

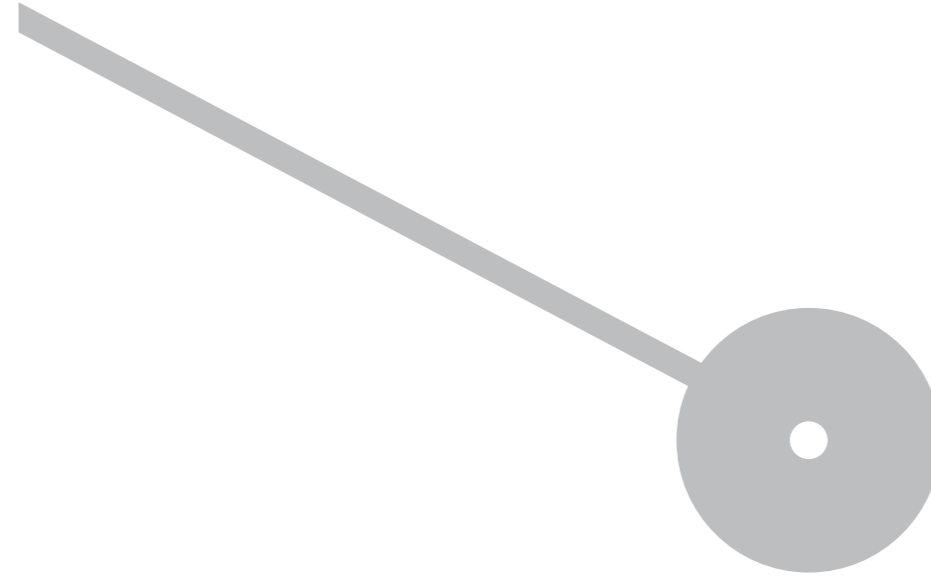
Cor e Significação em “Oblívio”
João Pedro Araújo Gonçalves

09/2021

João Pedro Araújo Gonçalves. Cor e Significação em “Oblívio”

Cor e Significação em “Oblívio”
João Pedro Araújo Gonçalves

09/2021



Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

João Pedro Araújo Gonçalves

Cor e Significação em “Oblívio”

Trabalho de Projeto

Mestrado em Comunicação Audiovisual - Produção e Realização Audiovisual

Orientação: Mestre José Miguel Martins Moreira

Coorientação: Prof. Pedro Manuel Gonçalves de Azevedo Ribeiro

Vila do Conde, Setembro de 2021

João Pedro Araújo Gonçalves

Cor e Significação em “Oblívio”

Trabalho de Projeto

Mestrado em Comunicação Audiovisual - Produção e Realização Audiovisual

Membros do Júri

Presidente

Prof.^a Doutora Olívia Marques da Silva

Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Mestre José Miguel Martins Moreira

Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Prof. Doutor Carlos Ruiz Carmona

Escola das Artes – Universidade Católica Portuguesa

Vila do Conde, Setembro de 2021

AGRADECIMENTOS

A toda a equipa envolvida na produção de “Oblívio” e, em especial, ao Ricardo Leite, por toda a confiança que depositou em mim. Ao *gaffer* Guilherme Alves, ao assistente de câmara Hugo da Cruz e ao colorista Vasco Araújo, pelo incrível trabalho, por serem incansáveis e por todo o suporte que me deram durante esta produção.

Aos meus orientadores, o Mestre José Miguel Moreira e o professor Pedro Azevedo, por todo o conhecimento teórico e prático que me transmitiram ao longo do meu percurso académico, pelos conselhos, orientações, ajuda e amizade, sem os quais teria sido possível terminar este meu percurso.

À minha tia Sandra, pela sua disponibilidade total e pelo auxílio na revisão e aprimoramento deste ensaio.

E agradeço, sobretudo, à minha família e amigos, por todo o suporte e carinho, tendo sido os maiores pilares na conclusão desta minha etapa.

RESUMO

A Cor é um elemento importante na cinematografia, seja na construção da sua narrativa, seja na consolidação do gênero cinematográfico que o caracteriza, influenciando decisivamente o enredo em termos dramáticos, estéticos ou simbólicos. Ajudando até a caracterizar a própria psicologia das personagens. Assim, o presente ensaio tem como objetivo analisar e justificar a forma como o Diretor de Fotografia usou a Cor no *thriller* “Oblívio” (2021), tendo em conta os propósitos narrativos e dramáticos pretendidos para esta curta-metragem, produzida no âmbito do Mestrado em Comunicação Audiovisual, Especialização em Produção e Realização Audiovisual, da ESMAD.

Palavras-chave: Direção de Fotografia; Cinematografia; Luz; Cor; Oblívio.

ABSTRACT

Color is a key element in cinematography, whether in the construction of its narrative or in the consolidation of the cinematographic genre that characterizes it, decisively influencing the plot dramatically, aesthetically, or symbolically, even helping to characterize the characters' psychology. Thus, this essay aims to analyze and justify the way in which the Director of Photography used color in the thriller “Oblívio” (2021), considering the narrative and dramatic purposes intended for this short film, produced under the master’s degree in Audiovisual Communication, Specialization in Audiovisual Production and Directing, from ESMAD.

Keywords: Photography Direction; Cinematography; Light; Color; Oblívio.

SUMÁRIO

LISTA DE FIGURAS	7
INTRODUÇÃO	8
I - COR E CINEMATOGRAFIA	11
1.1. A Cor no Cinema	11
1.2. Psicologia da Cor	21
1.3. Cor e Mise-en-scène	26
1.4. A Cor e o Género Cinematográfico	29
II – ESTUDO DE CASO: “OBLÍVIO”	32
2. A Narrativa de “Oblívio”	32
2.1. Story Map	32
2.2. Género	39
2.3. Personagens	36
3. Cor e Significação em “Oblívio”	37
3.1. Identificação e Caracterização	37
3.2. Justificação e Análise dramática	41
CONCLUSÃO	48
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51
FILMOGRAFIA	59
ANEXOS	55

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. A diferença entre o sépia e a cor utilizados em O Feiticeiro de Oz (1939), de Victor Fleming.	12
Figura 2. A sumptuosidade do vermelho e do verde em Vertigo (1958), realizado por Hitchcock.	15
Figura 3. Judy iluminada pela luz verde de um letreiro, em Vertigo (Hitchcock, 1958)	16
Figura 4. Madeline com o seu vestido verde, destacando-se dos demais, numa sala dominada pelo vermelho.	16
Figura 5. As sete cores do espectro visível, associadas a diferentes fases da vida de Pu Yi, em The Last Emperor (1987).	19
Figura 6. Presença dicotômica de vermelho e azul em Eyes Wide Shut (1999), de Stanley Kubrick.	20
Figura 7. Frame de Vertigo (1958) onde Madeline se destaca do vermelho com o seu vestido verde.	28
Figura 8. Frame de Star Wars: The Empire Strikes Back (1980), realizado por Irvin Kershner.	29
Figura 9. Exemplo do ponto de vista (POV) de Afonso, em "Oblívio".	35
Figura 10. Exemplo do ponto de vista do cadáver, em "Oblívio".	35
Figura 11. Exemplos dos dois looks de "Oblívio": o look amarelo representativo da paranoia de Afonso e o look azul figurativo da sua lucidez.	38
Figura 12. Presença de vermelho nas embalagens e nos comprimidos que Clara dá a Afonso.	40
Figura 13. Frame de "Oblívio" onde se verifica a utiliza de duas practical lights.	43
Figura 14. Exemplo de iluminação low key em "Oblívio".	44
Figura 15. Frames de "Oblívio" onde se verifica uma influência do trabalho de Gregory Crewdson.	46
Figura 16. Sem Título (da série Twilight, 2001-2002) & Sem Título (da série Dream House), da autoria de Gregory Crewdson.	46
Figura 17. Frame final de "Oblívio".	47

INTRODUÇÃO

“Conhecemos muitos mais sentimentos do que cores. Dessa forma, cada cor pode produzir muitos efeitos, frequentemente contraditórios. Cada cor atua de modo diferente, dependendo da ocasião. O mesmo vermelho pode ter efeito erótico ou brutal, nobre ou vulgar. O mesmo verde pode atuar de modo salutar ou venenoso, ou ainda calmante. O amarelo pode ter um efeito caloroso ou irritante. Em que consiste o efeito especial?” (Heller, 2012, pp. 17-18)

Este ensaio surge no âmbito da unidade curricular de Projeto, lecionada no ano final do Mestrado em Comunicação Audiovisual, Especialização em Produção e Realização Audiovisual, da Escola Superior de Media Artes e Design (ESMAD), tendo como principal objetivo a reflexão sobre as opções da direção de fotografia usadas em “Oblívio”, mais concretamente no estudo e na utilização da cor como um elemento estilístico fundamental na narrativa desta curta-metragem, realizada pelo (colega de curso) Ricardo Leite.

Quando abordamos o conceito de cinematografia, uma função comumente referida como direção de fotografia, estamos habitualmente a falar do processo fotográfico e da construção visual da narrativa de uma obra cinematográfica. Para que um filme seja, então, fotografado, a direção de fotografia serve-se de opções técnicas e da composição visual, tais como a escolha das objetivas, a composição de imagem e o enquadramento, os movimentos de câmara, de entre vários outros aspetos sob a tutela e interligação do Realizador da obra. E serve-se, sobretudo, da iluminação, pois é a partir desta que a cor se manifesta, cor que não é mais do que a perceção ocular que resulta do modo como a luz é refletida por determinado objeto. De resto, este elemento é decisivo na criação de um filme, não sendo, por isso, um mero exercício técnico, devendo manifestar-se e usar-se com um desígnio e uma preponderância que faça sentido para a obra, enriquecendo-a, sem que se transforme num objetivo final, mas sim como um meio, intrinsecamente ligado e justificado pelas emoções e pela estética pretendida para a narrativa sem, portanto, lhe tirar o foco.

Sendo que nos dias de hoje são raros os filmes produzidos a preto e branco, portanto, muito menos do que aqueles que incorporam a cor, este ensaio pretende estudar e perceber em que sentido a narrativa pode beneficiar de uma utilização cromática adequada (e ponderada), seja no cinema em geral (e atual), seja no nosso principal caso de estudo, o referido filme “Oblívio”. Assim, no decorrer deste ensaio, depois de uma inicial contextualização histórica, para depois, uma vez que o modo como interagimos e percebemos o mundo envolvente é influenciado pelas cores, ser abordado o tema da psicologia e da semiótica da mesma. Sendo a semiótica o estudo dos signos e dos processos de significação dos mesmos, tentar-se-á perceber quais as simbologias e leituras que a cor permite enunciar e, claro, os processos que lhes originam essa significação. Entre outros aspetos mais particulares, será ainda explorado a existência de significados contraditórios associados a uma mesma cor e os motivos que permitem essa, aparente, incoerência simbólica.

Sabendo então que a cor é a percepção que resulta do modo como vemos a luz, refletida pelos objetos, e esse material físico moldado pela luz é tudo aquilo que “metemos em cena”, durante a composição do enquadramento no ato de criação cinematográfica, habitualmente designada de *mise-en-scène*, achámos importante perceber o lugar da cor durante o processo de realização de uma obra fílmica, sobretudo, a respetiva integração, subtil e eficaz, com os outros elementos que também se trabalham na *mise-en-scène*. E de modo a melhor perceber a importância dessa interligação, no contexto da significação da cor numa narrativa cinematográfica, serão abordados e analisados sumariamente alguns exemplos fílmicos notáveis, que justificam claramente como a cor pode acrescentar valor e significado à narrativa dos filmes.

Tal como atesta Francesco Casetti (1999), os géneros cinematográficos têm um papel fundamental no modo como a audiência percebe os filmes, devido ao conjunto de regras e convenções estabelecidas que os compõem e que permitem uma fácil identificação de elementos narrativos dentro de um mesmo género, possibilitando que o espectador estruture o seu próprio tipo de expectativas. Ora, como o nosso filme em estudo, a curta-metragem “Oblívio”, se insere no género do *thriller*, que como bem sabemos se caracteriza por uma alta estilização, num padrão muito sólido e cristalizado, tornou-se fulcral o estudo de como o género cinematográfico e a cor se relacionam, seja

numa forma genérica, seja também no nosso caso de estudo. Assim, nesse capítulo, serão abordados os conceitos que definem, envolvem e originam um género cinematográfico, e o modo como a cor atua na construção e reconhecimento do mesmo.

Posteriormente, numa segunda fase do ensaio, justificado pelo facto de ser decisivo conhecer, no mínimo resumidamente, o filme a trabalhar e a analisar (na terceira parte do ensaio), até porque muitos dos leitores deste ensaio poderão não ter tido acesso ao visionamento da curta-metragem, e, sobretudo (e isto sim, é decisivo), porque qualquer diretor de fotografia (ou chefe de uma função principal numa produção cinematográfica) só consegue usar bem a suas ferramentas, neste caso, pintar o filme com as cores certas, se conhecer bem as personagens, o tema e a narrativa do filme que vai fotografar e colorir, ou seja, perceber bem a génese de “Oblívio”, juntamente com as ideias primordiais do seu realizador (Ricardo Leite), nesta parte do ensaio, pretende-se fazer uma contextualização da narrativa e dos seus elementos estruturais, apresentando os principais objetivos e intenções da realização, de forma a serem úteis ao trabalho de direção de fotografia. Ainda nesta parte do nosso trabalho teórico, serão justificadas as decisões tomadas durante esta produção, fazendo a ponte para as noções e conhecimentos abordados na fase inicial do ensaio.

Finalmente, na terceira parte da nossa análise teórica, como desenlace fundamental que justifique as opções de cinematografia em “Oblívio”, tanto em termos práticos, como nos aspetos teóricos, pretende-se identificar e caracterizar as opções técnicas, estéticas e procedimentais, durante todo o processo que foi fotografar o filme, sobretudo, no que toca ao uso da cor, para posteriormente as justificar, quer no âmbito técnico, quer no âmbito emocional e narrativo, de forma a que toda a investigação teórica feita sobre a cor (e antes da rodagem da curta-metragem) se relacione de forma orgânica com as opções técnicas tomadas depois, já durante a rodagem da curta-metragem, de forma a se autossustentarem em proveito do resultado final do filme.

“There is no doubt that every color is a specific wavelength of energy that can represent or symbolize a specific time of life. The meanings of colors are universal, even if they have different meanings in different cultures. Even if the audience doesn’t see the meanings of different colors, they can feel them.” (Storaro: Masterclass - Prémios Sophia, 2017, Lisboa)

I - COR E CINEMATOGRAFIA

1.1. A Cor no Cinema

“Color is one of our most important tools and not merely because we can do beautiful things with it. Far more fundamentally is its power as a communications tool. Color affects the viewer in the same way that music or dance does: it reaches people at a gut emotional level. For this reason, it can be a powerful tool in creating visual subtext.” (Brown, 2002, p.228)

Na atualidade, a cor é tida como um elemento fulcral da linguagem cinematográfica. No cinema, ideias e emoções são codificados visualmente, com recurso a um vasto leque de ferramentas e elementos técnicos. A iluminação, os enquadramentos ou até mesmo alguns elementos da *mise-en-scène* são exemplos das ferramentas que estão ao dispor dos cineastas. Dentro deste conjunto, aquela à qual iremos dar maior destaque, ao longo deste ensaio, é a cor. Ela, tratando-se de um elemento comunicativo poderoso, tem a capacidade de estabelecer *moods*¹ nas cenas, definir personagens ou transmitir sentimentos que de outra forma dificilmente seriam possíveis. Mas este destaque que vemos hoje associado à utilização simbólica e criativa da cor nem sempre existiu, tendo vindo a ser cultivado ao longo de décadas por realizadores visionários que desafiaram as convenções mais conservadoras na indústria.

Frequentemente tido no imaginário do público como o primeiro filme a cores, *O Feiticeiro de Oz* (1939), realizado por Victor Fleming, está longe de o ter sido, apesar da cristalização histórica do facto. À data em que foi lançado, cerca de 190 outras obras tinham já experimentado algum tipo de técnicas de cromatização dos filmes (Ayala, 2020). Thomas Edison exibia já em 1895 pequenos filmes coloridos à mão no seu cinetoscópio. Georges Méliès, a fim de criar filmes como *Voyage dans la Lune* (1902), tinha uma equipa de 21 senhoras para colorir os seus filmes à mão, *frame a frame* (Sklar

¹ Termo que descreve o modo como o espectador sente e interpreta uma cena ou filme.

& Cook, 2021). Mas foi o grande impacto e influência que *O Feiticeiro de Oz* teve no grande público e na própria indústria cinematográfica que o mantém até aos dias de hoje como um marco na história da cor no cinema. Momentos como “A entrada de Dorothy na terra de Oz representou a evolução da “Velha Hollywood”, um ambiente sépia e monocromático, para um novo mundo cheio de cores vivas e felicidade” (Ayala, 2020).



Figura 1. A diferença entre o sépia e a cor utilizados em *O Feiticeiro de Oz* (1939), de Victor Fleming.

Desde a sua génese, sentiu-se a ausência de dois grandes componentes no cinema: o som e a cor. Por isso, e desde muito cedo, estas carências motivaram a procura de soluções que trouxessem às projeções cinematográficas estes elementos primordiais do mundo “real”. Na sua obra *Chromatic Cinema* (2010), Richard Misek explora a utilização e as técnicas que permitiram trazer cor ao cinema, desde a pintura manual da película, até às práticas atuais de manipulação digital da cor. No seu ponto de vista, e devido à natureza de como é obtida, o autor divide a produção de cor no cinema em dois grandes grupos: o *film color* e o *screen color*. Tal como o autor o define, o *film color* é a cor aplicada à película cinematográfica inicialmente preta e branca, podendo recorrer-se à pintura manual, a *stenciling*, ao tingimento ou à tonalização da mesma (Misek, 2010, p.12). Esta categoria engloba as técnicas e recursos utilizados numa fase inicial da cor no cinema. O *screen color* envolve técnicas subsequentes às anteriormente descritas e pressupõe a captura cromática diretamente na superfície fotossensível.

Focando-nos na categoria das técnicas de *film color*, numa primeira fase, o cinema existia apenas monocromaticamente e as primeiras tentativas de implementação de cor nesta arte foram as menos refinadas, de um ponto de vista técnico.

Temos então exemplos de filmes já referidos, como o *Voyage dans la Lune* (1902), de Méliès, que foram pintados manualmente, *frame a frame*, como, entretanto, já referido. Como parece óbvio, esta é uma técnica bastante morosa e pouco eficiente de um ponto de vista económico, para além de que o resultado final não era o mais refinado. Uma vez que os filmes começaram a tomar metragens um pouco mais longas e houve a necessidade de produzir mais cópias para serem distribuídas, tentaram-se abordagens um pouco mais mecanizadas. Surgiram então técnicas como o *Pathécolor* que recorria à pintura da película por *stencils* para cada uma das cores desejadas. Igualmente, com o tal maior aumento da metragem dos filmes e a constante necessidade de uma maior distribuição, as técnicas de *stenciling* foram também abandonadas para dar lugar a técnicas de *tinging* e de *toning* (tingimento e tonalização). Embora distintas nos resultados que produzem, ambas as técnicas criam imagens monocromáticas, sendo que a primeira tinge e gera cor nas áreas claras da imagem, enquanto a segunda tonaliza e gera cor nas zonas escuras das mesmas. Após o aparecimento destas técnicas, surgem vários novos sistemas que permitem a obtenção de cor diretamente na película fotográfica, sendo o *Technicolor* aquele que mais se destacou e foi mais bem recebido (Sklar, R. & Cook, 2021).

Mesmo com o constante aprimoramento destas técnicas de produção de cor no cinema, a sua aceitação na indústria estaria longe de ser consensual. No momento em que o *Technicolor* entra na indústria, atinge-se um patamar de boa fidelidade e verosimilhança entre a realidade captada e a imagem reproduzida. Mas, mesmo assim, a cor continuava a não ser bem recebida por todos. Nesta época, trazer cor para um, até então, cinema monocromático era visto como um mero capricho técnico e algo com um potencial desastroso. Nomes influentes na indústria, como Albert Parker, comparavam este fenómeno a “colocar batom na Vénus de Milo”. Inúmeras críticas destacavam que a introdução da cor desvirtuava e tirava o foco de elementos cinematográficos mais importantes, como a própria narrativa, devido à sumptuosidade das cores. Na década de 1950, uma boa parte dos filmes já eram filmados a cores e vários autores viam o potencial narrativo e criativo da mesma. No entanto, mantinha-se ainda uma visão muito conservadora acerca deste tema, que viabilizou a produção de manuais que visavam

regular o uso da cor no cinema, como o *Elements of Color in Professional Motion Pictures*, lançado em 1957 (Wells, 2015, p.20).

Durante décadas, obras como esta tentaram regular e limitar o uso criativo da cor na indústria, de modo que esta se mantivesse subordinada à narrativa e nunca se sobrepusesse à mesma. Como Antony Wells expõe (2015, p.21), a cor foi sendo bastante padronizada, dentro dos diversos géneros cinematográficos, e não era frequente o seu uso criativo. Convenções como as que estes livros estabeleceram, determinaram e limitaram o uso criativo da cor, bem como os géneros e tipos de filmes que o deviam fazer. “(...) Foi a estipulação de que, fora de um conjunto de géneros específicos, incluindo musicais, fantasias e desenhos animados, a cor deve evitar chamar a atenção para si mesma e, em vez disso, procurar permanecer despercebida, e até mesmo "invisível” (Wells, 2015, p.20).

No entanto, e tal como é normal em qualquer vertente artística, assim que se estabelecem convenções e regras, surgem contracorrentes e as regras são quebradas. Assim como o realismo surgiu como resposta e oposição ao romantismo, também alguns realizadores experimentaram e testaram as capacidades criativas e narrativas da cor, em resposta às convenções e regras estabelecidas. A cor começou a ser usada como um elemento visual e simbólico capaz de auxiliar a narrativa e de servir as ideias e interesses da história. A sua utilização evoluiu de tal modo que, atualmente, possui um vasto número de códigos de significação associados. Podemos destacar o trabalho de alguns realizadores de renome, como Alfred Hitchcock e Stanley Kubrick, que se serviram das capacidades narrativas da cor nos seus filmes, e de diretores de fotografia como Vittorio Storaro que explora e trata a cor quase como uma meta-entidade.

Com o aparecimento do *Technicolor*, fica ao alcance dos realizadores um vasto número de novas opções criativas, não disponíveis até então. Embora Hitchcock tenha alternado entre o uso de cor e do preto e branco, ao longo da sua carreira, sempre que a cor era utilizada, ela tinha o propósito concreto de ajudar a definir as personagens e adicionar uma camada simbólica de subtexto à narrativa. De muito do seu trabalho cromático, podemos destacar o filme *Vertigo* (1958), onde o trabalho do cinematógrafo Robert Burk, em colaboração com todo o departamento de arte, culmina num excelso domínio e uso da cor como elemento narrativo. O filme acompanha a história de Scottie,

interpretado por James Stewart, que é contratado por um antigo colega para seguir e investigar a sua esposa, Madeline, interpretada por Kim Novak. Mais tarde, Scottie envolve-se numa estranha relação com outra mulher, Judy (que é na verdade quem personifica e se faz passar por Madeline), num ardiloso esquema de homicídio. Neste filme é evidente a opulência do verde e do vermelho. Cada uma destas cores, que comportam simbologias bastante diferentes, contrastam e entram em conflito quando são encontradas em simultâneo na mesma cena.

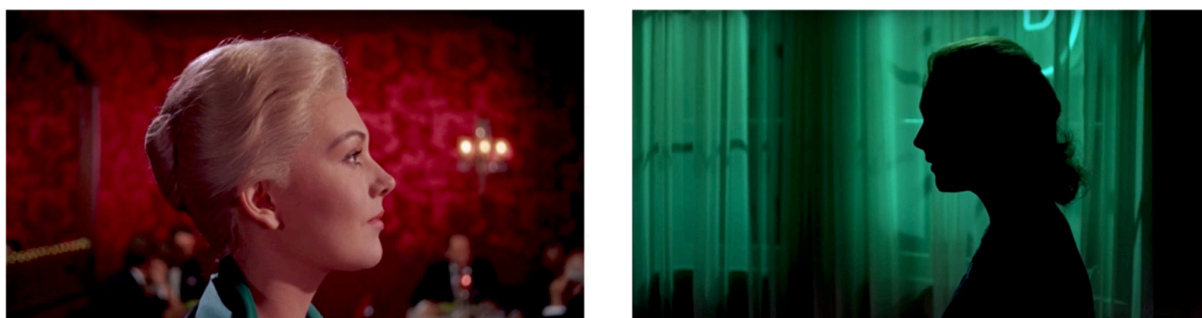


Figura 2. A sumptuosidade do vermelho e do verde em *Vertigo* (1958), realizado por Hitchcock.

Quando presente, o verde está maioritariamente associado a Madeline. No primeiro momento em que aparece em cena, ela veste uma estola verde que a destaca de todas as outras individualidades monocromáticas. E é neste momento que Scottie fica completamente fascinado e atraído por ela. Fica então estabelecida uma forte conexão entre o verde e esta personagem, tanto aos olhos de Scottie, como dos do público. Mais tarde, quando vê Judy pela primeira vez, podemos afirmar que é o facto dela se vestir de verde que o momento capta a sua atenção. Ou seja, esta cor está intrinsecamente ligada à personagem de Madeline e é este um dos motivos pelo qual Hitchcock a utiliza com mais intensidade em Judy, à medida que esta se transforma em Madeline. Toda a associação do verde em Judy culminará na cena em que ela sai da casa de banho e é iluminada pela forte luz verde de um letreiro, permitindo a sua “transformação” em Madeline.



Figura 3. Judy iluminada pela luz verde de um letreiro, em *Vertigo* (Hitchcock, 1958).

Contrastante com todo o verde presente no filme, o realizador faz um forte uso do vermelho, de forma a acentuar o sentimento de perigo para Scottie e, simultaneamente, enfatizar as suas fantasias e desejos de romance. Na primeira cena em que o protagonista vê Madeline, o cenário encontra-se carregado de vermelho, que além de enfatizar os sentimentos anteriormente descritos, faz com que o verde presente fique ainda mais destacado e visível. O vermelho é utilizado também na cena de sonho de Scottie, quando ela caminha num cemitério e acaba “por cair para a sua morte”. Ora, grande parte desta cena ocorre sob um forte pulsar de cor vermelha. É também vermelho o robe que Scottie dá a Madeline, após tê-la resgatado, enfatizando, novamente, os seus desejos e fantasias.



Figura 4. Madeline com o seu vestido verde, destacando-se dos demais, numa sala dominada pelo vermelho.

Hitchcock fez um uso brilhante da cor, uma vez que a tratou como se esta fosse uma extensão das personagens. Daí que a cor vá variando e refletindo os seus sentimentos e desejos, de acordo com a sua evolução ao longo do filme. Como Hitchcock,

podemos igualmente destacar o trabalho de Vittorio Storaro, um cinematógrafo também tem uma visão muito filosófica e artística sobre o uso da cor.

“No one should be afraid of colour. We have to get to know it and its expressive potentialities. By creating harmony or conflict between the three primary colours Red/Green/Blue, and their three complementary colours Cyan/Magenta/Yellow, we can convey visual emotions to the audience, in the same way that words convey sensations in literature and notes in music.” (Storaro, 2017a)

Storaro é um ávido estudioso da cor, cor que acredita que, para além dos olhos, todo o nosso corpo sente (Storaro, 2018). A luz que nos atinge, como energia visual que é, afeta o modo como o nosso corpo responde. Afeta o nosso cérebro, o nosso metabolismo e até mesmo a nossa pressão sanguínea, estando, de resto, este facto cientificamente comprovado (CookeOpticsTV, 2018).

O seu trabalho caracteriza-se pelo uso frequente de cores fortes e demarcadas, e pela existência de uma dramaturgia e simbolismos associados à mesma. Para este ensaio, destacaremos o filme que fotografou, *The Last Emperor* (1987), realizado por Bernardo Bertolucci. O filme acompanha a história real da vida de Pu Yi, o último imperador da China. Pu Yi nasce num berço de ouro, no seio da Cidade Proibida, e acaba a passar a sua velhice como um mero jardineiro, depois de ter sido obrigado a abdicar do respetivo trono. Storaro concebe um método para codificar a vida desta personalidade através da luz e da cor que usou para destacar as diferentes fases da sua vida. Assim, cada fase é sublinhada com uma das sete cores do espectro visível: o vermelho, laranja, amarelo, verde, azul, índigo e violeta. O filme mostra e acompanha as diferentes idades e fases da vida do imperador, assim como cada experiência e tipo de sentimento, simbolizado e acompanhado por uma cor, passo a passo, ilustrando a própria evolução da vida do personagem (Storaro, 2017b).

A vida de Pu Yi começa, logicamente, no seu nascimento. E uma vez que é aqui que ela se inicia, Storaro decide enfatizar este momento fazendo-o acontecer à noite, na

ausência da luz. O momento do nascimento fica associado à primeira das cores do espectro visível - o vermelho - que assim se torna o símbolo do nascimento.

A sua infância, na Cidade Proibida, é marcada pelo laranja (Storaro, 2017b). Storaro afirma que, nesta fase da vida, uma criança necessita de calor e amor, simbolizado pelo laranja. No entanto, para este jovem, que foi retirado à mãe e cuja família são os milhares de eunucos da Cidade, esta fase é marcada pela ausência do calor materno (Storaro, 2017b).

O resto da infância de Pu Yi é marcada pelo amarelo, desde que foi coroado imperador, até à altura em que começa a puberdade e a sua autodescoberta. Para o cinematógrafo italiano, o amarelo é a cor da consciência, e é nesta fase da vida que uma criança a começa gradualmente a consolidar. Por isso ela é frequentemente a cor das suas vestes, incluindo no dia da sua coroação (Storaro, 2017b).

Já durante a adolescência do jovem, o verde começa a acompanhar o imperador. Esta cor torna-se símbolo do conhecimento, pois é nesta fase da sua vida que o Pu Yi começa a perceber a situação política externa à Cidade onde se encontra enclausurado. O tutor inglês chega à Cidade Proibida num carro verde e uma das prendas que oferece ao imperador é uma bicicleta da mesma cor (Storaro, 2017b).

A partir do momento em que Pu Yi é expulso do seu trono e a situação política da China se agrava, a cor torna-se menos vibrante e mais contida. Deixamos de ver os tons mais quentes e ricos, associados à Cidade Proibida, e passamos a uma paleta cromática mais fria e sombria (LoBrutto, 2002, p.77). Storaro afirma que, quando o imperador é expulso, ele é na prática libertado, pois, desde o momento em que foi retirado à sua mãe, Pu Yi estava impedido de sair da Cidade Proibida. O azul é, por isso, uma cor de liberdade, que o acompanha quando este vive uma vida de *playboy* (Storaro, 2017b).

Mais tarde, na sua vida, e assinalada pelo índigo, Pu Yi quer reaver o seu trono e voltar a reinar. É a época em que ele tem já uma vasta experiência e oportunidade para crescer e governar (Storaro, 2017b). A última fase da sua vida, a sua velhice, é marcada por apontamentos de violeta, a última cor do espectro do visível (Storaro, 2017b).

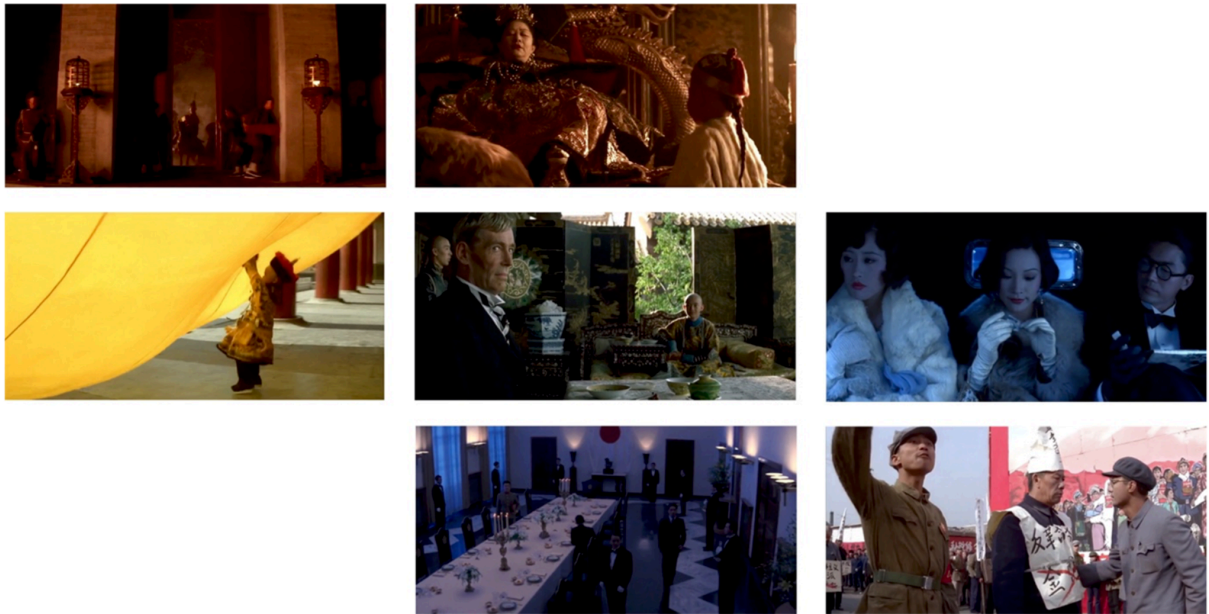


Figura 5. As sete cores do espectro visível, associadas a diferentes fases da vida de Pu Yi, em *The Last Emperor* (1987).

Focando agora a atenção no filme *Eyes Wide Shut* (1999), de Stanley Kubrick, encontramos um grande exemplo de como a cor pode ser utilizada na criação de subtexto. Nesta obra, destaca-se a mestria do diretor de fotografia Larry Smith, cuja abordagem cromática intensifica simbolicamente a narrativa. O filme conta a história de Dr. Bill Harford, interpretado por Tom Cruise, um homem dividido entre a lealdade familiar e o desejo pela luxúria e pelo pecado. Bill tem uma aparente vida de sonho, casado com Alice, sua bela e leal esposa (interpretada por Nicole Kidman), com quem tem um filho. No entanto, Bill parece não perceber a sorte que tem e vive numa constante dualidade entre o desafio da traição e a lealdade para com Alice. É esta dicotomia que Kubrick demarca com o uso da cor, através do vermelho e do azul.

O vermelho, tendo já uma conotação de pecado, de perigo e de luxúria, representa isto mesmo nesta obra. É a cor que se destaca quando existe algum tipo de desejo ou impulso de traição em Bill. O azul está intimamente ligado à sua esposa, Alice, e acaba por simbolizar a família e o respeito pela mesma. No contexto do filme, e por contraposição ao vermelho, o azul toma ainda a conotação de desinteresse sexual.

A cena de maior destaque e onde esta dicotomia surge de forma mais visual é a que retrata a discussão entre Bill e Alice, no quarto. A cena está repleta de elementos tanto azuis como vermelhos, e a movimentação e enquadramento das personagens

ocorre de modo a determinar o seu significado. Alice encontra-se inicialmente deitada na cama vermelha. Assim que Bill se senta a seu lado, a sua cabeça fica enquadrada pela janela azul, anulando a sensualidade e o significado do vermelho da cama. A conversa desenrola-se até que ambos se sentam e apenas o azul domina a imagem. Quando a conversa começa a mudar de tom, Alice levanta-se da cama, mais irritada, e fica junto da porta da casa de banho, onde a forte luz azul da janela a envolve. Neste momento, Bill fica envolto em vermelho, e Alice em azul, estabelecendo o conflito do filme.



Figura 6. Presença dicotômica de vermelho e azul em *Eyes Wide Shut* (1999), de Stanley Kubrick.

O vermelho continua a ser utilizado sempre que o desejo sexual de Bill se destaca, e o azul quando o desinteresse sexual pela sua esposa vem à tona. Para além das cenas e dos momentos acentuados por uma destas cores em específico, o filme confronta-as, em diversas cenas, reproduzindo visualmente o conflito interno do protagonista.

Estes são apenas alguns exemplos que mostram as capacidades comunicativas e narrativas da cor. São obras onde esta deixa de ser apenas um meio técnico, mesmo sem deixar de permitir uma verosimilhança com o real. A cor é capaz de comunicar um tempo e espaço, definir personagens e estabelecer emoções, *mood*, atmosfera e uma sensibilidade psicológica. É, assim, uma das grandes ferramentas comunicativas no cinema (LoBrusco, 2002, p.77).

1.2. Psicologia da Cor

Somos confrontados diariamente com milhões de cores no nosso cotidiano e, talvez graças a essa saturação, perdemos a noção do real impacto das cores na nossa vida. A cor dos alimentos que ingerimos pode influenciar o modo como os saboreamos. As cores presentes na divisão da casa onde nos encontramos podem influenciar o nosso estado de espírito. A cor que vestimos pode influenciar e alterar a nossa disposição e humor. Certas cores podem até alterar o nosso metabolismo e ritmo cardíaco. Provavelmente, isto não deverá causar grande surpresa à maior parte das pessoas, mas é algo que a maioria acaba por desvalorizar no decorrer do dia a dia.

Muito mais que um elemento estético ou mero fenómeno ótico, a cor contém em si algo muito superior, podendo evocar emoções, provocar reações e até influenciar o nosso modo de pensar. Pode, inclusivamente, como referido no capítulo anterior, ter impactos físicos no nosso corpo, como aumentar ou diminuir a pressão arterial (Lee & Westland, 2015). E isto ocorre tanto de modo consciente como inconsciente. O certo é que é devido a esta forte influência da cor sobre o Homem que se fala (também aqui) da psicologia da cor.

A psicologia é o campo científico que visa estudar a mente e o comportamento humano. Por outras palavras, os seus objetivos passam pelo estudo e compreensão dos processos mentais, funções cerebrais e comportamentos dos seres humanos quando em presença da cor. Quando tratamos da psicologia da cor, entramos no nicho, dentro da psicologia, que estuda e analisa o modo como as cores provocam esses mesmo efeitos.

A cor tem um papel preponderante nas nossas vidas e, apesar de não o racionalizarmos com frequência, ela acaba por afetar o modo como interagimos com o meio que nos envolve. A perceção humana é, por isso, fortemente influenciada pela cor e por códigos cromáticos. Pode questionar-se se o seu simbolismo é inato ou algo meramente adquirido, mas o impacto e influência da cor na mente humana é tido como algo universal e incontestável. Esta universalidade faz da cor uma tremenda ferramenta expressiva, muitas vezes sobrepondo-se às capacidades comunicativas da própria língua. Mas traz, igualmente, alguns problemas pois, tal como aconteceu com a música ou com as línguas, a cor foi-se adaptando a cada cultura e região e moldando aos seus

costumes, hábitos e crenças. E esse facto, o de existir uma grande discrepância na leitura e significados das cores, impossibilitou a existência de um sistema universal unificado, no que se refere ao seu código e léxico, tal como refere Michel Pastoureau:

“I confess that I have never believed in a universal symbolic system of colors independent of time and place and shared by all civilizations. On the contrary, I have always stressed that the problems and stakes related to color are cultural, strictly cultural, and prohibited the historian from disregarding eras and geographical areas. Nevertheless, I am forced to acknowledge that a few chromatic referents are encountered in almost every society. They are not numerous: fire and blood for red; vegetation for green; light for white; night for black—an ambivalent, even ambiguous night, yes, but always, everywhere, more disturbing or destructive than fertile or comforting.” (Pastoureau, 2008, p.24)

Cores como o preto são controversas e distópicas. Em *Black: the History of a color*, Pastoureau explica a história desta cor e a origem de algumas destas leituras e significados antagónicos. Esta pode ser lida como símbolo de autoridade ou humildade, revolta ou submissão, pecado ou santidade, fortuna ou pobreza. O preto está frequentemente associado à morte (Pastoureau, 2008, p. 30). No neolítico, pedras pretas eram utilizadas em rituais fúnebres. No antigo Egipto, as divindades ligadas à morte eram representadas a preto. Com o cristianismo, o preto surge como símbolo da morte, do pecado e de Satanás. Mas esta cor não se cinge apenas ao campo do luto e da morte, estando também associado à justiça, à fertilidade ou ao luxo. Todos estes significados têm uma justificação e uma história que os motiva, sendo meros exemplos de como a interpretação de um sistema de cores está dependente das mais diversas condicionantes, na sua maioria culturais.

Na sua obra *A psicologia das cores*, Eva Heller aborda também a história por trás das múltiplas leituras que cada cor tem atualmente. Para lá chegar, consultou duas mil pessoas, com diversas profissões, por toda a Alemanha. “Foram inquiridos sobre suas cores prediletas, sobre as cores de que menos gostavam, sobre todos os efeitos que cada

cor pode ter e sobre a cor típica de cada sentimento” (Heller, 2000, p.17). De entre as conclusões, os resultados mostraram que as cores e os sentimentos não estão associados por mero acaso, nem são meras reflexões de gostos pessoais, mas sim um conjunto de experiências e vivências comuns que vão moldando e ficando “profundamente enraizadas” na nossa linguagem.

A cor pode ser interpretada de diversos modos e ter leituras (aparentemente) mais diretas que outras. Uma vez que tudo isto se mistura entre significados, interpretações e simbolismos, torna-se essencial abordar a semiótica. O nome deste campo de estudos provém da raiz grega *semeion* - que quer dizer “signo” - e dedica-se ao estudo dos signos e dos processos de significação dos mesmos. O signo é a unidade da semiótica e é definido como todo e qualquer elemento que pode em si suportar algum tipo de sentido ou significado, ou possa ser utilizado para representar algo.

Charles Peirce (2003, p.76), distinto filósofo norte-americano, com um vasto trabalho na área da semiótica, defende que “[...] um signo se constitui em signo simplesmente ou principalmente pelo fato de ser usado e compreendido como tal, que seja o hábito natural ou convencional [...] nada é signo a menos que seja interpretado como signo”. Na sua teoria semiótica, Peirce define três tipos de signos: ícones, índices e símbolos.

Ícones são fáceis de se identificar, uma vez que têm uma forte semelhança com aquilo que pretendem representar. São exemplos de ícones as fotografias e os desenhos.

Índices, tal como o nome sugere, é um indício de algo e possui uma forte relação de causalidade com aquilo que representa. Quando o seu significado ocorre ou está presente, também o índice ocorrerá. Se, por exemplo, avistarmos uma grande coluna de fumo, esta pode indicar a presença de fogo.

Por último, a relação entre os símbolos e os seus significados é puramente convencionalizada e exige que o seu conceito seja aprendido, não se suportando de nenhuma semelhança física ou relação de causalidade. Sebeok (1976, p.132) descreve os símbolos como signos que não têm nem semelhança nem contiguidade para com o seu significante, mas apenas uma ligação assim convencionalizada. São exemplos de símbolos os sinais de trânsito ou mesmo as palavras, tanto escritas como verbais. Por exemplo, para nós, a palavra “carro” só tem a relação com o meio de transporte que representa

porque fomos assim ensinados que é essa a palavra que o designa, ou seja, foi assim convencionado.

De modo a clarificar estes três conceitos, tomemos o exemplo de um cão. A palavra escrita *cão*, por si só, é um signo do mesmo. É um conjunto de caracteres - que nada tem de semelhante ao animal que representa - e que se convencionou simbolizar pela escrita o animal de quatro patas que todos conhecemos. Não existe, portanto, uma ligação causal ou de semelhança visual entre este signo e o seu significado. Se virmos um sinal de proibição de entrada a animais, vemos incluída uma ilustração ou silhueta de um cão no mesmo. Embora esta silhueta não seja uma representação visual indubitável, existe uma forte relação de semelhança com o animal, ainda que esteja simplificada, tratando-se, por isso, de um ícone. Se, por fim, ouvirmos um latido, sabemos que existirá um cão nas proximidades. Isto porque existe uma relação de causalidade entre ambos - são os cães que ladram e latem. Assim, o latir é um índice de um cão.

Fazendo a ponte para a cor, torna-se necessário perceber se as cores são capazes ou não de representar algo que não elas mesmas. Isto é, se o verde ou o azul podem representar outros conceitos externos aos mesmos. No seu artigo *Color and Semiotics: a two way street* (1998), José Luís Caivano aborda esta temática, destacando que não é necessário um argumento complexo para percebermos que as cores funcionam frequentemente como signos (Caivano, 1998, p.394). Temos os exemplos básicos que nos são ensinados desde muito jovens, tais como o azul simbolizar liberdade, a verde a inveja ou o preto a morte, isto no contexto cultural onde nos encontramos. Caivano (1998, p.395) defende que é na separação do seu objeto que a própria cor se constitui um signo.

“Quizá la sangre y las arcillas hayan sido los primeros colores; esto quiere decir que, cuando importaban como color, dejaban de importar como sangre o como arcilla. El hombre había conseguido tener, por una parte, las cosas y, por otra, los colores de las cosas (...). Por una inversión, que es característica común a todos los lenguajes, cuando el hombre posee el color independiente de las cosas, empieza a comparar las cosas con los colores que él posee y, así, aprende a ver los colores del mundo gracias a su experiencia con los colores que sacó del mundo.” (Morentin, 1981, p.94)

É a partir desta separação e isolamento que as cores se tornam signos, podendo a sua semiose² ocorrer de três modos diferentes. Tal como foi referido acima, iremos tomar em conta e classificar signos como símbolos, ícones e índices. O estudo da cor e a sua classificação como signo é importante no sentido em que nos permite perceber o modo como a mente humana processa e cria associações cromáticas, influenciando a sua leitura e interpretação.

Para se considerar um símbolo, o signo tem assim de ser convencionado. Não necessita de uma relação lógica ou explicação científica. Temos o exemplo dos códigos estabelecidos nos sinais de trânsito e, em particular, nos semáforos: o verde indica-nos que podemos avançar com segurança, o amarelo significa que o podemos fazer, mas com precaução, e o vermelho proíbe-nos de avançar. Embora isto seja um código com um uso vasto e relativamente comum, uma vez que o seu sentido é convencionado, o significado fica reduzido à situação onde se circunscreve. Se tomarmos por exemplo as cores nos ecopontos, o amarelo já não mantém o mesmo significado, mas de recipiente para plásticos e metais, tal como o verde é tido como sinal de recipiente para vidros. Nestes exemplos, a cor funciona como um símbolo.

Para que um signo seja classificado como ícone, é necessário que haja uma relação de semelhança visual. As cores funcionam frequentemente como signos, gerando associações visuais a objetos ou entidades onde as mesmas estão geralmente presentes. Os exemplos mais comuns são os das cores frias e cores quentes. Estes conceitos são meramente figurativos, uma vez que nem os primeiros nem os segundos têm qualquer relação física com a sua temperatura efetiva. Ambas são apenas associações icónicas e visuais com elementos naturais – cores como o vermelho ou o laranja estão presentes nas chamas dos fogos, e cores como os azuis estão presentes nos oceanos ou no gelo. Nestes exemplos, as cores funcionam como ícones devido à conexão e proximidade visual existente entre si e o seu referente.

² Termo introduzido por Charles Sanders Peirce, que designa o processo de significação e produção de significados.

Um índice implica uma relação causal entre o signo e o significado, tal como o fumo é um índice da existência de fogo, ou os latidos são indicativos da presença de cães. É um tipo de signo que demonstra uma conexão de contiguidade entre si e o que este representa (Caivano, 1998, p.396). A cor preta presente em nuvens é um índice de chuva. Um tom de pele amarelado numa pessoa é tomado como indicativo de doença. A cor vermelha numa maçã é um índice de que a mesma já se encontra madura. Nestes casos, a cor funciona como índice uma vez que existe uma recorrência e ligação de causa-efeito, como as chuvas são provocadas por nuvens escuras e carregadas, as várias doenças provocam icterícia e as maçãs transitam de verde para vermelho no seu processo de amadurecimento.

O processo de estudo semiótico permite uma melhor compreensão de como as cores se comportam e ligam a determinados significados e códigos simbólicos. Com uma melhor compreensão dos mesmos, abre-se a possibilidade a uma melhor utilização da linguagem cromática e de uma melhor codificação da mensagem que se pretende transmitir.

1.3. Cor e Mise-en-scène

O termo *mise-en-scène* é um termo francês com origem no teatro que significa “encenação” ou, mais literalmente, “colocar em cena”. Este termo começou a ser aplicado também no cinema, devido à forte influência do teatro na sua génese, representando os elementos técnicos de produção presentes dentro do enquadramento (Hayward, 2001, p. 231). Geralmente, à *mise-en-scène* estão associados elementos como a cenografia, os adereços, os figurinos, os penteados e maquilhagem e a iluminação. Isto, sobretudo, no teatro, pois quando o termo foi associado ao cinema também se incluiu no conceito a colocação da câmara, por exemplo.

Transposto o conceito para o cinema, a *mise-en-scène* é uma ferramenta poderosa ao dispor de qualquer realizador, permitindo que se definam ambientes e personagens, muitas vezes até sem a necessidade de qualquer palavra como auxiliar

narrativo. Os elementos cênicos têm a capacidade de fornecer informação importante para a compreensão do filme, podendo, por exemplo, os adereços e figurinos conter significados mais profundos. Um quarto extremamente desarrumado, repleto de caixas de medicamentos e de garrafas de bebidas alcoólicas espalhadas pelo chão, apresenta-nos uma ideia da pessoa que lá dorme, sem precisarmos de a ver ou a ouvir. Todo o trabalho de cenografia, de adereços e figurinos tem uma capacidade comunicativa extremamente poderosa que é potencializada quando combinada com o trabalho cromático adequado. É também por isso que é frequente o uso da cor para comunicar informação e emoções que não chegam a (ou não podem) ser verbalizadas.

Daí que o departamento de fotografia e o da direção de arte devam manter sempre uma relação próxima de trabalho. Se um diretor de fotografia desejar acentuar uma das cenas do filme com uma determinada cor, este tem que trabalhar em conjunto com a direção de arte. Idealmente, essa cor terá de estar presente de algum modo através do cenário, adereços ou guarda-roupa ou, então, que esteja motivada de algum modo que possa justificar a presença de uma luz com a tonalidade pretendida. A cor é causada pela luz refletida das superfícies e elementos colocados em frente da câmara e, por isso, é preciso que tanto a luz como os elementos filmados trabalhem em concordância para as cores e tonalidades desejadas.

Também a construção de uma paleta cromática e de um *look*³ do filme deve ser criada através do trabalho conjunto dos dois departamentos. É normal que nas fases de pré-produção exista uma maior cooperação entre a fotografia e a direção de arte, uma vez que o trabalho de ambas vai influenciar aquilo que será a *mise-en-scène*. A direção de fotografia precisa de estudar os espaços que terá de iluminar e as suas limitações, assim como compreender as cores que irão compor os diversos adereços e o guarda-roupa das personagens. O aspeto do *set*, as cores envolvidas na cenografia, o guarda-roupa e a iluminação utilizada são os fatores que mais ativamente contribuem para a construção do *look* do filme, sendo, por isso, importante a existência de um estudo e concordância entre os dois departamentos, de modo que o trabalho de ambos culmine numa *mise-en-scène* com maior significação e que represente visualmente a narrativa.

³ Aspeto ou estética de um filme, composto através de um conjunto de características visuais e técnicas.

Tomemos de novo o exemplo de *Vertigo* (1958), mais concretamente a cena em que vemos pela primeira vez Madeline, um perfeito exemplo de como aplicar a cor (com um forte subtexto) sem perder a sua relação de verosimilhança com o real. Podia-se ter optado por filmar exatamente a mesma cena num restaurante com paredes brancas e ter-se iluminado o espaço com uma luz vermelha. No entanto, caso Robert Burk tivesse iluminado o restaurante desse modo, o espectador ter-se-ia distanciado daquilo que lhe era apresentado por ser um cenário surrealista. Assim, ao trabalhar a cor na própria cenografia ou nos adereços foi possível codificar toda a simbologia e subtexto sem distanciar a cena da realidade.

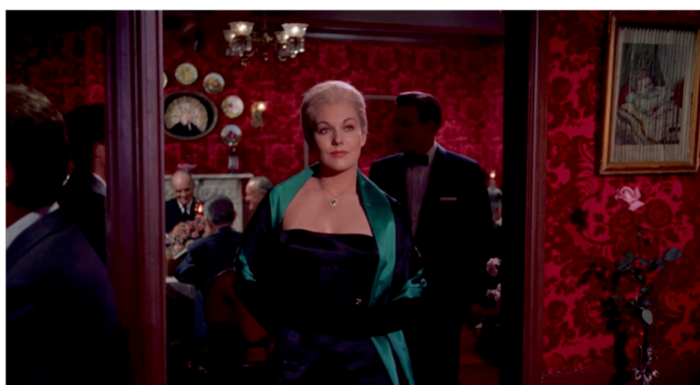


Figura 7. *Frame* de *Vertigo* (1958) onde Madeline se destaca do vermelho com o seu vestido verde.

Podemos encontrar outro exemplo, simples e eficaz, de como demonstrar o poder comunicativo da *mise-en-scène*, em concreto, nos filmes da saga *Star Wars*⁴. Os sabres de luz utilizados nos famosos blockbusters, sendo já elementos simbólicos de conflito, têm cores que os caracterizam. Sendo o vermelho e o azul as cores mais frequentes, estas acentuam a dualidade do Bem e do Mal. Ou seja, apenas através da cor dos sabres, o filme é capaz de comunicar de forma evidente o conflito e a oposição das duas facções.

⁴ Famosa franquia de ficção científica, que narra diversos eventos e conflitos bélicos espaciais, criada por George Lucas.

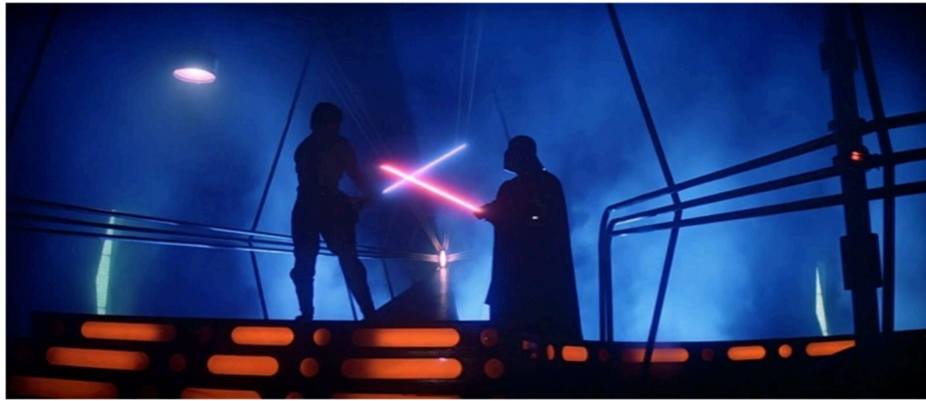


Figura 8. Frame de *Star Wars: The Empire Strikes Back* (1980), realizado por Irvin Kershner.

1.4. A Cor e o Género Cinematográfico

O género é um conceito utilizado no cinema com o objetivo de descrever semelhanças entre filmes com base na sua estética ou aspetos sociais, institucionais, culturais e psicológicos. Filmes de um mesmo género cinematográfico partilham semelhanças na forma e no estilo, no tema e na função comunicativa (Bondebjerg, 2015, p.160). Ou seja, o género cinematográfico consiste num conjunto de regras e convenções compartilhadas que permite ao cineasta usar fórmulas comunicativas pré-estabelecidas e ao espectador organizar o seu próprio tipo de expectativas (Casetti, 1999). Daí que, grosso modo, quando nos referimos ao género de um filme, estamos a falar de que tipo de filme se trata. Para além do facto de as convenções de género serem uma ferramenta bastante útil na produção dos filmes, elas desempenham um papel fundamental para a leitura que o espectador faz deles.

“Genres play a key role in how movie goers perceive films and are a familiar concept to viewers seeking to choose which film they wish to see, describe a film, identify, characterize, and distinguish groups of films that have common traits.” (Wells, 2015, p.33)

Quando os espectadores fazem *zapping* pelos canais de televisão, à procura de filmes (hoje em dia, diríamos nós, à procura dos mesmos na internet), torna-se evidente

a sua capacidade em reconhecer géneros cinematográficos. Numa questão de segundos, o espectador é capaz de discernir se aquilo a que assiste é uma comédia, um filme de terror ou um filme de ação (Visch & Tan, 2008, p.301). Isto porque, num filme de género, os elementos narrativos (as personagens, o cenário, o enredo, questões técnicas, etc.) funcionam como componentes quase pré-definidos de uma fórmula genérica (Schatz, 1981, p.10).

No que se refere ao uso da cor, diferentes géneros possuem, geralmente, paletas cromáticas e estilos de *color grading* distintos. Isto ajuda o público a perceber intuitivamente que tipo de filme está a ver. A cor é usada como uma subtil ferramenta para trazer e transcrever as suas ideias e não porque os cineastas achem que o público não é inteligente o suficiente para perceber a sua obra (Martins, 2011). Ao pensarmos num género cinematográfico como o terror, cria-se de imediato, na nossa mente, um visual muito característico, a que associamos, também, cores muito específicas. Se pensarmos, em alternativa, numa comédia ou num filme de guerra, os elementos visuais que temos associados a esses mesmos géneros contrastam fortemente com os do exemplo anterior. A cor é, por isso, um componente bastante convencional, no que toca a certos géneros cinematográficos.

Retomemos o exemplo do género de terror e do seu *color grading* altamente estilizado. O *look* destes filmes caracteriza-se frequentemente por imagens muito contrastadas, dominadas por tons frios e azuis, sombras densas e negras, com uma grande parte das cores a se apresentarem dessaturadas. Os tons de pele são, geralmente, muito brancos e pálidos, o que faz com que as personagens pareçam doentes (Martins, 2011). As cores que caracterizam este género têm frequentemente a si associadas emoções negativas. Posto isto, para além de este tipo de *color grading* ajudar o espectador a perceber o tipo de filme que está a ver, a cor trabalha ativamente na melhor comunicação da narrativa do mesmo.

Mas se, por um lado, é produtivo ter uma espécie de paleta cromática pré-estabelecida dentro de diferentes géneros cinematográficos, por outro, isso pode tornar-se limitativo e castrador. Uma vez estabelecida a cinematografia digital e, por consequência, as técnicas atuais de *color grading*, começou a surgir então uma preocupação: os filmes dentro de um mesmo género parecem-se todos iguais. Contudo,

Anthony Wells (2015, p.48) explica que, apesar de existir uma eterna procura por algo inovador e arrojado, o público espera encontrar sempre uma certa familiaridade dentro de um género.

“We have already noted that genre filmmakers are in a rather curious bind: they must continually vary and reinvent the generic formula. At the same time they must exploit those qualities that made the genre popular in the first place.” (Schatz, 1981, p.36)

Cria-se assim um compromisso, colorindo um filme dentro daquilo que é mais ou menos expectável, pelas convenções impostas pelo género, sem deixar que a cor também possa ser usada de um modo mais criativo e livre. Quando se cai num exagero, dentro da segunda hipótese, o efeito é contraproducente, podendo distrair o espectador das personagens e da ação, deixando-o à procura de uma metáfora ou significação que poderá nem estar presente (Wells, 2015, p. 48). É, por isso, importante que a criação do *look* e da cor de um filme seja um processo pensado e justificado. O género não deve impor cegamente as suas convenções sobre cada obra que se crie, mas também, cada desvio e regra quebrada deve acontecer de um modo ponderado e, acima de tudo, justificado pela narrativa que irá servir.

II – ESTUDO DE CASO: “OBLÍVIO”

2. A Narrativa de “Oblívio”

Afonso é um dedicado inspetor da Polícia Judiciária. Com 35 anos, é já considerado um dos mais competentes e capazes investigadores do seu DIC. Devido ao seu historial de casos resolvidos, é-lhe atribuído o caso mais importante até então: deter um *serial killer* que assassinara várias mulheres nos últimos meses. Sem qualquer tipo de avanços na investigação, Afonso entra numa espiral negativa e Clara, a sua namorada, dá-lhe um medicamento como tentativa de controlar os seus ataques de ansiedade. À menor situação de stresse, Afonso consome compulsivamente esses comprimidos. Uma vez que este crime se torna o seu único e exclusivo foco, a sua vida afetiva sai prejudicada, sendo abandonado pela sua namorada.

Após uma das suas vigias noturnas, Afonso acorda num quarto de hotel, deitado ao lado do cadáver da mulher que investigara na noite anterior. Sem saber qual o seu envolvimento nesta morte e receoso por ser acusado pelo crime, Afonso tenta desfazer-se do corpo. A fim de tentar perceber os acontecimentos da noite anterior, procura pistas pelo hotel. Depois de descobrir alguns indícios de que o assassino poderia, de facto, ser ele próprio, tenta descartar o cadáver na cave do hotel, local onde encontra vários outros cadáveres de mulheres assassinadas.

Convencido de que seria ele o *serial killer* e ao perceber que a polícia já se encontrava no hotel à sua procura, Afonso tranca-se no seu quarto. Alguém tenta arrombar a porta. Afonso prepara-se para o pior... Mas quem entra é precisamente a mulher que ele encontrara morta na cama do seu quarto. E ela é, na verdade, Clara, a sua namorada. Beijam-se.

2.1. Story Map

Com a sinopse temos um resumo da narrativa que permite a quem a lê perceber rapidamente o que, em princípio, vai ver futuramente no ecrã. Esta serve, igualmente,

como forma de orientar o argumentista na redação do argumento cinematográfico. Mas, antes disso acontecer, muitas vezes há a necessidade de redigir o chamado *story map* que, tal como o nome indica, é basicamente o mapa basilar da “História”, mapa esse que definirá a génese e o percurso do argumento cinematográfico naquilo que será o filme no futuro. Portanto, este mapa, como qualquer um outro mapa, por exemplo, de uma viagem que decidamos fazer, ajuda-nos a estruturar e redigir convenientemente as principais decisões e passos, neste caso do argumento de um filme. Mas mais, pode fazer perceber e intuir a viabilidade do mesmo, quer em termos dramáticos e narrativos, quer na relação que se espera que o filme tenha com o público, através da apresentação do tema, da estruturação que indica na narrativa base, através da sua divisão em partes, da descrição sumária das personagens e dos seus objetivos, além de alguns outros principais elementos dramáticos de um *script* cinematográfico

No caso da sua utilidade para um diretor de fotografia (ou outro elemento principal de uma equipa não ligada à realização), o *story map* ajuda a que se perceba rapidamente as linhas mestras de um filme (as âncoras que o suportam), de forma a que o cinematógrafo possa abordar e trabalhar a iluminação, fazer a correta escolha do tipo de objetivas a utilizar, dar sugestões de enquadramentos ao realizador, usar os filtros adequados, etc., e, mais especificamente, falando na questão do uso da cor, que é o que aqui nos interessa, permitir pintar o filme da melhor forma, caracterizando as personagens e toda a atmosfera visual e emocional de um filme.

Não faria sentido um diretor de fotografia pensar na cor de um filme sem o conhecer muito bem, quer em termos dramáticos, quer em termos narrativos. Foi este o *story map* original do filme “Oblívio” que seguimos, no intuito de compreender como “colorir” esta curta-metragem:

Story Map

Título: Oblívio

Género: Thriller

Duração: 15 minutos

Protagonista: Afonso, 35 anos, inspetor da Polícia Judiciária.

Caracterização/Defeito: Amnésico, devido à medicação que toma/Relação amorosa difícil com Clara.

Objetivo Externo: Livrar-se do cadáver da Mulher.

Objetivo Interno: Reatar a relação com Clara.

Principal Conflito Dramático: Clara

Tema: Paranoia

Questão Dramática Central: Quem assassinou a Mulher (Clara)?

Desfecho: Após se barricar no quarto do hotel, fugindo da polícia, é Clara, a sua namorada, quem entra no quarto e não os agentes. Estranhamente, ela entrega mais comprimidos a Afonso, parecendo querer mantê-lo a sob (o seu) controlo.

Arco: Afonso começa amnésico, sem saber quem é a mulher assassinada, enquanto evita a namorada, Clara, e acaba lúcido, percebendo que a mulher afinal está viva e é a sua namorada, com quem retoma a relação.

2.2. Género

“A thriller relies on intricacy of plot to create fear and apprehension in the audience. It plays on our own fears by drawing on our infantile and therefore mostly repressed fantasies that are voyeuristic and sexual in nature.”
(Hayward, 2001, p.440)

No que toca ao género, podemos classificar “Oblívio” como um *thriller*. De forma geral, um *thriller* caracteriza-se por ter enredos algo complexos que instalam o medo e a apreensão no público e mexem com as nossas fantasias *voyeristas* e sexuais mais reprimidas (Hayward, 2001, p.440). O certo é que “Oblívio” nos confronta com um caso de investigação criminal em que, no espaço de uma noite, o investigador se torna o eventual homicida. E o caso de um *serial killer* é, por si só, um elemento que impõe medo no público, criando suspense, elemento que define igualmente um *thriller*. Se a isso associarmos o facto de o investigador do caso acordar misteriosamente ao lado de uma das vítimas, completamente desfigurada, mais tensão e incerteza se cria na audiência.

O *voyerismo* está igualmente presente de vários modos em “Oblívio”, tanto de forma diegética como não-diegética. Por um lado, uma vez que é investigador da Polícia Judiciária, porque Afonso vigia Clara à saída de um evento social, logo no início do filme. Por outro, pelo facto do ponto de vista enunciado pela câmara colocar por diversas vezes o espectador dentro da ação, sobretudo no lugar de Afonso.



Figura 9. Exemplo do ponto de vista (POV) de Afonso, em "Oblívio".



Figura 10. Exemplo do ponto de vista do cadáver, em "Oblívio".

Susan Hayward afirma que o *thriller*, apesar de ser mais sobre fantasia do que realidade, preenche a necessidade e o fascínio que temos pelo terror (2001, p.442). O ser humano gosta de ser assustado e filmes como os *thrillers* (ou como os filmes de terror) têm um enorme poder catártico. É graças a estes fatores que os *thrillers* se passam, frequentemente, em ambientes que nos são bastante familiares e têm um “quê” de possível e de real. “Oblívio”, por exemplo, desenrola-se num hotel comum, apresentando-nos personagens com as quais nos poderíamos cruzar no nosso quotidiano. Um polícia, uma mulher, aparentemente da classe social media-alta, e os típicos funcionários do hotel. Todos os elementos desta narrativa (mesmo com o medicamento) são-nos familiares, sobretudo porque inscritos no género em causa, repetidos à exaustão nos inúmeros filmes com estas características que já todos vimos.

2.3. Personagens

“Oblívio” desenvolve-se à volta de duas grandes personagens, Afonso e Clara. Afonso, o protagonista, é um dedicado investigador da Polícia Judiciária que, apesar de manter uma imagem sóbria e cuidada, tem uma postura que demonstra alguma insegurança e ansiedade, principalmente no que toca à socialização com as outras pessoas. É um profissional rigoroso e competente e foi graças ao seu esforço e mérito próprio que foi subindo dentro do seu Departamento de Investigação Criminal (DIC). Atualmente, são-lhe atribuídos os casos de maior relevo e dificuldade, tais como um caso de um *serial killer* que tem vindo a assassinar várias mulheres. Devido à complexidade e à falta de evolução na investigação, Afonso começa a ficar obcecado com o caso. De modo a tentar controlar os seus níveis de ansiedade, Clara, a sua namorada, medica-o com comprimidos. Com a investigação num impasse, e completamente viciado nos supostos ansiolíticos que Clara lhe deu, Afonso negligencia a sua vida amorosa e Clara acaba, naturalmente, por se distanciar dele.

Já Clara é uma mulher da média-alta sociedade, com influência e poder. Rica, a sua fortuna está envolta em mistério, pois ninguém sabe, ao certo, qual a sua origem. Atraente e sedutora, ela está frequentemente rodeada por homens do mesmo círculo social que a cobiçam e desejam. Apesar disso, Clara mantém, aparentemente, um relacionamento sério somente com Afonso. É, no entanto, uma mulher manipuladora. Os comprimidos que dá a Afonso, com o pretense objetivo de o ajudar a controlar os ataques de ansiedade, são apenas um meio para manipular Afonso e lhe distorcer a realidade. Clara é o tal *serial killer* que tem vindo a matar diversas mulheres, conseguindo evitar que Afonso descubra a verdade, através dos comprimidos que lhe dá, deixando-o paranoico e alterado.

Podemos também referenciar o homem misterioso que acompanha Clara, na cena inicial, e que persegue Afonso pelo corredor do hotel. Este homem é uma espécie de meta-personagem, pois não passa de uma projeção mental de Afonso, de algo que ele próprio gostaria de ser. É uma figura que Afonso teme, por sentir que é superior a si próprio em tudo: mais bonito e elegante, mais rico e com mais poder, já que é do mesmo

estrato social de Clara. Afonso teme que esta o troque por outro homem com estas características e, em simultâneo, deseja poder ser este homem.

3. Cor e Significação em “Oblívio”

3.1. Identificação e Caracterização

Com o início da pré-produção de “Oblívio”, surgiu desde cedo a necessidade de, para além de criar um filme esteticamente apelativo, criar uma fotografia com uma forte significação e com expressividade própria e singular. Uma fotografia que pudesse contar a história por si só (como se que forçasse a dispensa do uso da palavra, se a isso fosse obrigada). Como foi referenciado em capítulos anteriores, a cor, no cinema, que surgiu quase como um mero capricho técnico, tem capacidades narrativas vigorosas. Tão poderosas ao ponto de poderem provocar leituras de um modo instintivo e visceral (Brown, 2002, p.228).

Vittorio Storaro, variadas vezes referido neste ensaio, teve (agora menos, devido à idade) um trabalho influente no que toca ao uso e significação da cor no cinema. Por isso, as suas ideias e métodos serviram de inspiração para este filme, logo desde cedo, até porque a sua obra tem fortes bases na teoria das cores de Goethe, que se foca no efeito psicológico de diferentes cores e na maneira como elas influenciam a nossa perceção. Na opinião do cinematógrafo italiano, fazer um filme é como resolver conflitos entre luz e sombra, entre o frio e o quente, o azul e o laranja, e outras cores contrastantes (Storaro, 2017b). Ao longo da sua obra, Storaro afirmou ter usado tanto a luz e sombra como as próprias cores para acentuar os conflitos nas narrativas. Em *The Conformist*, por exemplo, um dos seus primeiros trabalhos com maior relevo, ele deu destaque ao jogo entre luz e sombra, como símbolos do *consciente* e do *inconsciente*. Em *Apocalypse Now*, para além do conflito entre luz e sombra, Storaro confrontou ainda cores naturais com cores artificiais, de modo a traduzir visualmente o conflito entre os Estados Unidos e o Vietname. O filme é frequentemente pontuado com cores “artificiais”, como o rosa, o

vermelho e o laranja, que entram em conflito com o verde constante da selva. Através deste género de trabalho e composição visual é possível separar e destacar as dicotomias e oposições presentes na narrativa.

Com as primeiras leituras do argumento, tornou-se claro que, também em “Oblívio”, era patente um grande conflito interno em Afonso e na sua relação com o mundo exterior, já que nesta narrativa temos presentes dois grandes estados de lucidez a caracterizar o protagonista: numa parte do enredo, Afonso está lúcido e consciente do mundo real à sua volta, noutra, ele já se encontra paranoico e num estado delirante. Em conversa com o realizador, surgiu então a ideia de criar dois *looks* diferentes, para destacar cada um destes estados de lucidez.

Uma vez que Afonso passa por momentos de paranoia em que perde a consciência do que é real ou delírio, houve uma pesquisa para a criação de uma fotografia que ilustrasse isso mesmo. Afonso fica preso dentro da sua cabeça e tudo o que pensa ver é apenas o efeito dos comprimidos que ingere. Para realçar este tipo de *mood*, almejávamos criar um ambiente claustrofóbico, demarcado pela quase total ausência de luz natural. Pretendíamos, por isso, que todas as cenas fossem iluminadas com recurso a luz artificial e que todas as janelas estivessem preferencialmente fechadas. Este tipo de cenário seria dominado por um forte contraste entre luz e sombra, com as últimas a serem bastante presentes e intensas.

De um ponto de vista narrativo, fez sentido ilustrar os momentos em que Afonso se encontra lúcido de um modo mais natural e “limpo”. Começámos então a definir que esses momentos seriam iluminados com o recurso à luz natural (ou através da simulação da mesma). Para a complementar, a luz seria preferencialmente mais difusa, com uma fraca presença de sombras muito demarcadas.

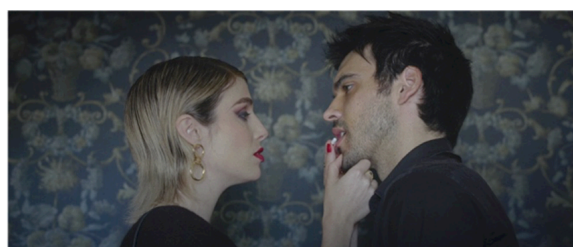


Figura 11. Exemplos dos dois *looks* de “Oblívio”: o *look* amarelo representativo da paranoia de Afonso e o *look* azul figurativo da sua lucidez.

Para complementar os dois tipos de iluminação distintos, houve uma necessidade de lhes associar também outras cores. No nosso dia a dia, associamos a luz natural a tons mais neutros e limpos e à luz artificial tons mais amarelos e quentes. Para acentuar a claustrofobia pretendida nas cenas do estado de delírio do protagonista, decidimos convencionar o uso de um tom amarelo muito particular, com uma certa dominante esverdeada, muito próximo de um amarelo-enxofre. Esta é uma cor muito característica e que esteve durante muito tempo presente em iluminação artificial, possuindo, por isso, um elevado grau de verosimilhança com certas fontes luminosas mais datadas. De forma a caracterizar o estado mais lúcido do protagonista, decidimos usar tons complementares aos usados para o estado de delírio: os azuis. Para além de funcionarem visualmente como cores opostas e contrastantes, o seu teor e associações simbólicas foram também relevantes na hora da sua utilização.

O amarelo, para além da sua associação causal com a iluminação artificial (graças às frequentes temperaturas de cor com valores na ordem dos 3200°K), tem também uma forte conotação negativa. Com os resultados da sua pesquisa para *A Psicologia das Cores*, Eva Heller percebeu que “para o amarelo, são predominantes as associações negativas” (2000, p.88). Existe uma grande associação do amarelo a aspetos menos bons na sociedade. Esta cor é associada a tudo o que nos provoca raiva, como a inveja, o ciúme ou a cobiça, todos conceitos negativos e também todos vinculados ao amarelo. Quando presente na pele de alguém, ele está associado a certas doenças e maleitas como a icterícia (Heller, 2000, p.89). A somar a todos estes significados, o amarelo tem ainda uma “velha tradição como cor dos traidores: Judas Iscariotes, o traidor de Jesus, na maioria das vezes é representado em amarelo-pálido nas telas” (Heller, 2000, p.96). Este conjunto de simbolismos reforçaram a nossa opção de um amarelo-enxofre como símbolo representativo do estado delirante e paranoico de Afonso.

Por contraste, o azul reúne em si um grande número de associações bastante positivas. “Não existe sentimento negativo em que o azul predomine” (Heller, 2000, p.23). Na sua pesquisa, esta foi a cor mais frequentemente citada como a cor da simpatia, da harmonia, da amizade e da confiança. Existe uma forte ligação entre o azul e os conceitos de paz e de liberdade, tanto que, nos países socialistas, o azul foi até declarado como a cor da paz (Heller, 2000, p.47). Está ainda frequentemente conotado como uma cor com

a capacidade de nos acalmar e tranquilizar e é, por isso mesmo, a cor mais utilizada em produtos relacionados com o sono e o relaxamento (Heller, 2000, p.45). Tendo todas estas conotações e significados, o azul tornou-se a melhor opção para representarmos o estado mais consciente e lúcido de Afonso.

A somar a este par cromático, surgiu também a necessidade de criar uma espécie de ligação entre alguns ornamentos e adereços no filme, elementos estes que forneceria algumas pistas sobre o assassino. O realizador tinha pensado, desde a escrita do argumento, em ter um ornamento na porta da cave do hotel, local onde Afonso acaba por encontrar os cadáveres das mulheres. Associado a este ornamento, estaria um porta-chaves com a mesma estética e ainda o colar que Clara leva ao pescoço. Todos estes adereços foram pensados com uma estética semelhante, de modo que fossem facilmente lidos como elementos interligados. No entanto, de forma a acentuar esta mesma ligação, decidimos inserir um elemento cromático à estética destes adereços, sendo o vermelho a cor que mais nos pareceu como a adequada. Como é evidente, a ligação destes elementos à morte das mulheres, o vermelho manifesta-se como um signo icónico do sangue derramado das vítimas.



Figura 12. Presença de vermelho nas embalagens e nos comprimidos que Clara dá a Afonso.

É também a cor da agressividade, da violência (Heller, 2000, p.66) e do perigo (p.67). Se, por um lado, o vermelho tem estas associações, digamos menos positivas, também esta cor é símbolo do amor – “o vermelho é a cor de todas as paixões” (Heller, 2000, p.54). Todos os elementos associados e coloridos a vermelho (o ornamento da porta, o porta-chaves e o colar) estão ligados ao assassino... Que é Clara. Sendo ela a amada de Afonso, congrega em si estes dois significados distintos do vermelho, violento

e agressivo, e a cor de todas as paixões. Por este mesmo motivo, decidimos que também a caixa e os medicamentos, catalisadores de toda a paranoia de Afonso, seriam vermelhos, dado que é Clara quem lhos providencia. Todos estes fatores fizeram da utilização do vermelho um símbolo do assassino, funcionando quase como um *leitmotiv* visual que encontramos na presença e constante ligação ao *serial killer*.

3.2. Justificação e Análise dramática

Como foi referido, a narrativa de “Oblívio” divide-se maioritariamente entre dois estados de Afonso e consequentes *looks*. O filme inicia-se no exterior de um palacete, com Afonso a investigar uma mulher. O realizador queria que esta fosse uma cena um pouco ambígua, que pudesse ser interpretada tanto como um sonho de Afonso, como mesmo uma noite verdadeira que o protagonista tivesse vivido. Por isso, a cena foi iluminada de um modo mais neutro e verosímil. É verdade que existe uma significativa presença de amarelo, mas aqui justificada pela presença da iluminação de rua e não propriamente pelo estado psicológico de Afonso. Esta é, portanto, a única cena que não se insere tão concisamente na dicotomia paranoia/lucidez.

Afonso acorda num quarto de hotel, iluminado pela luz de uma janela aberta, ao seu lado. Este começa por ser um momento de lucidez do protagonista. No entanto, ao tomar um dos comprimidos da sua mesa de cabeceira, o rumo desta cena altera-se. O comprimido que Afonso ingere funciona como catalisador para a sua paranoia e este acaba por perder a noção do que é ou não real. Quando vê o cadáver da mulher ao seu lado, Afonso já está sob o efeito do comprimido (e das necessidades dramáticas da ficção), ainda que seja iluminado por luz natural. A transição dá-se no momento em que ele cai da cama e fecha as cortinas, bloqueando toda a luz natural que entrava no espaço. Assim, fecha-se no seu mundo e o momento em que a janela é fechada funciona como uma metáfora visual para isso mesmo. A luz natural representa a razão e, com o seu bloqueio, Afonso perde o discernimento e a sua noção do real. Podemos ainda afirmar que este é o único momento em que esta personagem se encontra em delírio e é iluminado pela luz “fria” do sol, ainda que por breves instantes.

Assim que Afonso perde a sua lucidez, fecha-se a janela do quarto e, por consequência, o filme toma tons amarelados até que ele retome o seu estado mais consciente. De um ponto de vista da iluminação, pretendia-se um *look low key*⁵, com uma intensa presença de sombras. Por isso, uma das decisões tomadas inicialmente seria o uso maioritário de *practical lights*. *Practical lighting* é o termo usado para definir as luzes que aparecem em plano e fazem parte do próprio cenário, como, por exemplo, postes de iluminação de rua, lustres de salas de jantar e até mesmo ecrãs de telemóveis. A base da iluminação de “Oblívio” baseou-se, então, no uso de *practicals*.

Uma vez que se pretendia intensificar o dramatismo das ações e, sempre que possível, criar um maior mistério nas personagens, o uso dos *practicals* foi sendo sempre gerido, para manter o *set* o mais escuro possível, por isso toda a iluminação que não aparecesse em plano era desligada. De um modo geral, as cenas foram iluminadas recorrendo a apenas uma ou duas *practical lights*. Se, por um lado, é bastante útil utilizar as luzes que se encontram em *frame* para iluminar a cena, por outro, existe uma necessidade de as trabalhar e reforçar. Numa primeira fase, foi necessário fazer um levantamento de todas as lâmpadas que seriam precisas para substituir nos candeeiros dos *sets*. Através desse levantamento pudemos então adquirir todas as lâmpadas necessárias, com uma mesma temperatura de cor, de modo a manter o balanço de brancos consistente dentro dos diversos *sets*.

Visto que propusemos a criação de dois *looks* muito diferentes dentro de “Oblívio”, um aspeto a ter em atenção foi o balanço de brancos. Uma vez que há cenas em que existe a presença de luz natural e artificial num mesmo espaço, decidimos que todo o filme seria filmado com os brancos balanceados para 5600°K, ou seja, para *daylight*. Deste modo, as cenas iluminadas por luz natural estariam com os brancos corretamente balanceados e as cenas filmadas com luz artificial ficariam com tonalidades amarelas. Posto isto, todas as lâmpadas compradas para serem aplicadas nas *practical lights*, eram lâmpadas com temperatura de cor de 3200°K, causando, já por si, o tom amarelado que desejávamos para grande parte do filme.

⁵ Estilo de iluminação que se caracteriza pela predominância de sombras e pela baixa luminosidade, em que as poucas fontes luminosas enfatizam as formas e contornos dos sujeitos.

Ainda sobre a utilização de *practical lights*, tomemos por exemplo os candeeiros de parede por cima da cama do hotel.



Figura 13. *Frame de "Oblívio" onde se verifica a utiliza de duas practical lights.*

Este tipo de luzes, embora facilite a iluminação do *set*, são luzes que se caracterizam pela ausência de controlo, tanto em termos de intensidade como de modelação. Com o intuito de ganhar esse controlo, foi imperativo usar outras fontes de luz externas. Por motivos práticos, utilizaram-se duas pequenas *Nanlite Pavotube* que, quando modificadas com bandeiras de *cinefoil*, nos permitiram controlar tanto a direção e abrangência da luz produzida, como a sua temperatura de cor e intensidade. Ao reforçar os *practicals* com estes pequenos iluminadores, foi possível iluminar de um modo controlado a maior parte do filme.

Ao longo de toda a sequência em que Afonso está paranoico, tentámos iluminar o rosto dos atores de um modo particular: o lado da face mais iluminado é o mais distante à câmara. Ao termos enquadrada uma maior área da face na penumbra, é possível intensificar os traços do rosto e, assim, aumentar o dramatismo das suas expressões. O facto de, por vezes, o rosto se encontrar mal iluminado, foi propositadamente utilizado com o intuito de criar um ambiente tenso e dificultar a leitura das reações das personagens. Para manter o ambiente *low key* e intensificar a presença de sombras na imagem, as cenas foram frequentemente iluminadas de forma muito lateralizada ou praticamente em contraluz. Desta forma, foi possível criar uma grande dinâmica entre luz e sombra, destacando as volumetrias do ambiente e das personagens. O objetivo nunca foi ter uma imagem muito iluminada, dado que isso não iria refletir a narrativa do filme. Uma vez que, aparentemente, Afonso não sabe o que aconteceu na noite anterior,

e se encontra perturbado por tudo o que descobre, quisemos manter esse mistério e dramatismo na iluminação.

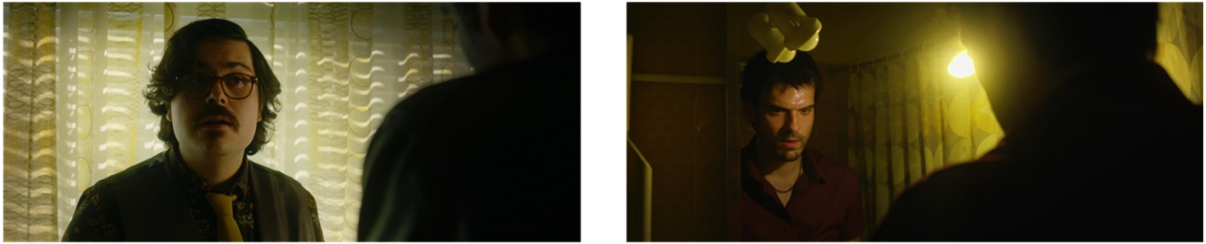


Figura 14. Exemplo de iluminação *low key* em "Oblívio".

Um momento a destacar no trabalho de direção de fotografia que desenvolvemos é aquele em que Afonso transita do seu delírio para um estado mais lúcido e consciente. Isto ocorre quando os comprimidos acabam e, por isso, o seu efeito termina. Tal como no momento inicial em que Afonso descobre o corpo e fecha a cortina, bloqueando a luz natural, também aqui queríamos que a transição fosse quase imediata. Para isso, decidimos transitar de um *look* para o outro através de um jogo de luz e da movimentação da câmara.

A transição inicia-se com um *push in* da câmara sobre Afonso, isto é, com a câmara a aproximar-se dele. E como a ação se inicia num plano médio, com a aproximação da câmara da personagem ele acaba por se tornar num grande plano. Assim que a câmara estabiliza nesse plano, já bastante próximo, Afonso, que até então se encontrava de olhos fechados e a hiperventilar, é iluminado repentinamente pela luz da janela que se abre. A iluminação muda e os tons da imagem tornam-se azulados, evidenciando a mudança do seu estado. A câmara dá uma volta de 180º, passando pelas costas de Afonso, e termina num *over-the-shoulder*⁶, para revelar a entrada de Clara no quarto.

Este (aparente) plano-sequência foi dividido em duas partes, tendo sido filmado em duas fases diferentes. Uma foi filmada recorrendo apenas a luz natural e outra recorrendo apenas a luz artificial. Foi criado um corte invisível, no momento em que a

⁶ Tipo de plano que nos dá o ponto de vista de um personagem, incluindo em *frame* parte do seu ombro ou da sua cabeça.

câmara viaja pelas costas do protagonista para, assim, disfarçar as possíveis diferenças da iluminação e permitir uma transição limpa de um plano para o outro.

Com o objetivo de manter a iluminação consistente, foi necessário fazer um planeamento prévio. Decidimos então filmar primeiro a parte final do plano, onde o quarto é realmente iluminado por luz natural. Desta forma, foi-nos possível recriar esta iluminação com recurso a projetores, conseguindo manter o controlo tanto numa questão de exposição e contraste, como numa questão direcional. Com o plano alinhado e a posição do protagonista determinada, foi necessário fazer a medição do contraste e exposição presentes no seu rosto, de modo a conseguirmos recriá-los aquando da utilização de luz artificial. Uma vez feitas as medições, tínhamos tudo pronto para a filmagem da primeira parte do plano.

Visto não ser viável, de um ponto de vista prático e sonoro, abrir realmente a janela do quarto para a primeira parte do plano, a solução passou por utilizar um projetor Led refletido num painel de esferovite, com dimensões semelhantes às da janela. Por consequência, a luz incidente nos atores ficou muito semelhante à que tínhamos captado anteriormente, tendo agora a vantagem acrescida de a podermos ligar imediatamente com recurso a um interruptor, assim, a alteração da luz seria repentina e concisa.

De um ponto de vista técnico, a escolha do quarto do hotel foi bastante importante e por vários motivos. Por um lado, toda a estética do hotel se enquadrava no ambiente peculiar e estranho que se pretendia para “Oblívio”. Por outro, havia a necessidade de separar realmente os dois estados do protagonista e consequentes *looks*. O facto de termos a possibilidade de filmar num quarto com papel de parede azul foi perfeito para destacar a serenidade neste momento final do filme. Se o quarto tivesse uma paleta cromática diferente, teria sido muito mais difícil (senão mesmo impossível) ter obtido a tonalidade azul que desejávamos. A pré-produção e os *location scoutings*⁷ revelaram-se essenciais em momentos cruciais como este, permitindo que os próprios espaços ajudassem a codificar visualmente a narrativa pretendida.

Na construção visual daquilo que queríamos para “Oblívio”, existiu um vasto número de influências e inspirações. Tanto da parte da realização como da direção de

⁷ Processo de procura de locais que se adequem à rodagem do filme.

fotografia, existiu sempre uma grande proximidade da visão que tínhamos para esta produção com a obra de David Fincher. *Fight Club*, *Seven*, *Zodiac* e *Mind Hunter*, revelaram-se grandes referências do visual que pretendíamos e, a somar a estes títulos, também *Nightcrawler* de Dan Gilroy.

Uma característica transversal a todas as cenas de “Oblívio” foi a utilização de câmara à mão. Esta técnica caracteriza-se pela sua instabilidade, ao contrário do que acontece quando se utiliza um tripé ou uma *steadicam*. Esta instabilidade possibilita a criação de alguma tensão e ansiedade no público e é bastante útil na presença de personagens alteradas ou instáveis, psicologicamente falando. A câmara à mão potencia uma grande energia e coloca o espectador como se estivesse dentro da ação. “Sugere uma abordagem documental e, portanto, implica subtilmente que “a nossa presença lá” e “isto está realmente a acontecer”” (Brown, 2002, p.216).

Menos relacionado com o mundo do cinema, uma das fortes referências usada em vários momentos do filme foi Gregory Crewdson, um fotógrafo com um trabalho muito peculiar e cujo método se assemelha ao de uma produção cinematográfica. Já que as suas fotografias se parecem com *stills* retirados de filmes, onde somos confrontados com momentos misteriosos, desprovidos de qualquer contexto e explicação e onde o drama e a tensão se fazem sentir.



Figura 15. Frames de "Oblívio" onde se verifica uma influência do trabalho de Gregory Crewdson.

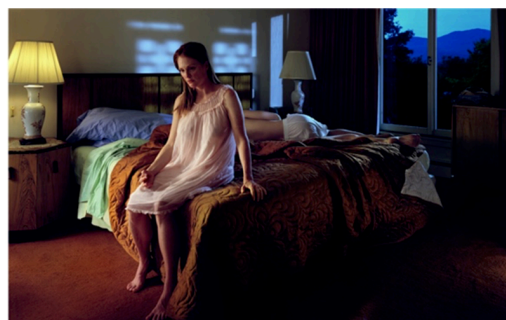


Figura 16. Sem Título (da série *Twilight*, 2001-2002) & Sem Título (da série *Dream House*), da autoria de Gregory Crewdson.

Embora as suas imagens sejam muito estáticas, existe frequentemente algum tipo de ação interrompida ou de momento congelado, sem nos permitir ver o seu desfecho. Crewdson fotografa os subúrbios americanos, de um ponto de vista mais negro. Não aborda o sonho americano, mas quase que uma destruição do mesmo, retratando as fragilidades e o íntimo da sociedade americana. Daí que, em determinados momentos do filme, a estética de “Oblívio” se aproxime da de Crewdson, onde aquilo que transparece visualmente é de uma falsa tranquilidade e apatia.

Por fim, o último *frame* do filme funciona como uma espécie de resumo do mesmo. Trata-se de um grande plano de Clara, envolta de azul e amarelo, onde se destaca ainda mais o seu intenso batom vermelho. Esta é a personagem motivadora de todo o conflito do filme. Ainda que namorada de Afonso, é ela quem o subjuga para que não seja descoberta como a assassina. Assim, no seu lado direito, o azul simboliza o lado consciente de Afonso, que se esforça por deslindar os assassinatos que têm ocorrido. No lado oposto, o amarelo simboliza a paranoia que o inflige e o pânico de não ser descoberto, ou acusado de assassino (no caso de Clara, as duas cores têm uma caracterização idêntica, caracterizando-a ora como uma fingidora que vive a realidade de Afonso, ora preocupada em se esconder como a verdadeira assassina). Ao centro, destacada a vermelho, Clara, a pessoa que mantém o polícia neste limbo entre lucidez e delírio.

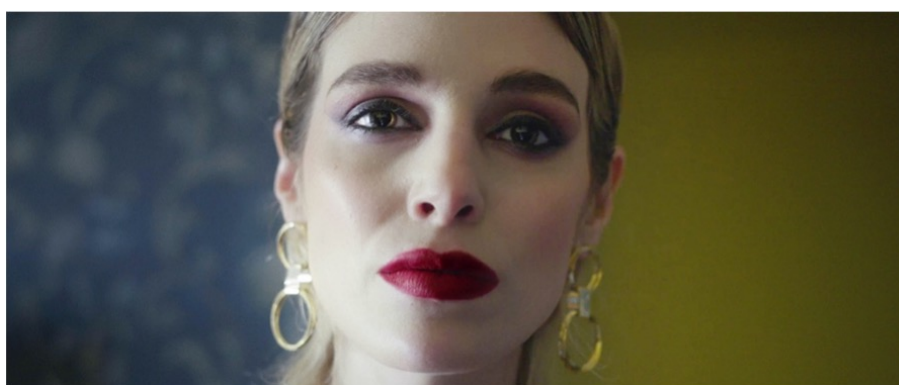


Figura 17. Plano final de "Oblívio"

CONCLUSÃO

O desenvolvimento deste ensaio tinha como grande objetivo explorar e justificar as escolhas da direção de fotografia de “Oblívio”, nomeadamente a conceção de uma linguagem cromática adequada à curta-metragem, isto baseando-se num estudo prévio da sua utilização no cinema e na compreensão de conceitos teóricos que possibilitassem a significação e o simbolismo da cor. Para tal, o nosso estudo foi dividido em várias partes, passando pela explanação de alguns aspetos ligados a conceitos próprios das técnicas da cinematografia, ou que lhe estão adjacentes, pelo estudo analítico, embora breve, de algumas obras de destaque que os souberem aplicar com mestria, ou pela investigação do processo semiótico e de criação de significados na utilização da cor. Estudaram-se outras abordagens relevantes, para, posteriormente, após uma resumida dissecação da narrativa de “Oblívio”, agregar todos os conceitos, anteriormente estudados e explanados, e justificar toda essa conceptualização aplicada à construção pictórica da curta-metragem, no que concerne ao uso narrativo, estético e simbólico da cor a ela aplicada.

Assim, e mais detalhadamente, numa primeira fase, através de uma contextualização histórica do cinema, foi possível entender a evolução tanto tecnológica como estrutural da cinematografia em geral, aplicada à sétima arte, e, em particular, o uso da cor, considerando as suas vantagens para o discurso fílmico. Por exemplo, percebeu-se que, apesar das diversas tentativas da incorporação cromática em inúmeros filmes, foi a introdução do *Technicolor* que realmente possibilitou a evolução da cinematografia nesse sentido (mesmo não tendo sido ele unanimemente aceite na indústria, já que surgiram diversas tentativas de limitação e regulamentação do uso da cor, ainda vista com muita relutância por alguns dos estúdios de Hollywood, por exemplo). Daí ter sido de manifesta importância, julgamos, termos decidido analisar algumas películas essenciais e onde a cor se destacou (e ainda se destaca), funcionando como uma ferramenta narrativa eficaz, provando, por si só, o quanto estes avanços no seu uso foram decisivos para a credibilidade da atividade da direção de fotografia na produção de um filme e, em particular, o modo como a cor poderia acrescentar valor ao discurso narrativo e estético numa obra cinematográfica.

A fim de melhor perceber o modo como os significados se relacionam com as diferentes cores, fizemos um estudo da psicologia das mesmas e, igualmente, analisámos o seu valor e função semiótica, através do estudo dos signos e dos processos de significação que lhe estão subjacentes. Este nosso estudo permitiu, entre outros resultados, perceber o motivo pelos quais alguns significados estão presentes em determinadas cores e não noutras, além do modo como estes se desenvolveram numa primeira instância.

Fazendo a ponte de novo para o cinema, tornou-se importante entender o modo e as possibilidades como a cor pode ser aqui aplicada, transpondo os conceitos estudados anteriormente para melhor compreender e explorar duas temáticas cruciais no nosso ensaio: a *mise-en-scène* e o *color grading*. Englobando-se na primeira tudo aquilo que “colocamos em cena” (e que se manifesta depois no enquadramento resultante), desde os figurinos à cenografia, à câmara, etc., incluindo os aspetos ligados à colorimetria daquilo que é filmado (resultado do uso da luz, obviamente), pudemos perceber que é aqui onde deve existir uma maior preocupação no que toca ao trabalho cromático, uma vez que a cor se manifesta através da iluminação dos objetos nos quais a luz incide. Ainda que grande parte do emprego da cor seja aplicada na construção da *mise-en-scène*, a sua composição termina somente na pós-produção, através do *color grading* que, nos dias de hoje, se apresenta altamente estilizado e distinto, consoante o género cinematográfico do filme em causa. Daí que se tenha revelado fundamental a decisão de termos estudado a relação do *Thriller* (o género de “Oblívio”) com a cor, de modo a percebermos quais os reais impactos desta simbiose na leitura e interpretação do espectador, durante o visionamento da curta-metragem.

Numa fase posterior, para que se percebesse que filme era este, não só na perspetiva de quem lerá o ensaio sem o ter visionado, mas, sobretudo, na perspetiva do cinematógrafo que o iria colorir, em prol do seu objetivo narrativo e dramático, o foco foi o nosso caso de estudo, o filme “Oblívio”. Assim, de modo a melhor percebermos as necessidades narrativas e dramáticas da história, foi indispensável efetuar uma dissecação dos seus principais elementos narrativos constituintes que, depois de analisados, revelaram os principais pontos que deveriam ser evidenciados e retratados numa perspetiva fotográfica, sobretudo num uso adequado da respetiva cor.

E tudo isto para nos levar ao essencial de todo este trabalho teórico-prático que foi a conceptualização e criação de dois *looks* distintos (e opostos), de forma a permitir e caracterizar os igualmente distintos estados de consciência de Afonso, o protagonista de “Oblívio”, um inspetor da judiciária que vagueia num limbo entre o delírio e uma consciência quase lúcida. Ou seja, culminámos toda esta investigação e explanação teórica, manifestada nos diversos elementos constituintes da arte da cinematografia e, em particular, como já dissemos, do uso da cor, identificando e justificando o resultado da sua aplicabilidade na curta-metragem “Oblívio”. Provou-se, desse modo, e no nosso ponto de vista, até pelos resultados preliminares auscultados após um pré-visionamento que fizemos para uma audiência “escolhida por nós”, que os resultados do uso da cor no filme (inseridos numa cinematografia consciente e aceite pelo realizador) se adequam perfeitamente aos resultados pretendidos para o filme, quer em termos narrativos e emocionais (e, portanto, dramáticos), quer em aspetos mais estéticos e, igualmente, na sua ligação ao *Thriller*, o género que pretendíamos trabalhar desde o início do projeto. Claro que, como em qualquer estudo teórico, e muito mais quando falamos de cinema, a forma de expressão artística que mais leva a criação de emoções ao limite, só após a plena exibição da curta-metragem “Oblívio”, perante o juiz que é o público anónimo, é que verdadeiramente saberemos se o resultado foi totalmente conseguido. Nós acreditamos que sim. Que o filme ganhou significado e emoção através das escolhas que fizemos na sua cinematografia, nomeadamente no uso da cor (luz) que o pintou.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AYALA, N. (2020). What The First Color Film Really Is (It's Not Wizard Of Oz). Screen Rant. <https://screenrant.com/first-color-movie-world-flesh-devil-wizard-oz>
- BONDEBJERG, I. (2015). Film: Genres and Genre Theory. Em J.D. Wright, *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences* (2ª ed., Vol 9, pp. 160–164)
- BROWN, B. (2002). Cinematography: theory and practice; image making for cinematographers and directors (2ª Ed.). Focal Press.
- CAIVANO, J. L. (1998). Color and Semiotics: a Two-way street. *Color research and application*, 23(6), 390-401.
- CASETTI, F. (1999). *Theories of Cinema 1945-1995*, Austin, University of Texas Press.
- COOKE OPTICS TV. (2018, 8 de março). Cinematography: the Language of Colour || Vittorio Storaro [Vídeo de Youtube].
<https://www.youtube.com/watch?v=ZVmmTEmrt-E>
- HAYWARD, S. (2001). *Cinema Studies: The Key Concepts* (2ª Ed.). Routledge.
- HELLER, E. (2000). *A psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili (2012).
- LAFRANCE, A. (2015). How Technicolor Changed Storytelling. The Atlantic.
<https://www.theatlantic.com/technology/archive/2015/02/technicolor-at-100/385039/>
- LEE, S. & WESTLAND, S. (2015). *Does colour really affect pulse rate and blood pressure?* United Kingdom: University of Leeds.
- LOBRUTTO, V. (2002). *The filmmaker's guide to production design*. Allworth Press.

- MARTINS, D. (2011). America's Color Grading Mania and its Influence over the World I. <https://diogocam.wordpress.com/2011/10/23/america's-color-grading-mania-and-its-influence-over-the-world-iii/>
- MISEK, R. (2010). *Chromatic Cinema: A History of Screen Color*. Wiley-Blackwell.
- MORENTIN, J. M. (1981). *El Cuadro como Texto. Aportes para una Semiología de la Pintura*. Buenos Aires: Tres Tiempos.
- PASTOUREAU, M. (2008). *Black: the history of a color*. Oxfordshire: Princeton University Press.
- PEIRCE, C. S. (2003). *Semiótica*. Trad. José Teixeira Coelho Neto (3ª Ed.). São Paulo: Perspectiva.
- SCHATZ, T. (1981). *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the Studio System*. Nova Iorque: Random House.
- SEBEEK, T. (1976). *Contributions to the Doctrine of Signs*. Bloomington: Indiana University Press.
- SKLAR, R. & COOK, D. A.. (2021). *History of film. Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/art/history-of-the-motion-picture>
- STORARO, V. (2017a, 3 de novembro). Who's afraid of Red, Green and Blue? British Cinematographer. <https://britishcinematographer.co.uk/vittorio-storaro-aic-asc-wonder-wheel/>
- STORARO, V. (2017b, 7 de dezembro). Masterclass com Vittorio Storaro. Academia Portuguesa de Cinema. <https://www.academiadecinema.pt/sophia-estudante/masterclass-vittorio-storaro/>
- VISCH, V. and TAN, E., (2008). Narrative versus Style: Effect of Genre Typical Events versus Genre Typical Filmic Realizations on Film Viewers' Genre Recognition. Em *POETICS* 36(4), 301-315.

WELLS, A. (2015). The Use of Colour in Cinematography: Storytelling and Genre
(Dissertação, SAE Institute Oxford).

FILMOGRAFIA

BERTOLUCCI, B. (1971). The Conformist [Filme]. Mars Film Produzione

BERTOLUCCI, B. (1987). The Last Emperor [Filme]. Hemdale Film Corporation.

COPPOLA, F. (1979). Apocalypse Now [Filme]. United Artists.

FINCHER, D (1995). Seven [Filme]. Arnold Kopelson Productions.

FINCHER, D. (1999). Fight Club [Filme]. Regency Enterprises.

FINCHER, D. (2007). Zodiac [Filme]. Phoenix Pictures.

FLEMING, V. (1939). O Feiticeiro de Oz [Filme]. Metro-Goldwyn-Mayer.

GILROY, D. (2014). Nightcrawler [Filme]. Bold Films.

HITCHCOCK, A. (1958). Vertigo [Filme]. Alfred J. Hitchcock Productions.

KUBRICK, S. (1999). Eyes Wide Shut [Filme]. Stanley Kubrick Productions.

MELIÉS, G. (1902). Voyage Dans La Lune [Filme].

PENHALL, J. (2017). Mind Hunter [Série de TV]. Denver and Delilah Productions.

OBLÍVIO

Como ocorre com outras tendências artísticas, foram misturados elementos de concretismo, surrealismo, abstracionismo, estuagem e efeitos visuais como a realidade, a memória e o comportamento agressivo ou hostil.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

2

Plano #

3

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Acompanhamos o Afonso, o carro aparece e pára junto da mulher. Ela entra.

FRAME



Cena #

2

Plano #

4a

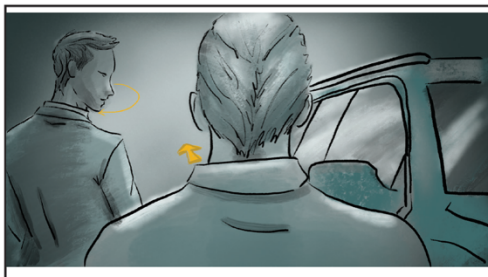
- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Um homem encorpado sai do carro. Afonso aproxima-se dele. Confrontam-se.

FRAME



Cena #

2

Plano #

5a

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso contorna o carro. O homem avança sobre ele. Encontram-se na parte da frente do carro

FRAME



Cena #

2

Plano #

5b

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

O homem agarra o Afonso e atira-o para o chão. OTS

FRAME



Cena #

2

Plano #

4b

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso é atirado para o chão. Afonso tosse e tenta respirar

FRAME



Cena #

2

Plano #

6

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso tira o chaveiro do bolso e os medicamentos

(no seguimento do 4a e 4b ou como insert)

ΘBLÍVIO

Como ocorre com outras benzodiazepínicas, foram relatadas dificuldades de concentração, confusão, alterações de estado de espírito e efeitos adversos comportamentais como irritabilidade, agitação, raiva e comportamento agressivo ou hostil.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

2

Plano #

7

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

O carro avança em direção a Afonso

FRAME



Cena #

Plano #

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

FRAME



Cena #

3

Plano #

1

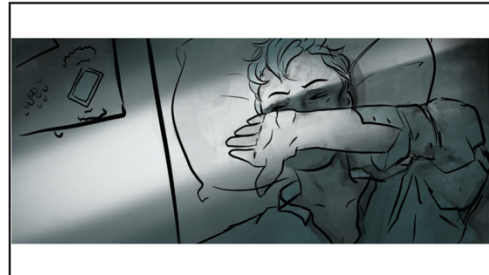
- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

MASTER Afonso na cama, a acordar, a ver o corpo, a saltar da cama. Vai à janela, fecha as cortinas e cobre o corpo.

FRAME



Cena #

3

Plano #

2

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso na cama, a acordar e a ver o telemóvel. Toma os comprimidos. Vê o corpo, salta da cama.

FRAME



Cena #

3

Plano #

3

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso a pegar nos comprimidos.

Possível insert, possível shot com a grua

FRAME



Cena #

3

Plano #

4

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso vê a chamada no telemóvel. Repara em algo no teto.

Pulling foco para o teto
 vfx - sangue

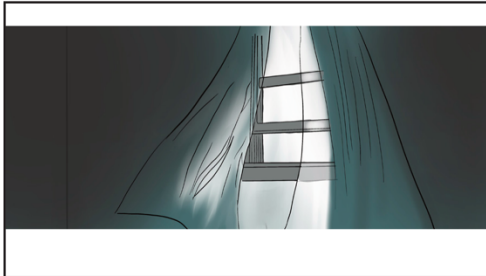
OBLÍVIO

Como ocorre com outros transtornos obsessivos, foram relatados episódios de concentração, confusão, distrações, estímulos e efeitos adversos comportamentais como instabilidade, agitação, raiva e comportamento agressivo ou hostil.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

3

Plano #

5

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Vemos a janela (POV?)

FRAME



Cena #

3

Plano #

6

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Vemos a mulher morta!

FRAME



Cena #

3

Plano #

7

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Roda a cabeça até ver a mulher e salta

FRAME



Cena #

3

Plano #

8

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso levanta-se e olha pela janela. Vê o carro e fecha as cortinas

FRAME



Cena #

3

Plano #

9

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Vê o carro do sonho estacionado

FRAME



Cena #

3

Plano #

10

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Depois de fechar as cortinas, Afonso contorna o corpo e tapa-o com os lençóis

Zenital com Grua

OBLÍVIO

Como ocorre com outros benzodiazepínicos, foram relatadas dificuldades de concentração, confusão, alucinações, estu-
pidez e efeitos adversos comportamentais como irritabilidade, agitação, ansiedade e comportamento agressivo ou hostil.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

3

Plano #

11

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

POV do corpo a ser tapado. Aproxima-se e tapa até ir a negro
fixo para vfx sangue teto

FRAME



Cena #

3

Plano #

12

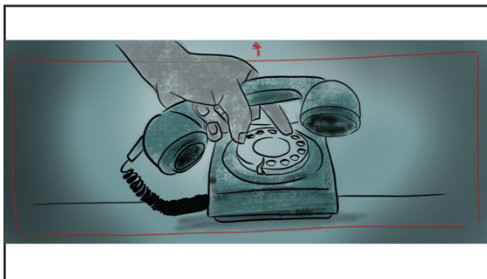
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso liga a luz da casa de banho e vê que está cheio de
sangue. Toca-lhe, está fresco.

FRAME



Cena #

3

Plano #

13a

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso liga para o 112 (a)

travelling para cima

FRAME



Cena #

3

Plano #

13b

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

O 112 responde mas Afonso olha em volta (b)
Telefone - Medicação - Telemóvel

FRAME



Cena #

3

Plano #

14

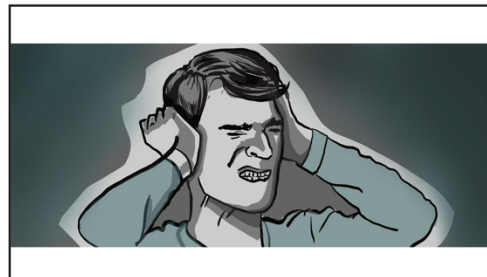
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

MASTER Do momento em que ele liga para o 112 até sair
do quarto

FRAME



Cena #

3

Plano #

15

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Mesmo plano que 13b
Afonso desliga e leva a mão à cabeça com dores. Pega nos
comprimidos da mesinha da cabeceira e toma um

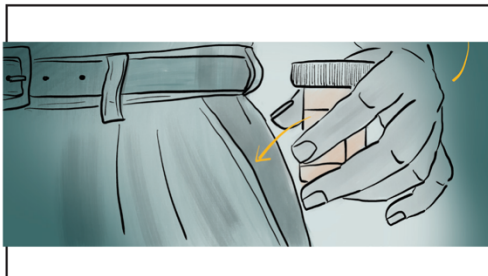
OBLÍVIO

Como ocorre com outras benzodiazepínicas, há um elevado risco de dependência, confusão, alteração sensorial e efeitos adversos comportamentais como instabilidade, agitação, ansia e comportamento agressivo ou hostil

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

3

Plano #

16

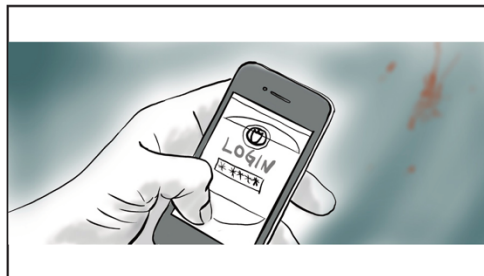
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Guarda a caixa de comprimidos nas calças

FRAME



Cena #

3

Plano #

17

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso faz login no site. Vê umas imagens

FRAME



Cena #

3

Plano #

18

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso faz login e vê as coisas no telemóvel. Interrompe para "olhar" para as notícias. Volta a olhar quando o telemóvel toca

FRAME



Cena #

3

Plano #

19

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Enquanto a Clara liga vemos o reflexo de Afonso

FRAME



Cena #

3

Plano #

20

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso ouve a mensagem enquanto vê fotos da mulher. Examina melhor e repara no rececionista

FRAME



Cena #

4

Plano #

1

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

O número do quarto é "305"

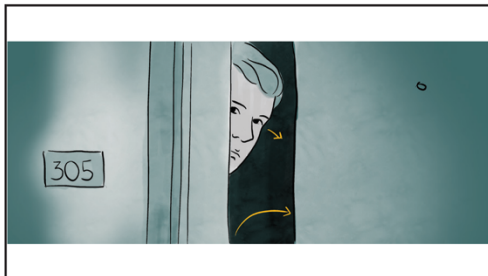
OBLÍVIO

Como reconhecer quadros bem-sucedidos, ou um relativo fracasso de conceção, com base, sobretudo, na
ligação e efeitos sobre comportamentos como irritabilidade, agitação, raiva e comportamento agressivo ou hostil

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

4

Plano #

2

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso abre a porta e sai do quarto

FRAME



Cena #

4

Plano #

3

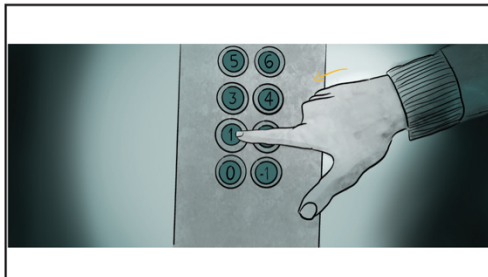
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

MASTER Vemos o corredor vazio. O Afonso entra no plano e vai até ao fim

FRAME



Cena #

4

Plano #

4

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso carrega no botão "0"

FRAME



Cena #

4

Plano #

5

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso carrega no botão e olha para o corredor. As portas do elevador fecham

FRAME



Cena #

5

Plano #

1

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Diálogo foco Roberto, o rececionista

FRAME



Cena #

5

Plano #

2

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

MASTER Diálogo geral PICADO (para diminuir o Afonso)


OBLLVIO

Como ocorre com outros benzodiazepínicos, foram relatadas dificuldades de concentração, confusão, alucinações, estimo-
tução e efeitos adversos comportamentais como instabilidade, agitação, ansia e comportamento agressivo ou hostil.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena # **5**
 Plano # **3**

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA
Diálogo, foco no Afonso

FRAME



Cena # **5**
 Plano # **4**

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA
Clara liga novamente. Afonso hesita em atender

FRAME



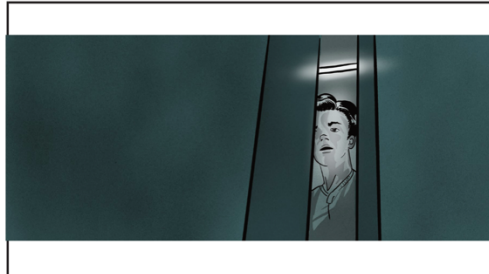
Cena # **5**
 Plano # **5**

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA
POV A empregada pergunta pela Luísa, o que distrai o Afonso

FRAME



Cena # **6**
 Plano # **1**

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA
As portas do elevador fecham-se

FRAME




Cena # **7**
 Plano # **1**

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA
A empregada passa à direita da câmara

FRAME



Cena # **7**
 Plano # **2**

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA
A empregada passa por Afonso, que olha para ela, e continua a ir em frente. A câmara está a seguir o Afonso e pára. Afonso sai de campo
travelling para trás

OBLÍVIO

Como ocorre com a maioria das pessoas, Afonso relata os episódios de concentração, confusão, alucinações, ansiedade e afetos adversos comportamentais como instabilidade, agitação, raiva e comportamento agressivo ou hostil.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

8

Plano #

1a

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso chega ao corredor, ainda a olhar para trás e repara no homem ao fundo. Em pânico, vai em direção à porta

dolly zoom

FRAME



Cena #

8

Plano #

2

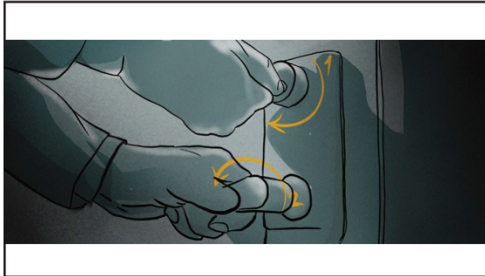
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Vemos o homem ao fundo do corredor (POV)
Parado e depois avança em direção à câmara

FRAME



Cena #

8

Plano #

1b

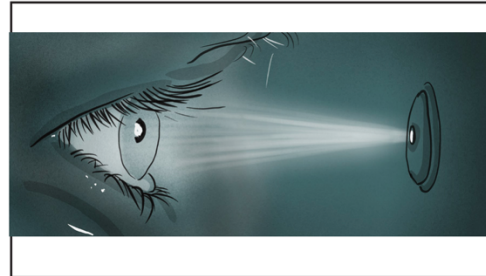
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso destranca e abre a porta

FRAME



Cena #

9

Plano #

1

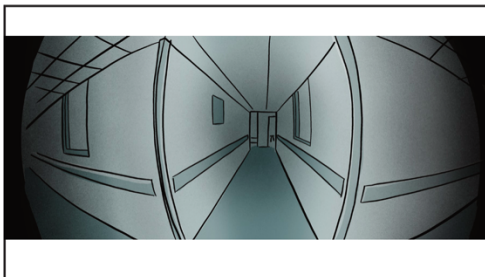
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Ele fecha a porta e espreita pelo monóculo

FRAME



Cena #

9

Plano #

2

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Pelo monóculo vemos o corredor vazio

FRAME



Cena #

9

Plano #

3

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

MASTER desde a entrada no quarto até ir à porta
Afonso olha para o corpo na cama e tira o telemóvel do bolso.

OBLÍVIO

Cenas com conteúdo heterossexual, trans-relações, dificuldades de concentração, conflitos, abusos, memórias e afetos, ausência comportamental como instabilidade, agitação, raiva e comportamento agressivo ou hostil.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

9

Plano #

4

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Toma mais um comprimido

FRAME



Cena #

9

Plano #

5

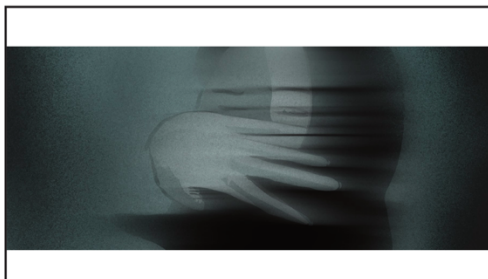
- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso vê mais fotos, mais desfocadas

FRAME



Cena #

9

Plano #

6

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso pára numa foto em que a mulher tem o mesmo colar

FRAME



Cena #

9

Plano #

7

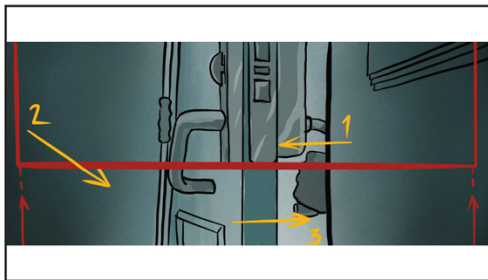
- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso é interrompido pelo som da porta a abrir

FRAME



Cena #

9

Plano #

8

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Lúisa, a empregada, destranca a porta e abre-a. O Afonso fecha a porta

travelling de baixo para cima

FRAME



Cena #

9

Plano #

9

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA




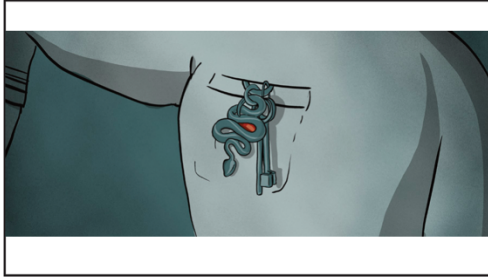

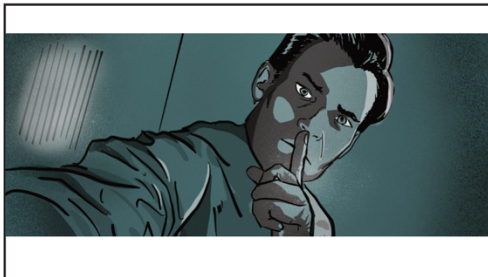
Afonso vê a empregada, pelo monóculo

OBLÍVIO

Como ocorre com muitos personagens do cinema, foram relatadas dificuldades de concentração, confusão, alterações emocionais e falta de interesse por atividades como estabilidade, atenção, reações e comportamentos agressivos ou hostis.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

<p>FRAME</p>  <p>Cena # 9 Plano # 10</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Dia <input type="checkbox"/> Noite <input checked="" type="checkbox"/> Interior <input type="checkbox"/> Exterior</p> <p><input type="checkbox"/> PG <input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PA <input type="checkbox"/> PM <input type="checkbox"/> PAT <input type="checkbox"/> PAP <input checked="" type="checkbox"/> GP <input type="checkbox"/> MGP <input type="checkbox"/> INSERT</p>	<p>FRAME</p>  <p>Cena # 9 Plano # 11</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Dia <input type="checkbox"/> Noite <input checked="" type="checkbox"/> Interior <input type="checkbox"/> Exterior</p> <p><input type="checkbox"/> PG <input checked="" type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PA <input type="checkbox"/> PM <input type="checkbox"/> PAT <input type="checkbox"/> PAP <input type="checkbox"/> GP <input type="checkbox"/> MGP <input type="checkbox"/> INSERT</p>
<p>DESCRIÇÃO DE CENA</p> <p>Afonso abre a porta e fala com a empregada</p>	<p>DESCRIÇÃO DE CENA</p> <p>Afonso fala com a Luísa. Afonso olha para o carrinho da lavandaria. Luísa aproveita para entrar no carro travelling para a direita e picar para a esquerda</p>
<p>FRAME</p>  <p>Cena # 9 Plano # 12</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Dia <input type="checkbox"/> Noite <input checked="" type="checkbox"/> Interior <input type="checkbox"/> Exterior</p> <p><input type="checkbox"/> PG <input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PA <input type="checkbox"/> PM <input type="checkbox"/> PAT <input type="checkbox"/> PAP <input type="checkbox"/> GP <input type="checkbox"/> MGP <input type="checkbox"/> INSERT</p>	<p>FRAME</p>  <p>Cena # 9 Plano # 13</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Dia <input type="checkbox"/> Noite <input checked="" type="checkbox"/> Interior <input type="checkbox"/> Exterior</p> <p><input type="checkbox"/> PG <input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PA <input type="checkbox"/> PM <input type="checkbox"/> PAT <input type="checkbox"/> PAP <input type="checkbox"/> GP <input type="checkbox"/> MGP <input checked="" type="checkbox"/> INSERT</p>
<p>DESCRIÇÃO DE CENA</p> <p>MASTER até a Luísa sair do quarto Quando o Afonso entra no quarto a Luísa já está de joelhos a apanhar coisas. Pânico</p>	<p>DESCRIÇÃO DE CENA</p> <p>Afonso repara no chaveiro da empregada</p>
<p>FRAME</p>  <p>Cena # 9 Plano # 14</p> <p><input type="checkbox"/> Dia <input type="checkbox"/> Noite <input checked="" type="checkbox"/> Interior <input type="checkbox"/> Exterior</p> <p><input type="checkbox"/> PG <input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PA <input type="checkbox"/> PM <input type="checkbox"/> PAT <input type="checkbox"/> PAP <input type="checkbox"/> GP <input type="checkbox"/> MGP <input checked="" type="checkbox"/> INSERT</p>	<p>FRAME</p>  <p>Cena # 9 Plano # 15</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Dia <input type="checkbox"/> Noite <input checked="" type="checkbox"/> Interior <input type="checkbox"/> Exterior</p> <p><input type="checkbox"/> PG <input type="checkbox"/> PC <input type="checkbox"/> PA <input type="checkbox"/> PM <input type="checkbox"/> PAT <input checked="" type="checkbox"/> PAP <input type="checkbox"/> GP <input type="checkbox"/> MGP <input type="checkbox"/> INSERT</p>
<p>DESCRIÇÃO DE CENA</p> <p>A Luísa vai puxar o lençol, Afonso agarra-lhe a mão</p>	<p>DESCRIÇÃO DE CENA</p> <p>Shhhhhh e Afonso fala com Luísa Quando a mancha de sangue cai ele tapa-a</p>

EBLÍVIO

Como ocorre com outros benzodiazepínicos, foram relatadas dificuldades de concentração, confusão, alucinações, estu-
pidez e efeitos adversos semelhantes aos da etilidade, agitação, ansia e comportamento agressivo ou hostil.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

9

Plano #

16

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

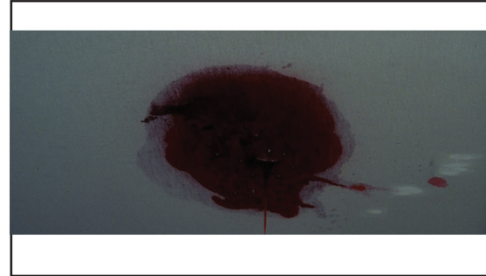
DESCRIÇÃO DE CENA

Luísa ouve o Afonso enquanto, por trás dela, vemos o teto coberto de sangue

vfx - sangue

contra picar para se ver o sangue no teto

FRAME



Cena #

9

Plano #

17

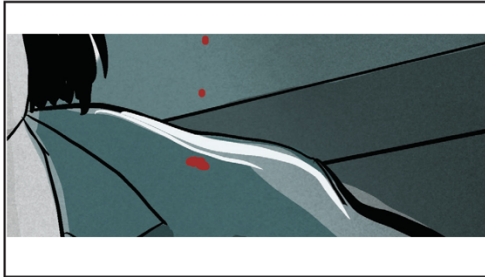
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Vemos uma poça de sangue a pingar do teto

FRAME



Cena #

9

Plano #

18

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Cai uma pinga de sangue na Luísa, Afonso tapa-a com a sua mão usa isto para a empurrar do quarto

FRAME



Cena #

10

Plano #

1

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

MASTER Afonso e a empregada falam e ele fecha a porta

FRAME



Cena #

10

Plano #

2

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

OTS do Afonso a falar com a empregada

FRAME



Cena #

11

Plano #

1

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

MASTER entra no quarto até à faca

No espelho, Afonso toma um comprimido. Ao acalmar-se vê algo debaixo da cama. Aproxima-se do objeto.

O telemóvel toca

ØBLÍVIO

Como nome com outro significado, foram feitas dificuldades de pronúncia, confusão, alucinações, estru-
tução e efeitos aditivos complementares como instabilidade, agitação, stress e comportamento agressivo ou hostil.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

11

Plano #

2

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso retira o objeto de debaixo da cama. Ao perceber que se trata da faca, perde a força nas mãos e deixa cair

FRAME



Cena #

12

Plano #

1

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso sai do quarto, coloca o corpo da mulher no carrinho e empurra-o em direção ao elevador

FRAME



Cena #

12

Plano #

2

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

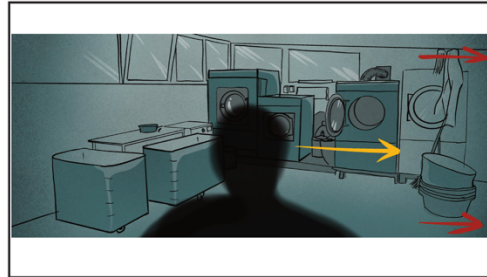
PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso empurra o carrinho pelo corredor e tapa um braço que ficou de fora

travelling para trás

FRAME



Cena #

13

Plano #

1

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

MASTER Afonso chega à lavandaria e ouve passos. Ao ver que está encurrulado, hiper-ventila e procura a medicação nos bolsos. Pára de repente e olha para a porta à sua direita. **ligeiro pan para a direita**

FRAME



Cena #

13

Plano #

2

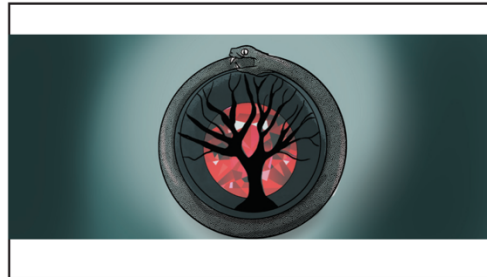
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso olha para a porta e repara no adorno. Aproxima-se

FRAME



Cena #

13

Plano #

3

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Vemos o símbolo que está na porta

OBLÍVIO

Comissão com o nome de investigação, foram relatadas dificuldades de comunicação, conflitos, acções, verti-
gão e efeitos atenuados comportamentos como irritabilidade, agitação, raiva e comportamento agressivo ou hostil.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

13

Plano #

4

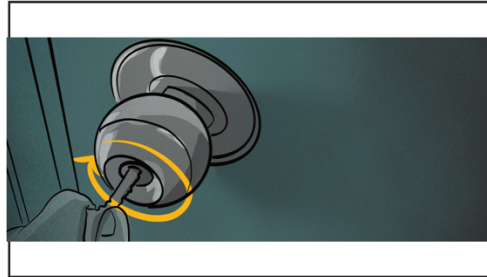
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

CONTRA PICADO Afonso entra no plano a olhar para a porta.
Olha para a chave e tira-a do bolso

FRAME



Cena #

13

Plano #

5

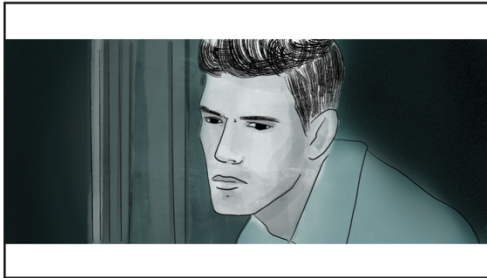
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

A chave roda e a porta abre

FRAME



Cena #

14

Plano #

1

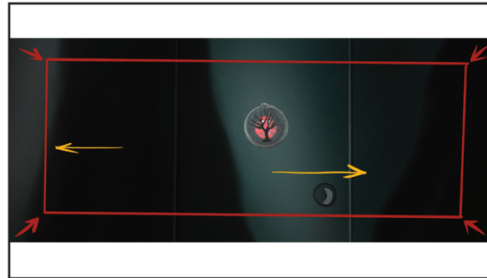
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Fecha a porta e encosta-se para ouvir. O tlm vibra, ele rejeita a chamada e toma mais um comprimido. Quando percebe que se afastaram suspira de alívio e liga a lanterna do tlm. Olha para a chave e as mãos com sangue. Tenta limpar e foge.

FRAME



Cena #

14

Plano #

2

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Ouvimos a conversa das empregadas enquanto vemos as suas sombras

travelling para a frente

FRAME



Cena #

14

Plano #

3

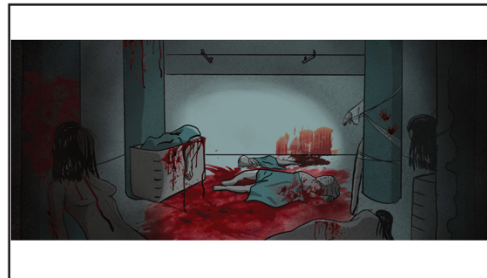
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Vemos as empregadas a conversar.

FRAME



Cena #

14

Plano #

4

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

A divisão com os corpos é revelada através da luz da lanterna

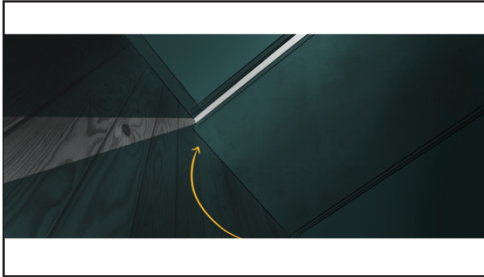
OBLÍVIO

Como ocorre com outros fenómenos físicos, há um momento crítico de convergência cerebral. A consciência, a memória e a eficácia alteram comportamentos como irritabilidade, agressão, raiva e comportamento agressivo ou hostil.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

14

Plano #

5

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso sai a correr. A porta fecha-se

FRAME



Cena #

15

Plano #

1

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Roberto fala com o polícia e aponta para Afonso. O polícia olha na sua direção, bem como toda gente que está na receção

FRAME



Cena #

15

Plano #

2

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso sai do elevador, é surpreendido pela presença do polícia e foge pelas escadas

FRAME



Cena #

16

Plano #

1

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso corre pelos corredores
O telemóvel toca

FRAME



Cena #

16

Plano #

2

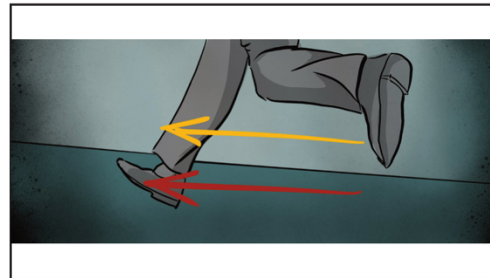
- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso corre pelos corredores

FRAME



Cena #

16

Plano #

3

- Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso corre pelos corredores

EBLÍVIO

Como ocorre com outros transtornos, há um elevado risco de comorbidade com ansiedade, depressão, alcoolismo, bulimia e outros transtornos comportamentais como irritabilidade, agressão, raiva e comportamento agressivo ou hostil

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

17

Plano #

1

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Ao destrancar a porta, Afonso sente uma presença atrás de si. É o homem

FRAME



Cena #

18

Plano #

1

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

MASTER Afonso pega na faca que está no chão e fica alerta a olhar para a porta. Hiperventila e tira o frasco de medicamentos do bolso mas está vazia. O telemóvel continua a tocar e batem à porta

FRAME



Cena #

18

Plano #

2

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso fecha os olhos para se acalmar. Há silêncio e a porta abre-se. Quando abre os olhos o quarto está limpo a câmara roda por trás dele

FRAME



Cena #

18

Plano #

3

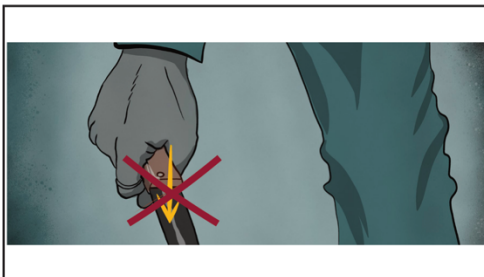
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

A Clara entra no quarto e pousa as malas

FRAME



Cena #

18

Plano #

4

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

A faca desapareceu da sua mão

FRAME



Cena #

18

Plano #

5

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Clara fala com Afonso. Olham-se e beijam-se

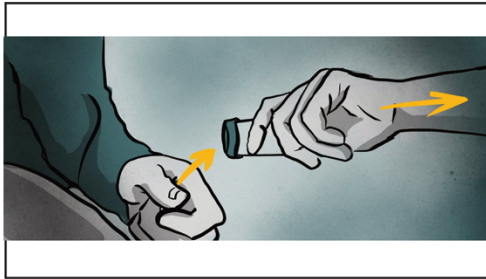
OBLÍVIO

Comunicação com o público, comportamento, foram relatados dificuldades de compreensão, confusão, acalimações, vertigens e efeitos adversos comportamentais como irritabilidade, agitação, raiva e comportamento agressivo ou hostil.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

18

Plano #

6

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Clara tira-lhe o frasco de medicamentos vazia

FRAME



Cena #

18

Plano #

7

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso vê Clara e fica feliz. Falam e beijam-se
 Clara sai para ir à casa de banho.
 Afonso anda pelo quarto e pega no seu casaco

FRAME



Cena #

18

Plano #

8

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Ao pegar no casaco vê o chaveiro e algumas gotas de sangue.
 Levanta o lençol e vê uma grande mancha de sangue

FRAME



Cena #

18

Plano #

9

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Clara está ao espelho a pôr batom

FRAME



Cena #

18

Plano #

10

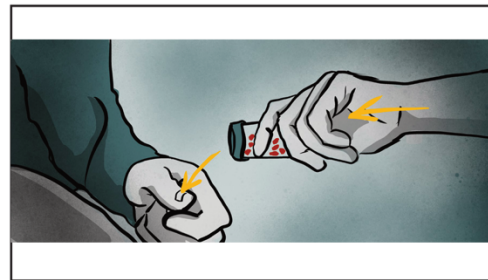
Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Clara volta a entrar no quarto e Afonso rapidamente tapa o sangue e vira-se para ela

FRAME



Cena #

18

Plano #

11

Dia
 Noite
 Interior
 Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Clara entrega-lhe o frasco de comprimidos cheia

OBLÍVIO

Conteúdo e com temas heterossexuais, foram realizadas produções de conteúdo LGBTQ+, diversidade, discriminação e efeitos adversos comportamentais como instabilidade, agitação, raiva e comportamento agressivo ou hostil.

Título: OBLÍVIO
Realização: Ricardo Leite
Ass. Realização: Maria Eduarda Rodrigues
Produção: Inês Jonas

Dir. de Fotografia: João Gonçalves
Direção de Som: Mariana Guedelha
Anotação: Gonçalo Santos
Direção de Arte: Catarina Ribeiro

FRAME



Cena #

18

Plano #

12

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Clara coloca-lhe um comprimido na boca

FRAME



Cena #

18

Plano #

13

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Clara sorri

FRAME



Cena #

18

Plano #

14

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Afonso, apreensivo, engole o comprimido

FRAME



Cena #

Plano #

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

FRAME



Cena #

Plano #

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

FRAME



Cena #

Plano #

- Dia
- Noite
- Interior
- Exterior

PG PC PA PM PAT PAP GP MGP INSERT

DESCRIÇÃO DE CENA

Anexo 2 – Lista de Material

ESCOLA
SUPERIOR
DE MEDIA
ARTES
E DESIGN
POLITÉCNICO
DO PORTO

DEPARTAMENTO DE ARTES DA IMAGEM
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO AUDIOVISUAL

P.PORTO

CPR - CENTRO DE PRODUÇÃO E RECURSOS DA ESMAD
FORMULÁRIO DE REQUISIÇÃO DE EQUIPAMENTO

FORMULÁRIO Nº

2

CURSO	MESTRADO EM COMUNICAÇÃO AUDIOVISUAL
UNIDADE CURRICULAR	PROJETO
ANO CURRICULAR	2º ANO
ANO LETIVO	2020/2021

TÍTULO DO PROJETO	OBLÍVIO
TIPO DE PROJETO	

ESTUDANTE RESPONSÁVEL (PRODUÇÃO)	MARIA EDUARDA RODRIGUES
OUTROS MEMBROS DO GRUPO DE TRABALHO	RICARDO LEITE
	JOÃO GONÇALVES
	DEBORAH FINDEISS

PERÍODOS DE REQUISIÇÃO				
PERÍODO Nº	DATA DE LEVANTAMENTO	DATA DE DEVOLUÇÃO	Nº DE DIAS CONSECUTIVOS	OBSERVAÇÕES
1	13/04/2021	19/04/2021	7	

LISTAGEM DO EQUIPAMENTO	QUANT.	OBSERVAÇÕES
SONY FS7	1	
SONY FS5	1	
PLATE V-MOUNT + CABOS	1	
CABO D-TAP P/ SONY & ATOMOS	1	
BATERIA V-MOUNT + CARREGADOR	2	
KIT OBJECTIVAS SONY PRIME PL/T2 CINE ALTA	1	
METABONES PL SONY PRIME – SONY E MOUNT T	1	
KIT TILTA HD SLR RIG TT-D3-A	1	(C/ MATTEBOX, MINI RODS, FOLLOW FOCUS MANUAL E HANDLES KIT)
FILTROS	-	
ATOMOS SHOGUN INFERNO 7'	1	
BLACKMAGIC VIDEO ASSIST 7	1	
CABOS SDI	-	
CABOS HDMI	-	
FOLLOW FOCUS TILTA NUCLEUS-M	1	
SSD PARA ATOMOS	1	
SD PARA FS7	1	
TRIPÉ DE CARBONO	1	
CABEÇA TRIPÉ CARTONI GAMMA	1	
BRAÇO MÁGICO	1	(PARA MONTAR ATOMOS NA CÂMARA)
TRIPÉ (PARA O ATOMOS)	1	
SLIDER	1	

MINI JIB + TRIPÉ COMPATÍVEL	1	(COM CONTRA-PESOS)
KIT PHILIPS LEDHEAD ENG	1	
KIT KINOFLO	1	
ARRI 2K	2	
KIT ILUMINAÇÃO DEDOLIGHT	1	
TRIPÉ AVENGER 3 TIGES	2	
KIT CEFERINO (C/ TURTLE BASE)	3	
BANDEIRAS QUADRADAS/RETANGULARES	3	
REFLETOR DESDOBRÁVEL (DISCO)	1	
DIFUSOR DESDOBRÁVEL (QUADRADO)	1	
FILTROS CTO/CTB + DIFUSOR	-	
CINEFOIL	-	
FLANELAS	-	
ESFEROVITES	-	
POWER CLAMP	-	
GARRAS G	-	
EXTENSÃO ELÉTRICA - BOBINE	2	
EXTENSÃO ELÉTRICA	3	

NOTA DO ORIENTADOR / DOCENTE RESPONSÁVEL:

DATA	NOME DO DOCENTE RESPONSÁVEL (orientador ou coordenador)	ASSINATURA DO DOCENTE RESPONSÁVEL
2021/04/05		