



Universidade de Brasília  
Faculdade de Comunicação  
Departamento de Audiovisuais e Publicidade

## **EXPERIMENTO EM ILUMINAÇÃO CINEMATOGRÁFICA**

Rafael Beppu Oliveira

Brasília  
2021

Rafael Beppu Oliveira

## **EXPERIMENTO EM ILUMINAÇÃO CINEMATOGRAFICA**

Memorial descritivo de produto apresentado à Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Comunicação Social com habilitação em Audiovisual.

**Orientador: Maurício Fonteles**

Brasília  
2021

Rafael Beppu Oliveira

## **EXPERIMENTO EM ILUMINAÇÃO CINEMATOGRAFICA**

Memorial descritivo de produto apresentado à Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Comunicação Social com habilitação em Audiovisual.

**Orientador: Maurício Fonteles**

BANCA EXAMINADORA:

---

Prof. Maurício Fonteles

ORIENTADOR

---

Prof. Eduardo Bentes Monteiro

MEMBRO

---

Prof. Marcelo Feijó Rocha Lima

MEMBRO

---

Profa. Rose May Carneiro

SUPLENTE

Brasília

2021

## **AGRADECIMENTOS**

Ao meu amigo João Miguel Bastos faltarão palavras de gratidão. O João Miguel atuou em diversas frentes para que esse trabalho pudesse ser realizado. Em primeiro lugar, fomentamos mutuamente nosso interesse pela produção audiovisual, de forma que, com ele, aprendi e fui incentivado a me interessar mais pela fotografia. Há também o apoio concreto: a equipe de produção do vídeo é formada por eu e ele, apenas. Ao convidá-lo, explicando as dificuldades que enfrentaríamos e com os receios que todo projeto novo apresenta, ele prontamente aceitou. Também se dispôs a fornecer, sem qualquer dúvida, todos os equipamentos de iluminação que possui. Sem eles, o experimento não existiria. Por fim, sou grato por sua amizade e companheirismo. Não foram poucas as dificuldades de execução e os momentos de desânimo ao longo do projeto. Da mesma forma que não foram poucas as energias e o apoio emocional que ele forneceu para que o projeto seguisse vivo e ativo. Muito obrigado, João. Conte comigo sempre.

À minha mãe Rosimar, meu irmão Jean Michel e minha irmã Renata. Também aos meus amigos, felizmente muitos para listar, agradeço pelo apoio nos momentos mais difíceis. Foi a energia de cada um que me impulsionou adiante e tornou a execução desse trabalho, especialmente na pandemia, menos solitária.

Ao meu orientador Maurício Fonteles, obrigado pela paciência, pelos direcionamentos e pelos comentários acerca do trabalho. As reuniões finais foram essenciais para injetar ânimo no projeto e permitir seu nascimento.

É gratificante poder me despedir da Universidade de Brasília realizando um experimento sobre iluminação. No decorrer da graduação, tive o privilégio de participar de diversos projetos pessoais ou de amigos como membro da equipe de fotografia e iluminação. Este trabalho é uma homenagem às possibilidades que a Faculdade de Comunicação me apresentou, aos professores que me incentivaram e aos amigos que caminharam ao meu lado.

## **RESUMO**

Em uma produção audiovisual, a iluminação é essencial para construir significados e provocar emoções. Para esse objetivo, é necessário entender como a luz se comporta e interage com os espaços, personagens e objetos. O vídeo registra diversos experimentos com os equipamentos de iluminação em que gêneros distintos são gravados, usando o mesmo ambiente. O experimento também ressalta a importância da elaboração dos mapas de luz na pré-produção dos planos.

**Palavras-chave:** iluminação; fotografia; audiovisual; gêneros cinematográficos; experimento.

## **ABSTRACT**

In an audiovisual production, lighting is essential to build meanings and provoke emotions. For this purpose, it is necessary to understand how light behaves and interacts with spaces, characters and objects. This video registers several experiments with lighting equipment in which different film genres are recorded, using the same environment. The experiment also highlights the importance of the lighting plan when elaborating shots.

**Keywords:** lightning; cinematography; audiovisual; film genres; experiment.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> - As fotografias que compõem o gif .....	10
<b>Figura 2</b> - Referência de iluminação de Sitcom .....	21
<b>Figura 3</b> - Referência de iluminação de Mockumentary .....	21
<b>Figura 4</b> - Referência de iluminação Preto e Branco (close) .....	22
<b>Figura 5</b> - Referência de iluminação de Vlog .....	23
<b>Figura 6</b> - Referência de iluminação de Terror (close) .....	24
<b>Figura 7</b> - Referência de iluminação de Terror (plano aberto) .....	24
<b>Figura 8</b> - O blackout montado .....	25
<b>Figura 9</b> - A tentativa da iluminação Sitcom .....	27
<b>Figura 10</b> - Mapa de luz da Sitcom .....	28
<b>Figura 11</b> - A iluminação Preto e Branco (close) .....	28
<b>Figura 12</b> - Mapa de luz da iluminação Preto e Branco (close) .....	29
<b>Figura 13</b> - A iluminação Vlog .....	30
<b>Figura 14</b> - Mapa de luz da iluminação Vlog .....	30
<b>Figura 15</b> - O papel paraná recortado e montado .....	31
<b>Figura 16</b> - A tentativa de iluminação Mockumentary .....	32
<b>Figura 17</b> - Mapa de luz da iluminação Mockumentary .....	32
<b>Figura 18</b> - Os diversos planos da iluminação preto e branco (abertos) .....	33
<b>Figura 19</b> - Mapa de luz da iluminação preto e branco (abertos) .....	34
<b>Figura 20</b> - As passagens do dia "manhã" e "meio-dia" .....	35
<b>Figura 21</b> - Mapas de luz das passagens do dia "manhã" e "meio-dia" .....	35
<b>Figura 22</b> - As passagens do dia noturnas .....	36
<b>Figura 23</b> - Mapas de luz das passagens do dia noturnas .....	36
<b>Figura 24</b> - A iluminação Terror (closes) .....	37
<b>Figura 25</b> - Mapa de luz da iluminação Terror (closes) .....	37
<b>Figura 26</b> - Os diversos planos da iluminação Terror (abertos) .....	38
<b>Figura 27</b> - Mapa de luz da iluminação Terror (abertos) .....	38

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	9
<b>2. PANDEMIA</b>	11
<b>3. PROBLEMA DE PESQUISA</b>	14
<b>4. JUSTIFICATIVA</b>	15
<b>5. OBJETIVOS</b>	16
5.1 Objetivo geral	16
5.2 Objetivos específicos	16
<b>6. REFERENCIAL TEÓRICO</b>	17
<b>7. METODOLOGIA</b>	19
7.1 Pré-produção	19
7.1.1 Referências visuais	20
7.1.2 Preparação para as filmagens	25
7.2 Produção	26
7.3 Pós-produção	39
<b>8. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	41
<b>9. REFERÊNCIAS</b>	43



## 1. INTRODUÇÃO

O produto audiovisual é uma construção. Ele é feito de diversas áreas bem delimitadas, mas coesas, que se estruturam na pré-produção e dão o acabamento na pós. A iluminação é de grande importância nesse processo: ela é responsável por acender a luz e revelar a cena. Mas esse processo não é tão simples: escolhas cuidadosas e conscientes são necessárias para que o produto final seja compreensível e memorável. Para que a luz se acenda, a equipe de fotografia e iluminação precisa entender o espaço, posicionar atenciosamente os refletores e experimentar.

A concepção deste trabalho acontece muito antes dos semestres finais da minha graduação. Ao entrar no curso de Audiovisual, não me interessava por nenhuma área específica, e tentei conhecer um pouco de cada. Participei da produção de curta-metragens e webséries como assistente de direção, assistente de fotografia e fotógrafo. Roteirizei e dirigi o curta-metragem "Desfinados", no período do curso de Audiovisual conhecido como "Bloco 2".

Mas a experiência decisiva foi o ano em que participei da Pupila Audiovisual (Empresa Júnior) como diretor de fotografia e iluminação. Nesse tempo, conheci de forma mais aprofundada sobre os equipamentos, técnicas e funções que uma equipe de fotografia desempenha em um set. Quanto mais equipamentos eu me familiarizava, novos me eram apresentados. Quanto mais funções eu desempenhava, novas surgiam. E quanto mais experiências eram acumuladas, mais se tornava nítido que a prática da fotografia audiovisual depende de experimentos e invenções durante as gravações. É impossível se tornar um bom diretor de fotografia, com poucos recursos, sem ser um experiente inventor de "gambiarras".

Essa improvisação intrínseca à área me cativou e esteve presente em todas as produções que participei. Por isso, ao planejar um Trabalho de Conclusão de Curso, tentei sintetizar o que havia de recorrente em minha trajetória no audiovisual. E muito brevemente entendi o que era invariável: a experimentação. Aliando a vontade de

experimentar com o apreço pela fotografia e iluminação, surge a ideia de se realizar o experimento em iluminação cinematográfica.

Há também uma inspiração curiosa. Ao notar que a minha prática com o audiovisual se voltava para a fotografia, criei uma pasta de arquivos com textos e imagens didáticos sobre a área. Há anos, coloquei nessa pasta uma imagem *gif*, encontrada na internet, que exibe quatro fotografias de um mesmo espaço - uma sala de estar. Nas quatro fotos, nenhum objeto muda de lugar ou posição, e o enquadramento é rigorosamente o mesmo. Mesmo assim, é nítido o contraste entre as fotos, devido a um único fator: a iluminação de cada uma. Esse *gif* é um exemplo simples, mas potente, da influência que a iluminação tem sobre a percepção de um espaço. Mostra, também, que iluminar não é algo passivo, simples. É um ato complexo e consciente que demanda conhecimentos aprofundados sobre o comportamento da luz, das superfícies, do espaço, da câmera e da lente. Enquanto estruturava o projeto que iria executar, a lembrança desse *gif* surgiu e se tornou, provavelmente, a principal inspiração do produto.

**Figura 1** - As fotografias que compõem o gif



Fonte: Página do artista no Instagram<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Disponível em: <<https://www.instagram.com/tresdeavs/>>. Acesso em: 24 ago. 2021.

## 2. PANDEMIA

Em março de 2020, é registrado o primeiro caso de Covid-19 no Brasil. A pandemia do novo coronavírus, que já se mostrava uma grave questão de saúde pública em diversos países do mundo, tornou-se também um problema brasileiro. Desde então, bilhões de pessoas tiveram que se adaptar a uma nova realidade, refazer planos, reimaginar seus futuros. No Brasil, apesar do constante descaso e sabotagem do governo de Jair Bolsonaro, instituições como a Universidade de Brasília reagiram em prol da saúde pública e, de acordo com o conhecimento científico, determinaram a suspensão de atividades presenciais. Foi uma importante medida de contenção do avanço da epidemia no Distrito Federal, dado que o vírus se propaga pelo ar.

Este trabalho, que já vinha sendo pensado antes da pandemia, obviamente precisou de se adaptar. Vale ressaltar alguns aspectos originais do projeto, a fim de comparar com alguns desafios que o novo cenário apresentou. A característica mais importante que precisou ser abandonada é o uso dos equipamentos e estúdio da Faculdade de Comunicação (FAC). Com a suspensão das atividades da universidade, o espaço da faculdade se tornou inacessível. Quando as aulas retornaram, de modo remoto, ainda assim era impossível dispor dos equipamentos e do estúdio, pois o aluguel e uso desses recursos depende do trabalho presencial de servidores, como os técnicos da faculdade e os porteiros.

À princípio, o meu desejo era apresentar as possibilidades de criação que os equipamentos da FAC apresentam, explorando o máximo de equipamentos e refletores distintos. A meu ver, há muito potencial nos bons equipamentos que a faculdade dispõe, e que muitas vezes os alunos desprezam ou desconhecem. Em um cenário otimista, um bom produto audiovisual utilizando os equipamentos da FAC de formas diversificadas poderia inspirar mais alunos a explorar o potencial criativo desse inventário.

O estúdio da faculdade também seria destacado. Espaçoso, só peca pela falta de vedação sonora em um ambiente muito próximo de uma rua em que ônibus circulam

frequentemente. Porém, o potencial do estúdio é pulsante. Possui uma boa grade de luzes montada. Há tapumes, bandeiras, três tabelas, trilhos de *travelling*, escadas, tripés e diversos objetos à disposição. Sem dúvidas, todos os cursos de comunicação se enriquecem com a existência desse espaço.

Mas a realidade do projeto foi outra. Praticamente todos os equipamentos de iluminação utilizados são do João Miguel Bastos, meu colega de curso, que também foi o assistente em todos os dias de gravação e personagem do vídeo. O único equipamento de luz próprio foi um abajur com lâmpada de filamento. O João Miguel também forneceu uma das câmeras utilizadas, uma lente 16mm, um gimbal e um rebatedor. Quanto aos equipamentos próprios, utilizei uma câmera, uma lente 50mm, um tripé de câmera, um gravador de áudio e um microfone. Em um fim de semana de gravação usamos uma lente 35mm alugada da ARA Filmes, empresa de aluguel de equipamentos audiovisuais, e no outro fim de semana usamos uma lente 18-35mm emprestada pelo meu orientador, Maurício Fonteles.

Com relação ao local, o estúdio da FAC foi substituído pela sala do meu apartamento. Pouco espaçosa, foi imprescindível o uso de lentes grande angulares nos planos abertos. Ainda assim, havia pouco espaço para o recuo de câmera, dificultando exibir o ambiente por inteiro. Vale notar também que o estúdio permite um controle maior da luz por ter paredes, teto e chão pintados de preto. Na sala do apartamento, todos são brancos. Com isso, a luz se difunde pelo ambiente até mesmo com uma fonte de luz pouco intensa.

Outro desafio que o espaço proporcionou foi a localização e tamanho da janela, que se estende horizontalmente por toda a parede lateral da sala. Isso fez com que as gravações diurnas que exibiam essa parede fossem feitas sempre no fim da tarde ou utilizando um *blackout*, para que a luz solar não "estourasse" no quadro.

Outra importante modificação que o projeto sofreu diz respeito ao formato e ao escopo do vídeo. À princípio, o objetivo era filmar, para cada gênero, cenas curtas,

roteirizadas, utilizando atores. Essas cenas seriam intercaladas com depoimentos de *backstage*, relatando os problemas e desafios encontrados na elaboração da iluminação. Com isso, considerando equipe e atores, seria necessário reunir, no mínimo, oito pessoas (diretor, produtor, diretor de fotografia, diretor de som, diretor de arte, fotógrafo de *backstage*, dois atores) em um espaço fechado, o que se tornou inviável na pandemia.

Para solucionar esse problema, as cenas roteirizadas foram descartadas e substituídas por planos estáticos, sem narrativa. Isso permitiu reduzir o número de pessoas para apenas duas: eu e o assistente. Eu elaborei a iluminação de cada gênero e fiz os mapas de luz. Meu assistente me ajudou a montar os equipamentos na locação e em seguida serviu como modelo, personagem, dos planos que filmei. Os planos em que relato para a câmera os processos acerca do vídeo são filmados por ele.

É importante ressaltar alguns cuidados que tomamos por conta da pandemia. Mantivemos o ambiente sempre o mais ventilado possível, abrindo as janelas entre as gravações e usando um ventilador para circular o ar no apartamento. Somente eu e o assistente ocupamos o apartamento, em que moro sozinho. Usei máscara PFF2 durante todo o período, enquanto que o assistente só a retirava para a gravação. No primeiro fim de semana de gravação já havíamos tomado a primeira dose da vacina contra o coronavírus, e antes do segundo fim de semana tomamos a segunda dose.

### 3. PROBLEMA DE PESQUISA

A iluminação é etapa fundamental na criação de significado no audiovisual. Seja na produção de um vídeo para a internet, um filme para cinema ou uma série para TV, a equipe de direção precisa entender qual a melhor forma de se iluminar uma cena, que esteja condizente com o roteiro e que dialogue com as demais áreas. Com isso, busca-se entender até que ponto o trabalho bem executado de iluminação consegue dar sentido às imagens, comunicar, sensibilizar o espectador.

O experimento propõe, também, investigar qual é o limite dessa capacidade de comunicação da iluminação. Partindo da hipótese que a luz de uma cena transmite ideias e sensações, seria possível que ela a consiga sozinha? Apenas a mudança na luz - fixando-se enquadramento, espaço, objetos de cena, personagens - é o suficiente para passar mensagens distintas de maneira eficiente?

Vale notar que o trabalho é executado com poucos recursos, utilizando equipamentos e espaço fornecidos pela própria equipe. Pretende-se, então, investigar se é possível realizar de maneira eficiente os gêneros, dadas essas condições de produção. Até que ponto equipamentos de baixo custo e um espaço improvisado são entraves na execução das cenas? E qual a influência dessas condições na mensagem final?

Por fim, busca-se entender a importância das etapas de planejamento da iluminação antes das gravações. A pesquisa de referências, a visita às locações, a elaboração do mapa de luz e o experimento com equipamentos de iluminação são etapas comuns em produções audiovisuais. Qual é a relevância de executar todos esses processos antes das diárias de gravação?

#### 4. JUSTIFICATIVA

A fotografia é uma das principais áreas em uma produção audiovisual. Ela percorre todas as fases de um filme: na pré-produção, com a decupagem e o mapa de luz, na produção, com a captação visual, e na pós-produção, com a correção de cor. Todos esses elementos trabalham juntos para, no produto final, comunicar mensagens, transmitir sensações, expressar sentimentos.

Esse produto propõe experimentar com equipamentos de iluminação simples em um espaço limitado. Com isso, ele poderá servir como inspiração e um convite para maiores experimentações com a iluminação audiovisual, principalmente em um contexto universitário ou de poucos recursos. Não se trata de um tutorial ou um passo-a-passo sobre como é a forma "correta" de comunicar um gênero, mas sim de mostrar alternativas e possibilidades de execução da luz.

Além disso, o vídeo pode contribuir para o ensino das propriedades da luz e como operar os equipamentos. Nos diferentes formatos filmados, há o uso de luzes duras e difusas; diretas e rebatidas; brancas e coloridas; intensas e fracas. Também variam no posicionamento: há luzes de ataque, preenchimento e contraluz. Essa diversidade foi fundamental para executar formatos tão distintos e mostra que iluminar não se trata apenas de tornar a cena visível. Ao relatar para o espectador onde e por quê as luzes estão montadas como estão, em cada formato, o vídeo também se torna um objeto de aprendizado, de construção de conhecimento.

Por fim, o vídeo também pretende dar relevância à reflexão sobre iluminação dentro da área da fotografia audiovisual. Muitas vezes, o planejamento do enquadramento e de quais câmeras e lentes utilizar se destacam em detrimento do planejamento da luz. Um experimento voltado para a iluminação pode contribuir para que esse potencial criativo não fique em segundo plano, e faça parte da elaboração dos filmes desde o princípio.

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1 Objetivo geral**

O objetivo geral deste projeto é mostrar o potencial criativo que a iluminação possui em uma produção audiovisual, através da realização de um vídeo demonstrativo. A iluminação desempenha um papel fundamental na criação da estética e do gênero de um filme. Ao experimentar com diversificadas formas de se iluminar um mesmo espaço, com o mesmo personagem e mesmo figurino, o vídeo objetiva transmitir sensações e impressões distintas com a variação da luz.

### **5.2 Objetivos específicos**

Paralelamente ao objetivo principal, o vídeo também procura exemplificar as etapas do trabalho de uma equipe de fotografia e iluminação na pré-produção e produção de um filme para pessoas interessadas na área. Além disso, busca-se mostrar algumas soluções que os diretores e assistentes de fotografia podem recorrer para desafios que surgem na iluminação de um produto audiovisual. Por fim, objetiva-se exibir como um mesmo espaço e objetos podem transmitir mensagens distintas, desde que a equipe saiba os manipular conscientemente e com finalidades claras.



## 6. REFERENCIAL TEÓRICO

No livro "50 anos: luz, câmera e ação", o autor Edgar Moura (1999, p.19) afirma: "Todos os problemas da fotografia se resumem a estas questões: onde se coloca o refletor, em que direção, com que força, e de que tipo ele é.". À princípio, pode-se julgar que o premiado fotógrafo - responsável pela direção de fotografia de filmes como *Cabra Marcado pra Morrer* (1984), *A hora da estrela* (1985) e *Tieta do Agreste* (1996) - simplifica excessivamente os problemas que se encontra na iluminação. Contudo, essa passagem é uma poderosa e nítida síntese do que se trata a iluminação audiovisual.

O experimento se inspira nessas ideias para elaborar a iluminação de cada gênero. No set de filmagem, como Moura ressalta, a posição das luzes estarão "em função de duas coisas: primeira, a posição da câmera; segunda, a posição do assunto." (MOURA, 1999, p. 29). Esse entendimento é crucial para construir sentidos com a iluminação. No terror, por exemplo, o ângulo à partir do qual se projeta a luz, com relação ao personagem, pode inseri-lo em contextos diametralmente opostos, como será discutido no próximo capítulo. Já na iluminação do formato preto e branco, se usa uma iluminação de três pontos (luz de ataque, luz de preenchimento e contraluz), em que se reflete sobre os efeitos que essas luzes criam.

Outro conceito importante para a realização do experimento é o potencial de criar sentidos e emoções a partir da iluminação. O autor Michael Rabiger, em seu livro "Direção de Cinema: Técnicas e Estética", defende que "cada aspecto da iluminação carrega fortes associações emocionais que podem ser empregadas no drama e dar ótimos resultados." (RABIGER, 3ª ed., 2007, p.58). Essas "associações emocionais" ocorrem quando a fotografia consegue sensibilizar e emocionar o espectador - seja na criação do clima melancólico, trabalhado no experimento no formato preto e branco; seja na provocação de inquietações, como ocorre no experimento do gênero "terror".

Vale notar a importância do uso da iluminação enquanto ferramenta artística de criação. Marcel Martin, em sua obra "A Linguagem Cinematográfica", defende que as

luzes sejam utilizadas para explorar a "imaginação do criador", em detrimento de uma luz verossímil, que pouco comunica. Ele escreve:

A fotogenia da luz é uma fonte fecunda e legítima de prestígio artístico para o filme e, em última análise, uma iluminação artificial é preferível, esteticamente falando, a uma iluminação verossímil mas deficiente. [...] É na iluminação de cenas de interiores que o operador dispõe da maior liberdade de criação. Não obedecendo a leis naturais (quero dizer, submetidas ao determinismo da natureza), nenhum limite de verossimilhança vem dificultar a imaginação do criador. (MARTIN, 1983, p.72)

O experimento em iluminação busca explorar esse potencial, em que as luzes não precisam obedecer a "leis naturais". No experimento do formato *Vlog*, por exemplo, usa-se apenas luzes artificiais, de intensidade, cores e naturezas distintas, a fim de se criar um mosaico visual harmônico, de forma que a iluminação se torna tão relevante para a expressividade visual quanto os demais elementos enquadrados.

## 7. METODOLOGIA

O produto consiste em um vídeo que mostra diversos experimentos com a iluminação voltada para o audiovisual. A ideia é que, em todos os experimentos, haja o mínimo possível de variação entre os objetos, o cenário, o figurino, o personagem e os enquadramentos. Dessa forma, o enfoque está nas mudanças de luz, nos efeitos e mensagens distintas que a iluminação consegue transmitir.

Para mostrar uma ampla gama de possibilidades de iluminação, foram filmados quatro formatos distintos: iluminação para filmes em preto e branco, *vlog*, passagem do dia e o gênero cinematográfico "terror". A escolha desses formatos se deu pela grande distinção entre eles e pela adequação às condições de produção.

O vídeo também conta com passagens que contextualizam brevemente cada formato e exibem os processos de criação de uma equipe de fotografia e iluminação em uma produção audiovisual.

### 7.1 Pré-produção

Em julho de 2021 se inicia a pré-produção do vídeo. Com a definição correta da universidade de não retomar as atividades presenciais, se iniciou os processos de adaptação e diminuição do escopo do vídeo, expostos acima. O importante, nesse momento, era arranjar alternativas para os recursos que a faculdade proveria, bem como tornar a execução segura, sem perder o objetivo central do projeto: experimentar diversificadas formas de iluminação.

A primeira medida de adaptação do projeto foi convidar o João Miguel Bastos para a função de assistente e possível personagem do vídeo. O João foi meu colega de faculdade, é um amigo próximo e profissional experiente na produção de vídeos. Ele já fazia parte do meu ciclo de convívio por realizarmos trabalhos juntos, na época das filmagens. Sem dúvidas, enriqueceu o projeto com suas ideias e conselhos. Enquanto a

nova realidade diminuía o escopo do experimento, o João foi responsável por engrandecê-lo. Expliquei que ele desempenharia um papel de assistente "faz-tudo", considerando as novas condições do projeto. Também expliquei que era inviável usar os equipamentos da faculdade e pedi para que usássemos os equipamentos que ele dispunha. Ele prontamente aceitou e recusou qualquer forma de remuneração.

Em seguida, era necessário encontrar um novo local para filmar. O meu apartamento foi a escolha mais prática, considerando que moro sozinho e há um espaço razoável na sala para montar as luzes e um pequeno cenário. Também possuía a vantagem de já ser uma locação montada, pois os objetos de cena seriam todos domésticos.

Com a definição do formato e do local, o próximo passo foi definir os gêneros que seriam filmados. O importante, aqui, era encontrar os gêneros mais distintos possíveis, e que fosse possível executá-los. Comecei listando as possibilidades: drama, romance, terror, comédia, crime, ficção científica... Porém, como o foco era mudar apenas a iluminação, as cenas não possuiriam roteiro e o espaço seria invariavelmente uma sala de estar, gêneros como o drama e o romance possuiriam pouca ou nenhuma diferença entre si. Então, resolvi ir além de gêneros cinematográficos e ampliar as possibilidades. Dessa forma tive a ideia de executar iluminações para filmes em preto e branco, para vlog e realizar os registros da iluminação com o passar do dia. Quanto aos gêneros, os escolhidos foram terror e comédia.

### **7.1.1 Referências visuais**

O próximo passo foi a busca por referências. Para o gênero "comédia", que originalmente constava no vídeo, a ideia era reproduzir a iluminação de *sitcoms* (comédias de situação), que se passam majoritariamente em um palco de teatro. Nesse gênero, são utilizadas muitas luzes simultaneamente, que são projetadas de cima do palco, e iluminam o cenário amplamente com luzes duras.

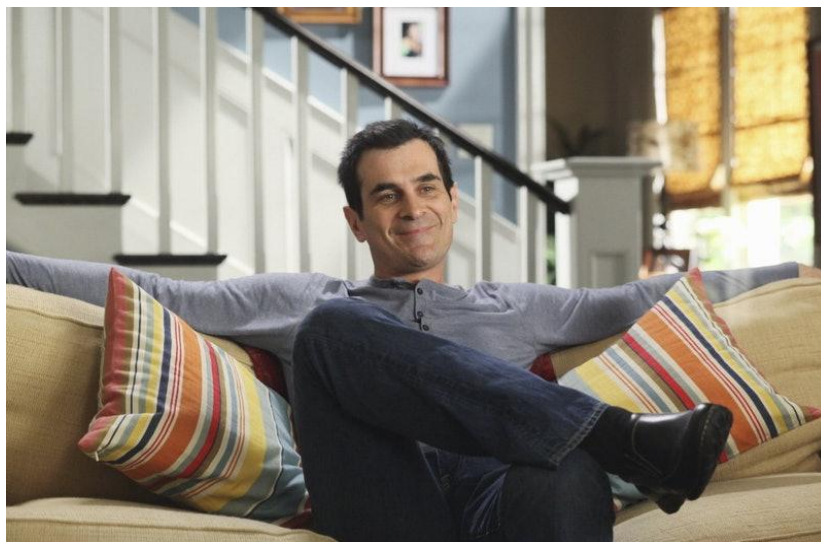
**Figura 2** - Referência de iluminação de Sitcom



Fonte: Portal sobre cultura pop "Pausa Dramática"<sup>2</sup>

Outra tentativa de se executar o gênero da comédia se deu inspirando-se no subgênero *mockumentary*. Ele é caracterizado por parodiar o documentário e, em termos de iluminação, com frequência se propor a utilizar uma luz natural, como se nota nesse cenário da série "Modern Family".

**Figura 3** - Referência de iluminação de Mockumentary



---

<sup>2</sup> Disponível em:

<<https://pausadramatica.com.br/2015/10/08/voce-sabe-como-e-gravada-uma-sitcom/>>. Acesso em: 23 ago. 2021

Fonte: Portal de notícias "Bustle"<sup>3</sup>

A escolha de reproduzir iluminações para filmes em preto e branco abriu um leque de possibilidades para o experimento. Com tantas possibilidades disponíveis - e de acordo com a proposta de experimentar o máximo possível - optamos por realizar duas iluminações distintas nesse formato: uma voltada para os *closes*, ou planos fechados, e outra voltada para planos abertos. A inspiração para os *closes* foi a iluminação clássica "hollywoodiana" de três pontos, que se popularizou na indústria cinematográfica estadunidense nos anos 1940 e 1950. Já os planos abertos não tiveram uma inspiração específica, focando apenas em realizar um bom trabalho de luz e sombra no enquadramento.

**Figura 4** - Referência de iluminação Preto e Branco (close)



Fonte: cena do filme "Cidadão Kane" (1941)

O formato *vlog* se inspirou em canais no Youtube que se dedicam a realizar vídeos-ensaio, ou seja, vídeos em que o autor desenvolve um argumento sobre um tema. O objetivo da iluminação em um *vlog* é manter o cenário visualmente interessante e prazeroso, usando cores harmônicas.

---

<sup>3</sup> Disponível em:

<<https://www.bustle.com/articles/91385-8-signs-you-grew-up-with-a-chill-dad-who-always-encouraged-you-to-just-do>>. Acesso em: 04 set. 2021.

**Figura 5** - Referência de iluminação de Vlog



Fonte: canal "Ora Thiago" no Youtube<sup>4</sup>

O formato que recebeu o nome de "passagem do dia" é inspirado no *gif* supracitado (Figura 1). A ideia é a mesma: filmar um cenário doméstico em um plano aberto, em quatro momentos do dia - duas diurnas e duas noturnas - a fim de se observar as diferentes iluminações desse espaço. Não se trata de um gênero específico, mas sim de observar como o mesmo espaço pode proporcionar sensações e impressões distintas.

Por fim, o último formato escolhido foi o gênero "terror". Assim como no preto e branco, o gênero permite realizar duas iluminações distintas para os planos abertos e fechados. Em ambos os casos, as referências buscadas eram de trabalhos com pouca luz. No *close*, a ideia era trabalhar alguma cena em que um protagonista corre perigo, usando da penumbra para esconder alguma possível ameaça. Nos planos abertos, a inspiração veio do uso do contraluz e de recortes de sombra para criar planos visualmente estranhos e incômodos.

---

<sup>4</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=j44FqC81UpA>>. Acesso em: 24 ago. 2021.

**Figura 6** - Referência de iluminação de Terror (close)



Fonte: Cena do filme "A Casa de Cera" (2005)

**Figura 7** - Referência de iluminação de Terror (plano aberto)





Fonte: cena do filme "Twin Peaks: Os Últimos Dias de Laura Palmer" (1992)

### 7.1.2 Preparação para as filmagens

Tendo decidido os gêneros e munido de referências, as gravações estavam perto de acontecer. Reuni com meu assistente e marcamos as datas de filmagem. Vale ressaltar que, para realizar os experimentos, eu precisaria da ajuda do assistente. Ou seja, a elaboração, a execução e a gravação em si ocorreriam todas no mesmo dia. Tendo isso em mente, elaborei um cronograma considerando que seria possível filmar entre dois e três gêneros por dia, mas que uma diária extra era essencial. Conforme esse planejamento, seriam necessários três dias de filmagem, e optamos pelos dias 21 de agosto (sábado), 11 de setembro (sábado) e 12 de setembro (domingo). Comprei objetos que seriam úteis, como um abajur, lâmpadas e um forro *blackout*.

A montagem do *blackout* exigiu a inventividade característica dos fotógrafos citada acima. Em outras palavras, foi uma gambiarra. Isso porque a ideia era esconder o forro atrás da cortina que já estava montada na sala. A solução foi passar uma corda por dentro do cano em que a cortina estava pendurada e, então, amarrar as pontas. Nessa corda - bem esticada para que o *blackout* não ficasse abaixo da janela - o forro foi pendurado. Fixar a corda foi a parte mais complexa pois, incrivelmente, montar e desmontar o *blackout* nela era um processo rápido.

**Figura 8** - O *blackout* montado





Por fim, roteirizei os textos de abertura e encerramento do vídeo, a fim de contextualizar o projeto e seus objetivos. Também troquei alguns móveis e objetos domésticos de lugar para tornar o espaço o mais neutro possível para as gravações.

## 7.2 Produção

No dia 21 de agosto, realizamos as primeiras filmagens. Os formatos escolhidos para essa diária foram: comédia *sitcom*, preto e branco e *vlog*. Os únicos planos que dependiam da luz solar eram os planos abertos do preto e branco, então optamos por deixá-los para o fim da tarde, quando a luz do Sol estava menos intensa. Montamos o *blackout* e decidimos iniciar pela comédia *sitcom*.

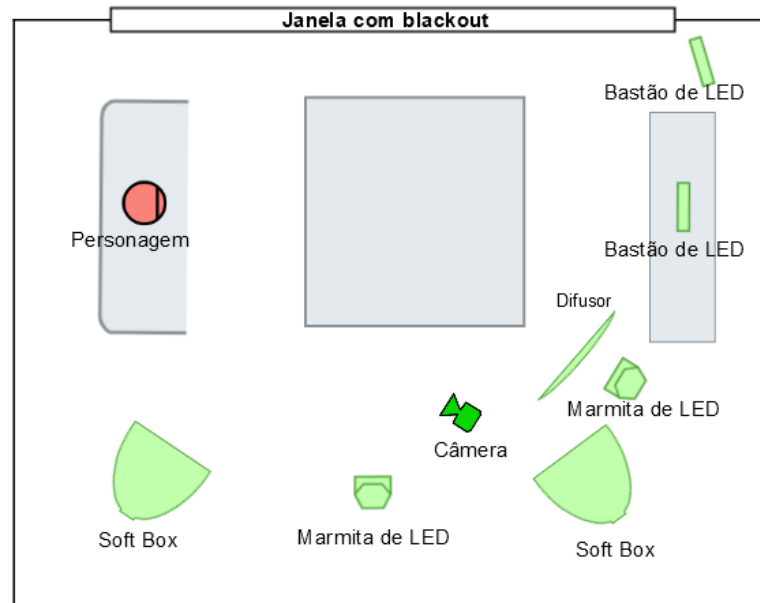
Logo de início, esse formato se mostrou bem desafiador, dadas as condições de espaço e de equipamentos. Como se nota pela Figura 2, o espaço da *sitcom* é preenchido por pequenos blocos de ambientação, algo impossível de ser feito naquela sala. Além disso, tentamos reproduzir a forma como as luzes são projetadas de cima do palco, deixando os equipamentos o mais alto possível. Mas não era possível prendê-los no teto, e o tamanho máximo dos tripés não era suficiente. Por fim, notamos que era

impossível reproduzir a própria natureza da luz de *sitcom*, dura e direta, dado que as paredes e o teto rebatem a luz e a difunde por todo o ambiente.

Porém, vale o registro da tentativa. Para emular a intensidade das luzes de um palco de *sitcom*, resolvemos utilizar diversas luzes simultaneamente. Ligamos duas softbox, apontadas para o teto. Uma setlight de LED iluminava diretamente o ambiente enquanto outra foi colocada atrás de um difusor. Ligamos também dois bastões de LED, que incidiam diretamente no lado esquerdo do quadro, pois essa região, à princípio, estava mais escura que as demais.

**Figura 9** - A tentativa da iluminação Sitcom

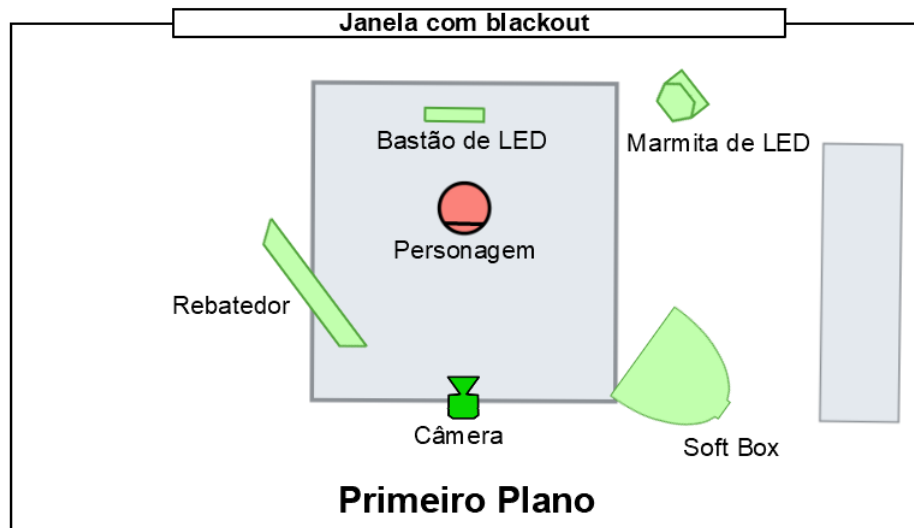


**Figura 10** - Mapa de luz da Sitcom

Em seguida, passamos para os planos fechados do formato "preto e branco", aproveitando que o *blackout* já estava montado. Como se nota pela Figura 4, a ideia era reproduzir uma iluminação clássica, de três pontos (luz de ataque, luz de preenchimento e contraluz). Por serem planos fechados, o espaço limitado não foi um problema. O resultado se aproximou bastante das referências utilizadas, mas vale notar que, por conta do ambiente de paredes brancas, as sombras no rosto do personagem acabaram sendo suavizadas.

**Figura 11** - A iluminação Preto e Branco (close)

**Figura 12** - Mapa de luz da iluminação Preto e Branco (close)



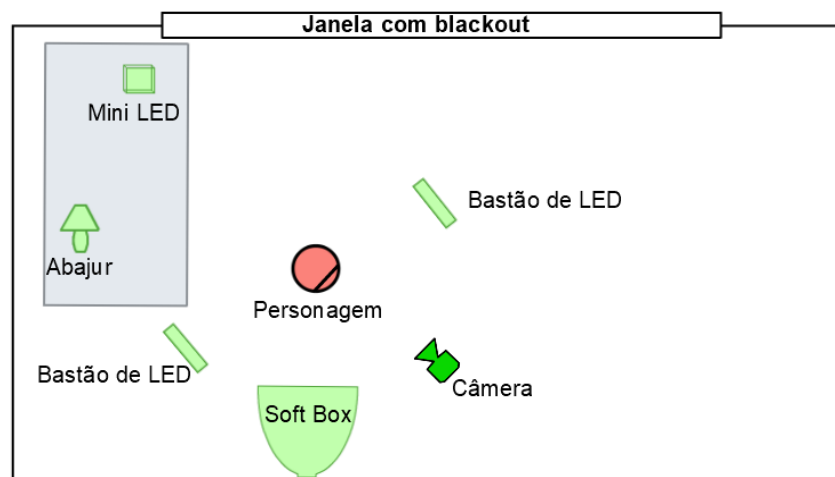
Tentamos, ainda no primeiro dia, filmar os planos abertos do formato preto e branco. Contudo, o planejamento de cada formato tomou mais tempo do que o previsto, e a luz solar nesse momento já era muito fraca para as gravações. Então, esperamos anoitecer e passamos para o formato *vlog*.

No *vlog*, tivemos muita liberdade para a experimentação. Optamos por utilizar luzes ciano e magenta nos bastões de LED por serem cores complementares bem populares em artes digitais atualmente. Depois, com o auxílio de um círculo cromático, descobrimos que o amarelo harmoniza com as demais cores, e optamos por utilizar uma luz dessa cor para iluminar o fundo. Além disso, para dar mais interesse visual no quadro, colocamos um abajur de lâmpada laranja no lado esquerdo, pois a parede desse lado era branca lisa. Para iluminar o personagem, utilizamos uma softbox branca, que projeta uma luz difusa.

**Figura 13** - A iluminação Vlog



**Figura 14** - Mapa de luz da iluminação Vlog



Após esse primeiro dia de gravações, haveria três semanas antes das demais. Esse tempo foi importante para realizar alguns ajustes, principalmente no manejo do tempo. Após repassar pelo material gravado, constatei os problemas citados acima no gênero da comédia. Então, substituí o subgênero da *sitcom* pelo *mockumentary*, na esperança de que seria viável realizá-lo no apartamento. Comprei tecidos pretos para barrar a luz e evitar que ela se difunda por todo o apartamento.

Também adquiri uma folha de papel paraná, para "bandeirar" a luz, ou seja, criar um obstáculo para uma parcela da luz que alguma fonte emite. Recortamos quatro

quadrados nesse papel paran, de forma a emular uma janela. Dessa forma, ao colocar o papel em frente a uma fonte luminosa, a luz projetada em alguma superfcie pareceria que atravessou uma janela.

**Figura 15** - O papel paran recortado e montado

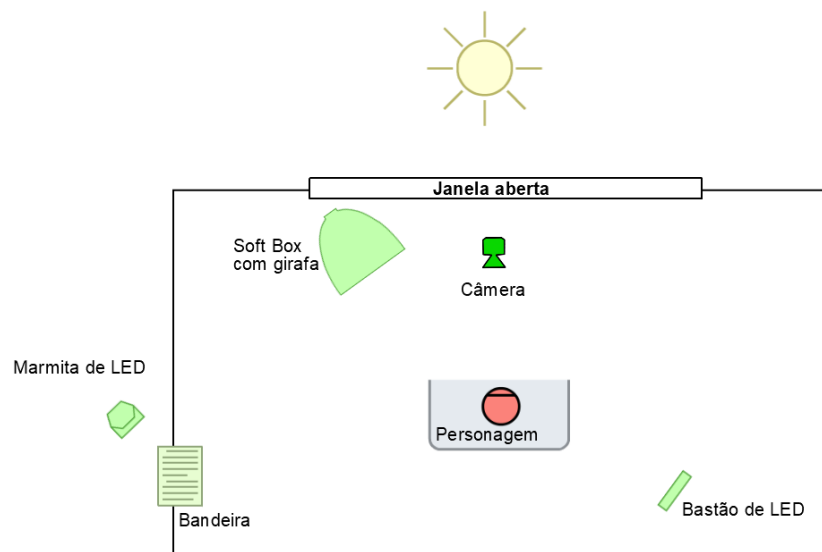


A segunda diria foi no dia 11 de setembro. O primeiro gnero que executamos nesse dia foi a comdia *mockumentary*. Como queramos utilizar a luz do Sol, resolvemos girar o cenrio, de forma que a luz da janela incidisse frontalmente no ambiente. Depois, montamos o papel paran na parede para simular uma janela. Utilizamos uma softbox, presa em uma girafa, como luz de preenchimento. Por fim, colocamos um basto de LED ao fundo para criar um contraluz.

**Figura 16** - A tentativa de iluminação Mockumentary



**Figura 17** - Mapa de luz da iluminação Mockumentary



O resultado foi interessante e ficamos satisfeitos com a iluminação. Havia melhorias claras com relação ao que foi executado na comédia *sitcom*. Somente na pós-produção que esse formato foi excluído do vídeo final, após julgar que a iluminação, apesar de bem executada, não transmitia a impressão cômica que buscávamos ao selecionar esse gênero.



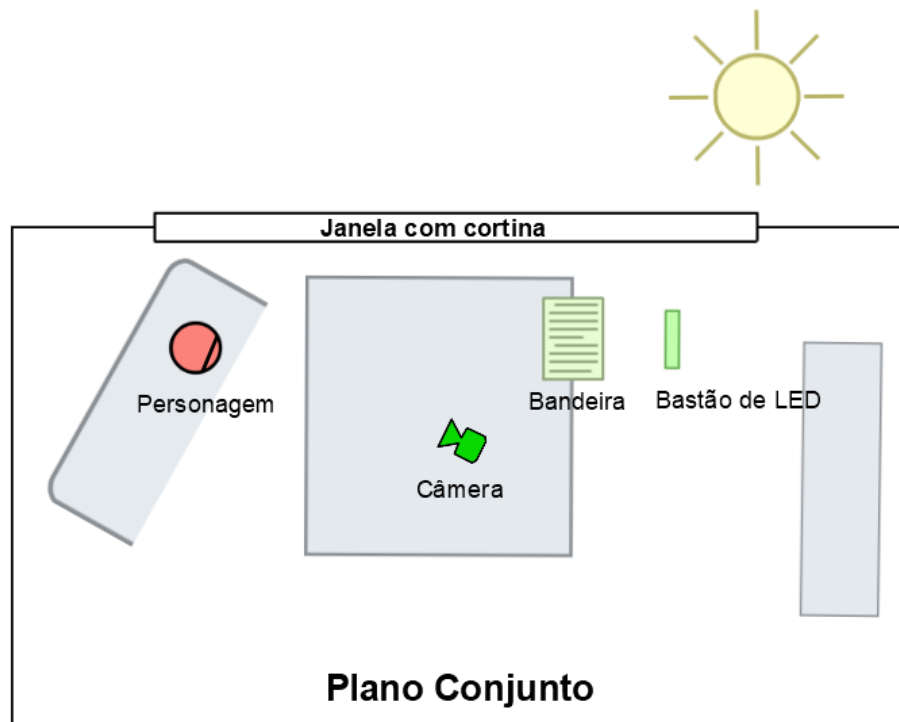
Em seguida, para aproveitar a luz do Sol, passamos para os planos abertos do formato "preto e branco". Como já havíamos planejado na primeira diária, conseguimos montar rapidamente a iluminação desses planos. A única mudança veio com o acréscimo de um bastão de LED, que bandeiramos com o papel paraná e apontamos para a parede branca ao fundo. O resultado foi uma sombra de janela que deu mais interesse para uma região sem informação visual.

Executamos diversos planos distintos com essa mesma luz, trocando o posicionamento do personagem, experimentando com luz e sombra, com o contraluz, e com as texturas da roupa e do sofá. Ao retirar as cores da equação, as gravações em preto e branco permitiram que a intensidade da luz e o modo como ela interage com o personagem e os objetos se tornassem o assunto principal das imagens. Nesse dia, não realizamos gravações noturnas, e encerramos aí.

**Figura 18** - Os diversos planos da iluminação preto e branco (abertos)



**Figura 19** - Mapa de luz da iluminação preto e branco (abertos)



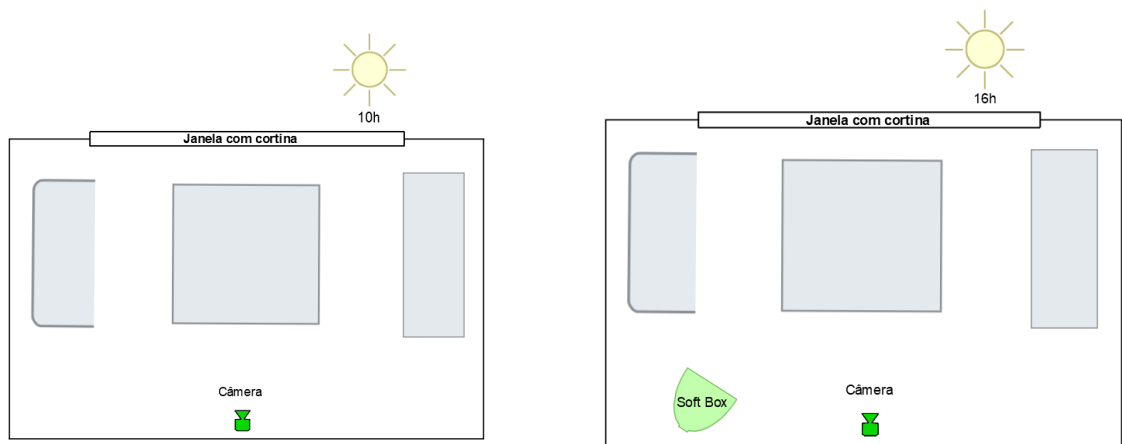
O terceiro e último dia de gravações foi no dia 12 de setembro. O planejamento para essa diária incluía o formato que chamamos de "passagem do dia", o gênero "terror" e as explicações de abertura e encerramento do vídeo. Iniciamos com a "passagem do dia", pois esse formato exigiria gravações noturnas e diurnas.

A primeira passagem do dia foi a "manhã". Para ela, apenas arrumamos o cenário da sala de estar, sem nenhuma interferência de luz artificial. Na sequência, fizemos a luz do "meio-dia". Foram duas alterações importantes: usamos uma softbox, de luz difusa, como luz de preenchimento; e alteramos o balanço de branco de 5900K para 6500K. Dessa forma, os tons da imagem ficaram mais "quentes", mais alaranjados, contribuindo para transmitir a sensação de um período de sol mais intenso.

**Figura 20** - As passagens do dia "manhã" e "meio-dia"



**Figura 21** - Mapas de luz das passagens do dia "manhã" e "meio-dia"



Como as demais gravações da "passagem do dia" e as do gênero "terror" eram noturnas, esperamos o fim da tarde para gravar, com a luz do Sol, os textos de abertura e encerramento do vídeo. Essas passagens servem para explicar como seria a condução do experimento e seus objetivos, bem como fazer algumas considerações acerca do trabalho da equipe de fotografia e iluminação. Por se tratar de trechos que não fazem parte de nenhum experimento, a ideia para o cenário era decorá-lo com os equipamentos de iluminação que utilizamos. Dessa forma, o espectador poderá, imediatamente, saber que se trata de um vídeo sobre iluminação.

Em seguida, gravamos as "passagens do dia" noturnas. Para a primeira, a ideia foi projetar uma luz a partir de outro cômodo, para iluminar a sala parcialmente. Colocamos o abajur no lado direito do cenário para criar um foco de luz e pontuar alguns

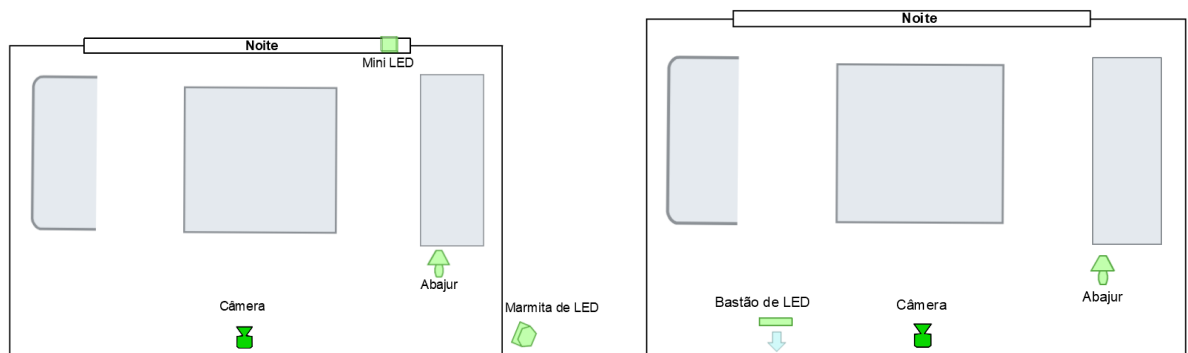
objetos da sala. A novidade foi uma pequena luz de LED que penduramos no topo da janela, atrás da cortina, para emular uma luz de poste na rua, externa ao ambiente.

O objetivo da segunda passagem noturna era trabalhar o mínimo possível de iluminação, ao mesmo tempo em que ainda seja possível identificar o espaço. Para isso, mantivemos o abajur ligado, mas retiramos a luz que projetava no sofá. Contudo, a luz do abajur era fraca demais para tornar o ambiente reconhecível, então inserimos também a luz de um bastão de LED, em sua potência mínima e rebatido na parede, para que alguns objetos ainda estivessem visíveis.

**Figura 22** - As passagens do dia noturnas



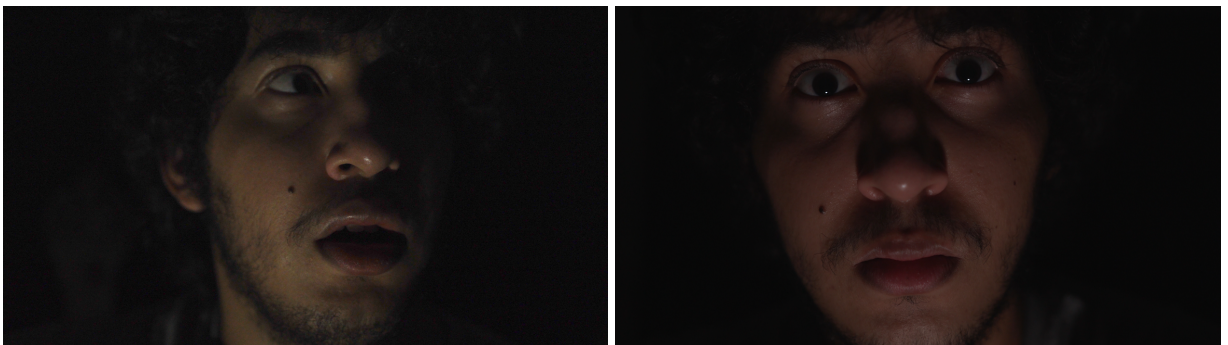
**Figura 23** - Mapas de luz das passagens do dia noturnas



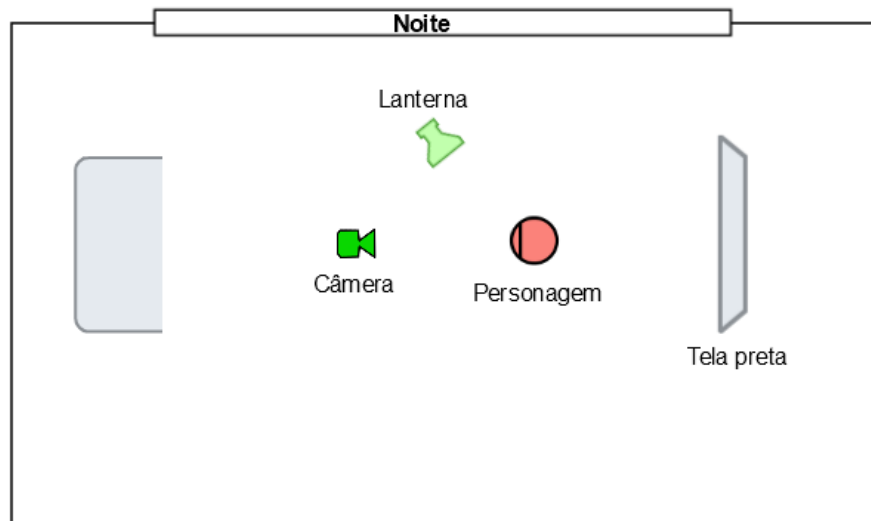
Finalizamos a diária com as filmagens do gênero "terror". Esse gênero, assim como o formato preto e branco, também contou com iluminações distintas para os planos abertos e fechados. Para os fechados, usamos apenas uma lanterna, de luz dura, incidindo diretamente no rosto do personagem. Conforme tentávamos encontrar a

melhor posição para a luz, percebemos que essa mesma luz, em ângulos distintos, poderia comunicar mensagens distintas. Então, gravamos dois planos. No primeiro, a luz incide lateralmente no personagem, na mesma altura de seu rosto. Considerando que o personagem estava envolto em escuridão, a sensação transmitida é que estava inseguro, desconfortável, amedrontado. No segundo momento, a luz incide frontalmente e abaixo do personagem, de maneira que as sombras do rosto se projetam para cima. Nesse plano, o personagem aparenta desequilíbrio e raiva.

**Figura 24** - A iluminação Terror (closes)



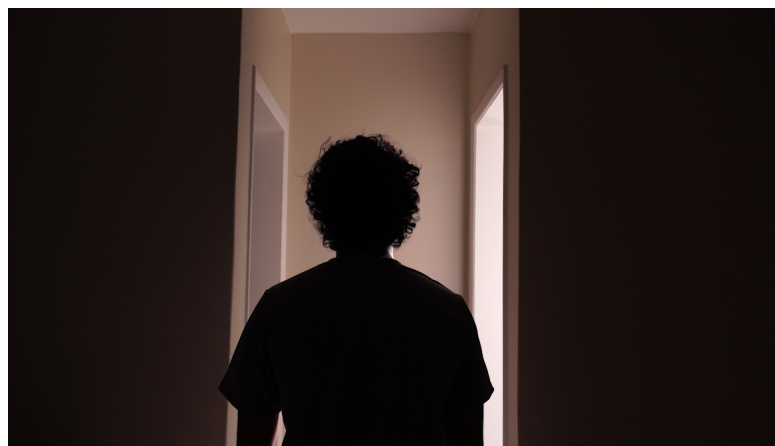
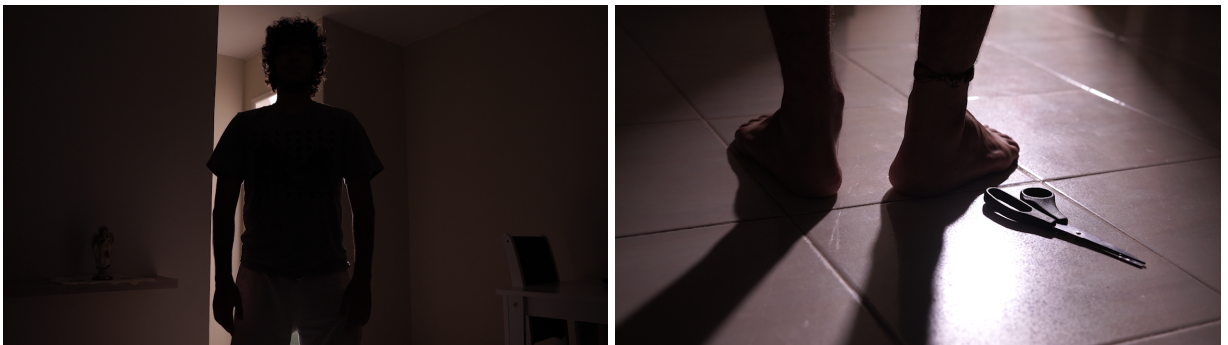
**Figura 25** - Mapa de luz da iluminação Terror (closes)



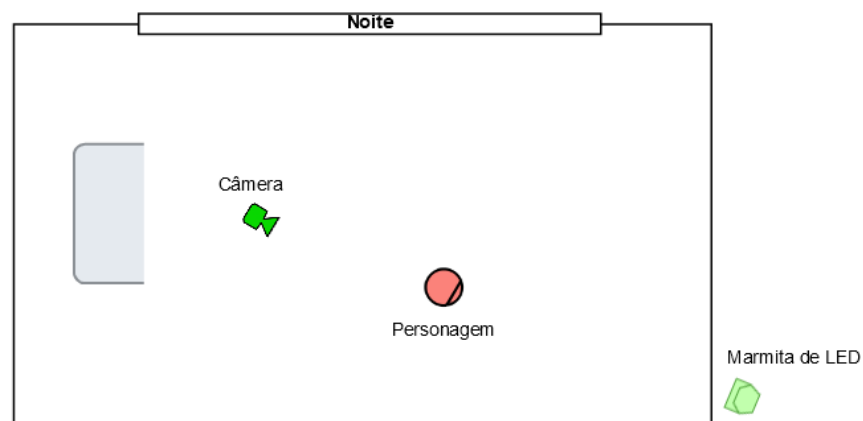
Por fim, realizamos os planos abertos do gênero "terror". Conforme a referência da Figura 7, a ideia era transmitir uma inquietação através do contraluz e de sombras

diagonais bem definidas. Para isso, usamos apenas uma fonte de luz, uma setlight de LED de luz dura, frontalmente à câmera mas tampada pelo corpo do personagem. Dessa forma, a silhueta dele ficou bem marcada, mas suas características físicas ficaram indistinguíveis. Além disso, as próprias paredes também projetaram sombras que contribuíram para criar o efeito sombrio do plano.

**Figura 26** - Os diversos planos da iluminação Terror (abertos)



**Figura 27** - Mapa de luz da iluminação Terror (abertos)



Após finalizarmos as gravações do gênero terror, filmamos imagens de cobertura, que pontuam algumas das transições do vídeo. Desmontamos os equipamentos, guardamos, e finalizamos a produção do vídeo.

### 7.3 Pós-produção

Após a coleta de todo o material, os arquivos foram categorizados por diária, separando em pastas distintas os arquivos de imagem e de áudio. Assisti todo o material e anotei os melhores takes. Também registrei os arquivos de áudio correspondentes a cada vídeo que constaria no projeto final. Então, importei os arquivos para o programa Adobe Premiere, em que editei.

Após compilar as filmagens em uma linha do tempo, notei a necessidade de novos materiais, para conectar ideias e tornar a mensagem do vídeo mais nítida. Fiz novas filmagens do apartamento, a fim de exibir as paredes brancas, inserindo como imagem de apoio em um momento em que explico como elas rebatem a luz. Além disso, utilizei o programa "Shot Designer" para traduzir os mapas de luz que estavam rascunhados em um caderno.

Com relação ao áudio, se notou a necessidade de narrações para explicar os processos de experimentação com a luz em cada gênero. Essas narrações foram gravadas em casa, com o mesmo gravador e microfone utilizados nas diárias. Também busquei uma trilha sonora na biblioteca de áudio *Youtube Audio Library*, com o objetivo de tornar o vídeo mais atrativo, mas que não fosse muito ruidosa. As músicas utilizadas, de licença livre (ou seja, não demandam nenhum tipo de atribuição) foram: *I Cannot Forget You Yet* da banda "The Brothers Records" e *Sam Stoopid* do artista "Mikos Da Gawd".

A mudança de rumo mais evidente que ocorreu na pós-produção foi a decisão de abandonar o gênero "comédia". Apesar de estar satisfeito, no set, com o resultado, na edição se notou que a execução desse gênero destoou das demais. Isso porque, nos

outros formatos, a ideia de comunicar uma mensagem ou transmitir uma sensação com a luz está bem definida. No terror, por exemplo, o uso das sombras e de contraluz criam incômodos e inquietações visuais. No *vlog*, as luzes coloridas e complementares tornam o ambiente descontraído e condizente com demais vídeos veiculados no Youtube. Já na comédia, a mensagem cômica que se pretendia passar com a luz não ocorreu.



## 8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O álbum *The Dark Side of the Moon* (1973), da banda britânica Pink Floyd, encerra com os dizeres: "*There is no dark side of the moon, really. Matter of fact, it's all dark*".<sup>5</sup> É uma referência ao fato de que a Lua não emana luz própria e, portanto, o lado escuro é mera consequência da incidência da luz solar em parte de sua superfície. Com o objetivo de se fazer uma analogia aos conceitos trabalhados ao longo do disco, o trecho trata sobre ideias literais: a escuridão como consequência da luz, a percepção de um "lado escuro" em função da existência de um "lado claro". De forma semelhante, o experimento também tentou colocar algumas ideias em função da luz: a estética de gêneros cinematográficos, a sensação transmitida ao espectador, a harmonia com os demais elementos visuais.

As experimentações em set mostraram que a iluminação, sozinha, não comunica o que o gênero pretende. Houve mudanças no cenário, nos objetos de cena, nos enquadramentos e até mesmo na expressão do personagem que foram essenciais para que os gêneros fossem bem executados e delimitados. A ideia de um produto audiovisual como uma construção se tornou mais clara: as diferentes áreas de produção dão sustentação umas às outras. Sozinhas, não criam sentido e nem dão a dimensão da obra por inteiro.

O espaço tem grande influência na mensagem que o produto passa à medida em que a luz interage com ele: rebatendo e difundindo a luz; ou bloqueando, projetando sombras e gradações distintas de luminosidade. No apartamento que utilizamos, a falta de isolamento para a luz fez com que tivéssemos menor controle sobre sua trajetória, dificultando o enfoque em pequenos detalhes. Por outro lado, isso permitiu a criação de luzes mais suavizadas, principalmente ao incidir no personagem.

---

<sup>5</sup> "Não existe lado escuro da lua, realmente. Na verdade, ela é toda escura." (Tradução livre)

As etapas de planejamento se mostraram essenciais para a produção. Na primeira diária, em que ainda se testava o ritmo de filmagens, muito tempo se perdeu na preparação e devido a referências vagas para a execução da comédia *sitcom*. Nos demais dias de gravação também houveram tentativas e erros, como não poderia deixar de existir em um experimento. Mas a produção se tornou mais eficiente, de forma que mais filmagens foram realizadas.

Com relação à quantidade de experimentos e às formas distintas de se utilizar os equipamentos, o vídeo foi bem-sucedido. A escolha de formatos contrastantes entre si foi essencial para esse fim. Diversos refletores foram empregados em posições distintas. Utilizou-se luz direta e rebatida, dura e difusa, branca e colorida, diegéticas e não-diegéticas. Soluções criativas afloraram no set de filmagem, como o uso do papel paraná como uma bandeira para a luz e a montagem improvisada do forro *blackout*. Nesse sentido, o vídeo cumpriu seu papel de ser um experimento, um laboratório de ideias.

A luz é uma ferramenta sensível. Requer certos cuidados para manuseá-la e habilidades específicas para obter o resultado esperado. Se menosprezada, pode comprometer todo o produto final. Mas quando recebe a devida atenção na preparação da obra, o seu potencial criativo é enorme. Uma produção audiovisual que valoriza seu planejamento e execução, indubitavelmente, conseguirá brilhar mais forte.

O experimento está disponível em: <<https://youtu.be/5scZUqhs62s>>

## 9. REFERÊNCIAS

MOURA, Edgar Peixoto de. **50 anos: Luz, Câmera e Ação**. 2. ed. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2001.

RABIGER, Michael. **Direção de cinema: Técnicas e Estética**. Trad. Sabrina Ricci Netto. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. 3. ed. Trad. Lauro António e Maria Eduarda Colares. Lisboa: Dinalivro, 2005.