

**Profanidades de Gaspar Noé:  
o uso da cor vermelha no filme Clímax**

*The profanities of Gaspar Noé:  
the use of the red color in the film Clímax*

Deivide Eduardo de Souza GOMES<sup>1</sup>  
Cássia Lobão ASSIS<sup>2</sup>  
Eduardo Michel Maciel NEIVA<sup>3</sup>

**Resumo**

O objetivo deste trabalho é demonstrar a aplicação da cor vermelha como elemento narrativo na composição da produção audiovisual. Utilizou-se como objeto de estudo o filme “Clímax”, de Gaspar Noé. A metodologia considerou aspectos físicos, fisiológicos e culturais e simbólicos da cor vermelha. Os resultados apontam para a importância do vermelho na formação para o trabalho com audiovisual, considerando que a possibilidade de uso vai além de uma atitude meramente intuitiva, ou seja, o uso do vermelho deve ser estratégico na construção perceptiva e consciente de novos signos culturais.

**Palavras-chave:** Vermelho. Teoria da Cor. Elementos Cinematográficos. Audiovisual. Cinema.

**Abstract**

The objective of this research is to demonstrate the application of the color red as a narrative element in the composition of audiovisual production. The film "Clímax", by Gaspar Noé, was used as the object of this study. The methodology considered symbolic physical, physiological and cultural aspects of the color red. The results point to the importance of red in training for audiovisual work, considering that the possibility of use goes beyond a merely intuitive attitude, that is, the use of red must be strategic in the perceptive and conscious construction of new cultural signs.

**Keywords:** Red. Color Theory. Cinematographic Elements. Audiovisual. Cinema.

---

<sup>1</sup> Graduando em Jornalismo pela Universidade Estadual da Paraíba. E-mail: deivide.edu@gmail.com

<sup>2</sup> Doutora em Ciências da Comunicação – USP 2006. Professora da Universidade Estadual da Paraíba. E-mail: cassialobao@ccsa.uepb.edu.br

<sup>3</sup> Graduado em Comunicação pela Universidade Federal de Campina Grande. E-mail: eduardoneiva@me.com

## Introdução

A cor contribui na construção de narrativas que estão além das questões fisiológicas da visão. Sua importância ao longo do tempo – em toda a história da humanidade – faz com que a sua expressão seja percebida nos modos de viver das sociedades em geral. Passível de ressignificações, sua aplicação produz signos que são responsáveis por conduzir à compreensão das experiências do indivíduo com o seu meio.

Os aspectos simbólicos da cor, contudo, não devem ser observados de forma isolada, tampouco a sua aplicação requer apenas da intuição de seu aplicador. Silveira (2015, p. 17) relata que a Teoria da Cor se debruça, essencialmente, em três aspectos básicos importantes: os aspectos físicos da cor, que independem da ação humana para existir; os aspectos fisiológicos e os aspectos culturais simbólicos da percepção cromática e estes dois últimos possuem “interferência do ser humano como fator essencial na elaboração simbólica da cor”.

A autora ainda ressalta que os estudos sobre estes três aspectos auxiliam na compreensão da percepção visual cromática e não apenas a sensação cromática. Sobre esta diferença, afirma a autora que:

Sensação cromática é diferente de percepção cromática. Pode-se chamar sensação da cor apenas quando se considera parte do processo, isto é, quando a luz existente atinge os olhos e este fluxo luminoso é codificado fisiologicamente. A percepção da cor acontece quando este código fisiológico, feito a partir do fluxo luminoso, é interpretado culturalmente (SILVEIRA, 2015, p. 18).

A visão holística sobre a cor e a percepção assimilada pelos indivíduos é capaz de promover o seu uso consciente, o que pode fornecer padrões, intensificar normas ou romper preconceitos. Além disso, estabelece uma linguagem que, se analisada adequadamente, torna-se poderoso instrumento para profissionais da comunicação. Sobre tal compreensão, Fraser e Banks mencionam que:

Uma forma importante de compreender o conceito de linguagem da cor é compará-la com o modo pelo qual compreendemos os outros idiomas. Todas as teorias da cor são, em algum sentido, teorias da linguagem, e o modo pelo qual ‘falamos’, ‘ouvimos’ ou ‘lemos’ as cores nos diz bastante sobre nossa compreensão do mundo (FRASER; BANKS, 2007, p. 19).

Destarte, ao passo que o indivíduo dotado de linguagem cromática decodifica suas experiências perceptivas, ele também se lança em um conjunto de signos cromáticos que serão compreendidos por grupos que os desenvolvem e os compartilham. Geram, nestas circunstâncias, novos códigos que se equilibram, se assemelham, se complementam ou, ainda, se opõem. Assim, não seria atípico, então, trazer à luz dos conhecimentos da comunicação a repercussão perceptiva da cor no cinema.

### **A cor vermelha e o cinema**

Os estudos teóricos da cor interseccionam múltiplas linguagens que auxiliam em sua própria compreensão. As Artes Plásticas, as Artes Visuais, a Comunicação e as Artes Gráficas são exemplos de domínio do saber humano que se relacionam com a linguagem da cor.

O cinema, ícone na representação da diversidade humana, não fugiu dessa dinâmica. Ele apresenta um ambiente compartilhado no qual os profissionais envolvidos no desenvolvimento cinematográfico refletem suas ideias através da manipulação digital à luminotécnica, do roteiro aos cortes de cena, do figurino e das texturas e, entre outras técnicas, pelo uso da cor. O resultado final é uma película cinematográfica que permite apreciação de conteúdos variados para um público cada vez maior.

Dentro desta fusão de linguagens, o cinema também se mostrou como um veículo de apreciação de desejos e tradução de emoções que, muitas vezes, ganharam ênfase quando estiveram associadas à aplicação da cor vermelha. Segundo Fraser e Banks (2007, p. 96) tal cor é identificada como “uma cor poderosa no simbolismo cinematográfico”.

Sobram exemplos no cinema em que a cor vermelha e suas variações são utilizadas. Vão desde o cineasta Pedro Almodóvar, reconhecido pelo profundo uso do vermelho na construção da estética de suas obras ou, ainda, na utilização desta cor em filmes como “*The Shining*”, de Stanley Kubrick, indo até “*American Beauty*”, dirigido por Samuel Alexander. A variedade de gêneros cinematográficos que utilizam o vermelho como elemento narrativo, desde que ocorreu o domínio da cor no cinema, mostra que esta cor possui forte poder representativo.

Atribuir significados ao vermelho, inclusive, remota da própria história da organização de signos das sociedades. O vermelho, ao lado do branco e do preto – desde os primórdios da organização cromática – era considerado como uma cor primitiva. O próprio Leonardo da Vinci a categorizou como uma das cores primárias por ser um “signo importante de comunicação, mesmo sendo provado mais tarde que o vermelho não é uma cor primária, pois ainda pode ser dividido em magenta e amarelo” (SILVEIRA, 2015, p. 23).

Historicamente, a cor vermelha possui significados que, quando não estão devidamente contextualizados, parecem contraditórios. O homem primitivo reconhece a cor vermelha pela mesma interação em seu cotidiano, se comparada ao branco ou preto<sup>4</sup>. O vermelho, ora aproximava-se do sangue que precedia a morte ou adquiria adesão ao fogo, símbolo da sobrevivência e das estratégias de manutenção da vida.

Em qualquer contexto, a cor vermelha e sua interação com os demais matizes proporcionam aspectos físicos, fisiológicos e simbólicos fundamentais no delineamento de conjunturas sociais, culturais e artísticas, atuando como a cor de poderoso destaque visual e que ganha grandes proporções quando está aplicada em uma obra fílmica.

### **Gaspar Noé e Clímax**

O cineasta franco-argentino Gaspar Noé atua com produções cinematográficas desde a década de 1990. Seu trabalho possui uma linha muito particular de narrativas sensíveis à sociedade. Noé traz à luz do cinema o sexo, o consumo de drogas, a morte, o estupro, ou seja, temas que confrontam opiniões e valores. Encontra-se, entre seus filmes, a obra denominada “Clímax”.

Dirigido e produzido por ele, este filme foi lançado em 2018 e mantém a linha de temas sensíveis abordados pelo cineasta. A história do filme se passa na década de 1990, quando um grupo de jovens dançarinos franceses é requisitado para uma série de apresentações. Os personagens comemoram o encerramento dos ensaios com muita festa e muita bebida alcoólica (sangria).

Sem que os dançarinos percebam, alguém mistura a substância alucinógena dietilamida do ácido lisérgico (LSD) na sangria, o que faz com que todos passem mal,

---

<sup>4</sup> Como expõe PEREIRA (2017) “o branco e o preto e as diversas tonalidades de cinza são sensações visuais que não apresentam os atributos de matiz e saturação, mas apenas a dimensão de claridade”. Desta forma, este trabalho considerou nomear o branco e o preto como cor a partir do ponto de vista cultural.

além de transformar o ambiente de dança em um pesadelo que remota aos temas abordados por Noé e destituídos de julgamentos morais.

Em entrevista ao website AdoroCinema sobre *Clímax*, pelo entrevistador Bruno Camelo, Gaspar Noé é pontuado sobre os dançarinos buscarem a liberdade pela dança e, em seguida, pelas drogas. Ele enfatiza:

A droga não é o tema do filme, de modo algum. *Clímax* é um filme sobre a desordem, sobre a fragilidade da psicologia humana. Algumas pessoas entram em delírios profundos sem ter tomado nada, apenas por uma crise existencial. Algumas pessoas são apenas frágeis, e ficam loucas quando bebem um pouco, enquanto outras bebem muito mais e permanecem conscientes. É uma questão de controle. A droga, aqui, é um placebo (NOÉ, 2019)<sup>5</sup>.

Após compreender a proposta de Gaspar Noé para o filme *Clímax*, cabe mencionar que o foco deste trabalho não é exercer julgamento sobre a qualidade da obra, tampouco realizar análises que excedam para a sua repercussão midiática. Objetiva-se, no entanto, demonstrar a aplicação da cor vermelha em sua obra – como elemento narrativo – sob seus aspectos físicos, fisiológicos e culturais simbólicos como estratégia para que os profissionais da comunicação audiovisual usufruam da linguagem cromática de modo consciente, evitando-se um uso meramente intuitivo e desprovido de balizas teóricas.

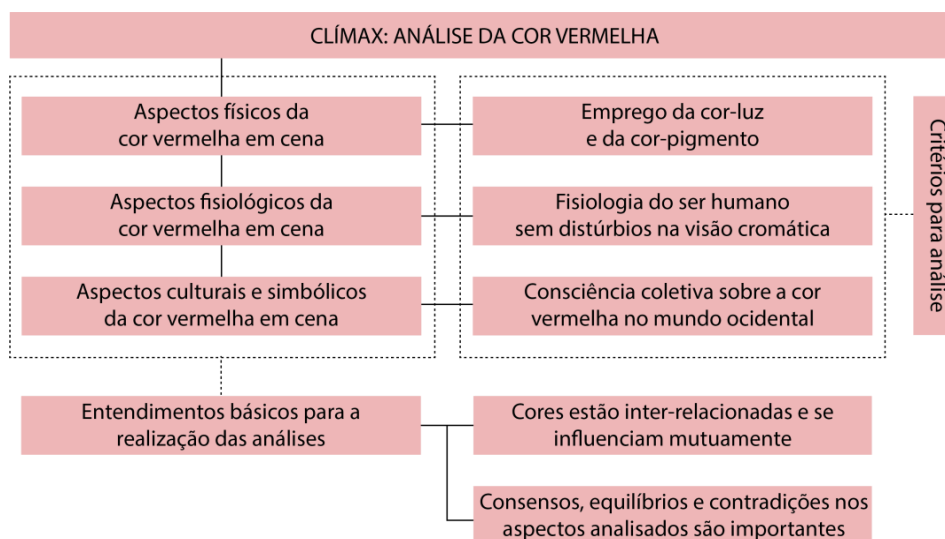
## Metodologia

A pesquisa tomou como objeto de estudo o longa-metragem “*Clímax*” do cineasta Gaspar Noé. Do ponto de vista teórico, a análise baseou-se nos estudos de SILVEIRA (2015). O trabalho norteou-se, macroscopicamente, pelos seguintes entendimentos sobre a cor: a) que as cores estão inter-relacionadas e se influenciam mutuamente; b) que os aspectos físicos, fisiológicos ou culturais e simbólicos da cor podem apresentar consensos, equilíbrios ou contradições relacionados à narrativa da obra. Segue o fluxograma que sintetiza a estrutura de análise da cor:

---

<sup>5</sup> Entrevista na íntegra, ver em: <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-146079/>

Figura 01: Estrutura da análise sobre o estudo da cor vermelha em “Clímax”.



Fonte: Elaborado pelos autores, com base nos estudos de Silveira (2015).

Em relação à cor vermelha, esta análise considerou suas relações: 1) aos aspectos físicos da cor em cena, que verificou o emprego do vermelho enquanto cor-luz ou como cor-pigmento; 2) aos aspectos fisiológicos da cor em cena, que considerou a fisiologia dos órgãos visuais do ser humano sem distúrbios na visão cromática; 3) aos aspectos culturais e simbólicos da cor em cena, que considerou a consciência coletiva no mundo ocidental sobre a cor vermelha.

Para fins de análise e melhor apuração dos resultados, seguiu-se a “premissa basilar, transversal a todas as interpretações” (ARISTÓTELES, apud BÉRTOLO, 2013, p. 10) em que uma linha narrativa apresenta três atos sendo eles o começo, meio e fim. Dessa forma, adotamos essa premissa aristotélica, subjacente ao roteiro preliminar, e seccionamos o filme na perspectiva narrativa clássica de três momentos, ou *atos*, em que a cor e a cor vermelha foram analisadas e discutidas em cada um deles.

## Resultados e discussão

A obra fílmica foi estruturada em três Atos. O Ato I compreende a apresentação cronológica de eventos ocorridos no final da trama (*flashforward*) (I.α); na apresentação

das personagens ao espectador (I.β) e na apresentação do contexto em que as personagens estão inseridas (I.γ).

O Ato II compreende o desenvolvimento das tensões e dos conflitos presentes na trama. Foi seccionado a partir dos diálogos espontâneos entre as personagens e que aprofundam o espectador à história (II.α), aos momentos iniciais de tensão (II.β) e ao ápice da tensão na trama (II.γ). Por fim, o Ato III que diz respeito ao desfecho da trama e compreende em uma única seção (III.α).

Tabela 01: Etapas do filme analisadas, codificadas e apresentadas de acordo com o tempo de exibição.

Ato	Seções	Tempo de exibição
I	I.α	0min 12s a 2min 53s
	I.β	2min 54s a 9min 30s
	I.γ	10min 20s a 22min 54s
II	II.α	22min 76s a 47min 17s
	II.β	47min 19s a 54min 18s
	II.γ	54min 18s a 1h 16min 6s
III	III.α	1h 16min 7s a 1h 36min 25s

Fonte: Baseado em Bértolo (2013).

### Ato I – Começo - Flashforward (I.α)

A obra *Clímax* apresenta em sua cena inicial uma personagem em plano de câmera subjetiva com ângulo alto total, na qual é possível ao espectador acompanhá-la entrando em quadro rastejando pela parte superior central e segue até o centro da cena.

Ainda que o público não compreenda naquele momento quem é esta personagem, é importante destacar a utilização das cores-pigmento, que segue o branco para a neve no ambiente e que compõe quase todo o espaço da cena, o preto das roupas e o vermelho do sangue que escorre dela, marcando o branco da neve.

Figura 01: Personagem deitada na neve com marcas de sangue.



Fonte: Captura de tela do filme Clímax.

Considerando o círculo cromático das cores-pigmento opacas, cor vermelha é uma cor primária construída culturalmente, uma vez que esta cor tem força de cor primária ainda que quimicamente possa se dividir em amarelo e magenta (SILVEIRA, 2015, p. 48), contudo, ela está sob um fundo majoritariamente branco, fazendo com que o vermelho (sangue) perca sua luminosidade para o branco (neve) (op. cit., 2015, p. 104). Este fenômeno não acontece com o preto da roupa da personagem. Tal cor também reforça a forma da figura humana. Para isso, Silveira (2015, p. 127) informa que o Esquema de Consenso Acromático evidencia a textura e a superfície dos materiais onde está sendo aplicado.

Percebe-se desta forma que há predominância perceptiva do preto e do branco tornando a cena acromática. A presença quase imperceptível de sangue (vermelho) graças à luminosidade do branco (neve) não faz com que seja identificado contraste entre estas cores. É importante, contudo, ressaltar o valor cultural que esta tríade cromática possui e que auxilia na construção da narrativa fílmica.

No quadro, o branco se insere numa situação de luminosidade do dia, representa o inverno e a sensação de frio enquanto o preto remete à morte, à solidão, à melancolia. Neste jogo cromático o vermelho está diretamente ligado ao sangue da personagem e representa, simbolicamente, a dor real. (SILVEIRA, 2015, p. 123). Essa metáfora audiovisual é intensificada ao correlacionar simbolicamente o fundo musical, intensificado pelo branco, aos gritos da personagem que podem ser associados ao



vermelho. É verificado, posteriormente, que a cor preta e o sentido de predação farão jus ao envolvimento da personagem na trama.

### Apresentação das personagens (I.β)

Todas as personagens são apresentadas em um plano de câmera subjetiva. O cineasta busca mostrá-las ao espectador por meio da representação da imagem transmitida a partir de uma tela de televisão, dividindo espaço com livros e embalagens de filmes que trazem temas e autores que, em algum momento, conversam com a narrativa da obra.

Entre eles, a capa do filme “*Schizophrenia*” ganha destaque como uma metáfora visual no canto inferior direito do quadro. A fonte vermelha sobre fundo branco possui forte poder de visibilidade e de legibilidade (FABRIS, GERMANI, 1973, p. 101) que é intensificada ainda mais, uma vez que – diferente das personagens – a sua presença é constante no quadro.

Figuras 02, 03 e 04: Personagens Lou, David e Cyborg, respectivamente. Figura 05: Detalhe para a embalagem com o nome do filme “*Schizophrenia*” em vermelho.



Fonte: Captura de tela do filme Clímax.

São apresentadas vinte e uma personagens que possuem o uso de roupas com predominância das cores preta, vermelha e azul. Contudo estas cores – neste momento – não compõem um esquema cromático que aprofunde simbolismos ao entendimento da

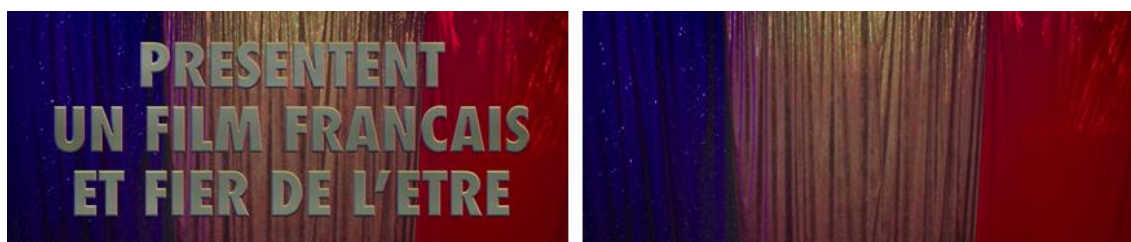
obra. O efeito simbólico neste quadro está mais associado ao tipo de vestuário e à luminosidade vista na parede descascada atrás dos personagens em tons dessaturados de azul e amarelo, que sugerem um clima frio. Aqui, ao que parece, a linguagem falada importa mais na compreensão dos personagens que a linguagem cromática.

### Apresentação de contexto (I.γ)

Esta seção inicia com um plano-sequência e mostra a bandeira da França que está presente no cenário em que ocorre grande parte das cenas. Ressalta-se aqui que o cineasta se utiliza das cores heráldicas da bandeira francesa – dispostas em três colunas verticais, sendo elas o azul, o branco e o vermelho, respectivamente.

Para Pastoreau (1997, p. 93) as cores heráldicas são vistas como categorias puras, o que contraria a maioria dos usos sociais das cores e diz que “não é sobre a cor, mas sobre o imaginário da cor”. Pode-se compreender, desse modo, que estas cores não são observadas do ponto de vista físico, mas devem ser necessariamente compreendidas do ponto de vista simbólico.

Figuras 06 e 07: Apresentação da bandeira francesa.



Fonte: Captura de tela do filme Clímax.

O esquema cromático presente na bandeira francesa foi discutido por Pastoreau (1997., p. 25) que mostrou que são cores “abstratas, intelectuais, heraldizadas”. Assim, a bandeira francesa representa um conceito, uma ideia que – agregada ao filme – conota o orgulho em mostrar as origens de sua obra fílmica. Ideia reforçada com a escrita que antecede o plano-sequência analisado: “*un film français et fier de l’être*” que, em tradução livre, é “um filme francês e orgulhoso disso”.

A bandeira francesa é o resultado de fenômenos culturais e simbolismos que foram intensificados pelo sentimento de liberdade em curso na Revolução Francesa. Na

obra fílmica, apresentar este esquema cromático traz esta simbologia à cena e introduz ainda mais o espectador às sensações experimentadas pelas personagens.

Além da bandeira francesa, a composição do ambiente é feita a partir de cores-pigmento e de cores-luz oriundas de fontes luminosas artificiais. Nas paredes há presença majoritária de amarelo e de verde enquanto o piso está na cor vermelha. As cores-luz identificadas são as luzes vermelhas, verdes, amarelas e brancas. Todas estas cores compõem o código cromático apresentado desde os estudos de Leonardo da Vinci (SILVEIRA, 2015, p. 23).

Percebeu-se, ainda, a presença do fenômeno do contraste simultâneo das cores, descrito por Chevreul. Denomina contraste simultâneo “o fenômeno registrado ao observarmos os objetos coloridos simultaneamente” (SILVEIRA, 2015, p. 99).

Verificou-se a relação entre as cores-pigmento do vestuário das personagens. O vermelho está profundamente associado ao preto e ganha, assim, luminosidade pelo contraste com esta última cor (SILVEIRA, 2015, p. 104). A personagem protagonista (Selva) usa a cor amarela e faz com o que o vermelho próximo a esta cor perca luminosidade e faça sobressair a cor predominante de sua roupa em relação ao espaço majoritariamente vermelho, fazendo jus ao seu protagonismo na trama.

A cor-pigmento preta presente no figurino de algumas personagens também contribui para destacar a cor vermelha na obra. Sob a cor-luz verde, o preto ganha aspecto de verde amarronzado. Outra estratégia percebida nas relações verde-vermelho na cena é o destaque que a cor-luz verde recebe ao fundo da área central da dança, em detrimento ao vermelho. Este último, por sua vez, adquire caráter simbólico sinalizador, “de aviso, chama a atenção” (SILVEIRA, 2015, p. 123). O vermelho enfatiza os alertas das saídas de emergência enquanto a cor-luz verde recebe destaque, sugerindo que há um espaço secundário ao fundo do local onde se passa a trama naquele momento.

Além disso, há paredes pintadas na cor verde e cabe ressaltar que a cor verde é complementar à cor vermelha se considerar o círculo cromático das cores-pigmento opacas. Este esquema cromático, de acordo com Silveira (2015, p.54) trata-se de uma construção cultural que foi amplamente utilizada ao longo da história, inclusive para o ensino dos estudos cromáticos.

Porém, um elemento narrativo chama a atenção: a sangria. Esta bebida alcoólica traz profundo simbolismo à trama. A sangria possui este nome, pois remete à sua cor, uma vez que é produzida a partir do vinho tinto e lembra a cor do sangue. Tal

representação sugere de forma, ainda que sutil, o derramamento de sangue que ocorrerá após sua apresentação ao espectador, posteriormente.

Nessa seção é possível identificar Tito, a criança filha da personagem Emanuelle, que se destaca ao aparecer em cena utilizando roupas na cor vermelha. Além de promover harmonia entre a criança e o cenário da trama – uma vez que a narrativa poderia ser distante o suficiente para afastar a presença de personagens infantis – tem-se, ainda, a visão da cor vermelha como o matiz preferido de crianças, como expõe os estudos de Bamz (1980 apud FARINA; PEREZ; BASTOS 1989, p. 89) a cor vermelha “corresponderia ao período de 1 a 10 anos”, sendo a “idade da efervescência e espontaneidade”.

## **Ato II – Desenvolvimento - O espectador é imerso na trama (II.α)**

O diálogo entre as personagens gira em torno de temas sensíveis à sociedade e que geralmente são considerados tabus, como é o caso da sexualidade, do uso de drogas, da morte, do estupro e da virgindade. Também são abordados outros temas como o ciúme e os relacionamentos. As conversas são apresentadas com as personagens tomando a sangria (vermelha) ou enfatizando a sua presença na cena e remetendo, também, ao seu significado cromático.

Ao observar os aspectos simbólicos nesta seção observou-se que a linguagem cromática presente nos figurinos manteve a sua contribuição para o entendimento dos sentimentos, das características ou, ainda, dos dilemas vivenciados pelas personagens e que foram revistos ao longo da narrativa. Novamente, o vermelho concretiza-se como elemento narrativo fundamental na construção da personagem.

Uma personagem que chama a atenção pelo uso da cor vermelha é Lou. Em cenas presentes no Ato I ela conversou com Selva sobre aborto e nesta seção falou com Serpent sobre gravidez, sugerindo assim o desenvolvimento de um contexto dicotômico de vida *versus* morte para esta personagem e que é revisitado, também, pelo simbolismo da cor vermelha. Tal cor pode apresentar “atitudes positivas em relação à vida” (HELLER, 2013, p. 55) ou, ainda, os “crimes de sangue” (PASTOREAU, 1997, p. 163), ou seja, os atentados contra a vida.

O vermelho também está presente nas roupas de Gazelle, sugerindo uma contraposição ao personagem Omar, que veste um casaco na cor azul. Gazelle mostra

ter conflitos com seu irmão Taylor, que se recusa a aceitar que ela esteja interessada em Omar. Ambas as cores são apresentadas por meio de cores-pigmento, contudo, as categorias perceptivas e culturais e/ou psicológicas seguem análises distintas e muitas vezes opostas entre si.

Estudos que correlacionam a cor à forma mostram que, enquanto o vermelho está associado às formas “recortadas”, as “formas ‘orgânicas’ são reforçadas perceptivamente pelo azul” (SILVEIRA, 2015, p. 148). Psicologicamente, a oposição cromática das cores vermelha e azul permanece. O vermelho possui efeito de calor, sensação de energia, movimento e pulsação, enquanto o azul possui sensação de frio, paz e tranquilidade do céu (SILVEIRA, 2015, p. 123-124).

### **Construção da tensão na narrativa (II.β)**

Nesta seção, a sangria – um dos principais elementos narrativos da trama – surge em câmera subjetiva de ângulo alto total, ressaltando ainda mais a sua cor. É necessário lembrar que o vermelho, seguido da cor preta, sugere perigo ou proibição, de acordo com os estudos de Heller (2013, p. 67). Assim, o vermelho dessaturado em decorrência do preto é apresentado neste líquido e contribui para sinalizar tal efeito.

Em seguida, o olhar do espectador é, então, conduzido para Psyche. Esta personagem torna-se uma metáfora visual chave na condução dos eventos que ocorrerão ao longo da trama. Psyche veste uma blusa na cor branca na qual está estampada a figura de um crânio em efeito anáglifo. Associado à sangria (sangue-vermelho), é neste momento que o sentido de morte (crânio-preto) torna-se ainda mais evidente na obra.

Figuras 08: Personagem Psyche conversando com Ivana. Figura 09: Detalhe da representação do crânio em imagem anáglifa. Figura 10: Sangria. Figura 11: Alaia conversando com Selva.



Fonte: Captura de tela do filme Clímax.

Percebe-se aqui, também, a relação semiótica *saussureana* (SAUSSURE, 2006, p. 79-81) entre o significante da imagem acústica “Psyche” (ou psique) e o significado que é a personagem em sua materialidade e apresentada ao espectador ou, ainda, em outra perspectiva, tal imagem acústica traz o significado de agrupamento processos mentais. Construiu-se, desse modo, o signo compreendido pela personagem Psyche.

Paralelo a este jogo de signos da personagem Psyche existe, em sua blusa um significado para a imagem acústica “crânio” predominantemente na cor preta que produz o signo de interrupção da vida de um organismo ou de algum de seus processos orgânicos, ou seja, de morte. Este crânio apresenta-se em efeito anáglifo, ou seja, sugere graficamente a obtenção de um efeito tridimensional estereoscópico para uma imagem bidimensional.

Quando se relacionam os signos produzidos no universo desta personagem, há construção simbólica entre a existência de atividade mental (psique) contraposta aos perigos à vida (crânio na cor preta) por meio de alterações perceptivas (imagem anáglifa) o que corroborou, ainda mais, para estreitar o efeito de perigo apresentado pela cor vermelha da sangria seguida da cor preta, estruturando a tensão na trama.

Na sequência é identificada a personagem Alaia, que veste uma blusa na cor vermelha e está à procura de cocaína. Ela segue até Selva que pede para que ela procure Jennifer, que está vestindo roupas com a cor preta. Novamente há uma relação sutil entre o vermelho e o preto. Poderia, então, estas personagens sugerirem alguma



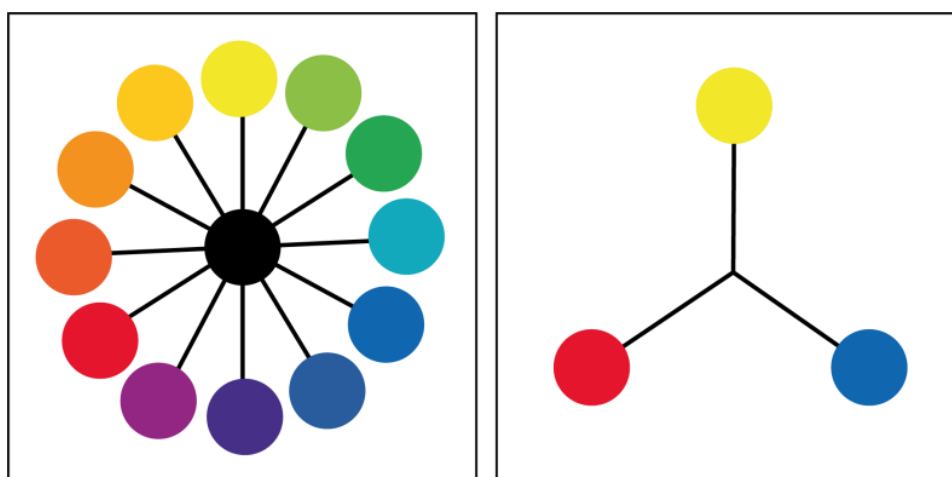
associação cromática? Do ponto de vista simbólico, sim. O vermelho (Alaia) enquanto sinal de desejo, impulsividade e excitação segue em busca do preto (Jennifer) enquanto representação da ilegalidade, do perigo.

Tito, o filho da personagem Emanuelle, surge tomando um pouco da sangria. Aqui temos uma dicotomia do simbolismo do vermelho. Ora mostra a excitação infantil, ora mostra como metáfora dos perigos e gravidade proporcionados por aquela bebida. Esta distinção é realizada a partir da percepção sobre a saturação do vermelho presente na sangria – dessaturado em decorrência ao acréscimo de preto – e do vermelho da roupa de Tito, saturado.

### O clímax em *Clímax* (II.γ)

A utilização das cores é reforçada para promover o ápice da tensão na trama. Percebe-se a ampla utilização de efeitos luminotécnicos e correções de cor. Deste modo predominam nos ambientes a cor amarela, o verde e o violeta. Mostrou-se adequado compreender a aplicação desta paleta através do Círculo Cromático das cores opacas apresentado por Silveira (2015, p. 54) que, como visto anteriormente, por ser construído culturalmente e amplamente usado na produção de significados. Este estudo forneceu a compreensão perceptiva e simbólica do vermelho com as outras cores utilizadas nesta seção. O uso destas cores, com acréscimo do preto é intensificado no desfecho da trama.

Figuras 12 e 13: Círculo Cromático de cores-pigmento opacas e cores primárias (amarelo, vermelho e azul) deste esquema de cor, respectivamente



Fone: (SILVEIRA, 2015, p. 54).

A presença da cor vermelha é reduzida, mas, ainda assim, sua aplicação possui o protagonismo associado à própria Selva. Esta personagem, entrando em delírio vai até uma sala que utiliza Esquema de Consenso cromático – que reduziu contraste na cena – (SILVEIRA, 2015, p. 126) mantendo a análise sobre o uso do Círculo Cromático das cores-pigmento opacas.

Ao retornar para o ambiente principal, a cor vermelha já não possui a mesma intensidade de antes. Há forte presença de castanhos (tons da pele) e de preto, além do amarelo nas paredes. Assim, o vermelho cede lugar ao amarelo – representando, entre outros aspectos, a loucura.

Foi observado em umas das cenas em que Selva aparece sozinha e em delírio, que há predominância na utilização do Esquema de Consenso das cores análogas, porém possui uso de uma faixa acima de 90 graus do Círculo Cromático, que vai do vermelho até o amarelo.

Ainda que Kopacz (2003 apud SILVEIRA, 2015, p. 131) compreenda que 90 graus é a angulação ideal a ser aplicado ao Esquema de Combinação de Cores o autor também ressalta que há possibilidade de ampliar este ângulo para cores vizinhas da paleta. O filme utiliza isto sem que cause estresse visual ao espectador por meios das correções de cor.

### **Ato III – Desfecho - Momentos finais da trama (II.α)**

Os momentos finais são marcados pelo intenso uso da cor vermelha dessaturada em decorrência do acréscimo de preto e pela própria cor preta. Aplica-se aqui o Esquema de Consenso monocromático em que outras cores – como as dos objetos, e figurino – já não importam mais. Associada à música, a cor vermelha forma uma metáfora audiovisual de pânico, dor, desespero.



Figura 14 e 15: Diferentes momentos em que a cor vermelha associada ao preto aparecem em cena.



Fonte: Captura de tela do filme Clímax.

Todos os indícios vistos no início da trama são mostrados aqui de forma mais ostensiva e confirmando que o vermelho, associado ao preto traduz perigo. E o preto em si novamente é utilizado para reforçar a silhueta da figura humana. O espectador em muitos momentos não visualiza com clareza o que ocorre na cena, mas a expectativa de significados proporcionada por este par de cores.

### Considerações finais

Ainda que pareça simples trabalhar com uma cor comumente utilizada no universo cinematográfico – como é o caso da cor vermelha – faz-se necessário compreender seus aspectos físicos, fisiológicos, culturais e simbólicos que auxiliarão profissionais que trabalham com a linguagem cromática a não cometerem equívocos durante sua aplicação na comunicação audiovisual.

Em um campo cada vez mais tecnológico, é fácil encontrar ferramentas digitais que desenvolvam paletas de cores ou esquemas cromáticos de forma rápida. Mesmo que sejam bem vindas, tais instrumentos necessitam estar associados ao saber humano na construção consciente de símbolos que proverá de conhecimento técnico e crítico sobre o que será produzido ou sobre o que se é analisado.

Outros aspectos do filme também podem se prestar a análises acadêmicas que possam contribuir à compreensão da gramática do cinema, a exemplo de sua direção de fotografia, roteiro e desenho sonoro. A análise que ora apresentamos é, portanto, uma abordagem de um aspecto bem específico, mas não único que pode atestar a relevância da obra fílmica que aqui destacamos. Por outros termos, essa análise é apenas um pequeno passo na busca pela compreensão dos usos da cor vermelha em uma obra

cinematográfica, sem que se desconsidere a influência mútua das cores sobre o vermelho ou que isole esta cor em análises distorcidas de seu contexto.

Por não tratar da repercussão midiática da obra, este trabalho também é um caminho para que outras pesquisas analisem o discurso visto sobre as cores presentes nos trabalhos audiovisuais na mídia, confrontando-as com os estudos teóricos da cor ou correlacionando-os com as próprias teorias da comunicação.

Reforça-se, contudo, que a partir deste embasamento outros estudos se debruçam sobre aspectos psicológicos e até mesmo místicos da cor vermelha no cinema. Pensar sobre a aplicação da cor é, sobretudo, fornecer subsídios para que novos projetos experimentais ou profissionais no campo da comunicação audiovisual tenham consistência técnica, da concepção à sua apresentação final.

Assim, o profissional do cinema refinará seu produto final tendo a cor como recurso comunicativo. Contribuirá para que o espectador construa saberes, conte histórias ou que gere questionamentos indispensáveis na construção experiências perceptivas fundamentais para a produção de novos signos culturais.

## Referências

BÉRTOLO, A. **Argumento cinematográfico: a grande falácia**. 2013. 66f. Dissertação (Mestrado) – Mestrado em Estudos Artísticos, Universidade de Coimbra, Coimbra (Portugal), 2013. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10316/35848>. Acesso em: 13 abr. 2020.

CARMELO, B. Clímax: Gaspar Noé explica porque seu “filme-catástrofe” vai contra o cinema comercial (Exclusivo). **AdoroCinema**. 31 jan. 2019. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-146079/>. Acesso em: 13 abr. 2019.

**CLÍMAX**. Direção de Gaspar Noé. França: IMOVISION, 2018. 1h 36min. Publicado pela plataforma Netflix. Disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/81003509>. Acesso em: 20 dez. 2019.

FABRIS, S.; GERMANI, R. **Color: proyecto y estética em las Artes Gráficas**. 3 ed. Barcelona: Ebedé. 1973. 157p. Título original: *Colore, disegno ed estética nell'arte grafica*. ISBN 84-236-0624-4.

FARINA, M.; PEREZ, C.; BASTOS, D. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5 ed. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.

FRASER, T.; BANKS, A. **O guia completo da Cor**. 2 ed. São Paulo: SENAC São Paulo, 2007.

HELLER, E. **A psicologia das cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Gustavo Gilli, 2013.

PASTOREAU, M. **Dicionário das cores do nosso tempo**: simbólica e sociedade. Tradução: Maria José Figueiredo. Lisboa: Editora Estampa, 1997.

PEREIRA, C. O preto como signo de qualidade e distinção na comunicação de embalagem de alimentos. **Revista Famecos**: Mídia, Cultura e Tecnologia. Porto Alegre, v. 24, n. 1, jan./abr. 2017. DOI: <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2017.1.23706>. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/23706>. Acesso em: 13 abr. 2020.

SAUSSURE, F. **Curso de linguística geral**. São Paulo: Cultrix, 2006.

SILVEIRA, L. M. **Introdução à teoria da cor**. 2 ed. Curitiba: Ed. UTFPR, 2015. 169 p. ISBN 978-85-7014-129-3. Disponível em: <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/1582>. Acesso em 23 dez. 2019.