



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAL
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO

VICTOR DE ARAÚJO DOS SANTOS

COLOR GRADING DIGITAL COMO FERRAMENTA NARRATIVA NO CINEMA DE
FICÇÃO

Brasília
2024

VICTOR DE ARAÚJO DOS SANTOS

COLOR GRADING DIGITAL COMO FERRAMENTA NARRATIVA NO CINEMA DE
FICÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília
como requisito para obtenção do grau de Bacharel em
Audiovisual.

Orientador: Mauricio Gomes da Silva Fonteles

Brasília
2024

VICTOR DE ARAÚJO DOS SANTOS

COLOR GRADING DIGITAL COMO FERRAMENTA NARRATIVA NO CINEMA DE
FICÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília
como requisito para obtenção do grau de Bacharel em
Audiovisual.

BANCA EXAMINADORA

Mauricio Gomes da Silva Fonteles
Universidade

Sérgio Ribeiro de Aguiar Santos
Universidade

Gabriel Perrone Vianna
Universidade

AGRADECIMENTOS

À minha família, por me apoiarem incondicionalmente e acreditarem em mim.

À Dani, por iniciar e terminar essa jornada ao meu lado, mal posso esperar pela próxima.

Aos amigos/irmãos Artur, Adriano, Maffi, Heitor, Rizzolli e Xande que apesar da distância sempre me proporcionaram risadas e debates noturnos de alto nível.

Aos caros André Xará, Junior Xis, Magda Palma e Mariana Souto, profissionais que eu admiro e gentilmente cederam seu tempo para compartilhar sua experiência com essa pesquisa.

À todos os professores e funcionários da Universidade de Brasília que estiveram presentes na minha trajetória acadêmica, em especial os professores Mauricio Fonteles, pela orientação e troca de ideias, Gabriel Perrone, Rose May e Sérgio Ribeiro por aceitarem estar presentes nesse momento tão importante.

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo compreender o papel narrativo da colorização digital em filmes de ficção, investigando como a manipulação da imagem digital contribui para a criação de significados e influencia a percepção do público. A análise inicia com uma discussão sobre a evolução histórica da colorização, desde os processos fotoquímicos tradicionais de marcação de luz até a adoção dos softwares de colorização digital, destacando as particularidades e as possibilidades criativas de cada etapa. Além disso, o estudo examina como o color grading se integra ao fluxo de produção no cinema digital contemporâneo, avaliando o impacto desse processo na direção de fotografia e arte, e explorando as formas de diálogo entre essas áreas na elaboração da estética visual em um filme. Termos como color grading, color correction e marcação de luz são conceituados, apresentando a colorização tanto como um processo técnico quanto como uma ferramenta criativa. Finalmente, a pesquisa analisa casos específicos em que o cinema de ficção utiliza a colorização digital com propósitos narrativos, evidenciando como esse processo se tornou essencial no cinema moderno

Palavras-chave: Color Grading; Narrativa; Cinema de ficção; Digital.

ABSTRACT

This research aims to understand the narrative role of digital color grading in fiction movies by investigating how the manipulation of digital images contributes to the creation of meaning and influences audience perception. The analysis begins with a discussion on the historical evolution of color grading, from traditional photochemical known as color timing to the adoption of digital colorization softwares, highlighting the particularities and creative possibilities of each process. Additionally, the study examines how color grading integrates into the production workflow of contemporary digital cinema, evaluating the impact of this process on cinematography and production design, and exploring the ways these areas collaborate in shaping a film's visual aesthetics. Terms such as color grading, color correction, and color timing are conceptualized, presenting color grading both as a technical process and a creative tool. Finally, the research analyzes specific cases where fiction films use digital color grading for narrative purposes, demonstrating how this process has become essential in modern cinema.

Keywords: Color Grading; Narrative; Fiction Movies; Digital.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	— Frame do filme Métamorphoses du papillon (1904))	11
Imagem 1	— Representação visual do processo de colorização digital	16
Imagem 2	— Um dos primeiros usos da técnica bleach bypass no cinema	18
Imagem 3	— Cor mudando no primeiro plano do filme "E Aí, Meu Irmão, Cadê Você?"	20
Imagem 4	— Cena de documentário demonstrando o uso de máscaras para guiar a atenção do espectador.	24
Imagem 5	— Comparação de estilos de color grading de acordo com o gênero cinematográfico	28
Imagem 6	— Comparativo entre os 3 formatos utilizados no filme, 16mm, 35mm e digital.	31
Imagem 7	— Look vintage do filme Coringa	33
Imagem 8	— Paletas de cor representando frio, calor e natureza.	35
Imagem 9	— Montagem comparando os looks e representação do México em um filme mexicano e uma série americana.	36
Imagem 10	— Cena de 007 - Contra Spectre na Cidade do México	37
Imagem 11	— Cena de 007 - Operação Skyfall em Londres	38
Imagem 12	— Cena de 007 - Sem Tempo para Morrer em Kingston	39
Imagem 13	— Cena de Jojo Rabbit com Jojo ao lado de sua mãe	41
Imagem 14	— Cena de Jojo Rabbit com Jojo ao lado de sua mãe morta	42
Imagem 15	— Cena de Jojo Rabbit com Jojo após o fim da guerra.	43

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	8
1.1	OBJETIVO GERAL	8
1.2	OBJETIVOS SECUNDÁRIOS	8
1.3	JUSTIFICATIVA	8
1.4	METODOLOGIA	9
2	<i>COLOR GRADING</i> NO CINEMA DE FICÇÃO	11
2.1	DA MARCAÇÃO DE LUZ AO COLOR GRADING DIGITAL	17
3	<i>COLOR GRADING</i> E NARRATIVA	22
3.1	COLOR GRADING E GÊNERO CINEMATOGRAFICO	26
3.2	TEMPO	30
3.3	ESPAÇO	34
3.3.1	007 e uma viagem pela cor	36
3.4	EMOÇÃO	40
3.4.1	Color Grading em Jojo Rabbit	40
4	CONCLUSÃO	45
	REFERÊNCIAS	47
	GLOSSÁRIO	49
	APÊNDICE A — ENTEVISTAS	51

1 INTRODUÇÃO

A colorização digital é um processo essencial inserido na pós produção cinematográfica, esse processo possui um papel técnico relevante dentro de uma produção, entretanto, além do aspecto técnico é possível considerar que esse processo tem uma atuação narrativa e estética em um filme. A presente pesquisa busca compreender justamente esse papel da colorização digital em um filme, observar o papel narrativo da colorização digital no cinema de ficção é um ponto inicial da pesquisa sobre esse processo, que pode ser expandida e feita sob diversas óticas, assim como são feitas as pesquisas sobre direção de fotografia ou roteiro.

Para a realização da presente pesquisa foram feitas entrevistas com profissionais relevantes para o assunto além da análise de filmes e pesquisa em diversas fontes bibliográficas.

A pesquisa apresenta inicialmente um panorama sobre a colorização no cinema de ficção, conceituando o que é a colorização e apresentando um panorama histórico acerca desse processo. Posteriormente a pesquisa adentra nas possibilidades de uso narrativo da colorização digital, utilizando-se principalmente de exemplos concretos do cinema de ficção para apresentar alguns dos usos narrativos possíveis do processo de colorização digital.

1.1 OBJETIVO GERAL

Essa pesquisa tem como objetivo observar e analisar como a colorização digital pode ser utilizada como uma ferramenta narrativa nos filmes de ficção, explorando as maneiras pelas quais esse processo contribui para a narrativa visual e emocional da obra cinematográfica.

1.2 OBJETIVOS SECUNDÁRIOS

Compreender como a transição para o cinema digital alterou não apenas o fluxo de trabalho da colorização, mas as possibilidades que o digital trouxe de alcançar resultados estéticos e narrativos que antes não eram possíveis. Além disso, será importante investigar como outras áreas do cinema como a direção de arte e de fotografia dialogam com a colorização digital.

1.3 JUSTIFICATIVA

A pesquisa acerca do *color grading* se faz necessária visto que a partir do processo de revolução digital o trabalho do colorista ganhou mais relevância dentro da linha de produção do cinema. Entretanto, os desafios desse ofício são pouco pesquisados no âmbito acadêmico

quando comparados a outras áreas do cinema como o roteiro e a direção de fotografia e seus processos de realização pouco explorados em suas questões estéticas e narrativas.

Em geral, o material disponível acerca do *color grading* se debruça sobre a parte técnica e prática do ofício, muitas vezes apresentando o “como” sem que haja uma reflexão acerca do “porquê”. Como exemplo disso podemos citar os livros “*Color Correction Look Book: creative grading techniques for film and video*” e “*Color Correction Handbook: Professional Techniques for Videos and Cinema*.” livros esses que são referência para aqueles que buscam compreender melhor o ofício e se aperfeiçoar enquanto profissionais (e servem também de bibliografia para essa pesquisa), entretanto, apesar do autor trazer algumas questões acerca de estética e narrativa ambos os livros se debruçam sobre a área de forma extremamente técnica.

O *color grading* é um ofício interligado com a direção de fotografia e direção de arte e aproveita muitos conceitos dessas áreas (que já possuem pesquisa acadêmica própria e consolidada), entretanto é necessário desenvolver uma pesquisa com foco nas possibilidades narrativas do *color grading*, para explorar as possibilidades e particularidades dessa área fascinante e que se prova essencial na era do cinema digital.

E é nessa necessidade que se insere a presente pesquisa, se propondo a produzir uma pesquisa na área que sirva para tanto os profissionais que já atuam na área quanto para estudantes que buscam se aprofundar no assunto uma fonte confiável e relevante acerca da área não apenas tratando de forma técnica, mas de forma estética.

1.4 METODOLOGIA

A pesquisa se utiliza de uma metodologia qualitativa que segue três métodos principais: A pesquisa bibliográfica, pesquisa qualitativa (entrevistas semiestruturadas) e análise de filmes. Embora escassa, a bibliografia acerca do *color grading* existe e consiste principalmente em manuais e algumas teses e artigos que são relevantes para a pesquisa. Destaco as obras “Da cor” de Edgar Moura, “*Color Correction Handbook: Professional Techniques for Videos and Cinema*” de Alexis Van Hurkman e a pesquisa que vem sendo realizada pelo doutorando Pedro Felipe Pinho Souza da UNICAMP na área do *color grading*.

Além disso, a bibliografia que reflete sobre a cor no cinema e na arte em geral também é utilizada na pesquisa. Na pesquisa qualitativa, etapa que é o principal diferencial da pesquisa, foram entrevistados profissionais experientes e atuantes na área, trazendo assim a importantíssima colaboração daqueles que pensam e exercem o ofício do *color grading* diariamente.

Também foram entrevistados diretores de arte e de fotografia, áreas correlatas, buscando o entendimento da visão e colaboração dessas áreas para o *color grading*. Foi elaborado um roteiro de perguntas dialogando a experiência dos entrevistados com o tema

da pesquisa (*color grading* como ferramenta de *storytelling*) entretanto as entrevistas seguiram o método de entrevista semiestruturada, onde as perguntas em alguns momentos foram alteradas de acordo com os entrevistados e o rumo das respostas.

A escolha desses profissionais foi feita baseada na experiência dos mesmos e capacidade de somar com a monografia, sendo selecionados 4 profissionais sendo eles André Carvalheira, diretor de fotografia, Mariana Souto, professora, pesquisadora e diretora de arte, Junior Xis e Magda Palma, coloristas. Parte das entrevistas foram gravadas via internet e transcritas e outra parte das entrevistas foi feita via *email*.

Por fim, a pesquisa se debruçou sobre filmes que apresentavam um uso relevante do *color grading* narrativamente. A lista de filmes tomou forma a partir, inicialmente, da pesquisa bibliográfica, mas também a partir de análises passadas do pesquisador.

No primeiro capítulo dessa pesquisa será feita uma contextualização geral acerca de o que é o *color grading* e como o mesmo se insere dentro do fluxo de produção cinematográfico, apresentando a relação da colorização com áreas como a direção de fotografia e a direção de arte. Além disso será discutido de que forma a transição digital no cinema afetou a forma de se pensar e fazer a colorização, trazendo um panorama que tem como ponto de partida o processo fotoquímico chamado de marcação de luz, passando pelo processo de digitalização, até chegar nos dias atuais, onde os softwares de colorização como o *DaVinci Resolve* dominam o mercado.

No segundo capítulo a pesquisa se debruça no papel narrativo que o *color grading* pode exercer nos filmes de ficção, inicialmente apresentando o conceito de narrativa visual, conectando essa ideia por meio de alguns eixos como a manipulação de emoções por meio das cores, o uso da colorização para situar o espectador em determinados locais ou épocas, ou as formas na qual o cinema de ficção utiliza a colorização para reforçar determinados gêneros cinematográficos. Nessa parte da pesquisa serão analisados filmes que apresentam o uso narrativo da colorização.

2 COLOR GRADING NO CINEMA DE FICÇÃO

O cinema tem uma linguagem própria que permite que histórias sejam contadas, ideias sejam transmitidas e emoções sejam causadas naqueles que o consomem. Durante a trajetória dessa forma de arte, diversas revoluções ocorreram, tanto do ponto de vista estético como técnico, inclusive vale ressaltar a ligação direta desses dois aspectos, a forma de se fazer cinema se modificou e adaptou com o passar dos anos, e dentre essas modificações o uso da cor toma posição de destaque.

O uso da cor e a possibilidade de se alterar posteriormente uma imagem estão presentes no cinema desde antes de que fosse possível captar a cor no material sensível. Exemplo disso são os filmes que eram coloridos à mão na película como em *Métamorphoses du papillon* de 1904 ou o uso da cor nos filmes de D.W. Griffith. Posteriormente com o advento de tecnologias como o processo *Technicolor* foi possível trabalhar com a captação das cores na película.

Figura 1 — Frame do filme *Métamorphoses du papillon* (1904))



Fonte: *Métamorphoses du papillon* (1904).

A partir disso a cor passou a ser mais presente na forma com que se pensava o cinema, visto que agora a cor ou ausência dela passava a trazer significado ao filme, e a possibilidade de se alterar a imagem captada exigia atenção de toda a cadeia produtiva do cinema, a execução de um filme ocorre em três etapas, a pré-produção, a produção e a pós-produção. A pré-produção engloba os processos de escrita do roteiro, elaboração de um plano de arte pensando as cores, figurinos e cenários do filme, além do planejamento da produção em si, incluindo decupagem e plano de produção.

A produção é o momento de se captar o filme (som e imagem) e colocar em prática as

ideias pensadas na etapa de pré produção. E por fim há a pós-produção onde o material captado é organizado e editado por um montador e após isso é enviado para a edição e mixagem do som e para a equipe de finalização de imagem, que pode contemplar uma equipe de *vx* (abreviação de *visual effects*, traduzindo: efeitos visuais) e contempla necessariamente um colorista, profissional responsável por fazer a colorização, processo esse, que é o ponto focal desta pesquisa.

Entretanto, o que é a colorização? Inicialmente é necessário apontar que outros termos podem ser utilizados para descrever o mesmo processo, como *color grading* e marcação de luz, porém, as diferenças entre esses termos serão analisadas posteriormente na pesquisa. A colorização é o processo inserido na pós-produção que busca alterar a imagem captada em *set* alterando dois principais parâmetros: Luminância (luz) e cromaticidade (cor). Esses ajustes são realizados em duas etapas, o *color correction*, onde são feitos inicialmente os ajustes técnicos necessários para a exibição (seja em televisão, cinema ou internet) e o *color grading*, etapa na qual são feitas alterações com propósito artístico na imagem. Segundo HURKMAN (2011, p.9)

[...] a correção de cor refere-se a um processo que é mais técnico por natureza, envolvendo ajustes para corrigir problemas qualitativos evidentes em uma imagem, trazendo-a para um estado bastante neutro. Em contrapartida, o *color grading* refere-se a um processo mais intensivo de desenvolvimento de um estilo geral apropriado para a imagem, relativo às necessidades narrativas e artísticas pretendidas. Tradução do autor.

Nessa citação o autor já apresenta um ponto essencial da pesquisa que é o papel narrativo que pode ser exercido pela colorização digital. Embora o processo de colorização requeira bastante conhecimento técnico, o colorista também deve ser dotado de um olhar artístico acerca do seu ofício, visto que o ofício do colorista não é apenas de apertar botões e resolver problemas, mas de elaborar e propor conjuntamente com a direção de fotografia e arte a identidade visual do projeto audiovisual. Segundo SOUZA (2019, p.130)

A técnica de aplicação de cores no ambiente do computador exige do colorista a subjetividade da escolha de cada cor para a imagem, não mais dentro do modelo numérico, mas como sensação. A cor inscrita nessa subjetividade é que alimenta a arte do colorista. Assim, a cor, real ou digital, funcionando como sensação na obra, traz uma subjetividade que é proporcionada pela técnica.

O papel da colorização no cinema é de extrema importância, especialmente após o processo de digitalização do audiovisual, visto que agora os profissionais têm à disposição ferramentas avançadas que permitem uma manipulação precisa e detalhada da imagem. Com a digitalização, a colorização não é mais apenas uma etapa técnica, mas uma verdadeira arte que contribui significativamente para a narrativa visual. Diante do exposto, o presente projeto apresenta o seguinte problema de pesquisa: de que forma o *color grading* atua como um elemento da estética cinematográfica e qual sua influência na narrativa em um filme?

Com o avanço das tecnologias digitais no cinema de ficção, a figura do colorista passou ter destaque por sua capacidade de transformação da imagem, embora esse ofício tenha um papel estético nos filmes, a colorização ainda é uma área frequentemente considerada dentro do fluxo de produção cinematográfica uma área extremamente técnica, essa visão se deve a alguns fatores, primeiramente ao observar o panorama histórico do ofício, nota-se a ligação da área à técnica. De acordo com a colorista Magda Palma:

[...] no início este trabalho era feito basicamente por engenheiros, então sim, era muito técnico. E assim, os engenheiros tinham uma visão muito técnica de executar mesmo, executar o trabalho à medida que a tecnologia foi avançando e os corretores foram se desenvolvendo, oferecendo mais possibilidades e também foi, foi necessário melhorar essa formação. Só técnica já não era mais suficiente e precisava ter um olhar mais criativo para as coisas. Então, assim, é extremamente necessário que tu tenha as duas competências. PALMA, Magda. **Entrevista 3**. [ago. 2024]. Entrevistador: Victor de Araújo dos Santos. Brasília, 2024. Entrevista via videochamada. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice A desta monografia.

Ainda dentro do processo digital a colorização é enxergada como uma área técnica, na qual frequentemente profissionais de outras áreas da pós-produção como montadores ou especialistas em *VFX*¹ migram para trabalhar com a colorização, devido à sua familiaridade prévia com processos digitais e *softwares*. É fato que o ofício de colorista exige do profissional habilidades no manejo de *softwares* muitas vezes complexos, além da capacidade de "ler" a imagem digital, ou seja, a capacidade de interpretar corretamente gráficos que representam a imagem e identificar possíveis problemas e soluções.

Entretanto, essa pesquisa tem como foco trazer uma perspectiva acerca do *color grading* que vá além apenas do detalhamento técnico, observando a colorização como um processo artístico que impacta diretamente na forma com que as histórias são contadas no cinema. Para isso, é necessário inicialmente compreender sim de forma técnica como funciona o *color grading* dentro do fluxo de produção cinematográfico, porém, levando em consideração que é a partir da técnica que se é possível analisar o papel estético da colorização. SOUZA (2018, p.27) pontua sobre o equilíbrio técnica/estética da colorização ao afirmar que "A técnica de aplicação de cores no ambiente do computador exige do colorista a subjetividade da escolha de cada cor para a imagem, não mais dentro do modelo numérico, mas como sensação."

Diante disso, se faz necessário compreender o que é a colorização e de que forma ela se insere dentro do fluxo de produção cinematográfico.. A colorização de um filme embora seja uma das últimas etapas na produção, está diretamente ligada às etapas de direção de arte e direção de fotografia, visto que essas etapas tem como responsabilidade compartilhada a execução e planejamento da proposta visual de um filme, entretanto, ao pesquisar acerca do diálogo realizado entre essas áreas durante uma produção, nota-se uma proximidade maior da colorização com a direção de fotografia em relação à direção de arte.

¹ Abreviação de visual effects (efeitos visuais), processo que manipula/cria digitalmente imagens nos filmes.

Infelizmente não há muita comunicação entre DA e colorista, o que é uma pena. Talvez haja mais entre DF e colorista. Na maioria dos projetos que vejo, a direção de arte é contratada na pré-produção até pouquinho depois da produção, só para desproduzir o que foi montado, coisa de uma semana depois que as filmagens se encerram), e não costuma estar prevista nos orçamentos para estar presente na pós-produção. Poderia ao menos haver reuniões entre esses três departamentos para discussão da proposta visual do filme, já que a colorização pode modificar muito do trabalho realizado (tanto negativamente, indo por outros caminhos diferentes dos pretendidos, quanto positivamente, potencializando e destacando o trabalho feito - ou mesmo corrigindo aquilo que não saiu bem na filmagem ou que não era passível de ser feito). SOUTO, Mariana. **Entrevista I**. [ago. 2024]. Entrevistador: Victor de Araújo dos Santos. Brasília, 2024. Entrevista via *email*. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice A desta monografia.

Nesse contexto o *color grading* então, passa a operar de maneira mais próxima à direção de fotografia na etapa de pós produção, o diretor de fotografia guia nessa etapa a proposta visual do filme, orientando como a imagem deve se apresentar em termos de luz, cor e atmosfera. O colorista, por sua vez, executa os ajustes necessários para alcançar essa visão, aplicando seu conhecimento técnico para manipular as cores e a luminosidade. No entanto, o papel do colorista não é apenas técnico; ele também tem espaço para sugerir e propor caminhos criativos, e para isso, é necessário que o colorista tenha conhecimento também acerca de fotografia, de acordo com MOURA (2016, p.97):

Além de manipular as cores, para que os coloristas precisam saber dessas coisas? Câmera, fotografia, quadro? Para isto: para ter cultura visual, para entender os fotógrafos. Para ter "bom gosto". Eles, os coloristas, não lidam com a fotografia, mas lidam com os fotógrafos. [...] Muitas vezes, o fotógrafo não terá tempo para "corrigir" todo um longa. Sentará com o colorista por algumas horas, dará instruções gerais e deixará na mão do colorista decisões cruciais. E os coloristas ocupam esses espaços, "criam".

A aproximação do colorista e direção de fotografia se evidencia a partir dos relatos obtidos em entrevista, André Carvalheira, diretor de fotografia de filmes como *Capitão Astúcia* e *Comeback*, ressaltou a importância da colaboração com o colorista desde a fase de pré-produção.

Bom, colorista é basicamente um profissional da imagem na pós e não necessariamente na filmagem, mas com Junior Xis e com vários outros coloristas eu sempre gosto de trabalhar quando é possível, fazendo uns testes e chamando ele já na pré do filme, sabe? [...] muitas vezes já definindo o look dos filmes, sabe? [...] Eu procuro já conversar com ele na pré, já definindo um pouco e mostrando quais as referências que a gente tem no trabalho. [...] A minha conversa com o diretor vai formatando esse conceito da imagem junto com o diretor e eu vou passando já pro colorista pra ele poder estar participando disso. [...] Pra mim o ideal é isso e sempre que eu puder, sempre que eu posso trabalhar com ele já na na pré da filmagem. [...] E (o colorista) pode alertar, eu estava com uma preocupação com a questão de postes, que eu estou fazendo, por exemplo, um filme de época dos anos 80 e os postes dos anos 80, não tinham *led*, eram só de mercúrio, as lâmpadas, uma amarelada, uma aquela bem laranja ou bem esverdeada. E aí eu estava. Eu fiz essa consulta com ele e ele me ajudou a definir, por exemplo, a forma de eu filmar para a gente depois, na pós, poder tratar isso e conseguir dar uma cara mais condizente com

os anos 80. No caso de Brasília. [...] CARVALHEIRA, André. **Entrevista 4**. [ago. 2024]. Entrevistador: Victor de Araújo dos Santos. Brasília, 2024. Entrevista via videochamada. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice A desta monografia.

Dessa forma se evidencia a importância e o poder do colorista dentro do processo de elaboração da proposta visual de um filme, visto que o seu trabalho pode impactar no trabalho de outras áreas como a direção de arte, devido a sua capacidade não apenas de alterar a imagem captada em set, mas de produzir um novo sentido na imagem por meio de suas ferramentas. Por isso se torna necessário o diálogo e colaboração entre todas as áreas que produzem a imagem no filme, levando a colorização em conta desde o início da concepção visual.

O diretor da obra, juntamente com outros responsáveis pela cor do filme (como diretor de arte, fotógrafo, figurinista, etc.), irão apresentar propostas para as cores baseados nos elementos do roteiro e nos significados simbólicos que as cores podem assumir, dependendo de como forem manipuladas, porém, é somente depois das filmagens finalizadas e com o filme já montado que o colorista - o último a se preocupar com as cores na obra - irá fazer esse discurso visual, o look, ter efeito, o que pode amplificar as escolhas feitas anteriormente, corrigi-las, ou mudá-las completamente. (Souza, p. 44-45).

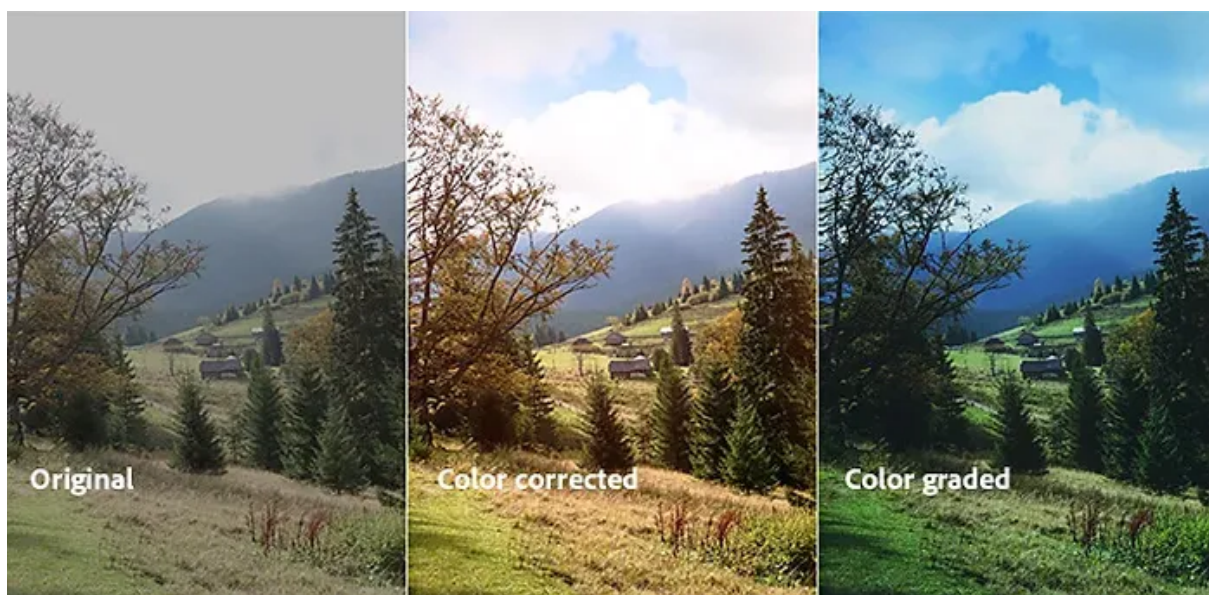
A partir da conclusão da montagem do filme captado se inicia o processo de colorização, que ocorre em duas etapas principais, já mencionadas na introdução, para iniciar seu trabalho o colorista deve receber os arquivos do filme já organizados em um corte final, ou seja, com sua montagem completa e sem possibilidade de alteração, a partir disso será realizada a primeira e mais técnica etapa, o *color correction* (correção de cor) ou correções primárias. Nessa etapa o colorista busca dois objetivos principais, uniformidade entre os planos e equilíbrio, na correção de cor são executados ajustes primários e correções na imagem, esses ajustes envolvem o balanço de branco, saturação, contraste e exposição da imagem, ou seja, aspectos tanto relacionados a cromaticidade quanto a luminância da imagem.

Essa etapa inicial permite ao colorista corrigir problemas da imagem ocorridos na captação, como superexposição ou balanço de branco incorreto exigindo a capacidade do colorista de fazer a leitura correta de *scopes* (gráficos que permitem compreender de forma precisa valores da imagem como luminância e saturação) Segundo HURKMAN (2011, p14-15) "o *color correction* refere-se a um processo mais técnico por natureza, de fazer ajustes para corrigir problemas qualitativos evidentes em uma imagem, trazendo-a para um estado bastante neutro". Essas correções são chamadas de correções primárias e agem na imagem como um tudo.

A segunda etapa é conhecida como *color grading* e é nessa etapa onde se concentram os principais ajustes criativos na imagem, é nessa etapa em que são realizadas correções secundárias, ou seja, o colorista passa a trabalhar em áreas específicas da imagem, tendo

controle não apenas sobre a cromaticidade e luminância da imagem mas da interação de ambos, nesse momento o colorista pode por exemplo escurecer as áreas azuis de uma imagem, esverdear os meios tons, ou até fazer alterações como tornar uma vegetação verde dourada e pálida por meio de alterações na sua saturação e matiz. Além disso, essa etapa permite o uso de efeitos como *grain*² e *halation*³ para simular o visual de película ou até o uso de máscaras para aplicar efeitos apenas em determinadas regiões de uma imagem.

Imagem 1 — Representação visual do processo de colorização digital



Fonte: Adobe (2024).

Segundo SOUZA (2018) é nessa etapa em que se aplica digitalmente o *look* da imagem, conceito explorado em sua pesquisa "O *look* no cinema digital", pode se considerar que o *look* de um filme é a concepção visual realizada por meio da colaboração de todas as áreas envolvidas nas questões cromáticas do filme e executada (em *set*) pela direção de cena, arte e fotografia e aplicada na pós-produção através do trabalho do colorista. Entretanto é válido observar que o *look* não é um mero conceito visual ligado à "beleza" de um filme, ele é a forma com que se interpreta o que é visto em um filme, tendo assim, direta relação com a criação de significados das imagens, a narrativa e a manipulação das emoções do espectador.

O discurso visual proposto pelas técnicas digitais, pelo *look*, pode funcionar, portanto, como o meio pelo qual se exerce uma "atitude criativa em relação a cor" para a obra. O *look* pode carregar os significados simbólicos das cores, mas pode também explorar novas possibilidades. (Souza, p. 44).

O *color grading* ao contrário da correção de cor passa a ter como objetivo não mais parâmetros técnicos mas sim parâmetros estéticos, essa etapa passa a exigir do colorista uma visão artística, visto que o grande objetivo passa a ser contar uma história e executar uma

² Simulação digital dos grãos de prata encontrados na película

³ Efeito de "aura" colorida nas áreas claras da imagem que era produzida em filmes rodados em película.

proposta visual pensada pro filme. As correções secundárias tem o poder de transformar totalmente uma imagem, seja criando atmosferas, modificando ambientes, ou induzindo emoções através da cor.

Para compreender o poder que a colorização digital exerce na narrativa é necessário observar primeiramente a história da colorização, e de que formas as transformações tecnológicas impactaram e ainda impactam as possibilidades que os coloristas tem de exercer o seu trabalho, uma vez que, os meios tecnológicos disponíveis tem impacto direto nas possibilidades criativas no cinema.

2.1 DA MARCAÇÃO DE LUZ AO COLOR GRADING DIGITAL

Inicialmente é necessário contextualizar de que forma era realizada a captação de imagens no cinema para posteriormente se avançar na questão da evolução do processo de colorização. A fotografia era feita por meio de câmeras que captavam as imagens em película, posteriormente essas imagens passavam por um laboratório, onde eram então reveladas, passando anteriormente por um processo fotoquímico, onde era possível se realizar algumas alterações na imagem, sobre esse processo André Carvalheira recorda.

[...] Antes ele (colorista) era praticamente um técnico do laboratório que fazia alguns pequenos ajustes, ainda mais porque ele pegava um pedaço de uma cópia do positivo, ou seja, uma coisa material, colocava na mesinha de luz, colocava o monóculos, uma coisa para ficar vendo a imagem. E ele tinha uns recortados assim, pequenininhos, pedaços de gelatina. Com cores magenta, amarelo, azul. E ele ia sobrepondo manualmente nessa coisa em que você via mal, via pequenininho. [...] A gente normalmente fazia a cópia zero, sentava na sala de cinema, projetava, assistia, ia marcando cena a cena: "Olha, esse aqui tem que baixar mais aqui, tem que aumentar um ponto". E era tudo por pontos, então: "O ponto de vermelho tem que baixar, dois pontos de azul, tem que subir luminância, tem que baixar a iluminação". E você ia conversando, isso foi muito tateando o colorista. Depois era ele (colorista) que sentava lá e fazia porque você não ia ficar com ele olhando uma coisinha desse tamanho de cima de cada fotogramas [...] então era um trabalho assim muito artesanal, na verdade, era difícil você não visualizar direito, depois você via na cópia e se tivesse ruim ainda você dizia: "Olha, ainda não ficou bom. Isso aqui tá, vamos mudar isso né?". Ou você fazia testes, como por exemplo o filme lá do Walter Carvalho [...] que você fazia uns testes, fazia uns truques lá na revelação, você deixava mais tempo no banho, deixava menos tempo, aí pulava o *bleach*. Aí deixava a imagem mais contrastada, mais lavada, então tinha uma série de recursos assim químicos que você fazia os tempos de banho da película [...] e projetava para assistir os testes. CARVALHEIRA, André. **Entrevista 4**. [ago. 2024]. Entrevistador: Victor de Araújo dos Santos. Brasília, 2024. Entrevista via videochamada. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice A desta monografia.

Esse processo fotoquímico se chamava de marcação de luz e permitia ao diretor de fotografia e colorista alguma possibilidade criativa, ainda que de forma pouco precisa, além disso, o processo fotoquímico impunha uma limitação aos coloristas que era a possibilidade de trabalhar a imagem apenas a partir de três cores primárias (Vermelho, verde e azul). Em

geral a marcação de luz era realizada de forma muito experimental e se utilizava de meios não convencionais para obter resultados criativos, exemplo disso é o processo conhecido como *bleach bypass* (processo esse que é replicado ainda nos dias atuais no processo digital), nesse processo, o colorista pulava a etapa de *bleaching* (branqueamento).

[...]a prata do filme que normalmente é removida durante a parte de branqueamento do processo é retida na emulsão junto com os corantes coloridos. O resultado é uma imagem em preto e branco sobre uma imagem colorida. As imagens geralmente apresentam saturação reduzida juntamente com maior contraste e granulação. (MUDD, 2022) Tradução do autor.

Imagem 2 — Um dos primeiros usos da técnica bleach bypass no cinema



Fonte: Her Brother (Kon Ichikawa, 1960).

Essa técnica por ser oriunda de um processo "não ortodoxo" de marcação de luz, demonstra o caráter experimental no qual se realizava a colorização. Naquele período, a capacidade de se alterar a imagem era limitada pela tecnologia disponível e os resultados muitas vezes eram imprevisíveis, o que tornava a experimentação um componente essencial, mas arriscado, do processo criativo.

Posteriormente surgiu o processo de telecinagem, que consistia em "passar o que foi captado em filme fotográfico para um suporte eletrônico digital e poder, então, trabalhar as imagens" (MOURA, 2016, p. 142). Ou seja, as imagens captadas na película eram scaneadas para o suporte digital, onde eram trabalhadas pelo colorista e posteriormente esse material voltava para os rolos de filme que seriam utilizados na exibição. Esse processo permitia aos coloristas uma maior facilidade para trabalhar na imagem, ainda que com limitações.

Depois eu vi o que a gente teve um momento que foi um momento transitório, em que você filmava na película, você fazia um *transfer* dessa imagem de película com o digital e aí sim, aí você já tinha uma televisão, você já tinha um colorista, digamos. [...] Você tinha um controle muito menor ainda era em relação ao que temos hoje. Ainda era rudimentar, mas já era o que você conseguia ver, tipo uma tela. Você assistia essa tela e o cara assistia e depois voltava para película. Então teve um

momento que chamamos essa transição, em que tinha um processo que era digital no meio disso e era película final, [...] Aí, depois que finalmente passou tudo para digital, um avanço significativo dos programas de correção de cor, Aí realmente você tem uma força. Essa figura do colorista, ela cresceu muito[...] CARVALHEIRA, André. **Entrevista 4**. [ago. 2024]. Entrevistador: Victor de Araújo dos Santos. Brasília, 2024. Entrevista via videochamada. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice A desta monografia.

No ano de 2000 foi lançado o filme "E Aí, Meu Irmão, Cadê Você?" Dirigido por Ethan e Joel Coen, esse filme é um marco na história da colorização por se tratar do primeiro longa-metragem de ficção a ser inteiramente finalizado de forma digital. O uso do processo digital surgiu a partir da necessidade do diretor de fotografia Roger Deakins de representar um ambiente dourado, seco e empoeirado, entretanto, as gravações do filme iriam ocorrer em um período onde a vegetação do local estaria extremamente verde.

O visual conseguido em O Brother é o primeiro visual cinematográfico que não podia ter sido conseguido fotoquimicamente, essa é a maior relevância do filme. Ao buscar um visual antes do início das filmagens, os diretores se propuseram a criação de um look. No caso desse filme, seria seco e empoeirado, o que foi conseguido através de forte presença de amarelos e baixa saturação da imagem. Essas características só puderam ser alcançadas através das técnicas digitais. (Souza, p. 44).

Em um featurette⁴ de "E Aí, Meu Irmão, Cadê Você?", o diretor de fotografia Roger Deakins apresenta dois usos da colorização digital que representam a potencialidade dessa ferramenta, o primeiro uso citado foi a possibilidade de correções secundárias, que permitiram ao colorista trabalhar apenas em um setor da imagem de forma específica, no caso selecionando os verdes da vegetação e os transformando em tons de sépia com pouca saturação, ao passo que preservava os outros tons como os da pele dos personagens. Essa técnica jamais seria possível de ser realizada no processo fotoquímico, visto que ele trabalhava apenas com as correções primárias que afetavam a imagem como um todo. O segundo uso citado por Deakins foi a possibilidade de aplicação de quadros-chave⁵ na colorização, essa técnica foi aplicada na primeira cena do filme em um plano que se inicia em preto e branco e vai gradualmente ganhando cor.

⁴ Breve documentário, geralmente apresenta os bastidores de uma produção.

⁵ Um quadro-chave no cinema é um desenho que define os pontos de início e fim de uma transição suave entre imagens, medidos em quadros na linha de tempo.

Imagem 3 — Cor mudando no primeiro plano do filme "E Ai, Meu Irmão, Cadê Você?"



Fonte: E Ai, Meu Irmão, Cadê Você? (Ethan e Joel Coen, 2000).

O processo de passar o material captado em película para o meio digital e posteriormente retorná-lo para película passou a perder relevância na produção cinematográfica, visto que, a partir do final dos anos 90/início dos anos 2000 a capacidade de se captar imagem já de forma digital, permitindo assim que a equipe de pós-produção trabalhasse em um fluxo totalmente digital, lidando com arquivos digitais captados pelas câmeras em *set*. Paralelamente a isso, as antigas mesas de cor, equipamentos extremamente caros que estavam integrados ao intermediário digital, passaram a ser substituídos por *softwares* de colorização como o *DaVinci Resolve*, líder do mercado de *color grading*. O avanço desses *softwares* passou a permitir que qualquer profissional com um computador capaz pudesse fazer o seu uso, assim, democratizando o acesso à colorização digital, processo que antes estava reservado apenas às grandes produções, permitindo assim que cineastas independentes, universitários ou com baixo orçamento pudessem ter um tratamento de *color grading* profissional em seus projetos.

Uma particularidade desse momento de avanço do processo de digitalização do cinema é o advento do *RAW*⁶, que é um formato de arquivo digital que armazena todas as informações captadas pelo sensor da câmera sem que se realize qualquer tipo de processamento dessa imagem. Esse tipo de arquivo trouxe ainda novas possibilidades ao

⁶ Raw do inglês significa cru.

ofício do colorista e sua relação com a equipe de fotografia, visto que os arquivos em *RAW* permitem ao colorista alterar na pós produção propriedades da imagem captada em *set* tais como exposição ou balanço de brancos, possibilitando assim ajustes técnicos que eram impensáveis anteriormente, visto que uma vez que o material fosse captado com uma superexposição por exemplo, muita informação da imagem seria perdida de maneira irreversível, entretanto com o material em *RAW* esses ajustes posteriores na imagem sem a perda de informações da imagem.

3 COLOR GRADING E NARRATIVA

Conforme se observou anteriormente o processo de transição digital do cinema passou a potencializar enormemente a colorização, uma vez que agora, o *color grading* passa a ter controle sobre a imagem de uma forma inimaginável no processo fotoquímico. Esse controle passou a oferecer novas possibilidades criativas ao colorista, o que colocou a colorização digital em posição de destaque quando pensamos em narrativa visual no cinema. Uma vez que a colorização digital pode potencializar o trabalho de áreas correlatas como a direção de arte e fotografia e aplicar técnicas que antes não eram possíveis. Além disso, a colorização pode permitir a uma obra audiovisual a criação de um *look* independente do que se captou em *set*, como relata a colorista Magda Palma.

Eu fiz um trabalho que chama A Patrulha Salvadora, que era um trabalho que era assim se passava numa cidade num ano, no futuro [...] e que se chamava Cosmópolis. [...] foi uma coisa que foi pensada pra criar a minissérie, mas não foi captado de forma que remetesse a essa cidade. Foi tudo captado de uma forma absolutamente normal numa cidade normal, com coisas normais. Então, quando esse trabalho chegou pra mim, Bom, então a gente está falando de uma cidade que no futuro, que chama Cosmópolis, que é uma coisa completamente fora da realidade, [...] Então vamos tentar trabalhar essa imagem de uma forma que nos remete a essa coisa lúdica. E aí, nas discussões que a gente foi comentando, conversando e se chegou uma ideia de trabalhar uma cara meio de cartum e aí, ok, [...] Como que se faz cartum em vídeo sem que a gente tenha que usar recursos hollywoodianos, por exemplo, que não se tem? Então você começa a pensar em termos de cor, né? O de [...] Então, esse foi um trabalho bem interessante, porque foi um trabalho em que deu pra dar uma direção e apesar de já ter uma coisa de ser pensado, é uma cidade do futuro. Não foi captado nada com relação a isso. Essa direção. Então foi toda encontrada uma solução dentro realmente de um software de correção de cor, uma vez que também não tinha dinheiro pra ir pra arte, pra outros artistas, mesmo que trabalhem com criação visual específica [...] então se foi tudo feito a partir dessa direção que eu própria dei pra eles [...] PALMA, Magda **Entrevista 3**. [ago. 2024]. Entrevistador: Victor de Araújo dos Santos. Brasília, 2024. Entrevista via videochamada. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice A desta monografia.

Compreender o papel narrativo da colorização digital no cinema de ficção é primeiramente compreender de quais formas o cinema consegue visualmente contar uma história. No livro *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media* (A História Visual: Criando a Estrutura Visual do Cinema, TV e Mídia Digital) o autor Bruce Block reflete acerca do que ele chama de narrativa visual⁷, esse conceito se traduz basicamente na forma com que o roteiro interage com o meio visual em um filme. O autor apresenta alguns componentes visuais que formam a narrativa visual, são eles, contraste e afinidade, espaço, linha e forma, tom, cor, movimento e ritmo. Ao analisar a relação da colorização digital com a narrativa visual, nota-se que esse processo tem direta influência em dois componentes analisados por BLOCK, tom e cor, uma vez que a colorização digital tem a capacidade de alterar valores de cromaticidade e luminância na imagem.

⁷ Visual storytelling

Embora a colorização digital já traga no nome a cor, é preciso levar em consideração que a capacidade de se controlar a luminância da imagem é igualmente relevante à capacidade de controle da cromaticidade, segundo BLOCK.

A gama tonal⁸ de uma imagem pode ajudar a direcionar a atenção do público. A área mais clara geralmente irá atrair primeiro a atenção do espectador, especialmente na ausência de movimento. A gama tonal de uma imagem também pode afetar o humor e sentimento emocional (Block, 2013, p. 120). Tradução nossa.

Assim, pode se considerar que a possibilidade do *color grading* de modificações na relação claro-escuro permite alterações não apenas na forma que o espectador vê a imagem apresentada, mas na forma com que o espectador interpreta e sente o que está vendo. A colorização digital, no que se refere à luminância, ou tom (de acordo com a análise de Block), passa a ter algumas possibilidades, entre elas, a possibilidade de clarear ou escurecer a imagem (ou partes dela, graças ao uso de máscaras) e o controle acerca do contraste. O impacto narrativo do controle tonal de uma imagem pode se observar de algumas formas, ao escurecer e se contrastar uma cena, o espectador passa a ter uma interpretação de que se trata de uma cena mais introspectiva e melancólica, ao passo que ao se inverter essa ideia, tornando uma cena mais clara e menos contrastada, o espectador passa a ter uma interpretação de que se trata de um momento mais alegre e tranquilo. Além disso, a capacidade da colorização de guiar o olhar do espectador por meio do tom, conforme apresentado por BLOCK, permite ao filme conduzir a atenção do público de forma sutil.

⁸ Variação de tons que podem ser registrados em uma imagem, abrangendo desde as regiões mais escuras até as mais claras.

Imagem 4 — Cena de documentário demonstrando o uso de máscaras para guiar a atenção do espectador.



Fonte: Compilação do autor.

Na imagem 5 podemos observar na prática como a colorização digital pode guiar o olhar, parte 1 da imagem temos um plano sem qualquer alteração, onde em primeiro plano temos um soldado sentado e ao fundo, em segundo plano, temos um grupo de elefantes em uma paisagem natural. Nas partes 2 e 3 foram aplicadas máscaras que abaixam a luminância da imagem, deixando apenas um ponto inalterado. A parte 2 teve como foco os elefantes, escurecendo o resto da imagem, nota-se que imediatamente ao observar essa imagem o foco do olhar vai diretamente para os elefantes, posteriormente analisando o resto da imagem. Já na parte 3 o foco é alterado para o soldado, e os elefantes em segundo plano praticamente passam despercebidos. Esse efeito é conhecido como vinheta e no contexto da colorização é alcançado ao criar uma forma ao redor do ponto que se deseja dar destaque, sobre esse efeito

no contexto do cinema de ficção podemos afirmar que:

Tornar o sujeito mais claro do que o ambiente ao seu redor chama a atenção do espectador mais facilmente. Se você ajustar o ângulo e construir a forma corretamente, o efeito parecerá aprofundar as sombras na imagem. O público nunca deve ser capaz de detectar a forma ou a presença de uma forma, a menos que isso seja intencional. Embora essa técnica seja útil, o controle da relação de iluminação entre o sujeito e o fundo é melhor exercido pelo diretor de fotografia durante a filmagem. Controlar a atenção do espectador com a iluminação é uma técnica poderosa, e o melhor vinhetamento é apenas uma imitação da arte do cinegrafista. No entanto, muitos projetos com cronogramas ou orçamentos limitados se beneficiam enormemente do controle adicional de luz que as formas oferecem. (Hurkman, 2013, p. 351). Tradução nossa.

Além das possibilidades de ação do *color grading* em relação ao tom da imagem em um filme, há também a possibilidade de controle na cor (conforme o próprio nome do processo já informa), e é no controle da cor onde a colorização digital ganha mais destaque. Primeiramente é importante contextualizar o papel da cor no cinema:

As cores são fundamentais numa narrativa visual e ajudam a expressar os personagens, a dar o tom da história, criar atmosferas e impactar emocionalmente o espectador (dos elementos da composição, textura, volume, etc, ela é o mais emocional). Podem ajudar a comunicar o arco narrativo, as progressões da história, os conflitos, quando há mudança de cores ou tonalidades predominantes ao longo do filme. SOUTO, Mariana. **Entrevista 1**. [ago. 2024]. Entrevistador: Victor de Araújo dos Santos. Brasília, 2024. Entrevista via *email*. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice A desta monografia.

É necessário pontuar antes de maiores aprofundamentos no tópico da cor que a presente pesquisa não tem como objetivo categorizar de forma objetiva e taxativa as "formas corretas" de se utilizar a cor e o *color grading* no cinema de ficção, uma vez que o cinema se trata de arte e na arte não há certo e errado, a pesquisa acerca do uso narrativo do *color grading* tem como objetivo mapear possibilidades, observando os usos de determinadas técnicas de colorização digital para alcançar certos objetivos dentro da narrativa de um projeto audiovisual. Em entrevista, o colorista Junior Xis (2024) reflete acerca dessa questão ao afirmar que "[...] claro que a cor conta história, só que eu não sei se ela conta a mesma história pra todo mundo, que foi a história que eu e o Xará (Diretor de Fotografia) escrevemos na pré, na nossa cabeça, no nosso teste. Cada um comunica meio que com o que tem de bagagem emocional."

As cores tem de fato capacidade de agir no emocional dos espectadores de um filme, entretanto, é necessário levar em consideração a bagagem cultural que cada espectador carrega com si ao consumir um filme, e é justamente nesse ponto em que se evidencia a potencialidade do uso narrativo do *color grading* e a necessidade pesquisá-lo. Investigar usos comuns ou até considerados clichês da colorização em um filme como a aplicação de azuis para tornar uma cena mais melancólica tem sua importância justamente por apresentar de que formas a colorização digital já atua na narrativa de um filme, e a partir daí permitir que novas

possibilidades sejam pensadas.

No livro “A Psicologia das Cores: Como as cores afetam a emoção e a razão”, a autora Eva Heller realiza uma pesquisa com dois mil entrevistados de idades variadas, buscando relacionar cores a determinadas qualidades, de acordo com HELLER (2014, p. 21) "Os resultados das pesquisas demonstram que cores e sentimentos não se combinam ao acaso nem são uma questão de gosto individual – são vivências comuns que, desde a infância, foram ficando profundamente enraizadas em nossa linguagem e em nosso pensamento.", ou seja, ainda que existam variações na bagagem cultural dos espectadores, certas cores ou acordes cromáticos⁹ tem efeitos sentimentais. É a partir justamente da psicologia das cores que o controle cromático exercido pelo *color grading* se manifesta enquanto ferramenta narrativa, visto que, a partir das técnicas de colorização digital é possível manipular a percepção dos espectadores. Sobre o uso da psicologia das cores no *color grading* Magda Palma reflete:

É preciso conhecer a teoria das cores para saber como a cor impacta o homem e com isso manipular as emoções até atingir o efeito desejado, seja ele de repulsa, amor, ódio ou qualquer outra emoção a qual o projeto esteja ligado. E de acordo com vários estudos, a percepção de cores pelo humanos se dá em três níveis que vão do visual ao cultural, passando também pelo emocional. Entender cada um deles permite que a escolha da cor, na linha da construção artística da imagem, contribua na contextualização e também na montagem dos elementos da narrativa. PALMA, Magda **Entrevista 3**. [ago. 2024]. Entrevistador: Victor de Araújo dos Santos. Brasília, 2024. Entrevista via videochamada. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice A desta monografia.

Assim, nota-se que a partir da compreensão da psicologia das cores, o colorista passa a ter a capacidade de situar o espectador na narrativa. Tendo essa questão como ponto de partida, as próximas seções deste capítulo irão explorar de forma mais aprofundada de que formas a colorização digital se propõe a funcionar como elemento dentro da narrativa visual de um filme de ficção. Serão explorados quatro eixos principais: O *color grading* enquanto indicador de gênero cinematográfico, *color grading* e seu uso na marcação de tempo na narrativa, *color grading* e seu uso na marcação de local e por fim o uso do *color grading* para marcação de determinadas emoções dentro da narrativa. É importante lembrar que as decisões acerca do *look* de um filme são tomadas de forma conjunta, entretanto, a pesquisa procura observar usos possíveis da colorização digital na narrativa, se distanciando da análise de elementos como figurino, maquiagem e enquadramento, embora evidentemente esses elementos tenham influência no que será ou não feito pelo colorista.

3.1 COLOR GRADING E GÊNERO CINEMATográfico

Antes de investigar de que forma o *color grading* atua de acordo com os gêneros cinematográficos é necessário conceituar o que é gênero cinematográfico. O gênero nas artes

⁹ De acordo com Eva Heller (2014, p. 22) "Nenhuma cor está ali sozinha, está sempre cercada de outras cores. A cada efeito intervêm várias cores – um acorde cromático. Um acorde cromático é composto por cada uma das cores que esteja mais frequentemente associada a um determinado efeito."

em geral tem o papel de categorizar obras que partilhem características e estilo similar, no caso do cinema o gênero pode ser definido como a categorização de um filme a partir de características similares de narrativa, visual, localização, época ou reposta emocional do público.

De forma simples, filmes de gênero são aqueles longas-metragens comerciais que, por meio de repetição e variação, contam histórias familiares com personagens familiares em situações familiares. Eles também incentivam expectativas e experiências semelhantes às de filmes similares que já assistimos. (Grant, 2012, p. 17). Tradução nossa.

Embora alguns autores no debate acerca dos chamados "filmes de gênero" questionem o valor dos mesmos por considerá-los extremamente comerciais, contrapondo o cinema de gênero com o chamado "cinema de arte"¹⁰, entretanto, é inegável a existência dos gêneros cinematográficos e o impacto dos mesmos na forma com que o cinema é pensado e produzido. Portanto, é possível afirmar que uma vez que os gêneros cinematográficos são uma realidade, especialmente no cinema de ficção, é possível se analisar de que forma determinados gêneros lidam com a concepção visual em suas produções e a partir disso é possível a investigação sobre o papel do *color grading* dentro dos gêneros cinematográficos.

Ao considerar que os filmes de gênero possuem estéticas e respostas emocionais bem marcadas pode-se tomar essas características como ponto de partida da análise do papel narrativo da colorização digital. Ao optar por um *look* específico o filme de gênero busca impactar visualmente o espectador, assim, manipulando as respostas psicológicas do público. Essa questão se evidencia ao comparar visualmente dois gêneros cinematográficos com propostas opostas como o terror e a comédia por exemplo, o gênero de terror busca causar medo ao espectador, assim, as escolhas visuais de um filme de terror irão de diversas formas colocar o espectador em uma posição de desconforto e vulnerabilidade, já na comédia, que busca levar alegria ao espectador, o fazendo rir, tendo isso em vista as escolhas visuais feitas em uma comédia provavelmente irão buscar criar uma atmosfera positiva e confortável para o espectador.

¹⁰ Filmes que se opõe ao conceito de filme para "as massas", geralmente tendo como objetivo a realização estética e artística em contraposição ao sucesso financeiro.

Imagem 5 — Comparação de estilos de color grading de acordo com o gênero cinematográfico



Fonte: <https://www.youtube.com/@LukeAireFilms>. Acessado em: 16 ago. 2024.

A imagem 6 exemplifica de maneira prática o poder da colorização digital de localizar o espectador dentro de um gênero cinematográfico. Nessa imagem foram feitos três *looks* diferentes no *color grading* a partir de um mesmo plano, uma pessoa fantasiada de fantasma em um campo, cada *look* foi feito tendo em vista um gênero cinematográfico: Terror, suspense e comédia.

No plano referente ao terror, o colorista optou por um *look* similar a um *day-for-night*¹¹ ou noite americana, esse *look* é derivado da técnica de transformar um plano filmado no período do dia em noite e pode ser utilizado em diversas produções independentemente de gênero cinematográfico, entretanto, a escolha de aplicá-la para representar o terror é extremamente interessante, visto que ao colorizar o plano dessa forma o colorista consegue trazer uma atmosfera sombria e assustadora, perfeita para o gênero.

Para alcançar esse *look* o colorista deve seguir três passos principais: Subexpor a imagem, trazer um tom azulado nas médias e altas luzes e reduzir a saturação. Esses passos tem direta ligação com o chamado efeito Purkinje¹², processo fisiológico que faz com que os seres humanos tenham um certo desvio ao azul na visão quando em situações de baixa luz, assim, o *color grading* consegue a partir de um efeito situar o espectador em uma noite sombria. A noite é frequentemente associada pelos seres humanos ao perigo e desconforto e ligada em diversas culturas a monstros e criaturas do mal como fantasmas, ou seja, ao criar

¹¹ "Day-for-night é uma técnica para filmar durante o dia e simular uma aparência noturna. Ela é frequentemente usada por produções que precisam cobrir cenas noturnas, mas não têm o orçamento ou o tempo para iluminar um local para filmagens noturnas." (Hurkman, 2013, p.30). Tradução nossa

¹² O efeito Purkinje refere-se à tendência do pico de sensibilidade luminosa do olho deslocar-se em direção ao extremo azul do espectro de cores em condições de baixa iluminação, como parte do processo de adaptação à escuridão.

um *look* que remete a noite o colorista imediatamente já coloca o espectador em posição de medo, o que é ideal para o gênero de terror.

No segundo *look* feito para indicar um filme de suspense o colorista trabalha para criar tensão, tendo isso em vista, a colorização desse plano escurece os verdes presentes na vegetação e adiciona verde no céu a partir de correções secundárias, além de reduzir um pouco a saturação da imagem e escurecer as altas luzes, o que se evidencia no tecido do fantasma. O gênero de suspense busca criar tensão no espectador e as técnicas utilizadas nesse *look* alcançam esse objetivo a partir de um conceito interessante, HURKMAN (2013) apresenta a ideia de *memory colors*¹³ estudada por Yendrikhovskij¹⁴ (1998), as *memory colors* seriam determinados matizes que geram preferência nos espectadores estão associados à coisas como o céu, folhagem e pele humana, embora nos casos de representação dessas cores como em pinturas e no cinema esses matizes não condissessem perfeitamente com a realidade.

[...] a naturalidade percebida de uma cena também depende da naturalidade da cor do objeto mais importante na cena. Isso se sobrepõe a grande parte da pesquisa citada anteriormente sobre as *memory colors*. Em outras palavras, em uma cena com tons de pele, folhagem ou céus proeminentes, se as *memory colors* estiverem próximas do que o público espera, esses elementos serão usados como referência para avaliar o quão natural a cor de toda a cena parece ser, com uma tolerância para variações de cor, desde que estejam consistentes com a temperatura de cor geral da iluminação da cena. Isso tem implicações claras para a importância das correções secundárias e para o exercício de moderação nessas correções secundárias, caso se deseje uma representação naturalista (ou seja, não exagere) (Hurkman, 2013, p. 414). Tradução nossa.

Tendo isso em vista, as alterações feitas pelo colorista no matiz do céu e da vegetação servem justamente para tensão e estranhamento no espectador, ao tirar o espectador da zona de conforto das *memory colors* e propor uma atmosfera tensa, atmosfera essa, que é totalmente compatível com o que se espera de um filme de suspense, HURKMAN (2013, p. 418) afirma que "Encontrar a tensão certa em um suspense, onde, ao ajustar ligeiramente o tom de verde do Central Park ou o tom de pele do antagonista contra as preferências habituais, pode proporcionar ao público a sensação exata de inquietação." ou seja, a partir do deslocamento dos matizes feito pelas correções secundárias, o colorista consegue proporcionar ao público a sensação compatível ao que se espera de um suspense.

Por fim, no terceiro *look* o colorista segue um raciocínio contrário aos apresentados anteriormente, para a colorização de um filme de comédia em geral se utiliza uma abordagem menos marcada com alterações mais sutis, no exemplo da imagem 6 o colorista não fez alterações cromáticas no céu e em relação a vegetação buscou trazer um matiz uma saturação maior, sendo agradável e próximo ao que o espectador teria de *memory color*. Em relação à luminância e tom o *look* para comédia não traz tanto contraste e trabalha uma exposição da

¹³ Cores evocativas - em tradução livre.

¹⁴ Yendrikhovskij, Sergej Nikolaevich; Eindhoven, Technische Universiteit. Color Reproduction and the Naturalness Constraint: Proefschrift, f. 73. 1997.

imagem maior em relação aos *looks* de outros gêneros, ao comparar o *look* da comédia com o do terror notamos ainda que as baixas luzes se encontram mais claras na comédia. Essas escolhas estão diretamente relacionadas ao que é o gênero da comédia, gênero cinematográfico que tem como objetivo a risada, o sorriso do espectador, então ao escolher um *look* confortável, luminoso e colorido, o colorista coloca o espectador em um humor positivo e disposto ao consumo da comédia, em contraste com o que foi feito nos *looks* para terror e suspense, que colocavam o espectador em uma posição de desconforto e medo.

Assim, pode-se afirmar que o *color grading* tem um papel na construção narrativa do cinema de gênero, por possibilitar ao filme através de suas ferramentas uma reação emocional dos espectadores desejada, positiva ou negativa, ligada à intenção de cada gênero, potencializando as características que tornam aquele filme pertencente à determinado gênero cinematográfico

3.2 TEMPO

Uma das grande virtudes do cinema de ficção é a capacidade de transportar o espectador para diversas épocas e momentos da história, para isso existem diversos recursos utilizados nas produções para alcançar tal objetivo. Pode-se pensar por exemplo no aspecto da cenografia, o uso de objetos de cena ou figurinos que remetam a determinada época, além disso de acordo com Mariana Souto (2024) "Visualmente o espectador consegue se situar numa época pelo uso das cores e da direção de arte, mesmo sem informações textuais ou *letterings* que informem o ano.", ou seja, elementos visuais e em especial as cores, podem servir como marcadores de época dentro de uma narrativa.

O cinema de ficção utiliza algumas técnicas visuais para transportar o espectador para outras épocas, sejam elas no passado ou até no futuro. Um exemplo muito comum de técnica visual para representar o passado é o uso do preto e branco, esse uso pode estar inserido em uma produção em cores apenas em cenas localizadas no passado, como no filme *A Outra História Americana* (1998), ou o uso do preto e branco pode ser feito em uma produção de época por completo, como no filme *Mank* (2020).

O uso do preto e branco para representar o passado no cinema de ficção tem relação com a própria história do cinema, inicialmente as películas que eram utilizadas na produção cinematográfica não tinham capacidade de captar cores, por isso os filmes do fim do século XIX até a década de 20 do século XX eram captados em preto e branco, alguns desses filmes passavam por processos de pintura feita à mão, algumas possibilidades de captação de cor em película como o Technicolor e Kodachrome surgiram na primeira metade do século XX, entretanto a capacidade de captar cores na película só passou a ser comercialmente viável a partir da década de 50. Assim o uso do preto e branco em um filme passa a remeter o espectador diretamente ao passado, visto que no passado havia a limitação das películas de

captar imagens apenas em preto e branco. Esse exemplo já serve de indicativo de uma possibilidade do uso da colorização digital para marcar tempo em uma narrativa.

Em geral o *color grading* se utiliza de técnicas que fazem referência ao visual que os filmes tinham no passado, seja de fato reproduzindo características da película, ou a partir do trabalho com cores que remetam à determinada época.

Imagem 6 — Comparativo entre os 3 formatos utilizados no filme, 16mm, 35mm e digital.



Fonte: Compilação do autor feita a partir do filme Steve Jobs (2015).

O filme Steve Jobs (2015) propõe um uso interessante dessas marcações de tempo visuais na narrativa. No filme foram pensados três *looks* diferentes para três momentos diferentes da narrativa, no primeiro momento do filme, que retrata o início de carreira do

empresário, foi utilizado um visual de película 16mm, película que era geralmente utilizada em filmes mais independentes e de menor orçamento, justamente por ser uma película com uma reprodução de cor inferior e em geral mais granulada comparada à película de 35mm. Posteriormente no filme é utilizado o *look* de película 35mm, representando o período de ascensão na carreira do empresário, o filme 35mm era o padrão do cinema analógico e ainda é utilizado por algumas produções mesmo com a disponibilidade do digital, essa película tinha como características o granulado, *halation* e dependendo do negativo¹⁵ utilizado na produção algumas características cromáticas, como uma tendência à esquentar ou esfriar a imagem. Por fim, o filme utilizou um *look* digital para retratar os últimos anos de Steve Jobs, pode-se considerar que o *look* digital tem uma maior nitidez de imagem e maior precisão cromática em relação à imagem produzida no processo fotoquímico.

Embora o filme tenha realizado a captação dois primeiros *looks* com película em set e depois convertido para o digital, a escolha de representar determinadas épocas a partir do visual que os filmes dessas épocas tinham, referenciando os negativos disponíveis no momento e suas respectivas características, se torna uma escolha narrativa interessante e possível de ser realizada a partir do *color grading* digital.

A reprodução do *look* analógico se tornou extremamente popular dentro do cinema digital, especialmente a partir da segunda metade dos anos 2010, um exemplo desse processo é o filme *Coringa* (2019) que embora tenha sido filmado em formato digital, teve um *look* com características analógicas aplicado na colorização, de acordo com a colorista do filme Jill Bogdanowicz (2020) havia um interesse do diretor do filme em ter um visual de película, entretanto devido à algumas questões logísticas o filme acabou sendo filmado digitalmente.

A partir disso a colorista foi chamada para fazer com que essa imagem digital parecesse com a imagem obtida no processo fotoquímico. Para isso a colorista e uma equipe de engenheiros fizeram uma investigação acerca dos principais negativos utilizados no final dos anos 70/início dos anos 80 e acabaram optando por criar um LUT¹⁶ baseado no negativo 5293 da Kodak, além disso, para alcançar a profundidade de textura presente nas películas a colorista utilizou um *software* chamado LiveGrain que consegue aplicar o granulado presente nas películas na imagem digital. Esse *software* se baseia em *scans* de negativos para criar a granulação de forma fidedigna na imagem digital.

¹⁵ Filme fotográfico de material fotossensível.

¹⁶ Abreviação do termo em inglês "lookup table", traduz-se como tabela de consulta. No caso da colorização digital os LUTs são uma espécie de filtro de cor que pode ser usado para alterar as cores em um vídeo, aplicando fórmulas matemáticas às cores existentes, essas alterações são feitas nos valores numéricos das cores.

Imagem 7 — Look vintage do filme Coringa



Fonte: Coringa (Todd Phillips, 2019).

Tendo esse exemplo em vista, nota-se que a colorização digital passa a permitir às produções cinematográficas de terem um *look* nostálgico e baseado nas características do processo fotoquímico, porém, sem que haja a necessidade de se captar com película, processo que se tornou extremamente caro a partir da ascensão do digital no cinema. Assim, com as possibilidades de remeter o espectador a determinadas épocas visualmente, a narrativa visual de um filme se enriquece. É importante ressaltar que ao referenciar o *look* de produções antigas, o *color grading* não busca necessariamente ter uma precisão histórica, como usar necessariamente a emulação de um negativo popular dos anos 70 em um filme passado nessa década, o trabalho do colorista está mais ligado à propor um visual nostálgico e que faça sentido esteticamente em uma produção, e isso pode ser executado de diversas formas como relata o colorista Junior Xis:

[...] chega uma certa época de 70, 80, principalmente 90. Você tem vários jeitos de contar, deve depender da bagagem de quem tá com você. Já aqui eu vi diretor de fotografia, fui fazer uma vez, era uma série da Record, [...]. E aí ele queria passar boa parte anos 80. E para minha surpresa, o que ele achou anos 80 legal de mostrar [...] era um look que parecia um *bleach bypass* azulado. Não é a primeira referência óbvia que vem na nossa cabeça. Só que eu consigo pegar alguma coisa dos anos 80 que tenha isso, entendeu? E se eu não me engano, tinha sido uma série que ele tinha visto nos anos 80. Acho que só o *bleach bypass* não era tão marcado assim, mas aí a gente acabou levando. E estava lá. Aquela é a memória afetiva do cara dos anos 80, sacou? XIS, Junior **Entrevista 2**. [ago. 2024]. Entrevistador: Victor de Araújo dos Santos. Brasília, 2024. Entrevista via videochamada. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice A desta monografia.

Portanto, pode se afirmar o *color grading* para representar determinadas épocas pode

ser executado de diversas formas, desde que cumpram o objetivo de remeter ao espectador exatamente ao que se pretende, que é causar nostalgia. É importante citar que embora as principais formas de uso narrativo do *color grading* em relação à marcação temporal nos filmes de ficção estejam ligadas à reprodução de técnicas ou características do cinema analógico, como o uso de emulação de negativos, aplicação de granulado e *halation*, o uso dessas técnicas não está restrito à produções de época, o *look* analógico vem sendo frequentemente utilizado em produções audiovisuais além do tradicional cinema de ficção, como em comerciais e videocliques.

3.3 ESPAÇO

No cinema de ficção além da possibilidade de se retratar diversos períodos de tempo, também é possível situar o espectador em diversas partes do mundo em uma narrativa, essa localização pode estar presente de forma mais óbvia, ao filmar determinada cena em uma locação que gere identificação imediata do espectador, como um ponto turístico específico, entretanto, determinados elementos da narrativa visual como a cor podem possibilitar associação do espectador de uma forma mais interessante dentro do cinema.

[...] As cores podem estar associadas a estações do ano (mais demarcadas no hemisfério norte do que aqui no Brasil, mas ainda assim temos cores mais acentuadas no verão do que no inverno. Em Brasília temos a época seca que pode ser bem notada pelas cores da vegetação, pela florada dos ipês, por exemplo. SOUTO, Mariana. **Entrevista I**. [ago. 2024]. Entrevistador: Victor de Araújo dos Santos. Brasília, 2024. Entrevista via *email*. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice A desta monografia.

Nesse sentido, a colorização digital pode ser um importante agente narrativo, ao possibilitar que o filme tenha um *look* que gere associação no espectador à determinado local. Essa associação, embora de certa forma abstrata e ligada a diversas questões culturais, pode ser realizada por meio da conexão do *look* com aspectos geográficos, podendo trazer na imagem cores frias ou quentes para representar temperatura, cores relacionadas a vegetação do local. Na imagem 9 são apresentados três acordes cromáticos propostos no livro "A psicologia das cores", neles pode-se observar de que forma as cores podem ter uma associação psicológica à natureza ou com qualidades como temperatura.

Imagem 8 — Paletas de cor representando frio, calor e natureza



Fonte: Compilação feita a partir do livro "A psicologia das cores" (2022).

Um *look* que busca situar o espectador em um determinado local pode utilizar a psicologia das cores para transmitir sensações que estejam relacionadas ao ambiente que se pretende retratar. Entretanto, esse uso da colorização digital deve ser especialmente cauteloso e deve buscar apresentar características que façam sentido em relação aos locais representados. Frequentemente os filmes de ficção hollywoodianos fazem escolhas rasas e baseadas em uma noção de que determinados locais são exóticos, um exemplo notório foi a aplicação de um *color grading* extremamente amarelado para representar o México na série *Breaking Bad*, o exagero no *look* gerou críticas dos espectadores, especialmente porque as cenas que se passavam em Albuquerque nos Estados Unidos, região de fronteira com o México, se utilizavam de um *look* menos forte e com uma abordagem mais realista, criando uma separação visual extremamente marcada entre Estados Unidos e México, embora geograficamente a cidade de Albuquerque onde se passa a maior parte da série esteja muito próxima do México.

Imagem 9 — Montagem comparando os looks e representação do México em um filme mexicano e uma série americana.



Fonte: Montagem feita a partir do filme *Ya no estoy aquí* (2019) e *Breaking Bad* (2008).

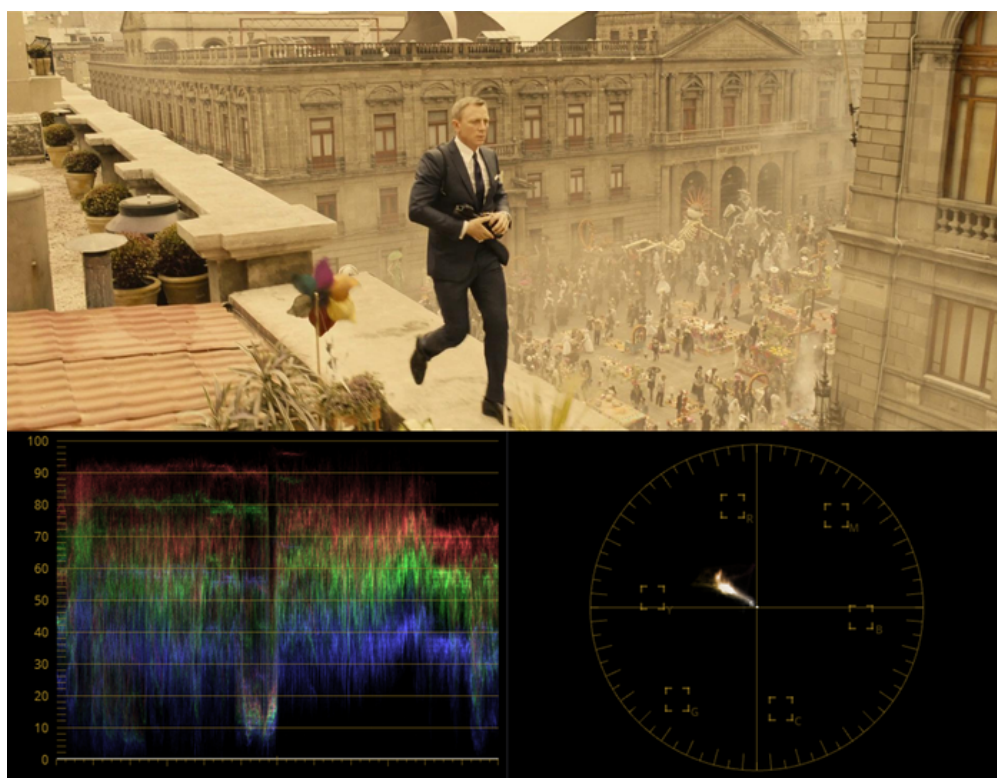
Na imagem 10 pode-se observar as diferenças na abordagem do *color grading* de um filme mexicano representando seu país (plano 1), e a colorização feita em *Breaking Bad* para representar o México. O filme mexicano adota uma abordagem mais natural e compatível com a narrativa, enquanto a série americana cria um *look* absolutamente marcado e que acaba criando estranhamento do público, especialmente em comparação ao *look* adotado no resto da série.

3.3.1 007 e uma viagem pela cor

O uso do *color grading* para localizar o espectador em determinadas regiões ou países é comum no cinema de ficção e embora o exagero possa causar aversão dos espectadores conforme visto anteriormente, esse uso pode ser extremamente efetivo para a narrativa visual, por permitir identificação do espectador e separação de determinadas sequências na narrativa por meio do *look*.

Os filmes da série 007 são conhecidos por representarem diversos países em sua narrativa, a seguir será analisado o uso do *color grading* e a representação de diferentes países em três filmes da série, "007 - Operação Skyfall" (2012), "007 - Contra Spectre " (2015) e "007 - Sem Tempo para Morrer" (2021). Para isso, a pesquisa utilizará em sua análise dois gráficos para melhor compreensão da imagem, *waveform*¹⁷ e *vectorscope*¹⁸, assim será possível comparar de maneira precisa as escolhas feitas em cada plano.

Imagem 10 — Cena de 007 - Contra Spectre na Cidade do México



Fonte: 007 - Contra Spectre (Sam Mendes, 2015).

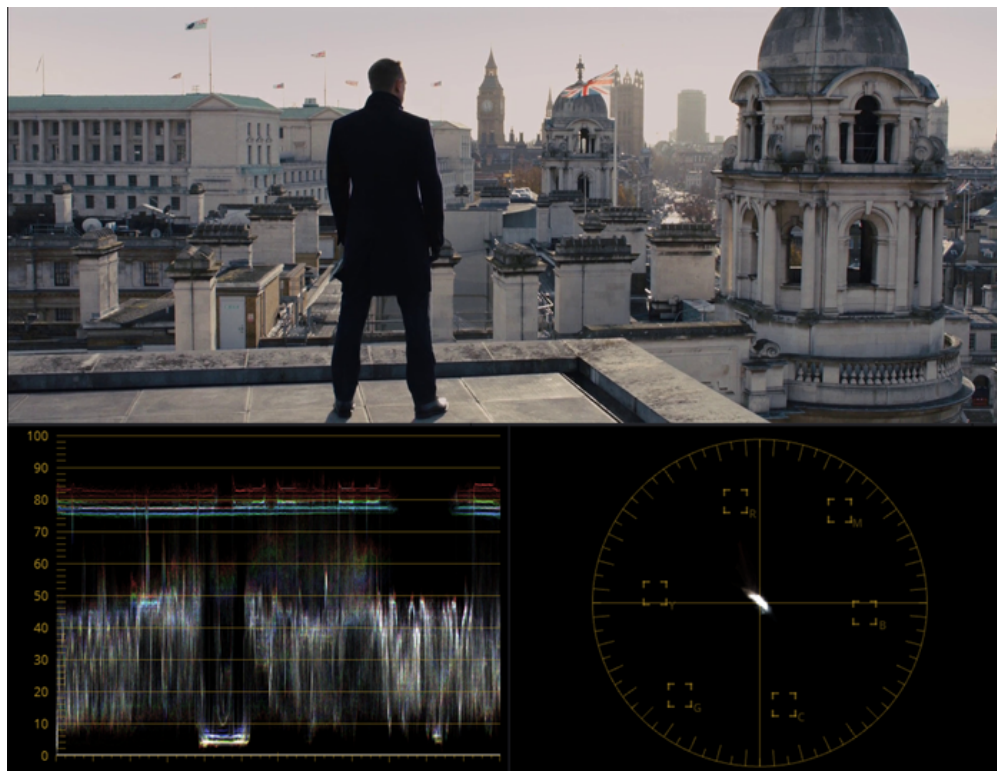
O primeiro plano a ser analisado (imagem 11) foi retirado da sequência de abertura do filme 007 - Contra Spectre, nessa sequência James Bond está perseguindo um terrorista na festa de *día de los muertos* na Cidade do México, nota-se que a colorização, embora mais sóbria do que a escolhida em *Breaking Bad*, segue a mesma lógica da série ao retratar o México a partir de tons quentes. O plano segue um esquema de cores monocromático, apresentando tons de amarelo/dourado com média saturação conforme pode-se observar no *vectorscope*, a escolha desses tons pode ser uma tentativa de relacionar o espectador ao México ao remeter às cores ao clima local, escolha frequente no cinema e considerada um clichê, entretanto, o uso de tons quentes pode estar relacionado ao estado de alerta de acordo

¹⁷ Gráfico que mostra como o brilho e a tonalidade são distribuídos em uma imagem. O valor 100 representa o branco absoluto e o 0 o preto absoluto.

¹⁸ Gráfico referente à cromaticidade da imagem, o gráfico representa o círculo cromático e nele estão letras como RGBMY (traduzindo: vermelho, verde, azul, ciano, magenta, amarelo) que servem para indicar os matizes da imagem. Além disso, quanto mais próximo ao centro do círculo está o gráfico, menor é a saturação da imagem, e quanto mais afastado maior é a saturação.

com Eva Heller (2021). Além disso é interessante de observar que a imagem não tem muita profundidade de baixas luzes, grande parte da imagem se localiza nos meios tons e altas luzes, ao trabalhar a luminância da imagem dessa forma, o colorista alcança um visual solar e empoeirado, o que condiz narrativamente com a sequência, visto que esse momento do filme se passa no centro histórico da Cidade do México após uma explosão.

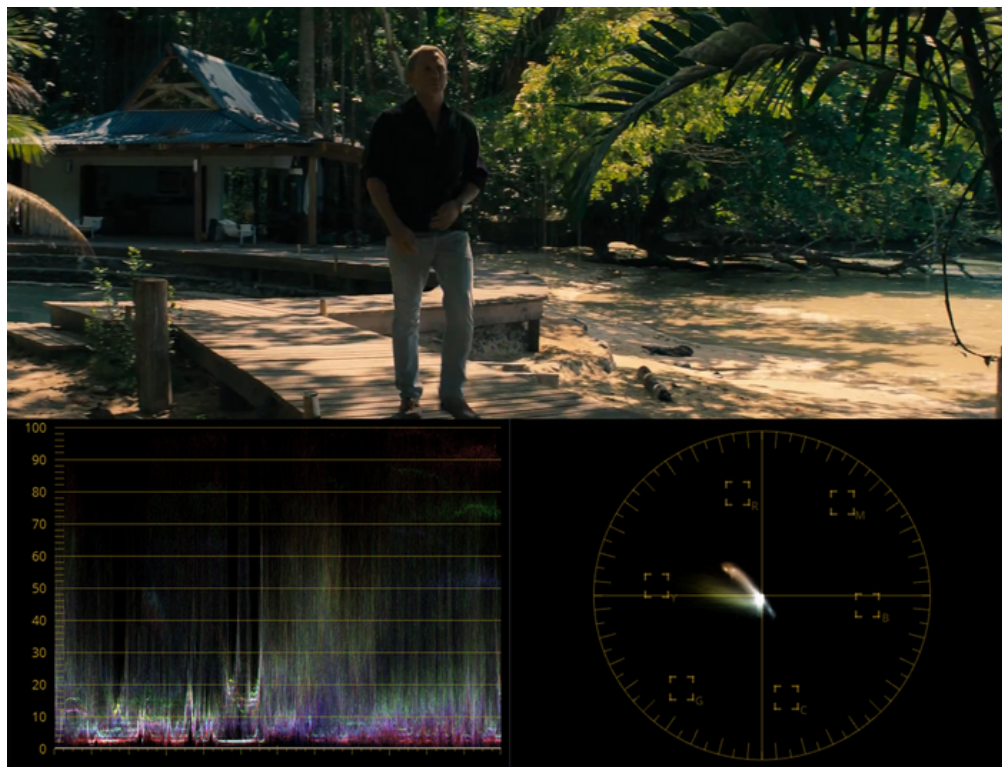
Imagem 11 — Cena de 007 - Operação Skyfall em Londres



Fonte: 007 - Operação Skyfall (Sam Mendes, 2012).

Já o segundo plano (imagem 12) está inserido na sequência final do filme 007 - Skyfall (2012), nele James Bond observa a cidade de Londres de cima de um terraço após derrotar o vilão do filme. O primeiro ponto que chama atenção na colorização desse plano, especialmente em relação ao plano da Cidade do México, é a quase ausência de saturação da imagem, demonstrada no *vectorscope*, essa escolha pode ter sido feita levando em consideração que Londres é uma cidade conhecida por seu clima em geral chuvoso e nublado, o tratamento da luminância da imagem também reforça essa ideia de clima fechado e nublado, visto que grande parte da imagem se localiza nos meios tons e baixas luzes. Além disso, nota-se que as altas luzes na imagem estão longe do ponto de branco puro, isso fica nítido especialmente no céu, essa escolha torna a imagem menos solar, embora se trate de um plano externo no período do dia, reforçando o visual de dia nublado, frequentemente associado à cidade de Londres.

Imagem 12 — Cena de 007 - Sem Tempo para Morrer em Kingston



Fonte: 007 - Sem Tempo para Morrer (Cary Fukunaga, 2021).

O terceiro plano, retirado do filme 007 - Sem Tempo para Morrer (2021), se passa em uma praia na Jamaica, esse plano tem uma abordagem interessante no *color grading* que a diferencia em características dos planos anteriores e que se adequa à representação de um local tropical. O trabalho com a cromaticidade da imagem evidencia as cores verde e laranja/amarelo trazendo um esquema de cores análogas, evidenciado no gráfico *vectorscope*, a saturação do plano se mantém em níveis médios, o que se adequa ao plano, visto que ao ter uma grande saturação a imagem teria uma atmosfera mais artificial e ao ter pouca não valorizaria as cores que remetem ao ambiente tropical.

Em relação à luminância da imagem nota-se que grande parte da imagem encontra-se nas baixas e médias luzes, com as partes mais claras estando pouco acima dos meios-tons, os pretos da imagem se encontram bem próximos ao 0, demonstrando que a imagem apresenta bastante profundidade e é bastante escura. Esse tratamento da luminância é interessante por ser contrassenso do que se esperaria de um plano tropical em uma praia, visto que em uma perspectiva mais rasa se retrataria esse local de uma maneira mais solar e clara, entretanto, essa escolha não afasta o *look* de uma representação interessante do local, visto que o trabalho na cromaticidade consegue transmitir o clima tropical de maneira eficiente.

3.4 EMOÇÃO

Conforme apontado anteriormente, o *color grading* digital tem uma grande capacidade de afetar a forma com que o público interage e interpreta a imagem. Essa capacidade está ligada ao controle de tom e cor exercido pelo pela colorização, visto que as cores possuem uma ação emocional potente nos espectadores.

A ironia é que a cor nos impacta de maneiras que não podemos ver, mas afeta como nos sentimos e como nos comportamos. Quando entramos em uma sala vermelha, por exemplo, é como se a cor vermelha e o corpo humano se tornassem dois diapasões ressonantes. Como uma nota, todo o nosso sistema começa a 'vibrar' vermelho—fisicamente, psicologicamente e emocionalmente. Cada cor nos afeta de maneira única. Mesmo a menor variação de uma única cor pode ter uma influência profunda em nosso comportamento. Em mãos sábias, a cor pode se tornar uma ferramenta poderosa para cineastas, permitindo camadas subliminares em uma história [...] (Bellantoni, 2004, p. 28). Tradução nossa.

A colorização digital no contexto do cinema de ficção pode se apropriar dos conceitos da psicologia das cores não apenas para evocar sensações e sentimentos específicos nos espectadores de forma isolada—como provocar desconforto em um filme de terror ou sugerir um ambiente tropical através de uma paleta de cores quentes—, mas também para criar conexões emocionais com os personagens dentro da trama. As possibilidades de uso narrativo da colorização digital vão além de apenas ajustes cromáticos para tornar um plano mais azul ou verde, por exemplo, as possibilidades de alterações em características da imagem como saturação e luminância também podem produzir resultados emocionais impactantes no público.

É importante pontuar que assim como os personagens em uma trama se modificam e evoluem ao decorrer da narrativa, a colorização deve ser capaz de mudar e acompanhar a narrativa. A potencialidade do uso narrativo da colorização digital para representar emoções aumenta a partir do momento que a mesma consegue se adaptar e se transformar ao decorrer da narrativa. Ao utilizar o mesmo *look* para um momento triste de um personagem em um momento feliz, perde-se o contraste entre as sequências que causaria no espectador uma reação mais forte, ou seja, caso a intenção da produção seja ter um *color grading* ligado às emoções dos personagens da trama, a colorização deve ser capaz de criar uma separação entre os diversos momentos emocionais dos personagens.

3.4.1 Color Grading em Jojo Rabbit

O filme "Jojo Rabbit" (2019) propõe um uso narrativo do *color grading* extremamente interessante, visto que ele acompanha emocionalmente o personagem principal do filme. Antes de aprofundar a análise acerca da colorização é importante contextualizar a narrativa a narrativa do filme. O filme conta a história de Johannes "Jojo" Betzler, um jovem membro da

juventude hitlerista que tem o ditador como seu amigo imaginário, a vida de Jojo sofre uma grande mudança ao descobrir que sua mãe estava escondendo Elsa, uma jovem judia, no porão de sua casa. Jojo então passa por conflitos internos para aprender a lidar com a situação e acaba criando uma amizade com a jovem, o que faz com que seus ideais nazistas mudem, entretanto a polícia nazista descobre as atividades da mãe de Jojo e a executa publicamente, após isso jovem fica desolado. Com a chegada das tropas americanas na Alemanha a guerra chega até Jojo e assim os ideais nazistas de Jojo e sua amizade com o ditador imaginário acabam. Enfim a guerra acaba e Jojo e Elsa tem que reconstruir suas vidas. Para a análise do *color grading* do filme foram selecionados três planos, o primeiro do início do filme, o segundo da virada do segundo para terceiro ato do filme e o último da última cena.

Imagem 13 — Cena de Jojo Rabbit com Jojo ao lado de sua mãe



Fonte: Jojo Rabbit (Taika Waititi, 2020).

O primeiro plano (imagem 14) mostra Jojo ao lado de sua mãe em um local com vegetação. A colorização desse plano apresenta um trabalho de luminância bastante interessante, há uma ideia de que para se ter uma colorização solar e clara é necessário ter uma imagem com altas luzes bastante claras, quase alcançando o 100, entretanto, o que se vê no *waveform* é uma imagem muito concentrada nos meios tons e baixas luzes o que acaba gerando uma imagem confortável e sem muito contraste. Em relação à cromaticidade nota-se

que a imagem possui bastante saturação que valoriza o esquema triádico de cores, ressaltando o ciano, verde e vermelho presentes na cena.

O *look* nesse plano é compatível com a forma na qual Jojo vê o mundo nesse momento do filme, um mundo feliz e colorido. É interessante observar como o *look* dessa cena consegue fugir do padrão de colorização para filmes de guerra, ao se utilizar de saturação alta e cores vivas, de acordo com o diretor de fotografia do filme Mihai Mălaimare Jr. (2019) "Decidimos logo no início que não queríamos evitar a saturação de cores apenas assistindo a imagens coloridas da Segunda Guerra Mundial e percebemos o quão importante seria brincar com a saturação das cores e mostrar as cores em vez de simplesmente desbotá-las."

Imagem 14 — Cena de Jojo Rabbit com Jojo ao lado de sua mãe morta



Fonte: Jojo Rabbit (Taika Waititi, 2020).

O segundo plano selecionado (imagem 15) mostra o momento em que Jojo identifica sua mãe morta na praça local. Ao comparar com o plano da imagem 14, nota-se um grande contraste, tanto emocional quanto visual. O plano possui pouquíssima saturação e tende aos tons azuis. Em relação à luminância, o plano possui mais contraste, especialmente ao se comparar com o plano analisado anteriormente, possuindo maior parte da informação nas baixas luzes e parte nas altas luzes. A pouca saturação e tons frios são frequentemente

associadas à tristeza e melancolia na narrativa visual, além disso o contraste desse plano funciona para dar mais peso e densidade para o momento. Essas escolhas funcionam dentro do contexto narrativo por transmitirem visualmente ao espectador o que Jojo sente na cena, o que reforça o peso emocional desse momento.

Imagem 15 — Cena de Jojo Rabbit com Jojo após o fim da guerra



Fonte: Jojo Rabbit (Taika Waititi, 2020).

A última cena do filme acontece após a derrota das tropas nazistas na Alemanha, nela vemos o sentimento de alívio e liberdade da personagem Elsa, a amiga judia de Jojo, com a chegada das tropas americanas e a queda do nazismo, Jojo e Elsa celebram o fim da guerra dançando. A colorização dessa cena consegue representar visualmente o que se passa emocionalmente com os personagens, o *look* criado para esse momento contrasta com o *look* frio e cinza iniciado a partir da morte da mãe de Jojo, a mudança visual remete à mudança de estações, indo de um inverno frio e sem vida para uma primavera que começa a apresentar cores e vida.

O gráfico de *waveform* revela uma concentração da imagem nos meios tons, sem apresentar pretos profundos próximos ao 0 ou brancos próximos ao 100, isso demonstra a escolha de não trabalhar com um contraste tão marcado no plano, tendo em vista que o contraste trazer muita densidade e peso para imagem, o uso de pouco contraste consegue

trazer uma leveza para a imagem e transmitir ao espectador um alívio em relação aos *looks* anteriores.

Em relação à crominância da imagem, nota-se uma predominância de tons quentes, especialmente vermelho e rosa, cores associadas ao amor e suavidade, entretanto a saturação não se encontra extremamente forte no plano, especialmente comparada ao primeiro plano apresentado, o trabalho com a saturação média/baixa deixa as cores da cena em tons próximos aos tons pastéis, frequentemente associada à juventude. Essas escolhas conseguem expressar visualmente os sentimentos dos personagens diante daquele momento, encerrando o filme em um tom otimista.

4 CONCLUSÃO

A presente pesquisa buscou examinar de que formas o *color grading* digital pode atuar narrativamente dentro do cinema de ficção, destacando a importância dessa área no fluxo de produção cinematográfico, tanto sob a perspectiva técnica como estética, visto que a colorização é um processo indispensável na realização de projetos cinematográficos.

Para a realização desta monografia realizou-se uma pesquisa bibliográfica, que dialogou obras não só acerca do *color grading* digital, mas sobre psicologia das cores, narrativa visual e linguagem cinematográfica como um todo, essa pesquisa permitiu o embasamento teórico para a compreensão do *color grading* como elemento narrativo, entretanto, além da pesquisa bibliográfica, foram realizadas entrevistas com profissionais atuantes no cinema (coloristas, diretor de fotografia e diretora de arte/pesquisadora) e análises filmicas, que possibilitaram observar na prática a utilização dos conceitos pesquisados.

A pesquisa abordou inicialmente de que formas a colorização está inserida dentro do fluxo de trabalho de um filme, abordando os diálogos com outras áreas responsáveis pela concepção visual no cinema, a partir disso revelou-se que a colorização digital embora tenha ligação com a realização da direção de arte se encontra geralmente mais próxima do processo da direção de fotografia. A partir disso foi discutido o que é na prática a colorização e citadas as diferenças não só em nomenclatura mas na execução das etapas de correção de cor e *color grading*, apresentando o *color grading* como etapa com a capacidade de influência narrativa, em contraposição com o papel técnico da correção de cor.

Entretanto, ao conceituar o *color grading* fez-se necessário analisar as mudanças do processo com o decorrer da história do cinema, citando inicialmente o processo fotoquímico, no qual apesar de suas diversas limitações já se demonstravam possibilidades criativas e possíveis usos narrativos do processo então conhecido como marcação de luz. Então analisou-se as novas possibilidades narrativas trazidas pela digitalização do cinema, observando a partir do filme *E Aí, Meu Irmão, Cadê Você?* (2000), primeiro filme totalmente colorizado digitalmente, de quais formas as novas técnicas digitais permitiram ao *color grading* uma influência na narrativa do filme.

A partir disso, a pesquisa demonstrou que a colorização digital, a partir dos conceitos de narrativa visual e psicologia das cores, tem a capacidade de influenciar na forma com que os espectadores compreendem o filme. Foram apresentados quatro eixos de análise acerca da compreensão do papel narrativo exercido pelo *color grading*: O uso da colorização digital para representar gêneros cinematográficos, a representação temporal pelo *color grading*, a representação de locais por meio da colorização e o uso do *color grading* para representar de forma visual as emoções dos personagens. A pesquisa fez a análise então das técnicas e escolhas visuais feitas por filmes de ficção como os filmes da série *007* e *Jojo Rabbit* (2019), demonstrando de forma prática de que forma o cinema trabalha narrativamente com o *color*

grading digital.

Observou-se então que o *color grading* digital é uma poderosa ferramenta narrativa no cinema de ficção, por possibilitar a partir de suas técnicas a criação de significados na imagem, tendo capacidades criativas próprias, embora, para que a colorização digital seja totalmente efetiva enquanto ferramenta narrativa, a mesma deve estar em diálogo com as áreas responsáveis pela concepção visual de um filme.

Tendo isso em vista, a colorização digital se demonstra com grande capacidade de transformação da imagem, o que permite às produções manipular emocionalmente o público, o conectando de forma mais próxima à narrativa. Além disso, o *color grading* digital tem a capacidade de transmitir informações de formas subliminares ao espectador, como associar uma cena em preto e branco ao passado, o que permite ao filme o uso do "19Show, don't tell" fortalecendo o subtexto da narrativa cinematográfica e fugindo da explicitação de determinados aspectos de uma narrativa.

19 Traduzindo: Mostre, não fale. Técnica narrativa que busca comunicar a história ao espectador por meio de ações ou subtexto, ao invés de descrições feitas pela obra. No caso do cinema esse contexto dialoga com a ideia de contar visualmente uma história, não apenas a partir de diálogos, mas de ações e técnicas de narrativa visual.

REFERÊNCIAS

- 007: Contra Spectre. Sam Mendes. 2015. Longa Metragem (148).
- 007: Operação Skyfall. Sam Mendes. 2012. Longa Metragem (143).
- 007: Sem Tempo para Morrer. Cary Fukunaga. 2021. Longa Metragem (163).
- ALTMAN, Rick. **Film/Genre**. Bloomsbury Publishing, v. 1, f. 128, 2019. 256 p.
- BELLANTONI, Patti. **If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling for Film**, f. 122. 2004. 243 p.
- BLOCK, Bruce. **The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media**. Taylor & Francis, v. 3, f. 152, 2013. 303 p.
- BREAKING Bad. Vince Gilligan. 2008-2019. Série para televisão.
- CHANDLER, Daniel; MUNDAY, Rod. **A Dictionary of Media and Communication**. Oxford University Press, v. 3, f. 337, 2020. 673 p.
- CORINGA. Todd Phillips. 2019 (122).
- E AÍ, MEU IRMÃO, Cadê Você?]. Joel e Ethan Coen. 2000. Longa Metragem (107).
- GRANT, Barry Keith. **Film Genre Reader IV**. University of Texas Press, v. 3, f. 393, 2012. 785 p.
- HELLER, Eva. **A Psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão**. Editora Olhares, v. 3, f. 194, 2022. 387 p.
- HURKMAN, Alexis Van. **Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema**. Peachpit Press, v. 3, f. 337, 2013. 673 p.
- HURKMAN, Alexis Van. **Color Correction Look Book: Creative Grading Techniques for Film and Video**. Peachpit Press, v. 3, f. 109, 2013. 217 p.
- JILL Bogdanowicz, Colorist. 2020. Entrevista. Disponível em: <https://youtu.be/mkqb2QIg5ac>. Acesso em: 20 ago. 2024.
- JOJO Rabbit. Taika Waititi. 2019. Longa Metragem (108).
- LADO a Lado. Christopher Kenneally. 2012. Documentário (98).
- MOURA, Edgar. **Da Cor**. 1 ed. IPHOTO EDITORA, v. 1, 2016. 324 p.
- MUDD, Jeremy. **Bleach Bypass Development - What is it and how do you do it?**. 2022. Disponível em: <https://www.jeremymuddphoto.com/>. Acesso em: 1 ago. 2024.
- ROBINSON, Justin. **Color Grading Techniques by Film Genre**. Postprolist. 2024. Disponível em: <https://postprolist.com/article/color-grading-film-genres>. Acesso em: 20 ago.

2024.

SOUZA, Pedro Felipe Pinho. **O look no cinema digital** Dissertação (Artes visuais) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2018.

SOUZA, Pedro Felipe Pinho. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFG**. O Look nos filmes *Direito de Amar*, *Azul É A Cor Mais Quente* e *Moonlight: sob a luz do luar*. 2019. 148 p. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15727>. Acesso em: 20 ago. 2024.

STEVE Jobs. Danny Boyle. 2015. Longa Metragem (122).

WEISS, Josh. **‘Jojo Rabbit’**: Breaking Down The Look And Sound Of Taika Waititi’s Goose-Stepping Satire. Forbes. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/joshweiss/2019/11/05/jojo-rabbit-breaking-down-the-look-and-sound-of-taika-waititis-goose-stepping-satire/>. Acesso em: 20 ago. 2024.

WIKIMEDIA FOUNDATION. **EFEITO PURKINJE**. WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Efeito_Purkinje&oldid=66789537. Acesso em: 19 ago. 2024.

YA NO ESTOY aquí. Fernando Frías de la Parra. 2019. Longa Metragem (112).

GLOSSÁRIO

Color grading	Processo de ajustar e manipular as cores de um vídeo ou filme para alcançar uma estética visual específica e aprimorar a narrativa, criando atmosferas e emoções que reforçam a experiência do espectador.
Crominância	Informação de cor separada da luminância, representando os atributos de tonalidade (matiz) e saturação (intensidade) de uma imagem. Ela determina as diferenças de cor percebidas, independentemente do brilho, e é essencial para a reprodução precisa das cores em sistemas de imagem.
DaVinci Resolve	Software de edição de imagem digital, comumente utilizado em produções cinematográficas para fazer colorização.
Direção de arte	Área do cinema responsável pela concepção visual do filme, englobando cenografia, maquiagem e figurino.
Direção de fotografia	Área do cinema responsável pela composição visual de um filme, englobando escolhas de iluminação, enquadramento, ângulos de câmera, movimento de câmera e uso de lentes.
Gama Tonal	Variação de tons que podem ser registrados em uma imagem, abrangendo desde as regiões mais escuras até as mais claras.
Look	Traduzindo: Visual. No contexto do cinema se refere ao visual adotado em determinada sequência ou cena.
Luminância	Medida da quantidade de luz emitida ou refletida por uma superfície em uma direção específica, determinando o brilho percebido de uma imagem. Ela é responsável por transmitir a informação de claridade e contraste em uma imagem
LUT	Abreviação do termo em inglês "lookup table", traduz-se como tabela de consulta. No caso da colorização digital os LUTs são uma espécie de filtro de cor que pode ser usado para alterar as cores em um vídeo, aplicando fórmulas matemáticas às cores existentes, essas alterações são feitas nos valores numéricos das cores.
Marcação de Luz	Processo fotoquímico que permitia alterações nas cores e exposição da película.
Negativo	Material fotossensível utilizado na fotografia analógica para captar imagens.

Paleta de cor	Esquema que combina a partir de duas cores para algum uso prático ou estético. No cinema se refere ao conjunto de cores principais de uma cena.
Pós-produção	A pós-produção cinematográfica é a fase final do processo de realização de um filme, onde são feitas a edição, adição de efeitos visuais, color grading, mixagem de som e finalização, preparando o filme para distribuição.
Pré-produção	A pré-produção cinematográfica é a fase de planejamento e preparação de todos os aspectos do filme, incluindo roteiro, orçamento, elenco, locações e design de produção, antes do início das filmagens.
RAW	Traduzindo: Cru. Formato de arquivo digital que armazena todas as informações captadas pelo sensor da câmera sem que se realize qualquer tipo de processamento dessa imagem
Set de filmagem	Cenário onde são captados os filmes. Podem ser montados de forma artificial ou podem ser utilizados locais pré-existentes para essa captação.
Vectorscope	Gráfico referente à cromaticidade da imagem, o gráfico representa o círculo cromático e nele estão letras como RGBCMY (traduzindo: vermelho, verde, azul, ciano, magenta, amarelo) que servem para indicar os matizes da imagem. Além disso, quanto mais próximo ao centro do círculo está o gráfico, menor é a saturação da imagem, e quanto mais afastado maior é a saturação.
VFX	VFX, ou efeitos visuais, é o processo de criar ou manipular digitalmente imagens que não podem ser obtidas pela filmagem ao vivo, permitindo a criação de cenários, objetos e eventos fictícios no cinema e na televisão.
Waveform	Gráfico que mostra como o brilho e a tonalidade são distribuídos em uma imagem. O valor 100 representa o branco absoluto e o 0 o preto absoluto.

APÊNDICE A — ENTEVISTAS

Entrevista 1 - Professora Mariana Souto (UnB):

1- De que forma as cores podem ser um elemento na narrativa visual?

As cores são fundamentais numa narrativa visual e ajudam a expressar os personagens, a dar o tom da história, criar atmosferas e impactar emocionalmente o espectador (dos elementos da composição, textura, volume, etc, ela é o mais emocional). Podem ajudar a comunicar o arco narrativo, as progressões da história, os conflitos, quando há mudança de cores ou tonalidades predominantes ao longo do filme. Podem revelar passagem do tempo através do desgaste e das diferentes texturas.

2- Você utiliza as cores para transportar o espectador para uma determinada época ou lugar? Se sim, como você realiza isso no seu trabalho?

Sim, não gosto muito de um uso muito determinista das cores pois acho mais interessante trabalhá-las com certa liberdade, mas há determinadas cores que são mais associadas a determinados períodos, seja pela moda daquela época ou por outros elementos. Nos anos 1980, por exemplo, as cores eram bem saturadas, vibrantes, cintilantes (na maquiagem e nas sombras coloridas, por exemplo), muito neon. Fiz um filme passado em 1991 que tinha muitas cores dos anos 80 (porque afinal era início de década e o visual correspondia efetivamente mais aos anos 80), estampas mais chamativas nos figurinos, por exemplo. Fiz alguns filmes passados na periferia de Contagem-MG e a escolha era por um aspecto mais colorido, buscando escapar da visão mais usual da periferia como lugar bege e cinza (num texto de catálogo da mostra Filmes de plástico falo um pouco mais sobre isso).

Visualmente o espectador consegue se situar numa época pelo uso das cores e da direção de arte, mesmo sem informações textuais ou *letterings* que informem o ano. As cores podem estar associadas a estações do ano (mais demarcadas no hemisfério norte do que aqui no Brasil, mas ainda assim temos cores mais acentuadas no verão do que no inverno. Em Brasília temos a época seca que pode ser bem notada pelas cores da vegetação, pela florada dos ipês, por exemplo.

3- Como é o processo de colaboração entre o colorista, o diretor de arte e o diretor de fotografia durante um projeto? O processo de *color grading* digital interfere na forma que você trabalha enquanto Diretora de Arte?

Infelizmente não há muita comunicação entre DA e colorista, o que é uma pena. Talvez haja mais entre DF e colorista. Na maioria dos projetos que vejo, a direção de arte é contratada na pré-produção até pouquinho depois da produção, só para desproduzir o que foi montado, coisa de uma semana depois que as filmagens se encerram), e não costuma estar prevista nos orçamentos para estar presente na pós-produção.

Poderia ao menos haver reuniões entre esses três departamentos para discussão da proposta visual do filme, já que a colorização pode modificar muito do trabalho realizado

(tanto negativamente, indo por outros caminhos diferentes dos pretendidos, quanto positivamente, potencializando e destacando o trabalho feito - ou mesmo corrigindo aquilo que não saiu bem na filmagem ou que não era passível de ser feito).

Entrevista 2 - Junior Xis (Colorista):

1 - Como você enxerga a transição do processo analógico para o digital? O digital trouxe novas possibilidades?

Cara, na verdade, muita coisa começou a ser mais possível. Porque você começa pensando que antes você tinha o negativo. O negativo tinha um tamanho. Então não adianta você querer fazer um plano de seis minutos sequência com um negativo 35 que tinha quatro minutos, quatro minutos e meio. Então já falando só de narrativamente, já mudou muito. Outra coisa assim, isso você pode interpretar como bom ou como ruim. Começou a se filmar muito, mais, muito, muito, muito mais. Então acho que para o montador talvez não tenha sido lá tão bom, mas para mim faz pouca diferença, porque antigamente eu pegava todo o negativo, tudo o que tinha sido filmado, absolutamente tudo.

Então eu telecinava o material inteiro, depois talvez eu ia fazer on line e tal, mas para mim era maior antes do que hoje. Hoje que se filmar um tera. Antigamente eu tinha que fazer todo todo o material que eu tinha de negativo e também começou a se criar as câmeras. Que tem uma câmera que você consegue locar dentro do fogão, uma câmera no carro, uma câmera ali eu acho que ajudou muito narrativamente para o mundo, então se saiu do que era só de grande produção hollywoodiana e você consegue replicar isso no Brasil. Agora você consegue fazer várias coisas que você via lá e a gente não tinha recursos para fazer com o negativo aqui, saca?

2 - De que forma o *color grading* ajuda a contar uma história?

Até o jeito óbvio que vai ser frio é mais triste. Ser quente é mais feliz. Mais saturação. Memória boa. Menos saturação. Momento triste. Essas coisas óbvias. Mas eu acho que o mais importante é quando você falar de contar uma história com color grading na cor que você vai pôr ali, não é se azul, se amarelo ser verde, enfim, isso aí tem toda uma ciência de cores estudada que você vai achar em qualquer coisa, mas eu acho que tem um afinamento ali no começo e eu estou falando de projeto longa, série, coisas assim.

Não vou entrar em publicidade, publicidade também tem essa parte, mas é uma coisa muito mais entra e sai e eu faço muito longa. Por exemplo, lá em Brasília, você está em Brasília, faço muito longa com Xará, você conhece? E a gente está fazendo um agora, inclusive. Eu acho que tem que afinar. E a conversa dos dois é os dois tem que estar na mesma página, desde a referência até o como ele vai filmagens, testar o que ele vai filmar, ver se vai funcionar, os fundos que vai usar e tudo mais.

E aí cara, no final, claro que a cor conta história, só que eu não sei se ela conta a mesma história pra todo mundo, que foi a história que eu e o Xará escrevemos na pré, na

nossa cabeça, no nosso teste. Cada um comunica meio que com o que tem de bagagem emocional. Sacou? É tipo igual tomar vinho, fala que você me cheira o vinho, você sente o cheiro. A gente aqui no Brasil nunca vai sentir o cheiro de mirtilo fresco porque não tem mirtilo fresco. Então é meio que a sua bagagem. É isso que eu acho mais legal, sabe?

3- Você tem algum exemplo de situação onde você enquanto colorista teve um papel na narrativa?

Dezenas dessas, tem muita, muita, muita coisa. Tem vou pegar um filme antigo pensando ser o melhor, mas acho que sim. Tem um que chama Bellini e os Demônios, que é o segundo filme da série. Bellini e os Demônios foi o segundo? Acho que foi enfim, o segundo e o primeiro era uma parada que o Bellini, o personagem, ele tava numa noia maluca sim, muito mais introspectivo, Estava nos lugares muito *darks* da vida dele. E a direção de fotografia não foi de fato feito assim. Eu não sei se eles não tinham uma direção que eles pensavam na época ou se eles só não executaram ou não tinham dinheiro. Enfim, também tem um monte de coisa que pode entrar. E aí a gente começou a criar um lodo mesmo assim. Então tudo era baixa, a luz pra cacete, tudo média baixa, luz pouquíssima alta luz, nada tinha muita saturação, tudo tinha muito verde no preto que era para mostrar mesmo uma sujeira e tal. Então, esse é um exemplo de um filme que foi assim.

Tem o tatuagem, o Tatuagem é um filme que é um drama, mas ele passa muito dentro de um teatro, tipo o Teatro Oficina aqui de São Paulo. Então tinha que separar muito esses dois momentos. Quando tinha uma coisa meio triste rolando e quando estava rolando eles faziam apresentações que era super divertidas, que eram esquetes e tal. Então a gente procurava fazer isso de jeitos diferentes, sabe? Procurava caminhos diferentes para e tem Isso não pode também ficar muito óbvio, porque senão acaba chamando tudo de burro, sabe? Acaba perdendo o brilho do filme, que era muito óbvio e eu acho que perde muito esse brilho.

4- Você costuma usar emulação de película? Porque?

Sim, assim, tenho motivos. Por que eu tenho que usar? Por que eu uso? Porque hoje é o look da moda, assim como já foi o look da moda ser duro Digital 5D. Então, sim, eu uso, a maioria das vezes eu uso um carregamento de *halation*. O *Halation* era um defeito de negativo. Não sei se você sabe disso. O halation que hoje é a coisa mais pop do mundo, Ele era um defeito, era um lance que grudava o negativo no transporte, dava aquele negócio colorido. Mas enfim, hoje está tá rolando. Estamos usando, mas grão principalmente. Eu gosto de usar bastante. Eu acho que um pouco de nostalgia minha até de gostar muito de negativo. Mas eu acho que principalmente no mercado que a gente tem de várias câmeras diferentes, nunca vai ter duas Alexas, nunca não né, mas a maioria das vezes não tem duas alexas, tem duas câmeras iguais no projeto. Eu tenho que achar um ponto entre as duas que não só a cor para você deixar igual a textura e o grão te ajuda nisso. O grão é essencial nisso.

E eu comecei a pensar nisso depois daquele filme. O Black Swan, o Cisne Negro sabe? Tinha um cara que só cuidava de grão,. Eles fizeram tudo, não lembro a primeira câmera principal e a segunda era uma 7d que estava no metrô, alguma coisa assim de

mobilidade, e o cara cuidava disso. E eu comecei a realmente ver que puta faz sentido. Você precisa procurar como a deixar as duas câmeras, o play delas iguais, entendeu?

5 - Você costuma usar essas emulações para fazer referência a épocas passadas?

Várias vezes. Várias e várias e várias vezes. E aí também entra no subjetivo. Assim que época que você vai contar. E é engraçado porque chega uma certa época de 70, 80, principalmente 90. Você tem vários jeitos de contar, deve depender da bagagem de quem tá com você. Já aqui eu vi diretor de fotografia, fui fazer uma vez. Era uma série da Record, eu acho Acho que era, sei lá. Se eu não me engano era a história do Chitãozinho e Xororó. E aí ele queria passar boa parte anos 80. E para minha surpresa, o que ele achou anos 80 legal de mostrar anos 80 era um look que parecia um *bleach bypass* azulado.

Não é a primeira referência óbvia que vem na nossa cabeça. Só que eu consigo pegar alguma coisa dos anos 80 que tenha isso, entendeu? E se eu não me engano, tinha sido uma série que ele tinha visto nos anos 80. Acho que só o *bleach bypass* não era tão marcado assim, mas aí a gente acabou levando. E estava lá. Aquela é a memória afetiva do cara dos anos 80, sacou? Talvez. Foi ali que ele deu o start na vida dele de de querer fazer isso. Mas ele tem os óbvios também, né? Vamos fazer com muito grão, com batimento de negativo, com coisa arranhando a ideia, sem os óbvios, sem direto também. Mas cara, toda hora que eu passo por isso, seja publicidade longa série. Muitos deles pedem isso para você trabalhar com época.

6- Como você equilibra a técnica e a criatividade na colorização?

Cara. Eu acho que talvez eu seja até um pouco controverso com isso. Assim, eu acho que a parte técnica todo mundo tem que ter, todo mundo tem que saber. Mas eu acho que a parte técnica tem que ser uma parte pequena o suficiente para você entrar pra a parte artística. Eu não acho que você tenha que, por exemplo, e saber como configura um drive de computador. Você não tem que saber qual é a melhor placa mãe, qual a melhor memória. Como é cara, acho que não tem que saber nada disso se você souber por tal. Acho que se você gosta, ótimo, não vai. Não é nada que vai, vai, vai piorar o seu trabalho, Isso vai te ajudar a sempre. Mas quando você começa a ficar muito, muito, muito técnico, eu te falo.

Até há pouco tempo atrás eu estava vendo alguns coloristas pra trabalhar nos trabalhos que para mim as vezes não dá tudo mais. E aí eu fiz a mesma coisa com três, quatro, assim eu peguei um filme que eu fiz, mandei, dei *copy paste* no briefing que eu recebi e falei olha, façam isso. Então, o briefing é esse, Essas são as imagens e tudo mais. O cara começou a vim pra mim umas coisas assim que eu juro pra você, umas árvores que agora tem esse negócio de trees, node *trees* gigante com meu 200 *layers*, com monte de plugin com monte de não sei o que e o final feio. E aí eu vou ir lá e desmontando, vai entender, vai pegar. Falou que a pessoa fala meu, aí que que é isso aqui, meu isso aqui é não sei o que, esse que é DCTL de não sei o que, isso que é o *emulation* de não sei o que é isso aqui é um LUT que negativa não sei o quê. [...]

Fazer um curso, falar de um look. Ninguém vai chegar lá e falar Hoje vocês vão

aprender a fazer um look comigo aqui e bota cinco *layers* e acabou. Esse cara vai fazer uma node *tree* gigante, vai negativar, vai para cima, para baixo, chute alto, dois pra trás, um para frente. E aí as pessoas começam a se apegar muito nisso e querer fazer as coisas de um jeito que é burro assim no final, tá ligado? É bem burro. Para falar a real, dá muita volta. Então acho que sim. É importante saber a parte técnica, mas acho que o mais importante é você não ficar preocupado com o resultado final, ser mal visto, mal interpretado.

Por que eu falo isso? Porque para mim, o meu ponto principal é assim arte e cinema é uma arte. Não tem certo e errado, não tem certo e errado. A arte, a arte, você vai gostar. Você não vai gostar, você tem essa opção. Mas se você começa ficar muito preocupado em fazer o teal and orange que todo mundo está na moda, se você ficar muito preocupado em ter o halation que todo mundo tá na moda. Você começa a ficar repetitivo, monótono e só repetindo técnica. E aí você é um cara técnico? Não cara artístico. Ninguém precisa de um colorista só técnico, se eu não surpreender ninguém não faz nenhum sentido a ser colorista de alguém, entendeu?

Entrevista 3 - Magda Palma (Colorista):

1- O que você sente de diferença, principalmente na parte criativa de como era trabalhar no processo analógico em relação ao processo digital de *color grading*?

Bom, na verdade, assim, quando eu comecei a gente, o processo era analógico e então a gente não tinha muita, não tinha como comparar nada, né? O processo inicialmente era muito rudimentar, a gente tinha muito poucas ferramentas para utilizar, para mexer na imagem. E aí eu me lembro de vários fotógrafos diretores de fotografia na época, que, como sim, estavam muito acostumados. Apesar do processo ser muito rudimentar para quem estava muito acostumado a laboratórios químicos, não é? O processo era assim assustador, porque a gente está aqui trabalhando com o vídeo, com uma coisa que eles não dominavam. Então eles tinham muito medo que a gente comesse a manipular muito a imagem, o que até nem era muito possível, porque, comparando com hoje, era muito rudimentar. E esse processo foi evoluindo e a gente começou a ter acesso a corretores de cor, a softwares, vamos chamar assim, que dispunham de muito mais ferramentas e possibilidades muito maiores de manusear essa imagem e a grande vantagem, acho que de todo o processo analógico é o a possibilidade de tu mexer nesta imagem e com o mesmo olhar entre aspas mesmo, o mesmo olhar que a gente tem e o olho humano faz. Porque essa qualidade, essa é uma grande coisa da qualidade do cinema, da película. Ela te proporciona uma imagem muito parecida com a que o olho humano é capaz de produzir. Isso não é? Apesar do digital, tá super evoluído e da gente ter câmeras que estão muito próximas disso. Ainda não é a mesma coisa. Então a gente tem sim. A gente ganhou muitas facilidades com o digital, principalmente em relação a tempo, né? O processo ficou muito mais rápido e, de uma certa forma, também muito mais barato a medida

que antigamente para ti era captar as imagens tinha que usar a película. E as vezes era assim. Muitas latas de negativo. Isso era caro, tanto para comprar para adquirir esse material quanto para revelar depois. Todo o processo de laboratório químico. Isso com o digital acabou. E é assim. Eu acho que a grande vantagem em relação ao processo todo é uma vantagem, uma desvantagem, né, que é. No processo analógico, os coloristas eram basicamente coloristas, mas a gente tava, a gente trabalhava com. Cor. Porque é isso que era aquilo que o processo permitia e qualquer outra coisa que se quisesse fazer isso, eles iam para outros departamentos. Então colorista era basicamente um colorista. Hoje em dia. Com o digital, os softwares agregaram muitas outras funções, que não são exatamente as de um colorista, mas que às vezes ajudam muito no processo. Quando tu está pensando na imagem como uma estética ou um caminho para seguir, ao invés de ter que esperar que a outra pessoa em outro departamento resolva aquilo, tu já pode resolver se tiver tempo de melhor, porque é muito já pode resolver durante o processo de correção de cor de *color grading*. Então isso é uma vantagem e uma desvantagem, porque é desvantagem na medida em que a coisa para de ser assim, uma. O recurso que tu tá usando para criar essa estética visual. E passa se quase que assim uma obrigação de tu fazer e as pessoas já contam que tu vai fazer aquilo também e então isso é uma desvantagem. Mas o processo digital foi facilitou muito nisso. Assim, agregou outras ferramentas que a gente não tinha antes e que te ajudam também a compor essa imagem que tu falando em compor composição mesmo, é uma coisa bem mais simples para a gente. Não é? Tipo *chroma key*, antigamente era impossível ser feito isso numa ou numa sala de *color grading*. Hoje em dia os corretores de cor fazem isso com muita facilidade e ou então é uma composição um pouquinho mais elaborada. Tipo foi captada uma imagem com um objeto em cena que ninguém viu e que precisa ser retirado, mas que é simples de tirar, né? E que o colorista pode fazer o que você quer fazer é bom e ruim. Isso é uma coisa simples que eu posso fazer ali na hora, em vez de ter que mandar essa imagem para um outro artista fazer isso para depois devolver para mim, eu já posso resolver isso. Então, nesse sentido, é uma vantagem sim. Eu acho que o digital trouxe muita e muita abertura com relação a novas ferramentas, novas possibilidades. E isso também expandiu o olhar. E é a capacidade do colorista também de trabalhar. Em relação ao processo inicial, o que era mais analógico.

2- Como que você equilibra esses dois lados da profissão, a parte técnica e a parte artística do colorista?

Essa abordagem é bastante interessante porque no início este trabalho era feito basicamente por engenheiros, então sim, era muito técnico. E assim, os engenheiros tinham uma visão muito técnica de executar mesmo, executar o trabalho à medida que a tecnologia foi avançando e os corretores foram se desenvolvendo, oferecendo mais possibilidades e também foi, foi necessário melhorar essa formação. Só técnica já não era mais suficiente e precisava ter um olhar mais criativo para as coisas. Então, assim, é extremamente necessário

que tu tenha as duas competências. Por quê? Porque se tu tiveres trabalhando como freelancer tu vai precisar fazer praticamente tudo. Então assim tu precisa entender o processo todo.

E esse processo ficou bem mais complicado quando a gente fala em digital, porque foram agregadas muitas novas funções que no analógico a gente não tinha como. Como um DIT, como uma pessoa que vai lá organizar todo o material, uma pessoa, aquele que não vai deixar os cartões que antigamente eram latas de negativo, hoje são coisinhas deste tamanho, né? Enfim, foram agregadas novas funções que tu precisa entender, né? Tipo, quais são os melhores *codecs*? Que coisa que eu estou trabalhando e os sinais são agora são diferentes. Antes a gente trabalhava com o sinal analógico, tu pode trabalhar em HD e em HDR, em 2K em 4K e lá um monte de coisa. Então é preciso entender da técnica. Precisa mesmo que tu não vá lançar mão de todo esse conhecimento, tu precisa estar por dentro dele. Se tu for os profissional que estiver trabalhando numa empresa, seja uma finalizadora ou uma grande empresa, normalmente tem um time de engenharia que vai te ajudar nesses processos técnicos, mas mesmo assim ainda será necessário ter um conhecimento mínimo, né?

Eu durante o meu processo todo de dia de trabalho, já ouvi várias vezes diretores de fotografia falarem assim Fulano ou fulana é muito técnico, mas falta alma. Essa alma é o criativo. É a tua capacidade de criar, de interpretar, de usar toda a tua bagagem cultural para propor novos caminhos e novas possibilidades dentro da imagem que tu tá trabalhando. Então, assim, acho que sem ser só muito criativo, não te ajuda, a não ser que tu tenhas um assistente que seja a sua parte técnica, vamos dizer assim, tipo assim eu só sento aqui, faço o que eu tenho que fazer. É o assistente que cuida de todo tipo exportar, render e descobrir o codec que tem que fazer. Se for assim, ok. Se não, tu vai precisar saber dessa parte que é mais chata pra quem é mais criativo, por exemplo.

Essa parte técnica é mais chata, não tem muito glamour, né? Já pra quem é mais técnico, a parte criativa é um peso grande, porque se espera que tu tenha ideias, que tu agregue, que tu enfim enxergue a coisa de uma forma diferente, assim artisticamente falando, né? Então eu acho que o ideal é unir essas duas competências. Assim não dá pra ti abrir mão de nenhuma das duas. Se tu for muito técnico, não quer dizer que tu não vai conseguir fazer o trabalho, vai. Só que talvez o diferencial num mercado onde está muito pulverizado de muita gente, uma vez que os softwares são grátis, se tu pode baixar o software gratuitamente, então pulverizou muito o mercado. Então nesse momento precisa ter um diferencial muito sim. Talvez ser só técnico não te ajude nesse diferencial, mas se tu conseguiu unir as duas coisas e também não adianta ser só criativo, porque se vem um cliente que tá só, sei lá, vou te mandar meu material por sei lá, pelo pelo que seja e qualquer outro caminho digital de arquivo. Ou então vou te mandar um HD pra ti, entendeu? Tu tem que tu tem que saber entender isso. Como é que eu vou receber essa mídia? Como é que você, a mídia, vai trabalhar dentro da minha máquina? Como é que então tu vai precisar das duas coisas? Eu acho que eu prefiro eu sempre.

Pra mim sempre foi mais trabalhoso essa parte técnica e eu corri muito atrás dessa parte técnica, porque não era uma coisa que eu estava aí. Nossa, que legal, adoro isso. Eu gostava mais da parte criativa, mas entender a técnica te ajuda tanto em tantas resoluções de problemas na hora que tu está operando o software, porque às vezes tem um problema que parece que é só criativo, mas não é. Eu tô bem tentando entender melhor do funcionamento de tudo e principalmente do funcionamento da aplicação do software, das ferramentas, do software. Isso é basicamente técnica, não é criação. Ajuda muito. Então, acho que precisa ter as duas coisas sim, e principalmente estiver no mercado como freelancer, porque eu acredito que esse é um diferencial importante. Assim pra ti poder conquistar novos clientes e fazer novos trabalhos.

3- Uma questão, você tem algum exemplo ou alguma história que você pode compartilhar onde você como colorista teve um papel na narrativa de um projeto?

É a minha trajetória. Ela começou na publicidade, né? Eu trabalhei com publicidade por anos, durante muitos anos e a publicidade não tem exatamente essa pegada aí, né? A publicidade tem mais essa coisa da cor voltada para a marca, né? Tu tem uma cor que identifica uma marca e o. O exemplo clássico talvez para mim, A dica é mas não seja tão clássico assim. Mas enfim, tem um produto no mercado que chama Campari, que é uma bebida, o campari é vermelho. Então o campari lançou várias campanhas onde tudo tendia a ter um tom de vermelho. Às vezes usava a sépia com. Tem todo um trabalho de arte também, que aqui que envolve figurino, né? Todo mundo vestido de vermelho e o trabalho todo foi direcionado em cima da cor da marca. Então é nesse sentido de contar a história.

Assim, agregando a cor a uma marca, seja para isso, seja no caso do campari seja, por exemplo, no caso do Itaú também, que tem uma marca bem forte e enfim, a gente tem em vários exemplos de publicidades que seguem nesse sentido. Assim. Então, considerando a publicidade é que já tem uma definição. Por exemplo a campari já era vermelho, a tendência toda é para esse lado. Então nesse caso existe uma Bate-Bola com o diretor de fotografia, porque quando a imagem chega para ser trabalhada na pós produção, ela já vem concebida, já teve uma discussão antes, ela, seja na agência, na produtora, o fotógrafo, diretores, clientes que já têm uma ideia e captam as coisas em cima dessa ideia. Então, às vezes o colorista é envolvido nesse processo, às vezes não. Então, quando colorista não é envolvido, ele fica na retaguarda. Quando o material chega para ele, ele, ele sugere coisas. Mas às vezes essas sugestões não podem ser incluídas no processo, uma vez que já vem concebido.

Um trabalho, por exemplo, não fui eu quem fez, mas é um caso bastante clássico no mercado, que é o caso do longa do DA da O2, que é o Cidade de Deus. O Cidade de Deus foi o que foi e quem fez foi o Serginho e o Serginho. Ele foi envolvido no processo todo do longa com o diretor fotografia pensar tudo antes da execução da captação das cenas. Então foi desenvolvido um look já para contar essa história, pensado já desde antes. E eu, como trabalhei a maior parte do meu tempo como publicidade e eu, Eu não tenho uma história

dessa, por exemplo, porque eu não trabalhava com entretenimento nem longa. No meu caminho. entretenimento é recente, é basicamente recente, tem mais ou menos uns dez anos e aí sim eu trabalhando mais com videoclipe, com novela, com minissérie, aí sim existe uma possibilidade maior de atuação no sentido de tu criar uma coisa e ser aceita pelo diretor de fotografia ou diretor de cena.

Eu fiz um trabalho que chama A Patrulha Salvadora, que era um trabalho que era assim se passava numa cidade num ano, no futuro, 2050, sei lá, e que se chamava Cosmópolis. Então é assim. E essa foi, foi uma coisa que foi pensada pra criar a minissérie, mas não foi captado de forma que remetesse a essa cidade. Foi tudo captado de uma forma absolutamente normal numa cidade normal, com coisas normais. Então, quando esse trabalho chegou pra mim, Bom, então a gente está falando de uma cidade que no futuro, que chama Cosmópolis, que é uma coisa completamente fora da realidade, que tudo pode. Então vamos tentar trabalhar essa imagem de uma forma que nos remete a essa coisa lúdica. E aí, nas discussões que a gente foi comentando, conversando e se chegou uma ideia de trabalhar uma cara meio de cartum e aí, ok, como que o que é cartum? Como que se faz cartum em vídeo sem que a gente tenha que usar recursos hollywoodianos, por exemplo, que não se tem? Então você começa a pensar em termos de cor, né? O de que fala que eu vou agregar, onde que eu vou botar, como é que eu vou trabalhar?

Então, esse foi um trabalho bem interessante, porque foi um trabalho em que deu pra dar uma direção e apesar de já ter uma coisa de ser pensado, é uma cidade do futuro. Não foi captado nada com relação a isso. Essa direção. Então foi toda encontrada uma solução dentro realmente de um software de correção de cor, uma vez que também não tinha dinheiro pra ir pra arte, pra outros artistas, mesmo que trabalhem com criação visual específica, com maya essas não tinham nada, então se foi tudo feito a partir dessa direção que eu própria dei pra eles, foi. Foi um trabalho conjunto, obviamente, porque não existe trabalho de uma pessoa só nessa área. Não é? Mas foi uma coisa que foi, foi aceita. Eu dei uma sugestão e eles compraram. E a gente seguiu todo esse e todo esse caminho com essa sugestão. Então foi. Foi um trabalho bem legal assim.

4 - Como funciona geralmente num projeto, a colaboração entre colorista, direção de fotografia e direção de arte?

E como eu te falei, assim é quando chega na finalização. Essa imagem já foi concebida, né? E porque teve uma ideia e teve um desenvolvimento pra fazer a captação dessas imagens. Então normalmente essas áreas já estão envolvidas, seja maquiagem, figurino e cenografia. É um conjunto de competências que vão se unir e que vão desaguar na correção de cor, no *color grading*, o colorista. Ele é o braço direito do diretor de fotografia, o diretor que vai conceber essas imagens todas, seja escolhendo os ângulos de filmagem, de gravação, seja fazendo propriamente a luz. Mas às vezes tem coisas que ele não consegue resolver.

Então, assim, quando o diretor de fotografia sabe que ele tem uma pós produção onde ele tem o recurso que ele precisa, tipo que ele pode utilizar, ele pode deixar pra fazer coisas

depois. Então nesse nesse momento ele normalmente troca uma ideia com o colorista pra saber até onde que ele pode deixar para depois. E é claro que assim tudo envolve custo. Quanto mais coisas forem se forem deixadas para depois, maiores serão os custos. O que eu quero dizer com isso, vamos supor, foi bem pensado ou até usando esse exemplo do campari que eu dei a marca é vermelha e eu quero ressaltar o vermelho. Se eu deixar para fazer tudo na pós, isso vai ficar muito caro. Então o que eu tinha de fazer? Vamos tentar já direcionar isso, seja no figurino, por exemplo. Vamos tentar usar pessoas com roupas vermelhas ou roupas que se aproxime o máximo possível do vermelho, para que se depois precisar trabalhar, não seja tão difícil. E a maquiagem também. Já vou tentar trabalhar uma coisa aqui que nos remeta ao que a gente quer. Então essa é muito, muito dificilmente, né?

Embora não seja sempre possível, o ideal seria, obviamente, que nessas nossas reuniões de direcionamento, de briefing, de produção estivessem todas essas áreas juntas, né, pessoal de artes, cenógrafo e colorista e direção de fotografia, figurino, todo mundo junto, maquiagem, Mas nem sempre isso é possível. Então a gente tem duas figuras centrais no processo, que é o diretor de cena de fotografia, que são as pessoas que vão concentrar as informações para que isso seja repassado depois e seja concebido essa imagem de acordo com o projeto que se tem em mente. Então, normalmente o colorista, ele está mais em contato com o diretor de fotografia e o diretor de fotografia. E esse meio de campo e entre o set e produção vou chamar assim, né? O set é a pós produção propriamente dita, então existe sim e é extremamente necessária essa colaboração. Porque? Exatamente? Porque a questão de custo assim é. Até porque o senhor os os softwares de correção de cor, eles têm muitas ferramentas, mas eles não conseguem fazer tudo. Tem coisas, por exemplo, que tu precisa mandar para o pessoal e trabalha com com o 3D, com ele, com *After Effects*, com Maya, precisa mandar porque o software de correção de cor não fazem, então precisa haver essa integração. Assim, quando a gente sabe que o que precisa ser feito, alguma coisa na imagem, tipo sei lá. Hoje em dia está muito comum no cinema.

Os caras captam com fundos de *chroma key blue screen* ou *green screen* e para depois se composto todo um cenário que é feito em 3D. Depois. E isso também precisa ser conversado para que? Para que se saiba de que forma que vai se preparar essa imagem para mandar para esse artista. Então esse tem que tem que ter o intercâmbio de ideias e todo mundo precisa estar falando a mesma língua para se saber isso. Mas claro que quanto mais se resolverem coisas no set, menos oneroso fica na pós produção e mais fácil fica o trabalho de todos profissionais, seja o artista de *Color Grading*, sejam os artistas da 3D, por exemplo, né? Então é. Pensar em todo como maquiagem, figurino, cenografia, tudo isso é pensar na luz e enfim. Por exemplo, não sei se tu chegaste a assistir esse filme. Pobres criaturas. Então esse filme é assim. É um exemplo bem bem claro disso. Assim, a gente tem ali um conjunto de competências que ajudaram a dar aquele look extremamente apropriado para o coisa que eles queriam ter dado né? E os figurinos que foram usados, a forma como foram trabalhados os cenários, a luz que foi usada até os cenários digitais que foram criados, Tudo, tudo conversava

para dar o clima que se queria para aquela história.

Então, é extremamente importante que haja uma conversa entre todas essas pessoas envolvidas e que as pessoas possam agregar no sentido de assim, o que o meu trabalho como colorista pode fazer para ajudar o seu trabalho que venha depois. Tipo 3D, né? Ou de que forma eu posso trabalhar o figurino que ajude no *color grading* ou a maquiagem? Uma coisa, por exemplo, que eu reclamo muito, bastante, reclamo muito, na verdade, que assim, às vezes tanto o pessoal de figurino quanto o pessoal de maquiagem não tem muita noção do que vai, como essa imagem fica depois. Então vou dar um exemplo bem clássico, algo que me incomoda muito e às vezes as falas, a maquiagem usam um batom nude ou às vezes até esmalte meio nude. Isso depois fica dependendo do tom desse nude. Fica parecendo que a pessoa tá com problema de saúde, está morta sabe, onde fica, fica meio esquisito a cor e a única forma do pessoal de maquiagem, por exemplo, entender isso e indo lá ver, né? Então às vezes não dá tempo dessa dessa troca, né? Mas exatamente por causa dessa, dessa forma, como as coisas vão ficar depois que é extremamente necessário que haja esse intercâmbio e essa troca de competências para que o trabalho saia da forma como realmente concebeu. Então é extremamente importante que todos que todos conversem para preparar o material sempre que normalmente o trabalho termina, vamos dizer assim, no color, quando, Quando é feito o *color grading*, o trabalho já está praticamente concluído. Então é de responsabilidade desse profissional garantir a coesão de tudo até lá e a qualidade de tudo, né? Então é mais uma responsabilidade muito grande. Então esse profissional precisa realmente estar capacitado, seja de informações, de briefing, seja de coisa técnica, seja de que de estética, para que ele garanta que o final do trabalho seja exatamente o que foi desejado e concebido.

5- Qual é o papel do *color grading* em um projeto audiovisual e como ele contribui para a narrativa visual?

O *Color grading* tem um papel fundamental em qualquer projeto audiovisual. Seja para corrigir erros de cor ou exposição, para garantir a adaptação às diferentes mídias, para dar consistência e continuidade as cenas ou takes, para garantir a qualidade durante todo o processo, para promover soluções que não foram possíveis durante a gravação/filmagem ou ainda para criar looks. E neste caso a sua contribuição à narrativa se torna uma ferramenta eficaz reforçando o clima e conduzindo as emoções e sensações do espectador.

6- Quais são as principais diferenças que você encontra ao fazer *color grading* para televisão, cinema e comerciais?

Sendo mídias diferentes as necessidades ,do ponto de vista do espectador, também diferem. Na televisão, de uma forma mais ampla, impera o conceito de clareza. Nada de luz marcada, sombras ou dramaticidade excessiva. Já no cinema os meios tons são o que regem a narrativa, uma vez que este tipo de mídia se assemelha mais a forma como os olhos humanos veem. Conseguir mostrar toda a escala de cinza que vai do preto ao branco é o que se busca. E quando se trata de publicidade a gente fala de despertar o desejo de compra, então, é preciso encantar e procurar identificação imediata. Assim sendo as imagens devem ser mais

contrastadas, brilhantes e coloridas onde a ideia de "mundo ideal", inserida no imaginário coletivo, possa ser acessada provocando o desejo de "ter."

7 - Como você utiliza a psicologia das cores ao fazer o *color grading* de um projeto?

Antes de tudo é preciso entender de que se trata o projeto para então decidir a melhor forma de usar o *color grading* como uma ferramenta da narrativa. É preciso conhecer a teoria das cores para saber como a cor impacta o homem e com isso manipular as emoções até atingir o efeito desejado, seja ele de repulsa, amor, ódio ou qualquer outra emoção a qual o projeto esteja ligado. E de acordo com vários estudos, a percepção de cores pelo humanos se dá em três níveis que vão do visual ao cultural, passando também pelo emocional. Entender cada um deles permite que a escolha da cor, na linha da construção artística da imagem, contribua na contextualização e também na montagem dos elementos da narrativa.

Entrevista 4 - André "Xará" Carvalheira (Diretor de Fotografia):

1- Como é esse diálogo entre colorista, direção de fotografia, direção de arte?

Bom, colorista é basicamente um profissional da imagem na pós e não necessariamente na filmagem, mas com Junior Xis e com vários outros coloristas eu sempre gosto de trabalhar quando é possível, fazendo uns testes e chamando ele já na pré do filme, sabe? Trabalhando ele já na pré do filme, fazendo os testes, muitas vezes já definindo o look dos filmes, sabe? Ou pelo menos deixando eles bem alinhados. Assim com o Junior Xis é sempre assim ele sempre tem um projeto que ele se encaixa. Que ele entra, que a gente tá junto. Eu procuro já conversar com ele na pré, já definindo um pouco e mostrando quais as referências que a gente tem no trabalho. Ele trabalha muito com referências, então eu pego umas referências e mando para ele, faz uns testes.

Aí às vezes a gente consegue fazer umas imagens teste mesmo com a câmera e ele já começa a trabalhar no look da imagem de acordo com o briefing que eu passo pra ele. Sabe o que a gente tá pensando que é? A minha conversa com o diretor vai formatando esse conceito da imagem junto com o diretor e eu vou passando já pro colorista pra ele poder estar participando disso, porque qual a vantagem disso? E quando a gente chega lá na pós a mão do Xis, ele já já sabe muito do que é o projeto. Então isso permite com que ele tenha uma mais agilidade e mais precisão para poder definir o look dessa imagem. O conceito dessa imagem então eu gosto de trabalhar com um colorista.

Pra mim o ideal é isso e sempre que eu puder, sempre que eu posso trabalhar com ele já na na pré da filmagem de filmar já foi muitas vezes. E pode alertar, eu estava com uma preocupação com a questão de postes que eu estou fazendo, por exemplo, um filme de época dos anos 80 e os postes dos anos 80. Não tinham led era só de mercúrio, as lâmpadas, uma amarelada, uma aquela bem laranja. Uma bem esverdeada. E aí eu estava. Eu fiz essa consulta com ele e ele me ajudou a definir, por exemplo, a forma de eu filmar para a gente depois, na pós, poder tratar isso e conseguir dar uma cara mais condizente com os anos 80. No caso de

Brasília.

2- O *color grading* digital mudou sua forma de fazer direção de fotografia?

Muda e muitas vezes muda porque eu já sei o que é capaz. Eu já vi, eu várias vezes já fiz *color grading*, Fiz um documentário enfim, já fiz um pouco, então assim eu sei um pouco do que é capaz, sabe? E muitas vezes me facilita um pouco na hora de filmar, saber que eu não preciso escurecer tal coisa e tal coisa, porque se ninguém passar na frente eu consigo marcar aquilo, eu consigo tirar no *color grading*.

Então eu eu consigo ver a imagem de outra forma com essa ferramenta a mais então realmente para mim ajuda e eu acho que é que o que é muito importante para a direção de fotografia você saber também o que é possível fazer, até porque também tem coisas que não são exatamente possíveis de fazer tão interessantes. Você está atenta a essas questões que podem dar problema para você exatamente evitá las na hora da captação da imagem, Ao mesmo tempo que ajuda que eu não vou fazer uma coisa ali, porque eu sei que depois na pós eu resolvo e ao mesmo tempo que me ajuda a saber o que também não consigo resolver após e que é melhor eu tentar fazer ali mesmo que não vai ter jeito. Absolutamente. É muito importante porque ajuda muito no domínio da imagem. Você tem alguma história, algum exemplo? Ou ainda uma situação onde você precisasse que o colorista fizesse alguma coisa que você não conseguia fazer durante a produção?

Aí nesse exemplo mesmo dos postes, mesmo com o Xis que eu falei o que eu não. Enfim, no eixinho já filmando essas coisas então você tem uma profundidade, um monte de poste com o led branco e aí eu falei com o Xis, eu falei olha, eu não vou conseguir fazer isso, eu não tenho essa capacidade de apagar todas as luzes do eixinho e colocar tudo refletores, nós e tal. A gente não tem essa capacidade. Então o que ele disse? Não, se preocupe aqui com o que está lá mais próximo da câmera, os personagens, a pele desses personagens, o que for de fundo dessas luzes eu vou. Eu consigo através de um esquema X de ser estipular que enfim, eu consigo dar esse tom alaranjado nas luzes que estão mais profundo, mas não as que estão em primeiro plano. Então eu terminei fazendo assim a fotografia, eu iluminava aqui, essa área onde estão os atores, onde estão os personagens e não me preocupei muito com o fundo, sabendo exatamente isso, sabendo que depois com o Xis a gente vai sentar e ele vai conseguir pintar um pouco esse fundo e dar essa cara sem que precise fazer isso em set, porque seria muito mais complicado, Então realmente facilitou muito a vida. Essa essa conversa com Xis e me ajudou a decidir essas coisas e encaminhar o filme dessa forma.

3- O que mudou na relação colorista/diretor de fotografia do processo analógico para o digital?

O que eu acho é que o papel do colorista cresceu muito. Antes ele era praticamente um técnico do laboratório que fazia alguns pequenos ajustes, ainda mais porque ele pegava um pedaço do de uma cópia do positivo, ou seja, uma coisa material, colocava na mesinha de luz, colocava o monóculos, assim, uma coisa para ficar vendo a imagem. E ele tinha uns recortados assim, pequenininhos, pedaços de gelatina. Com cores magenta, amarelo, azul. E

ele ia sobrepondo manualmente nessa coisa em que você via mal, via pequenininho. Mas você confiava muito na experiência do colorista, então não sei dizer. É, realmente agora ficou melhor. Está muito azulado, agora ficou mais amarelado, está melhor imagem tá assim. A precisão que você tinha com o fotógrafo era muito menor. Era tipo o trabalho de confiança do colorista que olha o que acontecia.

A gente normalmente fazia a cópia zero, sentava na sala de cinema, projetava, assistia, ia marcando cena a cena olha, esse aqui tem que baixar mais aqui, tem que aumentar um ponto. E era tudo por pontos de novo. Então o ponto de vermelho tem que baixar dois pontos de azul, tem que subir luminância, tem que baixar a iluminação. E você ia conversando, isso foi muito tateando o colorista. Depois era ele que sentava lá e fazia porque você não ia ficar com ele olhando uma coisinha desse tamanho de cima de cada fotogramas, entendeu da imagem, então era um trabalho assim muito artesanal, na verdade, era difícil você ver você não visualizar direito ou fiado, depois você via na cópia e se tivesse ruim ainda você de Olha, ainda não ficou bom. Isso aqui tá, vamos mudar isso né? Ou você fazia testes como por exemplo o filme lá do Walter Carvalho como outro trabalho fez, que você fazia uns testes de você, fazia uns truques lá na revelação, você deixava mais tempo no banho deixava menos tempo, aí pulava o *bleach*. Aí deixava a imagem mais contrastada, mais lavada então tinha uma série de recursos assim químicos que você fazia os tempos de banho da película que você tinha que fazer testes e projetava para assistir os teste.

Depois eu vi o que a gente teve um momento que foi um momento transitório, em que você filmava na película. Você fazia um *transfer* dessa imagem de película com o digital e aí sim, aí você já tinha uma televisão, você já tinha um colorista, digamos. Aí sim, colorista. E aí ele mexia e aí você tinha um controle muito menor ainda era em relação ao que temos hoje. Ainda era rudimentar, mas já era o que você conseguia ver, tipo uma tela. Você assistia essa tela e o cara assistia e depois voltava para película. Então teve um momento que chamamos essa transição, em que tinha um processo que era digital no meio disso e era película final, era película mais ou menos e tinha esse processo, você tinha mais conforto. Aí, depois que finalmente passou tudo para digital, um avanço significativo dos programas de correção de cor, Aí realmente você tem uma força.

Essa figura do colorista, ela cresceu muito, você tem o personagem colorista é muito importante para os filmes hoje, então você tem coloristas famosos, O colorista que fez Cidade de Deus, o colorista que fez o *Requiem for a Dream*. Você começava com isso. Mas você começava a saber o nome dos coloristas porque o poder deles aumentou muito em termos de transformação dessa imagem. De você. conseguir mexer inclusive questões de imagem não só de cor, porque antes era questão de cor e luminância, acabou. Hoje você faz máscara, você escurece um lado, clareia o outro. deixa a imagem uma parte P&B e uma parte colorida.

Enfim, você tem um domínio da imagem de mexer na imagem. Nesse momento o color grading é enorme a ponto de que muitas publicidades são feitas e que o diretor de fotografia fotografa o set, vai embora e nunca mais vê essa imagem. É o colorista que dá o

tom final da imagem que vai ser exibida mesmo sem o fotógrafo aparecer lá. Então você fazia muita coisa durante o set. Isso tudo de montar o filtro na câmera, escurecia aqui, escurecia ali, era tudo muito durante o set, mas o diretor de fotografia tinha um poder enorme, porque ninguém via a imagem direito. É tudo película que olhava único, mais ou menos. Não significava aquilo que estava disponível. Era a forma como a imagem estava sendo feita em uma confiança muito grande. Hoje todo mundo assiste com o diretor de fotografia. De certa forma, perdeu um pouco poder nessa questão da imagem e o colorista cresceu muito, porque é ele que dá o ponto final e muitas salva como dizem.

E tem uma coisa de que às vezes a imagem não tá boa e o colorista arrumar ela, como eu mesmo já fiz com o filme que era o documentário os caras que gravaram lá em Cuba e aí não sabiam operar a câmera direito, tinham vários problemas de exposição, de cor. E aí eu, como colorista, eu fui tentando resolver essas coisas pra poder ficar uma imagem mais igual. Não ficar muito diferente entre elas. Então o colorista hoje é um personagem fundamental na construção dessa imagem, muito mais do que era antigamente, na época da película. O controle hoje é muito maior digitalmente, sobre a imagem, do que era.