo além de uma simples representação do que está na cena.

3.1.2. Paleta de cores e impacto emocional

No minuto 98:21 do filme, Desmond Doss se depara com a morte de seu amigo durante a batalha.



Imagem 10: Até o Último Homem (2016), segundo 98:21

Essa cena é um momento crucial na narrativa, pois marca um ponto de virada emocional para o protagonista. A cena é filmada em plano médio, focando no rosto de Desmond enquanto ele chora e olha para as bombas que explodem ao fundo. Esse enquadramento permite que o espectador veja claramente as emoções no rosto do personagem, dor, desespero e questionamento. A composição coloca Desmond em primeiro plano, enquanto o caos da guerra (as explosões e a destruição) ocorre atrás dele, criando um contraste entre o indivíduo e o ambiente hostil ao seu redor. O uso do slow motion nas cenas de fundo, com as explosões e os soldados correndo, intensifica a sensação de desespero e impotência. Esse recurso técnico desacelera o tempo, permitindo que o espectador absorva a gravidade do momento e sinta a mesma angústia que Desmond.

Martin (2005) menciona a ideia de que a montagem pode criar significados ao aproximar duas imagens distintas, um conceito que remete à justaposição de Eisenstein. Um exemplo disso é a famosa cena de *Stachka* (Greve), em que a imagem dos trabalhadores sendo reprimidos é intercalada com a de animais sendo abatidos, sugerindo uma metáfora visual poderosa da brutalidade do governo czarista.

Chamo metáfora à justaposição, por meio da montagem, de duas imagens cuja confrontação deve produzir no espectador um choque psicológico com a finalidade de facilitar a percepção e a assimilação de uma ideia que o realizador quer exprimir. (MARTIN, 2005, p. 118).

Essa forma de construir significado através da edição, sem precisar de explicações verbais, é um dos grandes diferenciais do cinema como arte emocional e ideológica. O uso do slow motion no minuto 98 destaca a violência e o caos da guerra, contrastando com a quietude e a dor interna do protagonista. A iluminação na cena é natural, mas sombria, com tons de cinza e marrom predominando. A luz difusa e a fumaça das explosões criam uma atmosfera pesada e melancólica, reforçando o clima de desesperança. As cores frias e terrosas refletem o estado emocional de Desmond, que está questionando o sentido de suas ações e o custo humano da guerra.

No minuto 119:44 de *Até o Último Homem*, Desmond Doss desce do cume de Hacksaw Ridge após resgatar dezenas de soldados feridos.



Imagem 11: Até o Último Homem (2016), segundo 119:44

Desmond caminha devagar entre seus companheiros e aparentemente fraco, enquanto seus amigos o tocam admirados e orgulhosos. A cena é um clímax emocional que junta os temas centrais do filme que é a coragem, fé e sacrifício. A câmera lenta assume uma perspectiva subjetiva, mostrando o ponto de vista dos soldados que observam Desmond destacando a importância do momento. Os olhares de admiração e respeito dos soldados são capturados em close-ups, enfatizando a mudança de percepção que eles têm sobre Desmond, reconhecido agora como um herói. De acordo com Bordwell e Thompson (2013), a relação entre as emoções representadas no filme e as sentidas pelo espectador, que podem ser bastante complexas, pois a forma artística do cinema tem o poder de alterar profundamente as reações emocionais do público. Bordwell e Thompson (2013) também falam do significado referencial e explícito que trabalham juntos para criar uma experiência

emocional profunda para o espectador. Em *Até o Último Homem*, a combinação do contexto histórico (significado referencial) e da expressão emocional de Desmond (significado explícito) transforma a cena em um momento de triunfo e redenção, apesar dos problemas que o personagem enfrenta.

No minuto 127:40, após o capitão anunciar que a missão foi cumprida e que Desmond Doss pode finalmente ir para casa, vemos o protagonista sendo carregado ferido em uma maca.



Imagem 12: Até o Último Homem (2016), segundo 127:40

A cena marca o clímax da jornada de Desmond. A câmera foca em close-ups do rosto de Desmond, marcado pela dor e pelo cansaço. A iluminação é suave e natural, com tons quentes que contrastam com a escuridão e o caos da guerra. Enquanto ele está descendo na maca vemos a luz do sol em seu rosto, ele dá um sorriso discreto, com seu olhar sereno suspira aliviado, mostrando que seu sentimento é de cumprimento de propósito. Ele está ferido, mas seu olhar transmite uma sensação de paz e realização. A luz do sol, que ilumina o rosto de Desmond, simboliza esperança e redenção, sugerindo que ele finalmente encontrou o reconhecimento e a paz que merecia. A paleta de cores, com tons terrosos e dourados, contribuindo na atmosfera de conclusão e triunfo. Como observa Brown (2011), a percepção das cores é influenciada tanto por fatores fisiológicos quanto psicológicos. O olho humano se adapta a diferentes condições de iluminação, interpretando uma ampla gama de luzes como brancas, dependendo do contexto. Esse fenômeno explica por que a luz quente e natural da cena final transmite uma sensação de acolhimento

e significado, reforçando a jornada de Desmond e sua transformação ao longo da narrativa.

3.2. *BLADE RUNNER 2049* (2017)

3.2.1 Estética visual e iluminação na atmosfera cyberpunk

O cyberpunk é conhecido por retratar cidades futuristas, mas em estado de decadência. Em *Blade Runner 2049*, Los Angeles é uma metrópole superpovoadas, poluída e caótica, com arranha-céus gigantescos, néons brilhantes e ruas escuras e úmidas. A cidade é um labirinto de tecnologia avançada e miséria humana, onde a luz artificial domina a paisagem, substituindo a luz natural. Logo no começo do filme, no minuto 1:58 somos apresentados em grande plano geral, por meio da nave do protagonista, a uma visão da Califórnia futurista, com vastas paisagens desérticas e céus carregados de nuvens escuras e ameaçadoras. A câmera se move lentamente sobre o terreno árido, revelando uma paisagem industrializada e decadente, com enormes fazendas de energia solar e estruturas que lembram fábricas abandonadas. A iluminação é fria e sombria, com tons de laranja e amarelo queimado dominando o céu, enquanto o solo é marcado por tons de cinza e marrom.

Claramente, a luz representa o conhecimento, a força esclarecedora do grande mistério do universo, mas ela não é apenas um símbolo — é também uma parte crucial do design e transmite uma parcela importante da narrativa. (BROWN, 2011, p.68)

Brown (2011) discute a importância da metáfora visual no cinema, destacando como as imagens podem transmitir significados além do que é mostrado de forma explícita. Ele explica que, em alguns filmes, as imagens carregam significados implícitos que enriquecem a narrativa, usando como exemplo o filme *Memento*, de Christopher Nolan, onde a diferença entre cenas em preto e branco e coloridas ajuda a contar uma história complexa com duas linhas temporais. Ele também fala como os cineastas podem aprender muito ao estudar pinturas clássicas, já que os pintores precisam contar histórias inteiras em uma única imagem, sem o uso de diálogos ou legendas.

Blade Runner 2049, é um exemplo icônico do uso da iluminação low-key, um estilo que se caracteriza por contrastes marcantes entre luz e sombra, criando um ambiente sombrio e misterioso. Segundo Bordwell (2013, p. 229), a iluminação

em *low-key* foi reavivada nos anos 1980 por filmes como o primeiro *Blade Runner*, de 1982, que utilizou essa técnica para criar efeitos dramáticos e reforçar a tensão emocional da narrativa. Essa abordagem não apenas define o visual do filme, mas também contribui para a construção de um mundo distópico onde a linha entre humano e máquina é constantemente questionada. No minuto 42:50 vemos a cidade em sua paisagem noturna, uma bailarina holográfica gigantesca, iluminada por tons de rosa e roxo neon, dança em meio à escuridão da cidade. Sua figura translúcida contrasta com o ambiente sombrio e decadente, a câmera se movimenta lentamente, até chegar no protagonista K, que surge pequeno diante da grandiosidade do holograma, ressaltando sua solidão e insignificância dentro desse mundo dominado por tecnologia e propaganda digital. O enquadramento utiliza um plano geral, destacando a escala monumental da cidade e sua opressão visual. A iluminação na cena é composta por reflexos coloridos e brilhos artificiais, enfatizando a influência da alta tecnologia sobre o espaço urbano. A presença do nevoeiro e da chuva fina adiciona textura à cena, reforçando o clima melancólico e a sensação de abandono.

No minuto 21:03, Joi, a namorada holográfica de K, decide sair na chuva com ele. Vemos por meio de um plano americano que se transforma em plano médio, Joi caminhando em direção a chuva, ela fica maravilhada com a experiência de sentir a chuva, algo que ela, como holograma, nunca havia vivido antes.

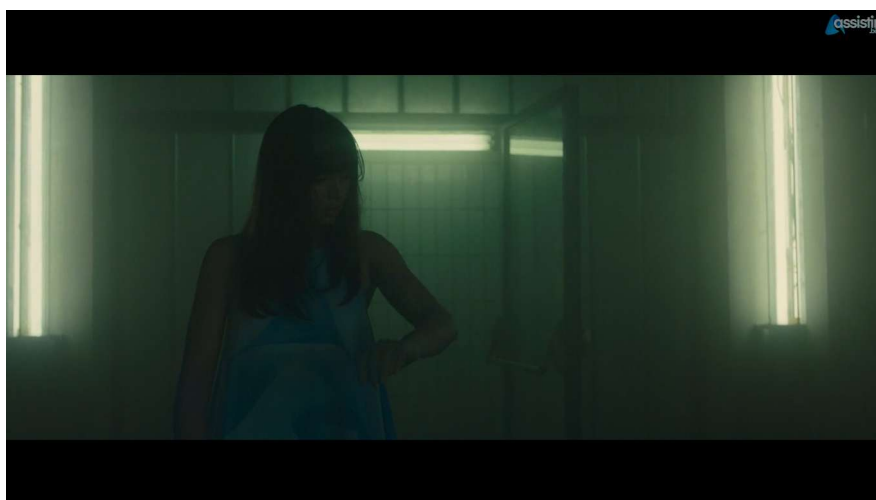


Imagem 13: Blade Runner 2049 (2017), segundo 21:03

Vemos por meio de um plano detalhe a mão de Joi que parece sentir a chuva, como se estivesse se molhando, embora, na realidade, a água passe direto por ela.

No minuto 21:53 vemos um plano geral da cena, Joi e K e ao fundo uma propaganda holográfica gigante de uma mulher (um anúncio da mesma empresa que criou Joi), projetada no céu, criando um contraste entre a artificialidade do mundo e a aparente autenticidade do momento entre K e Joi.

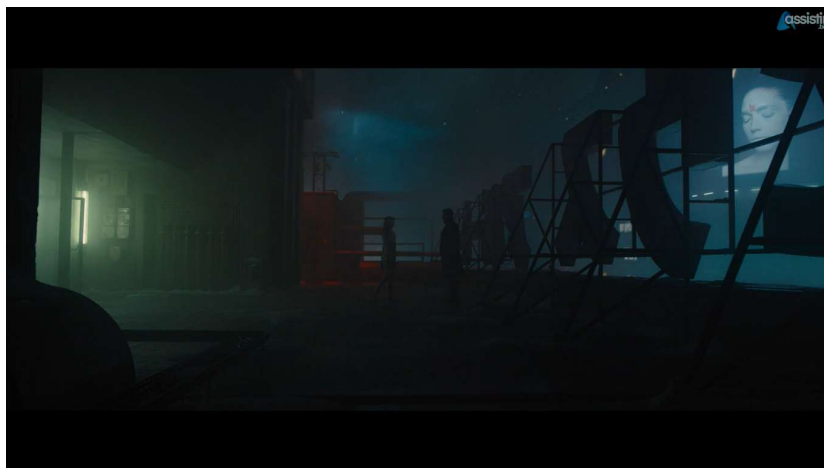


Imagem 14: Blade Runner 2049 (2017), segundo 21:53

A cena é iluminada pela luz difusa da chuva e pelos néons da cidade ao fundo. A paleta de cores é dominada por tons de azul e cinza, que reforçam a atmosfera melancólica e futurista. A luz reflete na chuva, criando um efeito visual hipnotizante que contrasta com a frieza do ambiente urbano. Brown (2011) destaca como a iluminação não é apenas um elemento visual, mas também narrativo, contribuindo para a atmosfera de paranoia, alienação e destino trágico dos personagens no Filme Noir. A relação entre luz e sombra reflete a dualidade moral dos protagonistas, muitas vezes envolvidos em dilemas ou conduzidos por forças além do seu controle.

O gênero *noir* marcou o nascimento do protagonista que não é tão claramente definido como puramente bom ou mau. [...] Interiormente, talvez eles estejam sendo empurrados entre bem e mal, luz e escuridão, iluminação e sombra. [...] Também reflete o 'zeitgeist', o espírito da época: a crescente sensação de que nem todas as coisas podem ser conhecidas, 'a impossibilidade de um único ponto de vista estável e, portanto, os limites entre ver e conhecer' [...]. (BROWN, 2011, p.69)

No minuto 65:04, temos um dos exemplos do estilo noir em *Blade Runner 2049*. K, após ser atingido, cai em um lixão repleto de ferro e máquinas descartadas, um ambiente desolado, sujo e caótico.



Imagem 15: Blade Runner 2049 (2017), segundo 65:04

A cena que é filmada com uma atenção meticulosa aos detalhes, mostra a imensidão do lixão e a insignificância de K em meio àquele cenário. Os planos gerais permitem que o espectador compreenda a escala do local, enquanto a iluminação sombria, com tons de cinza e marrom predominantes, deixa claro a atmosfera de decadência e desesperança, que mesmo aparentemente sendo dia, a luz do sol vívida parece não existir. Essa iluminação difusa e fria, como se o sol estivesse obscurecido pela poluição ou pela névoa, cria uma sensação de opressão.

3.2.2. Contrastes e atmosferas emocionais.

No minuto 11:22, K está investigando uma fazenda abandonada no deserto, onde encontra uma árvore morta. Ao se aproximar, ele descobre uma flor murcha ao pé da árvore.



Imagem 16: Blade Runner 2049 (2017), segundo 11:22

A cena é filmada com uma atenção cuidadosa aos detalhes, mostrando o contraste entre a aridez do ambiente e a delicadeza da flor. K toca a flor com cuidado, como se estivesse diante de algo raro e precioso. A cena é filmada em close-up, focando na flor e nas mãos de K. O enquadramento destaca a fragilidade da flor em contraste com o ambiente árido e desolado ao redor. A árvore morta ao fundo serve como um símbolo de decadência, enquanto a flor representa a vida persistente em meio à destruição. A iluminação é suave e natural, com tons quentes de amarelo e laranja que dominam o deserto. A flor, no entanto, tem um tom vibrante de amarelo dourado, que chama a atenção em meio à paleta de cores terrosas e escuras. A descoberta da flor pode ser vista como um momento de reflexão para K. Ele está em uma jornada de autodescoberta, questionando sua identidade e propósito.

Aumont (1995) fala que Arnheim, psicólogo da percepção, acredita que a percepção humana e a arte são baseadas nas capacidades organizadoras do espírito, nossa mente organiza e interpreta o mundo ao nosso redor, e isso se reflete na forma como criamos e entendemos a arte. Arnheim argumenta que, embora os sentidos e o cérebro humano modelem o mundo, especialmente na arte, as estruturas que percebemos não são completamente subjetivas. Elas têm uma relação com as formas e padrões que existem na natureza, como ascensão e queda, domínio e submissão, harmonia e dissonância. Esses padrões são universais e influenciam tanto a percepção quanto a criação artística. Aumont sobre Arnheim ajuda a explicar por que o contraste visual na cena da flor, no minuto 11:22 (imagem 11) é tão impactante. A organização do mundo visual, a flor vs. o deserto, reflete padrões naturais que nossa mente reconhece e interpreta, como a vida em meio à morte e a esperança em meio à desolação, mostrando que a cena não é apenas bonita visualmente, mas também profundamente simbólica e emocional.

Segundo Xavier (1983), a expressão emocional no cinema depende não apenas da atuação, mas também de elementos visuais, como a iluminação e a composição da cena, que ajudam a transmitir os sentimentos dos personagens de forma mais profunda e autêntica. No minuto 100:36, o agente K, caminha por uma paisagem desolada, envolto por uma luz alaranjada intensa que domina o cenário que se passa no deserto, onde a névoa e a poeira criam uma atmosfera densa e quase surreal.



Imagem 17: Blade Runner 2049 (2017), segundo 100:36

Essa iluminação cria uma atmosfera quente e onírica, que contrasta fortemente com os tons frios e sombrios da cidade de Los Angeles, apresentados em cenas anteriores. A mudança na paleta de cores não apenas marca uma transição visual, mas também sugere uma mudança no estado emocional de K, que está em um momento crucial de sua jornada em busca de respostas sobre sua identidade. A câmera acompanha K em um plano médio, destacando sua figura solitária em meio à vastidão do deserto. Esse enquadramento intensifica a sensação de isolamento e introspecção, já a imensidão do cenário ao fundo, é como se simbolizasse a grandiosidade de sua busca. A combinação da luz alaranjada, da névoa e da poeira faz com que a experiência visual seja quase espiritual, como se K estivesse atravessando um limiar entre o conhecido e o desconhecido.

No minuto 137:15 de *Blade Runner 2049*, vemos o protagonista agente K em uma passarela elevada enquanto um anúncio gigante passa ao fundo.

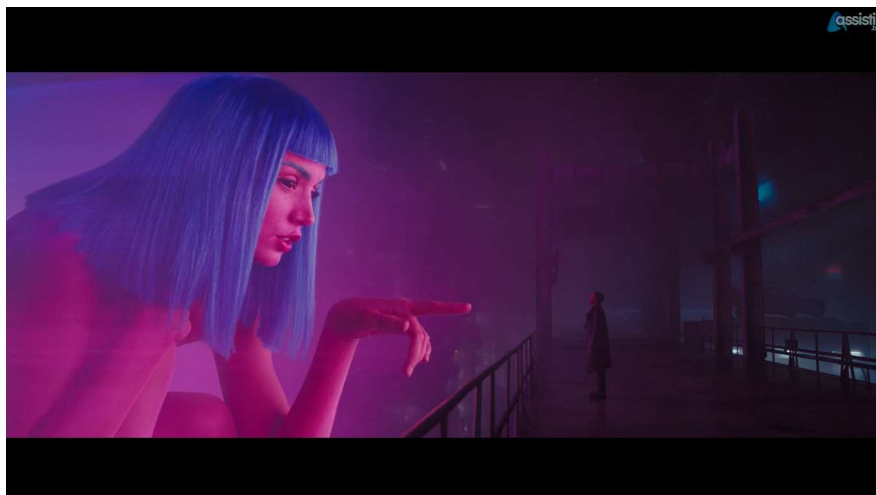


Imagem 18: Blade Runner 2049 (2017), segundo 137:15

A cena é filmada em um plano médio, com K em primeiro plano e o anúncio gigante ao fundo. Ele não reage ao anúncio gigante, mostrando que está alheio ao mundo exterior, imerso em seus próprios pensamentos e emoções. Essa falta de reação reforça a ideia de que K está em um momento de crise existencial, questionando seu propósito e lugar no mundo. O enquadramento coloca o protagonista no centro da imagem, mas o anúncio domina o espaço visual, criando um contraste entre o indivíduo e o ambiente tecnológico e opressivo ao seu redor. A composição sugere que K está isolado e pequeno diante do mundo massivo e impessoal em que vive. A luz do anúncio gigante ilumina parcialmente o rosto de K, criando sombras que refletem seu estado emocional, um semblante de derrota e desesperança. As cores vibrantes do anúncio contrastam com a expressão sombria de K, reforçando a ideia de que ele está desconectado do mundo ao seu redor. Aumont (1995) descreve ao citar Edgar Morin:

O autor analisa, [...] os mecanismos comuns aos sonhos e ao filme, abordando a projeção-identificação, durante a qual, em vez de se projetar no mundo, o sujeito absorve o mundo em seu mesmo. Aprofunda o estudo da participação cinematográfica, constatando que a impressão de vida e de realidade própria das imagens cinematográficas é inseparável de um primeiro impulso de participação. (AUMONT, 1995, p.237)

Segundo Aumont (1995), Edgar Morin analisa o cinema como uma máquina de produzir imaginário, capaz de criar uma realidade que mistura o real e o surreal. Morin compara a experiência cinematográfica à percepção mágica, em que o espectador, como uma criança ou um neurótico, de certa forma anima as imagens na tela,

atribuindo-lhes vida e significado. Essa percepção é intensificada pelas técnicas do cinema, como a montagem e a iluminação, que provocam uma projeção-identificação, levando o espectador a absorver o mundo do filme como se fosse real. Para Morin, o cinema revela fenômenos antropológicos de forma única, criando uma experiência emocional que mistura sonho e realidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Ao longo deste estudo, ficou claro como a luz, as cores e os enquadramentos afetam diretamente a forma como o público percebe a história e se conecta com ela emocionalmente. Em *Blade Runner 2049*, acompanhamos K em sua jornada por identidade em um mundo que, apesar de avançado tecnologicamente, é frio e desumanizado. A iluminação ajuda a construir essa sensação: os neons cortam a escuridão das cidades, enquanto tons frios dominam as cenas, mostrando a solidão do protagonista. Mesmo durante o dia, a luz parece sempre abafada, como se nunca houvesse um verdadeiro amanhecer, refletindo o vazio existencial que permeia o filme. Em *Até o Último Homem*, acompanhamos Desmond Doss, um soldado que, movido por sua fé, se recusa a portar armas em meio à brutalidade da Segunda Guerra Mundial. A cinematografia reflete esse contraste entre crença e violência, como no início, tons quentes e naturais predominam, transmitindo a sensação de esperança e tranquilidade da vida antes da guerra. No entanto, ao chegarmos ao campo de batalha, a luz se torna dura e crua, com um realismo quase documental, mergulhando o espectador na tensão e no caos do combate. A névoa e a fumaça das explosões obscurecem a visão, aumentando a sensação de perigo. A cinematografia traduz visualmente os sentimentos dos personagens, fazendo com que o espectador sinta essa busca junto com eles.

Bordwell e Thompson (2013) ressaltam que os filmes vão além da simples transmissão de informações ou entretenimento, eles nos transportam para experiências imersivas.

Essas experiências são muitas vezes conduzidas por histórias, com personagens com as quais passamos a nos preocupar, mas um filme também pode desenvolver uma ideia ou explorar qualidades visuais e texturas sonoras. Um filme nos leva numa viagem, oferecendo uma experiência que segue certos padrões e que envolve nossas mentes e emoções. (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p.29)

Bordwell e Thompson (2013) destacam que um filme não precisa necessariamente seguir uma estrutura narrativa tradicional para impactar o público. Algumas produções exploram aspectos visuais por exemplo, o que inclusive foi objeto do nosso estudo. As cores, enquadramentos, iluminação provocam sensações e reflexões, à medida que os elementos audiovisuais são combinados. Quando observamos na prática a importância desses recursos, percebemos como eles são importantes e até mesmo criar novos significados. Um exemplo marcante ocorre em *Blade Runner 2049*, quando o protagonista K avança em direção a uma luz laranja que surge à sua frente. O uso de um plano geral nessa cena permite que observemos a imensidão do ambiente ao redor de K, criando uma atmosfera que dispensa palavras. A interpretação e as emoções sentidas podem variar de pessoa para pessoa, mas dá para entender um pouco a intenção do diretor. O ambiente muda porque o protagonista que está em busca de respostas, está prestes a encontrar. A luz laranja pode simbolizar esperança ou revelação, enquanto o plano geral mostra o quão pequeno ele é em relação ao mundo ao seu redor, reforçando a ideia de que ele está em um momento de descoberta e introspecção.

No filme *Até o Último Homem* utiliza-se enquadramentos elaborados e uma iluminação cuidadosamente construída, especialmente nas cenas de batalha, a jornada do protagonista vai sendo clara e comovente graças à forma sensível como a história é contada. A fotografia adota, em muitos momentos, um estilo naturalista, com tons que remetem à época retratada, o que contribui para nos transportar ao contexto histórico da narrativa, baseada em fatos reais. A condução da história evita o exagero melodramático; ao contrário, aposta em um equilíbrio entre realismo e emoção, reforçando a autenticidade e a humanidade da trama, e permitindo que o espectador se conecte de forma mais íntima e emocional com a jornada de Desmond Doss.

Nos dois filmes analisados, observamos como os recursos visuais, a iluminação e o enquadramento substituem, em muitos momentos, a necessidade de diálogos, convidando o público a interpretar e sentir a cena através da observação. Também evidencia o papel do espectador como um observador ativo, que decodifica elementos visuais e preenche lacunas deixadas. Os dois filmes podem nos dizer muito sobre como as emoções humanas e os dilemas sociais são representados, eles nos convidam a refletir sobre os aspectos mais profundos da experiência humana, seja por meio de suas histórias de superação, tragédia ou conflito interno.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS:

- VILLENEUVE, Denis (Dir.). *Blade Runner 2049*. EUA: Columbia Pictures/Alcon Entertainment, 2017.
- GIBSON, Mel (Dir.). *Até o Último Homem*. EUA: Summit Entertainment, 2016.
- SPIELBERG, Steven (Dir.). *A Lista de Schindler*. EUA: Universal Pictures, 1993.
- WILDER, Billy (Dir.). *Pacto de Sangue*. EUA: Paramount Pictures, 1944.
- SCOTT, Ridley (Dir.). *Blade Runner*. EUA: Warner Bros., 1982.
- VILLENEUVE, Denis (Dir.). *Blade Runner 2049*. EUA: Warner Bros., 2017.
- CURTIZ, Michael (Dir.). *Casablanca*. EUA: Warner Bros., 1942.
- HAWKS, Howard (Dir.). *Sergeant York*. EUA: Warner Bros., 1941.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- BORDWELL, David e THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema**: Uma introdução. Campinas/São Paulo: Editora Unicamp/Edusp, 2013.
- INSTITUTO DE CINEMA. **A origem do cinema**. Instituto de Cinema, 2024. Disponível em: <https://institutodecinema.com.br/mais/conteudo/a-origem-do-cinema#:~:text=No%20ano%20de%201895%2C%20os,%C3%A9%20o%20ancestral%20da%20filmadora>. Acesso em: 28 set. 2024.
- AUMONT, Jacques; BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc. **A Estética do Filme**. 7ª ed. Campinas: Papirus, 1995.
- ABRAMS, Nathan; BELL, Ian e UDRIS, Jan. **Studying Film**. Londres: Annal, 2001.
- EISENSTEIN, Sergei. **O Sentido do Filme**. Apresentação notas e revisão técnica: José Carlos Avelar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.
- XAVIER, Ismail. **A Experiência do cinema**: antologia. Coleção Arte e Cultura; vol.5. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilme, 1983.
- MARTINS, André Reis. **A luz no cinema**. 2004. Dissertação (Mestrado em Belas Artes) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2004
- DELEUZE, G. **Cinema, a imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- MASCARELLO, Fernando (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas, SP: Papirus, 2006. - Coleção Campo Imagético.
- FELLINI, Federico. **Fazer um filme**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.

LEMOS, André. **Ficção científica cyberpunk: o imaginário da cibercultura**. *Conexão - Comunicação e Cultura*, Caxias do Sul, v. 6, n. 3, p. 9-16, 2004. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Andre-Lemos/publication/49591107_Ficcao_cientifica_cyberpunk_o_imaginario_da_cibercultura/links/53f9faf60cf20a45496ab555/Ficcao-cientifica-cyberpunk-o-imaginario-da-cibercultura.pdf. Acesso em: 17 de março, 2025.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Tradução de Lauro António e Maria Eduarda Colares. Revisão de Nuno Marques. Lisboa: Dinalivro, 2005.

SANTOS, Marcelo Moreira. **A direção de fotografia no cinema: uma abordagem sistêmica sobre seu processo de criação**. *Revista Digital do LAV – Santa Maria*, v.13, n.1, p.106-128, jan./abr. 2020. ISSN 1983-7348. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5902/1983734840856>. Acesso em: 21 jan. 2025.

KEECHAN, James. **The War Film**. New Brunswick: Rutgers University Press, 2005.

SALLES, Filipe. **Iluminação para cinema e vídeo**. 2009. Disponível em: <http://www.filmes.seed.pr.gov.br/arquivos/File/IluminacaoparaCinemaVideo.pdf>. Acesso em: 21 jan. 2025.

HELLER, Eva. **Psicologia das Cores: Como as Cores Afetam a Emoção e a Razão**. Tradução de Maria Lúcia Lopes da Silva. São Paulo: Gustavo Gili, 2012.

EKMAN, Paul. **A Linguagem das Emoções**. Tradução de Carlos Sidak. São Paulo: Texto Editores, 2011.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 2. ed. Tradução de Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papirus, 1994.

BROWN, Blain. **Cinematografia: Teoria e Prática**. Tradução de [Nome do Tradutor]. 2ª edição. [Local de tradução não informado]: Elsevier, 2011.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s)**. In: VI Congresso SOPCOM, 2009. Disponível em: [\[https://arquivo.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf\]](https://arquivo.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf). Acesso em: 10/02/2025.

DAMÁSIO, A. **O Erro de Descartes: Emoção, Razão e o Cérebro Humano**. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.