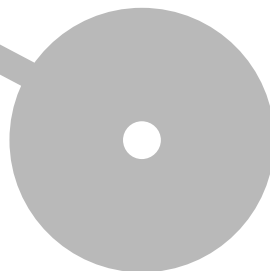




O espaço onírico: O ambiente de simulação na curta-metragem de ficção *Umbral*

José Miguel Tedim Costa Campos da Silva

[07/2024]



Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

José Miguel Tedim Costa Campos da Silva

O espaço onírico: O ambiente de simulação na curta-metragem de
ficção *Umbral*

Trabalho de Projeto

Mestrado em Cinema e Fotografia na Especialização de Cinema de Ficção

Orientação: Prof.^a Doutora Maria João Dias Cortesão Paour Gordo Caldeira

Coorientador: Prof. Pedro Manuel Gonçalves de Azevedo Ribeiro

Vila do Conde, julho de 2024

José Miguel Tedim Costa Campos da Silva

O espaço onírico: O ambiente de simulação na curta-metragem de ficção *Umbral*

Trabalho de Projeto

Mestrado em Cinema e Fotografia na Especialização de Cinema de Ficção

Membros do Júri

Presidente

Prof. Doutor Tiago Dionísio Severino Rodrigues

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

Vogal - Orientador

Prof.^a Doutora Maria João Dias Cortesão Paour Gordo Caldeira

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

Vogal - Arguente

Prof. Doutor Leonardo Simões

Escola Superior de Teatro e Cinema – Instituto Politécnico de Lisboa

Vila do Conde, julho de 2024

AGRADECIMENTOS

A cada elemento da equipa de *Umbral*, sem um único dos quais este filme não seria o mesmo.

À ESMAD e ao corpo docente por acreditarem no potencial deste projeto e confiarem na nossa capacidade de o materializar.

À RAW Filmes que depositou em nós uma confiança sem precedentes, auxiliando-nos a cada etapa da produção.

Aos meus orientadores, professora Maria João Cortesão e professor Pedro Azevedo, cujo esforço e mentoria permitiu alinhar o caminho.

Aos colegas de projeto Miguel e Diogo, por partilharem do mesmo envolvimento físico e emocional que permitiu concretizar este filme.

Aos meus amigos, sobretudo ao André e à Marta, por não me permitirem deixar de sonhar.

Aos meus pais, irmã, avós e à Ana, pela presença e suporte incondicional em cada fase da minha vida.

RESUMO ANALÍTICO

O presente ensaio procura desmistificar o processo de conceptualização de um espaço cinematográfico singular, alicerçado numa dimensão onírica da construção de ambientes visuais.

Numa abordagem inicial, exploram-se os fundamentos teóricos relacionados com o onírico, enquanto conceito, articulando-os com o estudo de caso de dois exemplos paradigmáticos do cinema de distopias. Conclui-se o enquadramento teórico com a alusão ao movimento minimalista no cinema, e o processo através do qual se enquadra na definição estética da premissa visual do filme em estudo.

O segundo momento do ensaio contempla uma análise empírica do trabalho desenvolvido pelo diretor de fotografia na curta-metragem *Umbral*, explorando os meandros da materialização desta mesma paisagem cinematográfica singular – o ambiente de simulação da máquina ‘Umbral’.

Palavras-Chave: Direção de Fotografia; Simulação; Cinema; Onírico; Minimalismo.

ABSTRACT

The following essay aims to demystify the process of conceptualizing a cinematographic space with singular attributes, based on this oneiric dimension in building visual environments.

On an initial approach one explores the theoretical foundations related to the oneiric, as a term, articulating it with the case study of two elementary examples of dystopian cinema, along with the process by which they fit the aesthetic definition of the film's visual premise.

A second moment will contemplate an empirical analysis of the work developed by the director of photography of the shortfilm *Umbral*, exploring the means for the materialization of this same cinematographic scenery – the 'Umbral' machine's simulation space.

Key-words: Cinematography; Simulation; Cinema; Oneiric; Minimalism.

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| ÍNDICE DE FIGURAS..... | 11 |
| INTRODUÇÃO..... | 14 |
| I: ENQUANDRAMENTO TEÓRICO..... | 15 |
| 1 – O onírico..... | 16 |
| 1.1 – Direção de fotografia como construção de realidades..... | 17 |
| 2 – Ambientes de simulação no cinema..... | 19 |
| 3 – A marca do Minimalismo no espaço fílmico | 23 |
| 3.1 - A Composição e profundidade de campo no espaço onírico..... | 25 |
| II: CASO PRÁTICO..... | 27 |
| 4 – Direção de fotografia na curta-metragem <i>Umbral</i> | 28 |
| 4.1 – Luz, isolamento e distopia no estabelecimento do conflito interno do protagonista..... | 28 |
| 4.2 – Premissas cinematográficas de <i>Umbral</i> | 30 |
| 4.2.1. – A execução do <i>look</i> : Iluminação e trabalho de câmara em <i>Umbral</i> | 36 |
| 4.2.2. – A seleção dos espaços em <i>Umbral</i> | 39 |
| 4.2.3. - O diálogo com o realizador e a direção de arte: A materialização do universo onírico na definição estética do ambiente de simulação..... | 43 |
| 4.2.4. – Metodologias de trabalho em <i>set</i> | 47 |
| 4.2.5. – Alcançar o <i>look</i> : O processo de correção de cor em <i>Umbral</i> | 51 |
| 4.2.6 – Os efeitos especiais na conceção dos ambientes de <i>Umbral</i> | 54 |
| CONCLUSÃO..... | 56 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... | 57 |
| REFERÊNCIAS WEBGRÁFICAS..... | 58 |
| REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS..... | 59 |
| ANEXOS..... | 60 |

| | |
|--|----|
| Anexo A – O Argumento de <i>Umbral</i> | 61 |
| Anexo B – Ficha Técnica de <i>Umbral</i> | 79 |
| APÊNDICES..... | 81 |
| Apêndice A – Listagem de Material de <i>Umbral</i> | 82 |
| Apêndice B – Shotlist de <i>Umbral</i> | 85 |
| Apêndice C – Esquemas de Iluminação de <i>Umbral</i> | 90 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1: A noite londrina em <i>1984</i> de Michael Radford, 1984..... | 19 |
| Figura 2: Winston faz exercício matinal obrigatório em <i>1984</i> de Michael Radford, 1984..... | 19 |
| Figura 3: O aspeto decadente da cidade de Londres em <i>1984</i> de Michael Radford, 1984..... | 20 |
| Figura 4: O espaço onírico dos sonhos de Winston em <i>1984</i> de Michael Radford, 1984..... | 20 |
| Figura 5: Joi e K interagem como um casal ‘real’ em <i>Blade Runner 2049</i> de Dennis Villeneuve, 2017..... | 21 |
| Figura 6: Joi assume o corpo de uma prostitua em <i>Blade Runner 2049</i> de Dennis Villeneuve, 2017..... | 21 |
| Figura 7: Personagem ‘abre uma porta’ inexistente para aceder ao ‘exterior’ em <i>Dogville</i> de Lars Von Trier, 2004..... | 31 |
| Figura 8: Mãe ‘segura’ uma travessa inexistente em <i>Umbral</i> | 31 |
| Figura 9: A luz ascendente sem ‘motivação’ no ambiente de <i>Dogville</i> , de Lars Von Trier, 2004...32 | 32 |
| Figura 10: A luz ascendente sem ‘motivação’ no ambiente de <i>Umbral</i> | 32 |
| Figura 11: <i>Quarrels between Mr and Mrs Latimer</i> de T.S. Arthur, 1871..... | 33 |
| Figura 12: Recriação da obra <i>Quarrels between Mr and Mrs Latimer</i> em <i>Umbral</i> | 33 |
| Figura 13: Edgar revive os episódios de discussão e violência que decorriam à mesa de jantar..34 | 34 |
| Figura 14: Menina reconstrói cena de violência entre os pais de Edgar..... | 35 |
| Figura 15: Edgar tenta fugir da sala de jantar para evitar reviver a discussão entre os pais..... | 35 |
| Figura 16: Menina e Edgar segura, a porta do quarto..... | 36 |
| Figura 17: Enquadramento com referência da linha do olhar num “Plano Aproximado de Peito”..... | 38 |
| Figura 18: Enquadramento com referência da linha do olhar num “Plano Aproximado de Tronco”..... | 38 |
| Figura 19: Enquadramento com referência da linha do olhar num “Plano Americano”..... | 38 |
| Figura 20: Estúdio de Televisão da ESMAD onde foram rodadas as sequências mínimas de <i>Umbral</i> | 39 |
| Figura 21: Sala do rés-de-chão da Casa do Campo Pequeno..... | 40 |
| Figura 22: Sentido Sudeste da sala no 1º piso da Casa do Campo Pequeno..... | 41 |
| Figura 23: Sentido Nordeste da sala do 1º piso da Casa do Campo Pequeno..... | 41 |
| Figura 24: Salas principais do Teatro Sá da Bandeira (esquerda), do Teatro Circo (centro) e do Teatro Nacional de São João (direita)..... | 41 |
| Figura 25: Sala principal do Teatro Helena Sá e Costa..... | 41 |
| Figura 26: <i>Still</i> de <i>Umbral</i> da cena filmada no Teatro Helena Sá e Costa..... | 42 |

| | |
|---|----|
| Figura 27: Referência dos objetos a remover em pós-produção no espaço da FEP..... | 42 |
| Figura 28: Adereços de época da ‘sala de jantar surreal’..... | 43 |
| Figura 29: Retrofuturismo na edificação multidimensional de <i>1899</i> de Baran bo Odar, 2022..... | 44 |
| Figura 30: Resultado dos testes de iluminação obtidos nas sessões de teste..... | 45 |
| Figura 31: Resultado da sessão de teste onde a figura feminina é indistinguível no cenário..... | 45 |
| Figura 32: Efeito de omissão da personagem recriado em <i>Umbral</i> , do filme <i>Hereditary</i> de Ari Aster, 2018..... | 46 |
| Figura 33: Recriação de feito de omissão da personagem inspirado em <i>Hereditary</i> de Ari Aster, 2018..... | 47 |
| Figura 34: Diretora de arte a aplicar uma luz <i>Aputure MC</i> no candeeiro do quarto de infância de Edgar..... | 48 |
| Figura 35: O brilho dos objetos conectado elo fio de cobre que os interliga ao <i>Umbral</i> | 49 |
| Figura 36: Mudança de espaços veiculada pela iluminação, controlada pela Menina..... | 50 |
| Figura 37: Execução do plano-sequência da cena do teatro..... | 51 |
| Figura 38: As cores da ‘sala de jantar surreal’..... | 52 |
| Figura 39: Edgar é confrontado com o “vermelho da porta”..... | 54 |
| Figura 40: O estado ‘demoníaco’ da Menina no escritório..... | 55 |

INTRODUÇÃO

Uma das capacidades fundamentais do cinema enquanto forma de arte é a possibilidade de uma total transfiguração de universos surreais onde as leis da contemplação lógica e física transcendem o real como o conhecemos, permitindo-nos a total imersão em mundos, espaços, ambiências que se distanciam daquela que é a nossa experiência humana, cotidiana e comum. A predisposição para operar dentro de diversas dimensões, quer se distanciem ou aproximem do real como o vivenciamos, esbate sob o cinematógrafo uma multiplicidade de opções criativas que podem ser tomadas no processo de construção destes universos, destes espaços onde as possibilidades são infinitas.

No caso particular de cinematografia de filmes de uma natureza fantástica, surreal, mágica, futurista ou sobrenatural, o seu primordial objetivo parece prender-se com o estabelecimento das características fundamentais, das ‘regras’, da premissa essencial daquele que é este universo distópico, através da imagem. A categorização artística destes universos é frequentemente associada ao sonho, devido à sua falta de contrições e ‘verdades elementares’ assentes na lógica. Esta dimensão onírica é o ponto de partida para a construção e caracterização do novo espaço fílmico, onde as limitações se distanciam daquelas que no nosso mundo conhecemos. É a fusão do trabalho artístico com a intenção de construção de sentido na criação do ‘quadro’ que permite o estabelecimento de algumas das ‘regras’ que dentro deste universo operam. Este será o ponto de maior sensibilidade semiótica em qualquer filme. É o objetivo do cinematógrafo munir o espectador da capacidade de ‘sentir’ o universo do filme, sem qualquer outro alicerce senão aquilo que vê. Sempre ao serviço da narrativa, a ‘paisagem visual’, os ‘quadros’, o *look*, construídos pelo cinematógrafo, complementam a estória e a sua transposição para a psique do espectador numa dimensão visceral e imersiva.

Neste sentido, a proposta do presente ensaio desenvolvido no âmbito do Mestrado em Cinema e Fotografia da Escola Superior de Media Artes e Design (ESMAD) prende-se com a consideração do elemento onírico na construção de espaços distópicos e surreais, tomando por exemplo basilar o trabalho desenvolvido pelo discente na construção do ‘ambiente de simulação’ característico do seu projeto final, a curta-metragem de ficção *Umbral*.

Sob esta premissa da existência de uma infinidade de possibilidades em espaços que superam o real, este ensaio navegará entre os fundamentos teóricos e a aplicação prática de uma intenção de recriar um ambiente visual único, enriquecendo a narrativa com potencialidades de uma imersão dos sentidos naquele que é o *look* de *Umbral*.

I. ENQUADRAMENTO TEÓRICO

1. O onírico

Etimologicamente associado a aquilo que é “relativo a sonhos”, (Priberam, 2024) o termo “onírico” parece crescer na sua utilização no meio cinematográfico como um veículo para o alcance de uma definição de vários *looks*, interligados à premissa narratológica de tipificações, leis e fundamentos que superam o real.

Frequentemente associado ao surrealismo e, por conseguinte, a géneros que transcendem as leis do real como as percebemos - como a Ficção Científica ou o Fantástico - esta consideração do sonho como vínculo à percepção dos vários elementos sobrenaturais, ou pelo menos que se elevam da realidade como a conhecemos, são conducentes com a cognição da multiplicidade de opções e ausência de barreiras “palpáveis”, características da construção de um universo surreal e distópico.

“Conforme discorre o filósofo, o cinema já se destacava pela relação intrínseca que estabelece com o estatuto do sonho desde o surgimento, entre o final do século XIX e início do século XX. O crítico e cineasta grego Ado Kyrou ressaltou que é próprio da natureza de um filme ser surreal antes de qualquer conteúdo. Jacques Brunius, assim como Roland Barthes, comparou o escuro que se faz lentamente nas salas de cinema antes do início das projeções como uma experiência equivalente à ação de fechar os olhos e iniciar uma incursão noturna ao inconsciente.” (Nazario, 2008 *cit in* Ribeiro, 2018, p.123)

A premissa fundamental de *Umbral* emerge de uma reflexão moral assente na indução do protagonista numa experiência surrealista, onde a projeção da realidade se torna um acessório para a navegação da sua psique. A utilização do termo “onírico” adquire, portanto, uma relevância fundamentada pela necessidade de categorizar o decorrer de ações que será fruto de uma série de experiências vivenciadas pela personagem, de percepção não-linear, onde as limitações da lógica são de uma natureza ténue.

1.1. A direção de fotografia como construção de realidades.

Proveniente das terminologias gregas “kineses” e “graphos” cujo significado remete para “Imagem em Movimento”, cinematografia manifesta-se como uma das várias ramificações da arte cinematográfica, essenciais para a concretização de um filme. (Brown, 2012, p.2). Como tal, o grande contributo do diretor de fotografia consiste no seu olhar específico sob o universo em que a estória se insere. Aquilo que transmite, tanto por intento artístico, como por providência da tecnologia que tem ao seu dispor, será uma representação de uma realidade associada ao contexto da narrativa. Demarca-se, portanto, este ‘poder’ intrínseco da direção de fotografia no processo de construção de novas realidades, cujas delimitações são definidas, sobretudo, pela utilização que fazem da luz e da cor. “Na maioria dos filmes, iluminação é uma parte da narrativa de uma forma mais limitada e menos assumidamente metafórica, mas consegue sempre ser um fator em evidenciar determinados pontos da estória, das personagens e, particularmente, da percepção de tempo e espaço.” (Brown, 2012, p.76).

Aliado a esta linha de pensamento, surge o ponto da representação do real e aquelas que são as suas possíveis interpretações no ato de construir ‘quadros’, imersivos e únicos. Ainda que se pondere que um filme se enquadra num universo holístico, distante do que concebemos como o real, sobretudo no que concerne o comportamento da matéria nas várias representações daquilo que é físico, como metafísico, (salvaguardando exemplos de géneros cinematográficos pré-mencionados como a ficção científica ou o fantástico - ou exemplos paradigmáticos do cinema assentes numa reconstrução do mundo tal como o experienciamos) - é possível argumentar que nem as construções mais exímias do real como o concebemos em cinema são, de facto, realistas. O diretor de fotografia Roger Deakins¹ reforça almejar precisamente o oposto, quando fotografa uma obra. Para Deakins, a prioridade consiste em representar de forma estilizada aquilo que sente que irá servir a narrativa, a estória e o ambiente, mais do que se restringir para uma ‘mímica’ cuidada do real. Aquilo que dá a ver ao espectador será uma representação estilizada de um universo conceptual que serve a narrativa. O que, enquanto diretores de fotografia, transfiguramos para a tela será uma representação estilizada da realidade, obedecendo ao olhar particular do autor que a conceptualiza visualmente. O retrato de um universo será, portanto, sujeito à interpretação do cinematógrafo.

¹ Nascido a 24 de maio de 1949, Roger Deakins é um Diretor de Fotografia britânico, melhor conhecido pelo seu trabalho em produções dos Irmãos Coen, Sam Mendes e Denis Villeneuve. É membro, tanto da Sociedade Britânica, como Americana de Cinematógrafos. Com mais de 3 dezenas de nomeações e 8 vitórias de prémios de Cinematografia, obteve o seu maior reconhecimento em 2018 quando venceu o Óscar de Melhor Cinematografia pelo seu contributo em *Blade Runner 2049*.

“Não gosto muito de uma imagem onde tudo é demasiado escuro. [A noite] Pode ser realista, e até naturalista ao ser suja e escura, e seria aquilo que veríamos se estivéssemos a observar uma noite escura, sem luar e com nevoeiro. Mas é isso que queremos mostrar à audiência? Eu não. É a nossa interpretação que importa.” (Team Deakins, 2020, tradução nossa.)

Na sua definição tradicional, o trabalho de um diretor de fotografia requer uma simbiose entre sensibilidade artística, a capacidade de organização e comunicação, bem como o domínio de tecnologias avançadas em constante progresso. A sua principal responsabilidade consiste em contar visualmente uma história, definindo um *look* que representa fielmente as considerações e intenções do realizador, dentro do orçamento e prazos pré-estabelecidos pela produção (Goi, 2013, p.48). Ao longo deste ensaio, particularmente na porção do mesmo referente ao estudo empírico, considerar-se-á o processo através do qual o discente se regeu sob estas premissas fundamentais no exercício das suas funções enquanto Diretor de Fotografia da curta-metragem de ficção *Umbral*.

2. Ambientes de simulação no cinema.

Analisando alguns exemplos paradigmáticos, a regressão ao vazio como espaço de recriação parece ter adquirido algum tipo de vínculo informal ao ‘cinema retrato’ de distopias. *1984* de Michael Radford, cimenta-se como um estudo de caso com a dimensão paralela dos sonhos do protagonista, Winston, onde se aliena da realidade totalitária, obscura e castradora em que vive diariamente. *Blade Runner 2049* de Dennis Villeneuve será outra obra para consideração com a sua reconstrução de um Los Angeles futurista onde os meandros da tecnologia e da inovação funcionam como um preambulo do isolamento, desumanidade e indiferença.

Tanto *Blade Runner 2049* como *1984* - ambos fotografados por Roger Deakins - partilham uma correlação íntima, através de espectros distintos, no modo como abordam o ‘ambiente distópico’. Em *1984* navegamos pelos sonhos de Winston, cujo abstracionismo da realidade compreendemos por correlação às cenas que os antecedem. Somos instruídos pela porção quase integral do filme a associar a realidade em que Winston habita a uma cidade de Londres em ruínas, obscura, suja, triste e absolutamente vigilante.

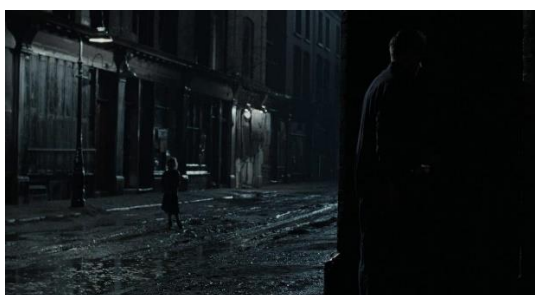


Figura 1: A noite londrina em *1984* de Michael Radford, 1984.



Figura 2: Winston faz exercício matinal obrigatório em *1984* de Michael Radford, 1984.

Nesta realidade os planos são maioritariamente estáticos e quaisquer movimentos de câmara possuem o propósito específico de isolar o protagonista dentro da magnitude das forças e indivíduos que constituem o ‘sistema’, reforçando a sua insignificância para com o poder do Estado. As cores são altamente dessaturadas e desprovidas de vivacidade através de um processo químico na revelação dos negativos de modo a atingir um “preto e branco parcial”.



Figura 3: O espeto decadente da cidade de Londres em *1984* de Michael Radford, 1984.

Deste modo, quando posicionado num corredor longo, de costas para a personagem, com um único ponto de luz clara, reluzente ao ‘fundo do túnel’, à medida que se revela, a um acentuado desnível, uma enorme planície com relva verdejante e um céu claro e limpo, o espectador é induzido pela cinematografia a associar este espaço a uma dimensão surreal. Este efeito viabiliza-se pela distanciação da estética e paradigmática da realidade em que o filme até ao momento decorre.

Neste caso, é através da iluminação num registo *high-key*² e do recurso a uma nova abordagem assente na cor que Deakins reforça a distanciação conceptual entre ambientes.

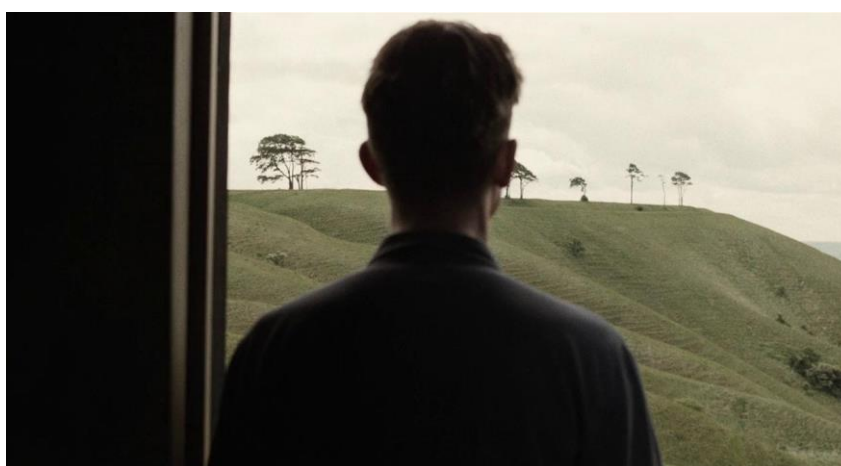


Figura 4: O espaço onírico dos sonhos de Winston em *1984* de Michael Radford, 1984.

² Relação de menor contraste entre áreas bem iluminadas e pontos mais escuros da imagem.

Ambos os filmes são significativamente diferentes, sendo que a distopia de *1984* é de uma natureza psíquica e humana e a de *Blade Runner 2049*, por sua vez, tecnológica e futurista. Contudo, a comparação entre os dois filmes poderá, de facto, revelar-se pertinente uma vez que a premissa se altera, mas o modo como o espectador percebe o espaço e as suas potencialidades de distorção do real é bastante similar.



Figura 5: Joi e K interagem como um casal ‘real’ em *Blade Runner 2049* de Dennis Villeneuve, 2017.

Em *Blade Runner 2049*, a casa do protagonista K é transformada num ‘espaço de simulação’ por intervenção de artefactos tecnológicos. Ainda que a audiência necessite de um momento para compreender que a rapariga com que K partilha o apartamento nada mais é do que uma ‘aplicação’, quando esta realização decorre, a casa e o espaço em si transformam-se neste ‘parque de diversões’ onde as possibilidades são incógnitas para o espectador, à medida que se torna incapaz de deferir a extensão através da qual esta ‘rapariga’, chamada Joi, uma espécie de projeção, consegue interagir e interferir com o mundo real e palpável.



Figura 6: Joi assume o corpo de uma prostituta em *Blade Runner 2049* de Dennis Villeneuve, 2017.

Neste sentido, ainda que por diferentes motivações, somos, enquanto espectadores, posicionados na mesma dimensão em ambas as obras. Tanto no sonho de Winston, como na sala de estar de K, nada mais somos do que meros observadores do que 'poderá vir a ser'.

3. A marca do Minimalismo no espaço fílmico.

A literatura em torno do Minimalismo implica esta noção de um movimento artístico contraditoriamente complexo, cuja premissa fundamental é altamente debatida entre teóricos e as suas delimitações de difícil constrição. Em *Photography and Film After Minimalism*, Miranda Jane Wallace reúne o testemunho de diversos teóricos do Minimalismo, aferindo que um grande fator de ambiguidade se prende com a aplicação do termo em contextos que parecem distanciar-se daquilo que, na sua génese, enquanto corrente de pensamento, almeja representar. Uma corrente com similitudes teóricas com o Minimalismo, e subjacente colisão conceptual é, precisamente, o Conceptualismo. (Wallace, 2016, pp.13, 14).

“Minimalism has been understood, and continues to be understood, as a practice which sought to avoid any form of signification whatsoever, which would include iconic referentiality as well as linguist or verbal signification. From the beginning of the debates around minimalism, this has been a central point of argument.” (Wallace, 2016, p.14)

Minimalismo prende-se, portanto, com esta noção de que os objetos “são o que são”, estando a sua mera existência, sem pretensões de significações externas, no centro da sua utilização. O objeto minimalista assera a sua mera presença de um modo dramático, totalmente dissociado da sua significação (Wallace, 2016 p.14). Paralelamente, e o grande fator de relevância para a consideração desta corrente no estudo de caso de *Umbral*, recai sob esta potencialidade dramática do objeto minimalista.

Acertando-se como uma corrente complexa, o Minimalismo no cinema envolve uma consideração detalhada sob múltiplos fatores naquela que é a sua aplicação prática e conceptual. Enquanto conceito aplicado a produções cinematográficas, Minimalismo estende-se à totalidade dos elementos singulares que, unos, constituem um filme. Para que uma metragem se considere minimalista, os traços desta corrente devem-se fazer sentir tanto na construção do argumento, na complexificação das personagens e o seu arco, assim como o próprio arco narrativo, e por

extensão, a um conjunto de práticas de cariz técnico no processo de materialização da *mis-en-scène*³.

Desde planos cuidadosamente estabelecidos com rigor no enquadramento, marcados pela simetria e por intenções específicas da narrativa, estendendo-se ao *blocking*⁴ dos atores assim como à disposição de quaisquer adereços em campo, até a movimentos de câmara altamente motivados por intencionalidades do argumento, demarca-se a relação que o realizador e o cinematógrafo pretendem estabelecer entre o quadro, as personagens e o espectador. Realça-se a relevância deste último elemento, - o espectador. Como afirma Roger Deakins, “o que realmente importa é onde se coloca a audiência”.

O exemplo mais paradigmático de um autor falaciosamente denominado como minimalista será o de Wes Anderson. Ainda que nas suas produções predomine um pensamento cuidado com o enquadramento e a simplicidade no estabelecimento da relação entre personagens e adereços em plano, a elevada caracterização dos cenários que marca as suas obras, aliada às narrativas frequentemente intrincadas que as denominam, remove as obras de Anderson do espectro conceptual do Minimalismo. Os seus filmes estabelecem uma aproximação com alguns dos seus fundamentos estéticos, novamente - a disposição estratégica das personagens em quadro e a sua relação com o ambiente em que se encontram. Contudo, desconectam-se dos seus princípios no domínio da estória, da narrativa marcada por diversas camadas de subtexto e frequentemente não-linear, da qual é um exemplo paradigmático *The Wonderful Story of Henry Sugar and Three More* (2024).

Neste sentido, e tratando-se *Umbral* de um filme de complexidade narratológica, marcada por aquilo que em “O Cinema de diferença e as imagens-sonho” Ribeiro denomina uma agregação de “imagens-tempo”, questiona-se a inserção conceptual do Minimalismo enquanto corrente de pensamento nesta curta-metragem.

³ Termo francês, derivante do teatro, referente à encenação ou posicionamento em cena. No cinema, visa a articulação dos vários elementos cinematográficos num quadro fílmico, desde o posicionamento de atores, aos movimentos de câmara, até ao próprio cenário e às direções do realizador.

⁴ Movimentação dos atores em correlação com a câmara.

“As imagens-tempo, por sua vez, compõe-se da narrativa não-linear. Nessas imagens há uma nova percepção de temporalidade. Propõe-se uma ruptura com o sistema sensorio-motor em que o tempo não está subordinado ao movimento, mas é o movimento que está subordinado ao tempo. Surgem, portanto, imagens de fabulação que constituem um novo conjunto de signos para pensar o cinema.” (Ribeiro, 2018, p. 122)

Ainda que alinhado com algumas das premissas fundamentais do pensamento Minimalista, *Umbral* usufrui, similarmente a produções da Wes Anderson, da sua estética mais do que da sua conceptualização teórica. O recurso ao termo “estilizado”, feito com frequência ao longo do ensaio e um que marcou o diálogo entre a direção de fotografia e a realização alude, portanto, a uma intenção de fundamento estético, interligado com a definição de um *look*.

3.1 A composição do quadro: Iluminação e profundidade de campo no espaço onírico.

São múltiplas as considerações a fazer no processo de construção de um ‘espaço’ cinematográfico. O objetivo fundamental prende-se com a manipulação das características do cenário de tal forma a construir o universo visual em que o filme se insere. Todos os departamentos de uma produção executam as suas diferentes funções neste sentido - salientando-se o contributo da direção de arte na materialização do ‘contexto visual’ que serve a estética da narrativa, assim como o *look* do filme. Contudo, é sob o diretor de fotografia que se deposita a responsabilidade da execução do design de iluminação, exercendo um contributo predominante no que concerne as possibilidades de manipulação dos espaços - sendo a luz o elemento melhor capacitado para veicular emoções, e construir noções na psique do espectador com aquilo que escolhe revelar e ocultar (Brown, 2012, p. 8).

Aliado ao trabalho de iluminação, está o envolvimento com a câmara, uma das constantes daquelas que são as funções de um diretor de fotografia. Podendo contribuir criativamente com questões relacionadas com o enquadramento e movimentos de câmara, assim como as objetivas a utilizar para o alcance de uma dada estética, o cinematógrafo encontra-se no centro de uma série de tomada de decisões de cariz técnico e artístico, no processo da materialização de um estilo visual (Goi, 1023, p.48).

Em *Umbral* a baixa profundidade de campo atinge-se pela imersão do cenário na escuridão que envolve as personagens e os adereços. Filmadas em ambiente de estúdio, as

sequências iniciais do filme são um exemplo paradigmático desta ausência de fundo para lá das sujeitos e dos objetos em quadro. Particularmente notável nas cenas da sala de jantar e do escritório, esta ‘imersão no negro’ torna-se na característica específica do *look* cinematográfico pretendido, com vista a dois objetivos fundamentais: Isolar e incrementar a importância da ação, assim como do *crescendo* emocional veiculado pela representação dos atores e, paralelamente, estabelecer esta noção de ‘infinidade distópica’ do espaço.

Esta noção de infinitude prevalece, portanto, como o elemento basilar para a distopia que caracteriza este espaço de simulação. A iluminação ascendente visivelmente coordenada pelo protagonista à medida que escreve na máquina e complexifica a estória, introduzindo novos elementos e reforçando a relevância de dados adereços reintroduzidos em quadro, iluminando-os, surge como o principal denominador de causa-efeito. Esta relação de ‘marioneta’ que se estabelece entre Edgar e o espaço é o veículo para a explicação deste cariz evolutivo da simulação que se vê forçado a recriar e reviver.

Neste sentido, e de forma bastante linear, aquilo que escolhe ocultar no negro quer de forma total ou parcial, assim como aquilo que escolhe ‘trazer para a luz’ são manifestações do seu controlo sob o desenrolar da ação. A luz manifesta-se nestas instâncias como o fundamental condutor da narrativa até ao momento em que Edgar começa a rejeitar a simulação e a personagem da Menina assume o controlo.

II. CASO PRÁTICO

4. Direção de fotografia na curta-metragem *Umbral*

4.1 Luz, isolamento e a distopia no estabelecimento do conflito interno do protagonista.

Num compromisso estético e conceptual, a denominação de ‘luz divina’ assume uma preponderância-chave na premissa onírica de *Umbral*. Num espaço totalmente despido, onde a sombra assume esta posição iconográfica do infinito, a luz destaca-se como o advento da mera existência, estendendo-se, neste caso, às vicissitudes ‘técnicas’ da máquina, capaz de trazer para primeiro plano qualquer encenação passada da psique de um indivíduo. Considerando que “da escuridão do útero ao choque com a luz no rebento do parto, o ser humano vai vivenciar, a partir de então, experiências quotidianas com luzes e sombras” (Lira, 2008, p.30), esta relação de uma natureza dual que se estabelece entre luz, sombra e a própria condição humana, é o mote pelo qual a máquina se revela capaz de intervir sob o seu sujeito, a um nível basilar da consciência. As suas projeções são alicerçadas nesta relação gutural estabelecida entre o homem, a sombra, de onde vem, e a luz, para onde vai. Relação esta que se destaca no estabelecimento das premissas fundamentais de um espaço onírico vocacionado para a ‘projeção’, como é o de *Umbral*.

Ao longo do filme, navegamos entre diversos ‘ambientes’ que compõem a ‘simulação’. Estes estabelecem um paralelismo com a realidade contemporânea – exterior à máquina – característica da época em que a narrativa decorre. Conceptualmente diferenciados pela sua presença na estória, estes ambientes, distanciam-se esteticamente através de alterações que respondem a este teor progressista da simulação. Estas modificações, que se compreendem como intervenções da máquina, operada quer por Edgar, como pela Menina, resultam de uma articulação entre o trabalho de iluminação e da composição do *décor* com adereços.

Manifestante nas sequências iniciais do filme, as cenas do jantar em família, filmadas em estúdio, assim como as sequências do escritório e do quarto de infância, correspondem a este espaço resultante de uma desconstrução daquele que seria o seu aspeto realista. o cenário é reduzido ao mínimo essencial para contar a estória, à medida que ocorre a adesão pontual de adereços em quadro.

Já o espaço de ‘simulação surreal’ faz-se sentir nas cenas do corredor e da sala de jantar na Casa do Campo Pequeno (figuras 12 e 13). Ainda dentro do *Umbral* e, por conseguinte, sujeitas às premissas fundamentais do ambiente de simulação veiculado pela máquina, estas cenas intensificam-se através de uma progressão na composição dos espaços. Este cariz evolutivo da

construção do cenário fez-se sentir na indução de luz de uma natureza ainda mais distópica, articulada com a complexificação do cenário, agora distante do aspeto de estúdio. A título exemplificativo, menciona-se a caracterização da cena da sala de jantar na Casa do Campo Pequeno. A *top-light*, característica das simulações iniciais que antecedem esta cena, dá lugar a uma iluminação de direccionalidade bastante distinta. Uma luz vermelha, tecnicamente alcançada com recurso a quatro tubos *Led* de Titânio Astera suspensos horizontalmente, preenche o espaço, surgindo da lateral da imagem, onde conceptualmente estaria uma lareira. Esta luz quente e bastante dispersa - face à iluminação 'recortada' das sequências iniciais - é motivada pela presença conceptual de uma lareira, assim como pela sua relação semiótica com o perigo, medo, e sensação de insegurança. Este teor de perigo intensifica-se quando a utilização do vermelho é feita em contextos de escuridão, com aproximação de tons escuros, particularmente do preto - "o ódio é vermelho; em segundo lugar vem o preto, epítome do mal. Deste modo, o amor transforma-se, acompanhado do preto, em ódio" (Heller, 2014, p. 103).

Ao vermelho pulsante, aliou-se um luar intenso vinda do exterior, sendo a primeira vez, ao longo do todo o filme, que o espectador tem contacto com aquela que seria a luz de um elemento natural. O intuito seria conferir ao espaço alguma autenticidade, mas assegurando, simultaneamente, a presença de um elemento distópico na forma da luz vermelha. O objetivo seria delinear que este ainda se trata de um espaço fictício, apenas um pouco mais próximo da realidade.

Tanto a cena do corredor, como a sequência da sala de jantar na Casa do Campo Pequeno são resultados mais compostos das cenas iniciais que as precederam - particularmente a sala de jantar, onde identificamos a adesão contínua de elementos visuais que, não solidificando este espaço como um espaço real, o aproximam deste cunho plausível e 'realista'. É possível deferir que os elementos que constroem a singularidade deste espaço conceptual serão a presença da luz vermelha, em contraposição com a luz naturalista do luar. Ao impacto da iluminação, edificada pelo diretor de fotografia, alia-se o comportamento das personagens - o principal veículo no processo de revelar a essência distópica desta terceira simulação da cena do jantar.

4.2 Premissas cinematográficas de *Umbral*: A definição do *look*

Próximo de um estilo-tipo associado à catalogação de género do *Terror*, *Umbral* foi idealizado como uma curta-metragem marcada pela articulação de diversas premissas tradicionais deste movimento inspirado no expressionismo alemão, articulado com conceitos narratológicos já próximas de uma ficção retrofuturista.⁵ A precedente tendência manifestou-se na construção de um invento, um artefacto tecnológico que proporcionaria a transição entre diversas dimensões de uma natureza onírica e de definição bastante vaga. O ‘espaço de simulação’ ou ‘ambiente de simulação’, como se foi denominando ao longo do presente ensaio, é o produto de uma transição entre o real e a psique do protagonista, onde esta máquina denominada ‘Umbral’ funciona como um canal para uma dimensão fictícia. Por se situar temporalmente nos anos 20, esta dimensão não foi conceptualizada artisticamente como uma homenagem à cinematografia e à estética da ficção científica, mas como um espaço distinto onde se procurou aludir ao clássico, ao elemento ‘analógico’ e sensorial desta experiência psicológica, propiciada pela mente do protagonista.

O filme *Dogville* (2003) foi uma referência incontornável no processo de construção deste ambiente, considerando o fundamento da ‘idealização’ que caracteriza o espaço cénico em que as personagens se encontram. Do mesmo modo que em *Dogville* as personagens abrem e fecham portas inexistentes, os pais de Edgar comem comida inexistente, com talheres igualmente imaginários, (figura 7) nas sequências iniciais da simulação do jantar em família de *Umbral*.

⁵ Com as suas primeiras utilizações a datar aos finais da década de 80, o termo retrofuturismo compreende, na sua génese, trabalho no domínio das artes, do design, do cinema e da literatura relacionados com o ‘mundo do futuro’, como imaginado décadas, senão séculos, antes. No cinema, o retrofuturismo foi sendo naturalmente interligado à ficção científica por partilharem esta noção de “advento tecnológico” que caracteriza as narrativas e, sobretudo, os vários espaços onde as mesmas se desenvolvem. O mote diferenciador do retrofuturismo face a outros movimentos será, tal como sugerido pelo próprio termo, a conjugação de vários elementos de uma ode futurista com modos de vida e tecnologias consideradas antigos ou ultrapassados.

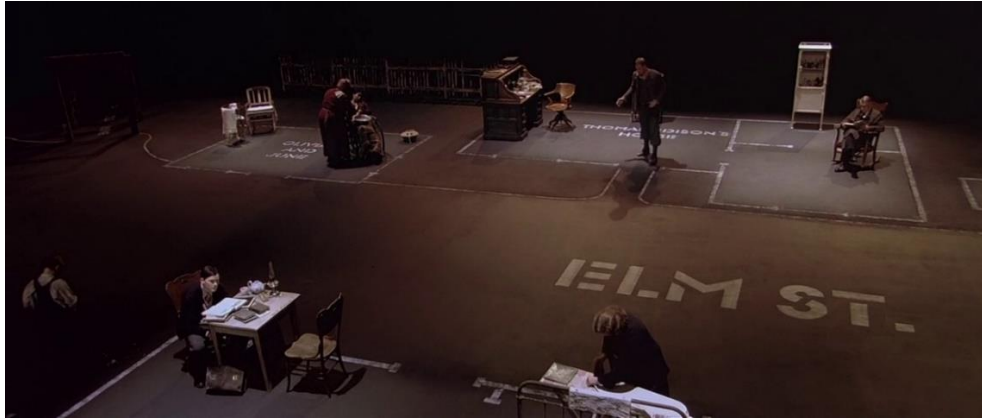


Figura 7: Personagem 'abre uma porta' inexistente para aceder ao 'exterior' em *Dogville*, de Lars Von Trier, 2003.

Neste sentido, a redescoberta deste ambiente 'teatral' foi umas das ideias pela qual a direção de fotografia se guiou e na qual a realização se reviu.



Figura 8: Mãe 'segura uma travessa' inexistente em *Umbral*.

A luz vinda do topo, desprovida de um elemento concreto que a justificasse, foi um dos conceitos idealizados para a estética de *Umbral* e um que se preservou até à sua materialização no momento de filmagens.



Figura 9 : A luz zenital sem 'motivação' no ambiente de *Dogville*, de Lars Von Trier, 2003.



Figura 10: A luz zenital sem 'motivação' no ambiente de *Umbral*.

A restante roupagem foi construída gradualmente através do diálogo com a realização, à medida que novos conceitos para a narrativa, e ajustes no argumento, exigiram reformulações no *look* inicialmente pensado. Uma destas instâncias ocorre na construção do quadro da sala de jantar, inspirado numa das primeiras representações visuais da violência doméstica, presente na obra *Quarrels between Mr and Mrs Latimer*⁶, de T. S. Arthur, publicada em 1871.

⁶ *Quarrels between Mr and Mrs Latimer* é um de uma série de contos escritos por T.S. Arthur e ilustrados por George Cruikshank. A premissa fundamental destes contos seria alertar e sensibilizar o público, através da ficção, para o perigo proveniente do abuso de substâncias estupefacientes, sobretudo o álcool. Neste conto em particular, enfatizam-se as consequências destrutivas do alcoolismo no seio de uma família comum.

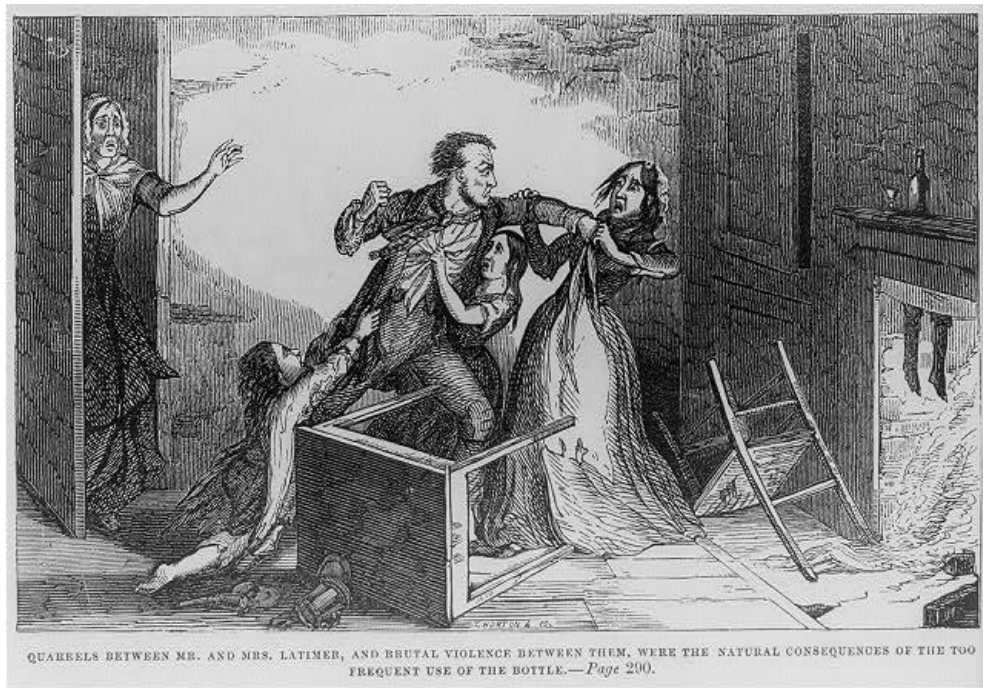


Figura 11: *Quarrels between Mr and Mrs Latimer* de T. S. Arthur, 1871.

Assimilando esta ilustração como uma referência incontornável para o subtexto visual, o realizador propôs ao diretor de fotografia uma recriação deste mesmo quadro, com as personagens de *Umbral*. Uma vez que a indução deste quadro aconteceria depois do plano sequência da ‘sala de jantar surreal’, demarcando-se, deste modo, como o primeiro grande pico climático de toda a curta-metragem, surgiu a necessidade de articular a entrega emocional dos atores com um elemento cinematográfico que a reforçasse. Esta ‘intensificação’ arrecadou a necessidade de estabelecer um contraponto que demarcasse a intensidade almejada para a recriação do quadro.



Figura 12: Recriação da obra *Quarrels between Mr and Mrs Latimer* em *Umbral*.

Assente no tipo de iluminação idealizado para a cena da sala de jantar surreal, da qual este quadro não só faria parte, como teria de concluir, ocorre um 'regresso' à luz vermelha como representação conceptual do mal, do perigo iminente. Aliada à iluminação esteve a incorporação de um *slow motion*, utilizado exclusivamente neste plano, sob a premissa de incrementar o seu dramatismo.

Este momento constitui um ponto de viragem na idealização da luz de Umbral uma vez que representa a primeira instância em que o protagonista perde o controlo e discernimento sob as suas ações. É aqui que Edgar cede emocionalmente à experiência, despoletada pelo processo traumático de reviver o jantar em família, marcado por um dos episódios de violência entre os pais.



Figura 13: Edgar revive os episódios de discussão e violência que decorriam à mesa de jantar.

Um dos fundamentos estéticos defendidos pela realização foi a execução de movimentos de câmara imersivos, em momentos específicos de uma maior entrega emocional por parte das personagens. Demarca-se a título exemplificativo o plano sequência da sala de jantar filmado na Casa do Campo Pequeno. A câmara, operada ao ombro, segue o protagonista de início ao fim do plano sequência, à medida que a personagem se confronta com a reconstrução surrealista de um dos seus maiores traumas do passado -o momento de jantar em família.



Figura 14: Menina reconstrói cena de violência entre os pais de Edgar.

Esta cena, que se constitui como um gatilho para a sensação de impotência e clausura de Edgar, é um exemplo paradigmático da envolvimento da câmara no mesmo plano físico e, por extensão, emocional da personagem, atribuindo uma sensação de clausura à própria câmara que coloca o espectador em é de igualdade com o protagonista, impossibilitado de sair do espaço. Este comportamento ativo da câmara, que viria a servir uma rapidez específica, caracterizadora da cadência do filme, torna-se mais frequente com a progressão da narrativa. Como defendido por Brown (2002), o movimento de câmara estabelece-se como uma poderosa ferramenta no estabelecimento de metáforas visuais.



Figura 15: Edgar tenta fugir da sala de jantar para evitar reviver a discussão entre os pais.

Como tal, estabeleceu-se este objetivo de executar os movimentos de câmara ao ombro e à mão, conferindo ao operador uma maior liberdade de movimento, conducente com a

captação eficaz das emoções veiculadas pelas personagens, de acordo com as intenções do realizador para determinadas cenas e sequências.

A assimilação de uma pontual instabilidade, característica do movimento executado por mão humana, foi outro dos fundamentos estéticos pretendido para determinados planos, como é exemplo o ‘plano aproximado de peito’ de Edgar e da Menina junto à porta, na cena do quarto de infância (figura 16). Este efeito de tremura foi, inclusive, intensificado em pós-produção.



Figura 16: Menina e Edgar seguram a porta do quarto.

4.2.1. A execução do *look*: Iluminação e trabalho de câmara em *Umbral*

Um das características visuais mais evidentes acerca de *Umbral* com que o espectador se depara de forma imediata trata-se, como referido anteriormente no ensaio, da baixa profundidade de campo. Resultante da envolvimento das personagens e dos escassos adereços em cenário no negro durante as fases iniciais da simulação, a decisão para esta imersão no vazio foi uma das primeiras premissas estéticas definidas para a concessão deste ambiente. Manifestaram-se três grandes intenções por detrás desta opção – intensificar a sensação de isolamento das personagens, particularmente de Edgar, o protagonista; incrementar a atenção atribuída aos vários adereços em quadro, todos eles de uma pertinência concreta para a narrativa e, ainda relacionado com as personagens, assegurar ênfase sobre o *acting*.

Filmado com a BlackMagic Pocket 4k, as objetivas utilizadas para fotografar *Umbral* foram a Sigma Art EF 18-35mm, a Canon 24-105mm f4 EF e a Laowa 9mm T2 M4/3 Cinema Line. A seleção destas objetivas foi essencialmente motivada pela sua versatilidade, aliada ao

compromisso estabelecido com a produtora RAW Filmes⁷ de rodar o filme com o material de imagem que possuíam em catálogo.

O intuito inicial seria fotografar o filme integralmente a 35mm. Contudo, sob a missão de servir um *look* distópico e de complementar esta intenção de hiperbolizar o conceito de ‘real’ dentro do ambiente de simulação, optou-se por recorrer a uma objetiva como a 9mm para filmar a sequência da sala de jantar na Casa do Campo Pequeno, assim como alguns dos planos gerais. Considerando a sua utilização mais específica na sala de jantar ‘surreal’, esta objetiva serviu o propósito de contribuir com uma imagem ligeiramente distorcida, um efeito premeditado e conducente com a intenção narratológica da cena (figuras 13, 14 e 15). Constituindo o primeiro grande pico climático do filme, o recurso à 9mm teve um fundamento criativo, agora justificado, mas também logístico. O espaço onde o plano-sequência foi rodado era bastante apertado, sendo que, com a inclusão dos vários adereços, este constrangimento físico ergueu o desafio de enquadrar todos os elementos num só plano. Sob o intuito de recriar o quadro de T. S. Arthur (como explorado no capítulo anterior), o resultado da 9mm foi uma proposta eficiente neste processo de aliar os objetivos estéticos de distopia às condicionantes físicas do local.

No sentido de se diferenciar do resto do filme, o plano sequência desta cena envolveu a operação de câmara ao ombro, seguindo o protagonista num momento de elevada tensão, à medida que este procura fugir do espaço onde se confronta um dos seus maiores traumas. Para tornar a execução deste exigente plano o mais célebre possível, o departamento de imagem assegurou diversas sessões de teste na fase de pré-produção, alinhando a dinâmica entre atores, câmara e focagem. No momento de rodagens, este plano sequência foi executado dentro dos tempos espectados e em concordância com a ambição estética da direção de fotografia, assim como da realização para a cena da ‘sala de jantar surreal’.

Um das consequências de trabalhar num cenário bastante despido de adereços, aliado ao envolvimento na escuridão, será a escassez de linhas orientadoras face à composição do *décor*. As simulações mínimas foram um exemplo desta falta de referencialidade entre espaço e personagem no estabelecimento do enquadramento, verificando-se instâncias em as personagens estariam circundadas pelo ‘vazio’. Neste sentido, a linha de referência foi a do olhar. Com recurso à grelha sempre presente no monitor do operador de câmara, estabeleceu-se a linha superior como referência o estabelecimento dos planos mais apertados como “Planos Aproximados de Peito”, “Planos Aproximados de Tronco” e “Planos Americanos”, quer estáticos como marcados por pouco movimento.

⁷ Produtora do Porto composta por *alumni* da ESMAD que esteve envolvida em todas as fases do filme.

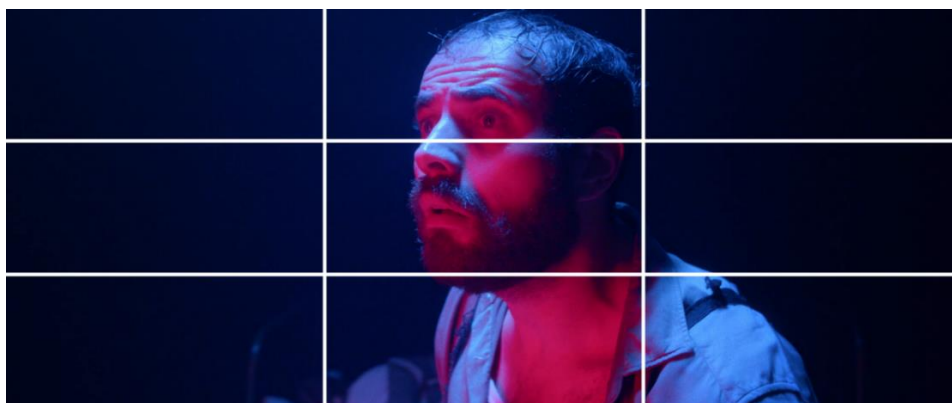


Figura 17: Enquadramento com referência da linha do olhar num "Plano Aproximado de Peito".



Figura 18: Enquadramento com referência da linha do olhar num "Plano Aproximado de Tronco".



Figura 19: Enquadramento com referência da linha do olhar num "Plano Americano".

4.2.2 A seleção dos espaços na curta-metragem *Umbral*

Como passo fundamental daqueles que são os vários estados da pré-produção de um filme, a procura pelas localizações foi um dos aspetos mais complexos desta fase inicial de *Umbral*. Considerando, uma vez mais, o testemunho do diretor de fotografia Roger Deakins, este defende que é fundamental estar presente nos locais e discutir o processo através do qual uma cena funcionaria numa determinada localização, explorando-a. Define este momento como “uma parte fundamental do trabalho de um diretor de fotografia”. Motivado, sobretudo, pela sua complexidade, o processo de *repérage* foi demorado, considerando as características específicas que se almejavam, especificamente para o ‘ambiente de simulação’.

Inicialmente perspectivado para ser filmado numa sala de teatro, o ‘ambiente de simulação’ carecia de um espaço capaz de providenciar um envolvimento do *set*, dos adereços e das personagens na escuridão. Isoladas no negrume, eliminando qualquer informação existente para lá da área iluminada, estariam reunidas as condições físicas basilares que viriam a caracterizar o *look* idealizado. Contudo, confrontados com condicionantes de produção, particularmente no acesso a salas de teatro com disponibilidade integral para filmar as cenas de simulação, o estúdio foi uma opção que cedo se ergueu. Depois de reuniões sucessivas com os departamentos de produção e realização, o objetivo definido foi recriar uma *Black Box* no estúdio de Televisão da ESMAD e assumir o teatro para as fases seguintes da evolução do ambiente. Não ocorreu um alienamento total desta intenção de filmar num teatro, sendo que a proposta conseguida pela produção permitia a utilização do palco do Teatro Helena Sá e Costa, no Porto, por algumas horas.



Figura 20: Estúdio de Televisão da ESMAD onde foram rodadas as sequências minimais de *Umbral*.

As diversas *réperages* decorreram com a presença das direções dos respetivos departamentos, ainda que a direção de fotografia tenha visitado as várias localizações com maior frequência, juntamente com a realização, sendo-lhe providenciado algum peso na tomada de decisão dos espaços em que o filme seria rodado. No caso particular da Casa do Campo Pequeno, localizada na Boavista, na cidade Porto, possuíamos as várias divisões à total disposição. Neste sentido, a seleção do local para a sequência da ‘sala de jantar surreal’ foi o tópico de maior debate e ponderação. Duas das salas reuniram imediatamente boas condições para a filmagem da cena em questão.

A primeira sala, localizada no rés-de-chão seria relativamente pequena considerando a dinâmica do *blocking* e dos movimentos de câmara desejados. Contudo, seria mais acolhedora e próxima do aspeto idealizado, reunindo características favoráveis como o papel de parede vermelho, balanceado com os contornos castanhos-escuros da mobília e das portas que se assemelhavam aos adereços de arte já conseguidos. Outro aspeto positivo desta sala seria o facto de estar localizada rés-de-chão, o que facilitaria a execução de esquemas de iluminação com fontes de luz vindas do exterior.



Figura 21: Sala do rés-de chão da Casa do Campo Pequeno.

A segunda opção, localizada no primeiro piso, bastante mais espaçosa e ampla, era caracterizada por uma estruturação similar, como podemos deferir pelas figuras 22 e 23. Ambas as salas possuíam as duas grandes janelas, intervaladas ao centro por um bloco, sendo que na primeira sala existiria uma porta e, nesta segunda, uma lareira. Já as paredes da sala do piso superior seriam azul-claro o que destoava drasticamente do ambiente quente desejado para a cena.



Figura 22: Sentido Sudeste da sala do 1º piso da Casa do Campo Pequeno.



Figura 23: Sentido Nordeste da sala do 1º piso da Casa do Campo Pequeno.

Considerando que esta cena seria filmada com a lente Lowa 9mm, pelos motivos explorados no precedente capítulo, a seleção da sala mais pequena acabou por se revelar natural. A objetiva permitiria a construção de perspectiva de um espaço bastante maior, possibilitando a execução do plano sequência idealizado, sem comprometimentos.

Já a sala de teatro revelou-se como este espaço marcado pelo ajuste progressivo das expectativas da equipa. Inicialmente conceptualizada para a sala de principal do Teatro Circo, em Braga, idealizou-se filmar esta cena num contexto de grandiosidade e requinte - característico da sala de espetáculos centenária - aliada ao *look* clássico, que suportaria a premissa deste se tratar de um filme de época. Contudo, esta possibilidade caiu por terra perante a indisponibilidade da organização para as datas previstas para as rodagens. O Teatro Nacional de São João e o teatro Sá da Bandeira, ambos no Porto, consistiam nas alternativas que acabaram por se revelar igualmente indisponíveis pelos mesmos motivos.



Figura 24: Salas principais do Teatro Sá da Bandeira (esquerda), do Teatro Circo, (centro) e do Teatro Nacional de São João (direita).

Depois de se esgotarem várias hipóteses, ergueu-se a possibilidade de rodar no Teatro Helena Sá e Costa, um organismo outrora pertencente ao Politécnico do Porto, mas que, ainda que agora uma instituição independente, partilharia as instalações da Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo (ESMAE). Filmar no Helena Sá e Costa seria pertinente, sobretudo, de um ponto de vista logístico, sendo que acabou por se diferenciar como o melhor comprometimento possível entre uma sala contemporânea com o potencial de ser caracterizada como um espaço clássico.



Figura 25: Sala principal do Teatro Helena Sá e Costa.

Todos os artefactos de modernidade (figura 25) tiveram que ser naturalmente removidos, algo que não era possível concretizar fisicamente. Deste modo, em diálogo com o artista de VFX, traçou-se um plano para a remoção de todo o equipamento de luz do teatro, assim como a teia que o suportava, de modo a assegurar a premissa classicista do espaço.



Figura 26: *Still* de *Umbral* da cena filmada no Teatro Helena Sá e Costa.

Finalmente, para a porção do filme que decorre no Tribunal, a localização selecionada foi uma área extensa no primeiro piso da Faculdade de Economia do Porto, denominada “Passos Perdidos”. Local já familiar a produções cinematográficas, este espaço amplo providenciava a profundidade que almejamos implementar para o plano geral desta cena. À semelhança do Teatro Helena Sá e Costa, este espaço carecia da remoção de diversos objetos para a preservação do *look* clássico. Como podemos deferir na figura 23, circundado a vermelho estão alguns dos elementos a serem removidos em pós-produção.

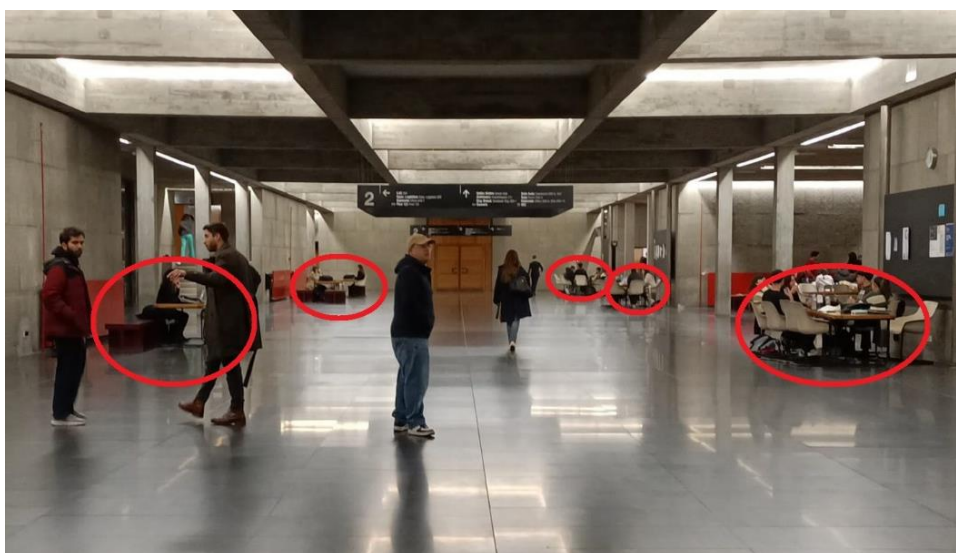


Figura 27: Referência dos objetos a remover em pós-produção no espaço da FEP.

4.2.3. O diálogo com o realizador e a direção de arte: A materialização do universo onírico na definição estética do ambiente de simulação.

Tratando-se de uma curta-metragem de época com uma narrativa imersa num universo clássico - ainda que pautado por avanços tecnológicos ficcionados - pretendeu-se criar uma estética características dos anos 20 mas com uma nota 'progresso'. Esta estratégia consistiu na construção de máquinas como o 'Umbral', capazes de intervir na psique dos seus sujeitos, transportando-os para uma nova experiência.



Figura 28: Adereços de época da 'sala de jantar surreal'.

Uma das referências estéticas para a construção desta 'ponte' entre o clássico, convencionalmente associado ao elemento 'analógico', e o 'tecnológico' resultou da análise da série *1899* de Baran bo Odar. Similarmente à curta-metragem *Umbral*, a época em que grande porção da narrativa de *1899* decorre não se encontra limitada à disponibilidade das tecnologias existentes no séc. XIX. Neste sentido, a idealização da própria máquina foi feita sob o intuito de honrar esta coligação 'clássico-tecnológica', anteriormente referida.



Figura 29: Retrofuturismo na edificação multidimensional de *1899* de Baran bo Odar, 2022.

Com a necessidade de criar um objeto físico que alimentasse a premissa multidimensional idealizada para o filme, optou-se por definir uma ‘nova tecnologia’, inexistente na nossa realidade, atribuindo-lhe as características de uma invenção com capacidades singulares, ainda face à disponibilidade tecnológica contemporânea. Esta foi a premissa sob a qual foi orientada a diretora arte - a criação de uma ‘tecnologia avançada com um *look vintage*’.

Um dos momentos específicos que envolveu um diálogo estreito entre o departamento de arte e fotografia decorreu nas cenas do escritório. De forma a dar resposta aos objetivos para determinadas cenas do filme, realizaram-se diversos testes durante a fase de pré-produção, onde o propósito fundamental foi recriar cenas mais exigentes. A seleção das cenas do escritório foi priorizada devido à sua natureza impactante: um dos pontos de referência à sugestão de *Terror* no decorrer do filme. Neste sentido, pretendeu-se testar a iluminação pensada para a cena, com vista ao alcance dos objetivos da fotografia e da realização. Para tal, recorreu-se ao uso de uma *key-light* posicionada num ângulo zenital sob a personagem, com uma luz de preenchimento pintada, proveniente da diagonal do protagonista, obtendo-se um ambiente esverdeado, inicialmente pensado para este espaço onírico. A realizar-se este teste, verificou-se que não era esta a estética pretendida, pelo que se optou por outro esquema cromático.



Figura 30: Resultado dos testes de iluminação obtidos nas sessões de teste.

A eficácia da concretização desta cena, tal como idealizada, consistia num ‘jogo’ de iluminação que permitisse esconder a antagonista do quadro: a Menina - uma figura fantasmagórica e onisciente - envolvendo-a em sombra, mas assegurando a sua presença e parcial visibilidade, relativamente ao que se pretendia mostrar ao espectador. Tratando-se de um espaço marcado pelos conceitos estéticos do minimalismo, já explicitados no capítulo 3, todos os objetos e personagens presentes no quadro poderiam adquirir um destaque. A ausência da caracterização do *décor* auxilia a relevância dos vários elementos em cena, pelo que, sob a premissa de se tratar de um ambiente despido, não existiria qualquer motivação para observar o ponto da imagem em que a menina estaria posicionada. Sem qualquer detalhe, adereço ou referência no ponto específico da imagem em que a menina surge, a sua presença no quadro tornou-se praticamente invisível - algo corroborado pelo testemunho de colegas da equipa que afirmaram não terem qualquer perceção da presença da figura feminina em campo.

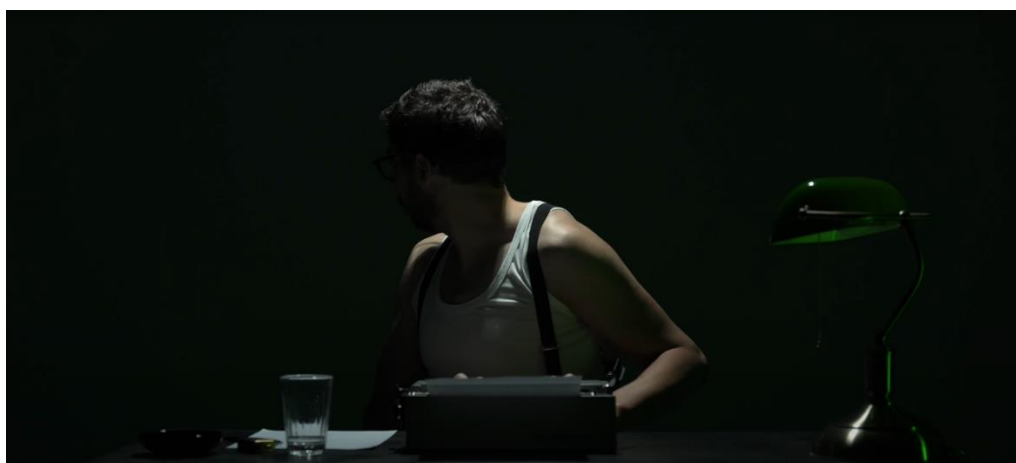


Figura 31: Resultado da sessão de teste onde a figura feminina é indistinguível no cenário.

Com o protagonista ‘trancado’ no centro do enquadramento e sem adereços que nos conduzissem para um outro ponto da imagem, o negrume em que a menina estaria envolvida, ainda que parcial - estando a sua identificação sujeita a particularidades técnicas como as características dos diferentes ecrãs em que este vídeo foi visualizado - atenuava a sua presença, ao ponto de a mesma passar totalmente despercebida. Seria, portanto, fundamental orientar o olhar do espectador para o elemento desejado, não comprometendo a premissa narratológica do minimalismo, ao caracterizar excessivamente o espaço.

Após alguma pesquisa e reflexão em torno da iluminação para esta cena, foi tomada a decisão de recorrer a um efeito específico, presente no filme *Hereditary* (2018) de Ari Aster (figura 32). Esta escolha permitiu intensificar o dramatismo da sequência em causa. Este efeito está relacionado com a inclusão de um elemento de grande importância narratológica num espaço muito pouco iluminado, no sentido de provocar esta noção de ‘presença ténue’ de algo intencionalmente oculto na imagem. Quando corretamente executado, o efeito resultante almeja atribuir ao espaço cénico uma sensação de perigo, tornando-o até sinistro.



Figura 32: Efeito de omissão da personagem recriado em *Umbral*, do filme *Hereditary* de Ari Aster, 2018.

A sua execução está dependente de três elementos. Em primeiro lugar, está a exposição da imagem, sendo necessário manter os níveis a um ponto de compromisso onde nada está oculto ou nítido demais para reproduzir o efeito. O enquadramento, em segundo lugar, é um fator predominante na condução do olhar do espectador para um determinado ponto da imagem, complementado pela iluminação e pela disposição das personagens em plano. Ou seja,

torna possível orientar a atenção do espectador para o ponto de tensão dramática. Em terceiro lugar, a articulação entre departamentos, especificamente os de fotografia e arte, que permite a caracterização dos espaços através disposição dos adereços de forma consentânea com a iluminação pensada para cada um deles.

Em debate com a realização e com a direção de arte, estabeleceu-se o objetivo de encontrar um objeto, pertinente para a narrativa, que permitisse a execução do efeito mencionado. Para tal, seria necessário direcionar o olhar do espectador para a posição da Menina e do manequim, com que se vai alterando. Optou-se pela inclusão de uma estante, repleta de livros, por se tratar de um adereço passível de se enquadrar no contexto profissional do protagonista - escritor - e um que faria sentido incluir num escritório conceptualizado pela máquina. O diálogo entre a direção de fotografia, a direção de arte e a realização foi pautado por este estabelecimento de objetivos e pela procura de soluções no processo de atingir o *look* desejado.



Figura 33: Recriação de efeito de omissão da personagem inspirado em *Hereditary* de Ari Aster, 2018.

4.2.4. Metodologias de trabalho em *set*.

Partindo desta noção basilar de que o trabalho de um diretor de fotografia exige a devida articulação com as demais direções de uma produção cinematográfica, em *Umbral* demarca-se este diálogo estreito com os departamentos de arte e realização - como explorado no precedente capítulo. A alusão específica à comunicação entre a direção de fotografia e estes dois departamentos deve-se às implicações mais imediatas que detém no trabalho do cinematógrafo. A realização, pela sua presença incontornável na validação do enquadramento, assim como das

características da iluminação antes de qualquer filmagem. A direção de arte, pela articulação necessária no posicionamento dos vários adereços face à iluminação praticada, considerando que “o *look* que o diretor de arte estabelece pode envolver emocionalmente a audiência tanto como a narrativa e o diálogo” (Olson, 1999, p.20, tradução nossa).

O processo de construção do espaço onírico de *Umbral* é, como mencionado ao longo deste ensaio, o resultado de uma articulação entre a inclusão progressiva de adereços no cenário e uma iluminação específica para cada novo elemento em quadro. O objetivo foi intensificar a sua relevância na história. Nesse sentido, múltiplas decisões foram tomadas, particularmente a nível de posicionamento dos objetos relativo ao enquadramento desejado. Todas as cenas decorrentes em estúdio foram exemplificativas desta intervenção necessária por parte do diretor de fotografia.



Figura 34: Diretora de arte a aplicar uma luz *Aputure MC* no candeeiro do quarto de infância de Edgar.

Por sua vez, a cena do tribunal exigiu, igualmente, uma atenção constante sob a relação entre a disposição dos adereços e o tipo de iluminação trabalhado. Neste caso, onde a *key-light*, ou fonte de luz predominante, seria de origem zenital, ou seja, uma *top-light*, a consideração cuidada sob o posicionamento específico de determinados adereços revelou-se importante para realçar certos brilhos e reflexos desejados. A título de exemplo, poderá ser mencionado o posicionamento da faca e dos demais adereços na cena do tribunal. A disposição específica dos objetos em relação ao ângulo de câmara pretendeu enfatizar a conexão dos adereços principais da narrativa por um fio de cobre, que estariam, por sua vez, conectados à máquina, funcionando como um ‘gatilho’.



Figura 35: O brilho dos objetos conectados pelo fio de cobre que os interliga ao Umbral.

Num diálogo constante com a realização, a intenção seria captar reflexos de determinados objetos de uma forma sutil e não pejorativa, sem nunca exceder os níveis de exposição recomendados, de modo a não perder informação na imagem. Neste sentido, recorreu-se ao instrumento *False Color* como ferramenta para a garantia de um trabalho de iluminação controlado.

A comunicação recorrente com os demais elementos do departamento de imagem foi outra constante das rodagens. Esta dinâmica resultou do extensivo trabalho de preparação realizado na fase de pré-produção. No que concerne iluminação, foi um dos objetivos de diretor de fotografia articular uma série de sessões de teste, como já previamente abordado, justificadas pela complexidade dos efeitos desejados para o filme. O pulsar e cessar de luz, especificamente, marcantes das cenas da sala de jantar surreal e do quarto de infância, seriam exigentes no que concerne o domínio do material disponível.

A sequência do quarto de infância foi um exemplo paradigmático desta necessidade de preparação prévia e de um diálogo entre os elementos do departamento de Imagem. Numa cena cuja intenção seria munir a personagem da Menina com a capacidade de manipular a luz do ambiente de simulação, o intuito seria que o seu gesto de fechar a mão direita veiculasse uma transição entre espaços. Especificamente, do espaço base da simulação - um espaço vazio envolvido no negro - para um dos ambientes emocionalmente mais desafiantes para o protagonista - o quarto de infância - espaço que despoletaria memórias traumáticas do seu passado e que o levaram ao crime que cometeu.

A iluminação foi o fator predileto no processo de pautar este ‘salto’ entre espaços. Para tal, a concretização técnica desta cena envolveu articular a transição entre o efeito de

programação CTB⁸, providenciado pelos tubos de titânio *Astera* - manipulados remotamente pela Chefe-eletricista - com o desligamento das luzes da teia do estúdio, pelo operador de teia no interior da *régie*. Assim que a mão da atriz se fechou, apagou-se imediatamente a *top-light* do estúdio, dando lugar ao ambiente frio característico da luz azul dos tubos de titânio. Para a filmagem integral da cena do quarto de infância aplicaram-se filtros CTB à luz da teia, de modo a preservar a mesma ambiência de luz superior praticada nos ambientes de simulação iniciais.



Figura 36: Mudança de espaços veiculada pela iluminação, controlada pela Menina.

Já o departamento de câmara necessitou de se articular na execução de alguns planos sequência particularmente exigentes, fazendo-se uma vez mais a referência à cena da ‘sala de jantar surreal’, por envolver movimentos súbitos, rápidos e incisivos. No caso particular desta sequência, a maior fragilidade seria a consistência da focagem, executada remotamente pelo primeiro assistente de imagem, assim como a presença da diretora de som e da perchista, imediatamente atrás do diretor de fotografia que operava a câmara num espaço reduto. Fruto da pré-mencionada preparação, tanto as transições de iluminação como os movimentos de câmara foram executados dentro dos prazos e segundo os objetivos pretendidos para as respectivas cenas do filme.

Outro exemplo de um movimento de câmara complexo, foi o contorno das personagens na cena do palco de teatro, onde a necessidade de circundar o protagonista e descer na mesma cadência até ao seu nível quando cai de joelhos, careceu de mais tentativas do que seria inicialmente esperado, conseguindo, contudo, manter os tempos delimitados pelo assistente de realização.

⁸ Color Temperature Blue.



Figura 37: Execução do plano-sequência da cena do teatro.

4.2.5. Alcançar o *look*: O processo de correção de cor em *Umbral*.

A correção de cor é entendida uma ferramenta fundamental no processo de elevar o potencial de uma história. Assim sendo, “o colorista é um artista com a capacidade de criar *looks* criativos que afetam o *mood* e as sensações de uma cena” (Koskinen, 2014, p.2, tradução nossa). Neste sentido, foram definidos vários objetivos para a estética do *Umbral* relacionados com a correção de cor, já na fase de pré-produção. Uma vez que o filme possui diversas dimensões e ambiências, a cor foi utilizada como “uma ferramenta poderosa na criação de subtexto visual” (Brown, 2016, p. 228).

Perante uma primeira correção por parte do colorista, houve margem para melhorar determinados pontos relativos, sobretudo, à exposição. Compreendeu-se esta necessidade de escurecer no geral toda a curta-metragem, intensificando o dramatismo providenciado pela sombra, particularmente em torno das personagens, complementando o intuito de as isolar no negro. Nas sequências iniciais não foram necessárias grandes intervenções face à primeira proposta por parte do colorista. As alterações passaram por reduzir ligeiramente a intensidade de um efeito de *glow* aplicado aos elementos brancos do quadro, como o manequim, a camisa branca do pai e a folha na máquina de escrever do protagonista. A sequência do escritório em que o manequim dá lugar à Menina foi, de facto, um dos momentos em que houve a necessidade de escurecer o quadro. O objetivo seria evidenciar o efeito almejado para a transposição entre a Menina e o manequim, previamente explanado no capítulo 4.2.3.

Sob a premissa de criar um ambiente distópico, o intuito seria hiperbolizar a intensidade dos espaços através do papel da iluminação e da cor. Neste sentido, na sequência da sala de jantar na Casa do Campo Pequeno, o alcance do aspeto surreal pretendido atingiu-se através da intensificação do azul da lua, em contraposição com o vermelho proveniente do efeito de uma lareira que ilumina o espaço. Esta foi outra das alterações necessárias na primeira proposta do colorista – subir o tom de azul da lua face a um *look* mais esbranquiçado presente nesta primeira proposta.



Figura 38: As cores da 'sala de jantar surreal'.

Uma das sequências que careceu de maior intervenção, tanto a nível de correções na exposição como de *grading*, consistiu na cena do esfaqueamento. Ainda que impactante, o esfaqueamento captado durante as filmagens teria de ser hiperbolizado através de pequenas intervenções como a saturação do sangue na mão da Menina, assim como o efeito do mesmo na camisa branca do boneco. Na primeira mostra do colorista, os níveis de exposição estavam altos face à necessidade de ocultar parcialmente detalhes indesejados da camisa e do braço da jovem. Outro dos objetivos para esta cena seria ocultar totalmente a cabeça do boneco com o negrume – um outro detalhe que motivou a necessidade para a descida dos níveis de exposição.

Complementando estas ambiências bastante distintas, o *grading* de *Umbral* revelou-se elementar na diferenciação estética dos vários espaços onde o filme decorre, moldando-se às necessidades específicas de cada um deles. No contexto específico das repetições da cena do jantar, a natureza progressiva na composição do *look* através da cor, assegurou-se como o mais importante elemento da fotografia no processo de diferenciar as três simulações num constante crescendo dramático.

Uma das cores que adquire um destaque ao longo de todo o filme é o vermelho, sendo o recurso à utilização desta cor de um fundamento semiótico. Em “A Psicologia das Cores”, Eva Heller explora as diversas significações por detrás das várias cores que compõe a paleta cromática, sendo o vermelho o exemplo paradigmático de uma cor com múltiplas simbologias. “Do amor ao ódio – o vermelho é a cor de todas as paixões, as boas e as más” (Heller, 2014, p.103). Associado ao amor, à paixão, ao sangue, até ao fogo e à agressividade, o recurso à cor vermelha em *Umbral* advém da sua relação subconsciente com a violência e o perigo. Considerando que a sua adição ao longo do filme acompanha picos de ação climática relacionadas com a influência traumática da figura paternal – dos quais são exemplos a cena da sala de jantar surreal na Casa do Campo Pequeno e a cena do quarto de infância – o vermelho foi selecionado para representar de uma forma explícita o ‘confronto com o trauma’. Na cena de jantar da Casa do Campo Pequeno alia-se esta noção de vermelho como a cor do fogo à premissa traumática explicada anteriormente, sendo que não deixa de representar conceptualmente uma lareira invisível à audiência, acompanhando o momento do filme em que o confronto com o trauma leva Edgar a perder gradualmente o controlo sob a simulação e sob as suas emoções.

Já no quarto de infância, o “vermelho da porta” cimenta esta relação de intolerância associada à partilha do mesmo espaço físico entre Edgar e o pai, introduzido pontualmente ao longo do filme, mas atingindo o seu pico neste momento concreto da narrativa. O confronto com a luz vermelha simboliza, portanto, a revivência dos episódios de maus-tratos de que Edgar era vítima enquanto criança. Em contraposição, esta cena vive da relação dicotómica do vermelho com a luz azul pela sua relação com a harmonia, com o divino e, por extensão, com o onírico.

O azul é o céu – portanto azul é também a cor do divino, a cor eterna. A experiência constantemente vivida fez com que o azul fosse a cor que pertence a todos, a cor que queremos que permaneça sempre imutável para todos, algo que deve durar para sempre. (Helen, 2014, p. 47)

Contudo, a força predominante para a escolha da luz azul prende-se com este sentido de preservação de um espaço da infância que deveria representar o ponto seguro do protagonista. Este é um cenário que se revela ‘intocado’ até à introdução do vermelho – a manifestação destrutiva da figura paternal (figura 39).



Figura 39: Edgar é confrontado com o "vermelho da porta".

4.2.6. Os efeitos especiais na conceção dos ambientes de *Umbral*.

Na sua definição, efeitos especiais, ou *VFX*, é um termo utilizado para descrever qualquer alteração ou melhoramento de uma imagem para um filme, ou outro tipo de media em movimento, que não é possível alcançar durante as rodagens (Eldin, 2012 p .116). Neste sentido, alicerçam-se como uma ferramenta pertinente no processo de complementar o *look* de um projeto cinematográfico, sendo frequentemente um recurso utilizado para subir o seu valor de produção.

Em *Umbral*, o contacto com o artista de *VFX* foi permanente em todas as fases de produção do filme. Desde a primeira análise do *storyboard*, às *repérages*, até à intervenções mais detalhadas na pós-produção, o artista acompanhou cada etapa de modo a compreender as necessidades da curta-metragem assim como refletir em possibilidades criativas pudessem complementar o *look* desejado.

Depois de analisar os espaços juntamente com o diretor de fotografia, tornou-se relevante estabelecer algumas metas para alinhar o trabalho de ambos. Este processo envolveu fazer determinadas considerações relativas à iluminação e a enquadramentos para o alcance dos efeitos almejados. É possível, contudo, afirmar que em nenhum momento estas intervenções se revelaram condicionantes do trabalho do diretor de fotografia, sendo que o artista de *VFX* trabalhou em torno das necessidades pré-estabelecidas para o *look*.

Depois de acompanhar as rodagens e transitar para a fase de pós-produção, o artista de efeitos especiais iniciou uma série de limpezas, necessárias para assegurar o valor da produção,

corrigindo certos detalhes incontornáveis, a maioria dos quais haviam sido previstos já na fase de pré-produção. No caso particular da Casa do Campo pequeno, surgiram diversas instâncias em que foi necessário ocultar artefactos da contemporaneidade. Desde interruptores modernos até um autocolante afixado numa janela de vidro, este espaço careceu de intervenções muito pontuais, mas exigentes. Já todas as cenas filmadas em estúdio careceram da eliminação das fontes de luz, algo que não foi possível contornar com enquadramentos devido à grande abertura dos planos, em correlação com a dimensão do espaço.

Limadas as arestas, sucedeu a fase da execução de outros efeitos, tais como a remoção das feições da Menina, assim como o aumento da sua íris nas sequências em que atravessa a sua transfiguração num monstro. A iluminação desempenhou um papel fundamental nestes momentos de transformação, referenciando-se a título exemplificado o momento em que a Menina surge em cima da secretária de Edgar já no seu estado ‘demoníaco’. A iluminação *low-key*, complementada com uma luz de reforço vinda da mesma direção da *key-light* permitiu a acentuação das sombras em torno dos olhos e da boca da atriz, mas assegurando a presença de luminosidade suficiente para facilitar a modelação das feições da jovem. Outro momento relevante consistiu na remoção das suas feições – tanto na transição para o quarto de infância como no momento que antecede a abertura da porta. Estas duas situações exigiram uma iluminação mais direta sob a sua face.



Figura 40: O estado ‘demoníaco’ da Menina no escritório.

CONCLUSÃO

Podemos argumentar que trabalhar numa produção cinematográfica acarreta, por natureza, um envolvimento e um diálogo constante com o produto artístico para o qual os vários departamentos se unem na missão de criar. Ocorre esta imersão numa realidade paralela – a do filme. Este envolvimento integral no processo de contar uma estória, por meios cinematográficos, exige do diretor de fotografia uma extração total daquela que é a sua realidade e um comprometimento fundamental com a narrativa, as personagens e os ambientes que só neste universo paralelo existem, no caso particular do cinema de ficção.

Ao longo deste ensaio, foram exploradas as premissas teóricas e práticas sob as quais o discente se regou, enquanto cinematógrafo, na procura da construção de um espaço onírico singular. Analisando as contribuições do trabalho de iluminação e de câmara, assim como a natural articulação com os demais departamentos na definição de um *look*, elevaram-se algumas acessões do processo de edificação do ‘ambiente de simulação’ de *Umbral*. Ao longo do filme em análise, pretendeu-se atribuir ao ambiente visual características que transcendem o real como o conhecemos, sendo que a principal deferência recai sob a importância de se estabelecerem as ‘regras’. Ou seja, é com o estabelecimento das ‘leis’ fundamentais que governam este ‘lugar’, que se torna possível a produção de significado na psique da audiência. Ao estabelecer-se um compromisso de causa-efeito entre as ações do protagonista, Edgar, ao escrever na máquina, e o efeito resultante – sob a forma de um jogo de omissão e revelação, veiculados pela luz e pela sombra – por exemplo, permitimos, de algum modo, que o espectador se pudesse inteirar deste ambiente não-natural.

Transcendente à estória, aos diálogos e às sugestões objetivas da narrativa, estas regras de um plano mais físico, veiculadas pela imagem, destacam-se como uma forma de subtexto na produção de sentido. Num compromisso de comunicação estreita entre departamentos, alinhados desde a pré à pós-produção para o alcance dos vários objetivos definidos para o filme, é a parametrização de fundamentos de uma génese teórica e prática que possibilita a materialização de uma ideia, de um conceito projetado, num ambiente cinematográfico concreto.

Mediante os recursos disponíveis e considerando a natureza surrealista de *Umbral* – exigente a todos os níveis – a complexidade da caracterização, aliada à multiplicidade de localizações, assim como a necessidade da intervenção de efeitos especiais, ergueram desafios e constrições que abrangeram todas as fases de produção. Contudo, numa análise final, salienta-se esta aproximação do resultado obtido aos objetivos idealizados para toda a curta-metragem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alton, J. (1949). *Painting with Light*. (1ª ed.) University of California Press.

Brown, B. (2016). *Cinematography – Theory and Practice*. (3ª ed.) Focal Press. Routledge.

Brown, B. (2019). *Motion Picture and Video Lighting*. (3ª ed.) Focal Press.

Goi, M. (2013). *American Cinematographer Manual*. (10ª ed.) The ASC Press.

Heller, E. (2014). *A Psicologia das Cores*. (1ª ed.) Editora Garamond.

Olson, R. L. (1999). *Art Direction for Film and Video*. (2ª ed.) Focal Press.

Ribeiro, A. (2018). O onírico em Jodorowsky: as imagens-sonho e o cinema terapêutico em *A dança da Realidade*. *ECOS*. 9 (1), 122 – 131.

REFERÊNCIAS WEBGRÁFICAS

Braga, M. (2012). *Dogville: um estudo do espaço fílmico / cênico pós-moderno*. *Repertório*, (13), 98-102. <https://doi.org/10.9771/r.v0i13.4018>

Deakins, R. & Deakins, J. (2020). Learning Lighting (9). In *Team Deakins Podcast*. Apple Podcasts. <https://teamdeakins.libsyn.com/>

Koskinen, M. (2014). *Color Grading a Feature Film for Digital Cinema*. [Bachelor's thesis, Hame University of Applied Sciences]. Semantic Scholar. <https://www.semanticscholar.org/paper/Color-Grading-a-Feature-Film-for-Digital-Cinema-Koskinen/d3112ba636a58f8e7ec4389612ce05b0bb8af224>

Lira, B. S. (2008). *Luz e Sombra: Uma Interpretação de suas Significações Imaginárias nas Imagens do Cinema Expressionista Alemão e do Cinema Noir Americano*. [Doctoral dissertation, Universidade Federal do Rio Grande do Norte.] Repositório Institucional UFRN. <https://repositorio.ufrn.br/jspui/handle/123456789/13678>

Tongyao, J., & Weizhang, J. (2022). An Interpretation of the Light Design of Roger Deakins' Works from the Perspective of Film Semiotics. *Amazonia Investiga*, 11 (52), 96 – 104. <https://doi.org/10.34069/AI/2022.52.04.10>

Wallace, M. J. (2016). *Photography and Film After Minimalism, 1967 - 1976*. [Doctoral dissertation, University College of London]. ProQuest. <https://www.proquest.com/openview/78d725c43db274eb15e43872a4a9ff26/1?cbl=2026366&diss=y&pq-origsite=gscholar>

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

Anderson, W. (Realizador) (2024). *The Wonderful Story of Henry Sugar and Three More*. [Filme]. Indian Paintbrush; American Empirical Pictures.

Aster, A. (Realizador) (2018). *Hereditary*. [Filme]. A24; PalmStar Media; Windy Hill Pictures.

Obar, B (Realizador) (2022). *1899*. [Série]. Netflix.

Radford, M. (Realizador) (1984). *1984*. [Filme]. Metro-Golden-Mayer; Paramount Pictures; Virgin Films.

Villeneuve, D. (Realizador) (2017). *Blade Runner 2049*. [Filme]. Alcon Entertainment; Columbia Pictures; 16:14 Entertainment; Scott Free Productions; Thunderbird Entertainment; Bud Yorkin Productions; Torridon Films.

Von Trier, L. (Realizador) (2003). *Dogville*. [Filme]. Alan Young Pictures; Canal+; Canal Plus Image International; 4 1/2 Film; Zentropa Entertainment.

ANEXOS

Anexo A – O argumento de *Umbral*

“UMBRAL”

argumento cinematográfico original por

Miguel Andrade

Copyright © 2024

ESMAD / P.PORTO

40220034@esmad.ipp.pt
m.andrade.vale@gmail.com

TÍTULO DE CRÉDITOS

Caracteres brancos sobre fundo negro:

Em 1911, o psiquiatra Filipe Dias Pinheiro, discípulo de Sigmund Freud, desenvolve uma tecnologia que permite aceder, induzir e manipular as memórias de um criminoso, forçando-o a reviver o maior trauma da infância.

Através do processo de 'regressão emocional conduzida', o Umbral calcula o nível traumático de um indivíduo que permite aferir ausência ou presença de causa-efeito entre o seu passado e o crime que cometeu.

1. INT. Prisão - dia

Um enorme vitral ao cimo de uma escadaria é visível. A única fonte de luz é um ténue brilho perceptível atrás do vidro. Do outro lado do vitral, existe uma sala pouco iluminada.

2. INT. Sala de jantar minimal - noite

PAI (47), IRMÃ (12) e um **manequim de criança**, estão sentados a uma **mesa de jantar**. Na sala de jantar está apenas uma mesa e **quatro cadeiras**, sem qualquer cenário nem quaisquer adereços. As paredes são inexistentes e uma escuridão toma o seu lugar.

O Pai está distraído a ler **um jornal**.

Aparecendo do negrume, a MÃE (43) entra na sala com as mãos cerradas estendidas em frente à barriga, à largura dos ombros.

MÃE

(enquanto entra na sala)

Aqui está! Cuidado que está quente!

O Pai espreita por cima do jornal, olha com expectativa para o que Mãe carrega e sorri.

PAI

Hmm, cheira bem

(pousando o jornal) desta vez esmeraste-te.

MÃE

Desta vez?!

(pousando o que carrega na mesa e servindo o Pai)
E quantos motivos de queixa tens tu?!

PAI

Oh, não é isso querida! Tem um ótimo cheiro e aspeto.

MÃE

(jocosa, enquanto serve o Pai)

Hmm-hmm, olha que mentir é muito feio

(voltando a pegar no que carrega) Vamos lá ver se os teus pecados não levam o teu filho por maus caminhos!

O Pai recomeça a falar no instante em que a Mãe termina a frase e se desloca na direção do manequim.

PAI

Afinal a mãe está morta, indiferente como sempre ao vermelho da porta, e a linda menina de pele de alabastro, nem viva nem morta, deambula petulante a fria obscuridade, seguindo diligente o macabro rastro da sombria verdade.

MÃE

(enquanto serve o manequim)

O autobiógrafo é o mártir do seu pecado. Ainda que a única graça concedida ao criminoso seja o próprio crime. (olhando de soslaio para cima enquanto se dirige para o seu lugar) Escrever é tão perigoso...

(para o Pai enquanto se senta e se serve) Talvez devêssemos ligar o rádio.

Enquanto falam, e apresentando um sorriso rasgado na face, o olhar da Irmã transita entre o Pai e a Mãe.

PAI

Ainda é cedo. Mas eis senão quando chegamos a uma verosímil teoria: Matá-lo era implausível, porque o monstro já morto estava. E ainda que escutasse os demónios proferirem em surdina as palavras da linda menina sobre a sinistra narrativa que despiu, sorriam-lhe das escadas, janelas e retratos, a caminho do verde corredor que finda em sangue e dor, e revelavam a cruel teia que a morte urdiu.

MÃE

De nada te adianta esconderes-te em poesias.

(para todos) Bom apetite então!

PAI

Tens razão, mais vale ocupar a boca com iguarias.

(para todos) Bom apetite!

Mãe e Pai começam a comer ainda que não exista comida, louça ou talheres.

Comida a ser mastigada, talheres a serem manuseados e raspar de pratos

PAI

(repentinamente para a Mãe)

Sabes que mais?

(enquanto se levanta) Não vejo melhor altura que esta para abrir aquele vinho bom que andamos a guardar para uma ocasião especial.

Pai levanta-se e escolhe uma garrafa da garrafeira.

MÃE

(enquanto Pai abre a garrafa)

Oh, e o que tem de especial um jantar normal em família?

PAI

(rindo-se sofregamente)

Como se pudéssemos estar vivos destituídos de qualquer herança, com a opulência única de um tesouro criado pela solidão!

POP da rolha a sair da garrafa

Pai assume de repente um semblante distante e sério.

MÃE

Olha que amanhã é dia de trabalho e escola, atenção aos festejos!

PAI

(sussurrando de olhar vazio)

E como se emoções não expressadas algum dia morressem...

MÃE

(para o manequim)

É para comer tudo, está bem?

PAI

(começando a arfar)

São enterradas vivas e retornam mais tarde

MÃE

(para o manequim)

Vamos Edgar.

PAI

(gritando com a Mãe)

De formas mais terríveis!

Ouve-se o som de estática projetado da boca do Pai simultaneamente com o final da frase que acaba de proferir.

Som de estática projetado da boca do Pai

A conversa cessa repentinamente e ficam todos estáticos a olhar uns para os outros. O manequim de criança estremece momentaneamente.

3. INT. Escritório - noite

Sentado a uma **secretária**, EDGAR (39) suspira, arranca a **folha** que acabou de dactilografar da **máquina de escrever** e relê rapidamente o texto.

Edgar está inquieto, parecendo em esforço e vai coçando a cabeça.

Na mesa está um **cinzeiro**, sobre o qual repousa meia **cigarrilha** apagada, e ao seu lado um velho **isqueiro**. Em cima da mesa está também uma **garrafa de whisky**, um **copo vazio** e um **molho de folhas**.

Atrás de si existe uma **estante** com **livros**, junto da qual se encontra um **manequim feminino** que enverga o **vestido da Irmã**.

Atrás da secretária, do lado contrário à estante, está um velho **cadeirão com o casaco do Pai pendurado**.

Edgar amarrota a folha e atira-a para longe.

Edgar coloca irritado uma **nova folha** na máquina e recomeça a escrever.

4. INT. Sala de jantar surreal - noite

Pai, Irmã e manequim de criança estão sentados à **mesa de jantar**.

Para além da mesa e **quatro cadeiras**, existe agora uma **toalha** sobre a mesa, e em frente a três das cadeiras, **pratos, copos e talheres**.

O Pai está distraído a ler **um jornal**.

A Mãe entra na zona de luz, carregando uma **assadeira** com **comida** que segura pelas asas em frente à barriga, com as mãos afastadas à largura dos ombros.

Após dar alguns passos em direção à mesa cessa a marcha, ficando imóvel.

5. INT. escritório - noite

Edgar, que está sentado à **secretária**, para de dactilografar, ficando pensativo. Atrás de si existe uma **estante** com **livros**, junto da qual se encontra a Irmã estática e quase impercetível no limiar da escuridão.

Edgar inspira fundo e recomeça a escrever com maior veemência.

6. INT. Sala de jantar surreal - noite

Uma luz acende-se atrás da **mesa de jantar**, revelando uma **ombreira de uma porta**, uma **garrafeira**, e uma **frágil mesa** onde repousa um **rádio**.

Iniciando a marcha da mesma posição onde estancou, a Mãe prossegue em direção à mesa, carregando uma **assadeira** com **comida** que segura pelas asas em frente à barriga, com as mãos afastadas à largura dos ombros.

O Pai está distraído a ler **um jornal**.

O Pai e a Mãe assumem agora um semblante sério e carregado que mantêm durante todo o diálogo que se segue. Ao longo da conversa, surgem progressivamente, entre cortes, mais adereços reais sobre a **mesa**, a **garrafeira** e a **frágil mesa** com o **rádio**.

MÃE

(enquanto entra na sala)

Aqui está! Cuidado que está quente!

O Pai espreita por cima do jornal e olha para a assadeira.

PAI

Hmm, cheira bem

(pousando o jornal) desta vez esmeraste-te.

MÃE

Desta vez?!

(pousando a assadeira na mesa e servindo o Pai) E quantos motivos de queixa tens tu?!

PAI

Oh, não é isso querida! Tem um ótimo cheiro e aspeto.

MÃE

(enquanto serve o Pai)

Hmm-hmm, olha que mentir é muito feio

(voltando a pegar na assadeira) Vamos lá ver se os teus pecados não levam o teu filho por maus caminhos.

O Pai recomeça a falar no instante em que a Mãe termina a frase e se desloca na direção do manequim.

PAI

Afinal a mãe está morta, indiferente como sempre ao vermelho da porta, e a linda menina de pele de alabastro, nem viva nem morta, deambula petulante a fria obscuridade, seguindo diligente o macabro rastro da sombria verdade.

MÃE

(enquanto serve o manequim)

O autobiógrafo é o mártir do seu pecado. Ainda que a única graça concedida ao criminoso seja o próprio crime. (olhando de soslaio para cima enquanto se dirige ao seu lugar) Escrever é tão perigoso...

(para o Pai enquanto se senta e se serve) Talvez devêssemos ligar o rádio.

Enquanto falam, e apresentando um sorriso rasgado na face, o olhar da Irmã transita entre o Pai e a Mãe.

PAI

Ainda é cedo. Mas eis senão quando chegamos a uma verosímil teoria: Matá-lo era implausível, porque o monstro já morto estava. E ainda que escutasse os demónios proferirem em surdina as palavras da

linda menina sobre a sinistra narrativa que despiu, sorriam-lhe das escadas, janelas e retratos, a caminho do verde corredor que finda em sangue e dor, e revelavam a cruel teia que a morte urdiu.

MÃE

De nada te adianta esconderes-te em poesias.

(para todos) Bom apetite então!

PAI

Tens razão, mais vale ocupar a boca com iguarias.

(para todos) Bom apetite!

Mãe e Pai começam a comer, sendo que o volume dos sons produzidos pela louça e talheres é anormalmente elevado e distorcido.

Comida a ser mastigada, talheres a serem manuseados e raspar de pratos

PAI

(repentinamente para a Mãe)

Sabes que mais?

(enquanto se levanta) Não vejo melhor altura que esta para abrir aquele vinho bom que andamos a guardar para uma ocasião especial.

Pai levanta-se e escolhe uma **garrafa** da **garrafeira**.

MÃE

(enquanto Pai abre a garrafa)

Oh, e o que tem de especial um jantar normal em família?

PAI

(rindo-se sofregamente)

Como se pudéssemos estar vivos destituídos de qualquer herança, com a opulência única de um tesouro criado pela solidão!

POP da rolha a sair da garrafa

Pai assume de repente um semblante distante e sério.

MÃE

Olha que amanhã é dia de trabalho e escola, atenção aos festejos!

PAI

(sussurrando de olhar vazio)

E como se emoções não expressadas algum dia morressem...

MÃE

(para o manequim)

É para comer tudo, está bem?

PAI

(começando a arfar)

São enterradas vivas e retornam mais tarde

MÃE

(para o manequim)

Vamos Edgar.

PAI

(começando a arfar)

De formas mais terríveis!

Em simultâneo com a última parte do diálogo do Pai, a Mãe grita e assume uma postura agressiva. Juntamente com a fala, irrompe da sua boca um som de estática que é projetado pela sala.

Som de estática projetado da boca da Mãe

A família fica estática nas suas posições, sem qualquer movimento facial. O manequim estremece mais violentamente.

Irritado e preocupado, Edgar entra no set vindo do negrume por onde a Mãe entrou, enquanto bate repetidamente e levemente com a mão na cabeça.

EDGAR

(protestando e gesticulando)

Não, não! Não é assim! O que é que foi isso? Quem é que pôs isto aqui?!

Enquanto protesta, Edgar atira com uma **travessa suja** com uma grande **faca de cozinha ensanguentada** que surgiu, entretanto, em cima da mesa.

Ao passar pelo Pai retira-lhe agressivamente a garrafa de vinho das mãos.

Como se se tivesse queimado, grita por um instante diretamente para a face do Pai e, recompondo-se num instante, caminha depois rapidamente para fora da sala de jantar por onde entrou.

7. INT. escritório - noite

Edgar entra novamente no escritório, retira a **folha** da **máquina de escrever** que amarrota e atira para longe, e deixa-se cair a **cadeira**, colocando uma **nova folha** e preparando-se para dactilografar.

EDGAR

(bradando, para o ar)

Ok, desde o início!

Edgar recomeça a escrever.

A Irmã caminha lentamente para o lado do cadeirão e desaparece no negrume.

Pressentindo algo atrás de si, Edgar roda o torso sobre a cadeira para olhar para trás.

O olhar de Edgar detém-se no **cadeirão** onde é agora possível discernir uma **figura humana sentada** envergando as **roupas do Pai**.

Repentinamente, a face da Irmã surge junto da face de Edgar sem que este se aperceba. A Irmã está agachada sobre a secretária.♦

Pressentindo uma presença ao seu lado, Edgar roda o torso para olhar novamente para a frente, mas a Irmã já desapareceu.

Enquanto Edgar está a olhar para a frente, é possível vislumbrar atrás dele a Irmã a correr até ao cadeirão com uma enorme **faca** na mão.

No instante seguinte Edgar começa a ouvir o som de facadas a rasgar carne.

Som de facadas a rasgar carne

Olha novamente para o **cadeirão** e vê horrorizado a Irmã a esfaquear inúmeras vezes a **figura humana sentada**.

Deixando a **faca** espetada na **figura humana sentada**, a Irmã sorri para Edgar e faz-lhe sinal com o dedo indicador para que o siga.

A Irmã saltita depois pelo negrume em direção à sala de jantar, desaparecendo na escuridão.

Edgar inspira fundo, recompondo-se do susto. Segue para o negrume na direção por onde a Irmã desapareceu, desaparecendo também momentaneamente.

8. INT. corredor - noite

Edgar irrompe da escuridão e entra num corredor com uma porta aberta ao fundo do lado direito, junto da qual está a Irmã plantada.

Quando Edgar se aproxima, a Irmã entra na sala, saltitando.

Edgar caminha até à porta e entra.

9. INT. Sala de jantar real - noite

Edgar entra na sala de jantar da sua casa de infância.

A Mãe e o Pai estão sentados à **mesa** a jantar, mas absolutamente estáticos.

A **mesa** tem **quatro cadeiras** e está **posta para três pessoas**, mas duas das **cadeiras** estão vazias.

A Irmã saltita até ao único lugar sem prato e senta-se numa **cadeira**, indicando a Edgar que se sente ao seu lado.

Ainda que os pais não se movam, ouve-se o ruído de talheres e de uma discussão entre ambos.

No entanto, as vozes estão abafadas e distorcidas, sendo a conversa impercetível.

PAI

(impercetível - em V.O.)

A tua vida deve ser muito difícil. Esqueces-te de quem põe a comida nesta mesa todos os dias? A única coisa que eu peço é um bocado de sossego quando chego a casa.

Edgar circunda a mesa, olhando para os pais estáticos, mas ouvindo os ruídos de discussão, que aumentam de intensidade.

MÃE

(impercetível - em V.O.)

Eu nem saio de casa!

PAI

(impercetível - em V.O.)

Cala-te!

MÃE

(impercetível - em V.O.)

Fico o dia inteiro a limpar e a cozinhar para ti!

PAI

(impercetível - em V.O.)

Cala-te porra! Não volto a repetir!

MÃE

(impercetível - em V.O.)

Vivo num inferno por ti! O que mais queres de mim?

Progressivamente, é introduzido um som de estática que ecoa pela sala e que fica cada vez mais alto.

Estática ecoa pela sala

Edgar corre na direção da porta por onde entrou, e que, entretanto, se fechou. Tenta sair, mas esta não abre.

Sem que Edgar se aperceba, a Mãe e o Pai estão agora estáticos em frente à **mesa**, muito mais próximos de si, enquanto a Irmã está no seu meio a sorrir enquanto posiciona a mão do Pai no pescoço da Mãe.

A respiração de Edgar torna-se ofegante e começa a suar.

Corre depois para outra porta e tentar sair, mas esta também não abre.

PAI

(impercetível - em V.O.)

Podes começar por calar o teu filho que já não o posso ouvir! Vá, protege lá a criatura que nos destruiu a vida!

O volume da estática aumenta enquanto a discussão se torna mais agressiva e as vozes vão distorcendo cada vez mais.

Estática aumenta violentamente

MÃE

(impercetível - em V.O.)

Eu também não quero saber dele, sabes bem! Não tenho culpa que ele tenha nascido assim!

PAI

(impercetível - em V.O.)

Mentiras, porra! Mentiras atrás de mentiras!

Repentinamente, enquanto Edgar tenta abrir a porta com agressividade, ouve-se o som da **mesa de jantar** a ser virada, **pratos e copos** a partir, e de **cadeiras** a cair.

Som da mesa a ser virada, pratos e copos a partir, e cadeiras a cair

A sala fica toda iluminada de vermelho.

Segue-se um silêncio pesado e ensurdecedor, no qual apenas se ouve a respiração ofegante de Edgar que repousa a mão no puxador da porta.

Silêncio absoluto

Atrás de si é possível discernir as silhuetas desfocadas da Mãe, do Pai e da Irmã numa posição estranha.

Edgar roda lentamente a cabeça e olha para trás.

Constata horrorizado que a Mãe, o Pai e a Irmã estão estáticos, mas numa nova posição recriando a ilustração "Quarrels beetween Mr. and Mrs. Latimer" de 1871.

Tal como no quadro, o **manequim de criança** está agarrado à perna do Pai.

Frequência sinistra crescente

De repente, quebrando o pesado silêncio, irrompe o som de aplausos acompanhado por uma orquestração típica da era do cinema mudo.

Simultaneamente, um holofote com uma intensa luz branca liga-se à sua frente fazendo com que Edgar se encolha e estenda os braços à frente da cara para se proteger.

Rebenta um aplauso de plateia e música orquestrada

10. INT. Teatro - noite

Edgar protege os olhos com as mãos enquanto tenta ver à sua frente.

O Pai e a Mãe estão sentados na plateia, o Pai vestindo um fato azul-escuro e a Mãe vestindo uma bata branca.

Olha para o seu lado esquerdo e apercebe-se que a Mãe, o Pai e o **manequim de criança** estão voltados na direção do som enquanto fazem vénias.

Edgar esbugalha os olhos e logo em seguida olha para o chão enquanto leva as mãos à cabeça e começa a bater levemente na testa.

EDGAR

(murmurando)

Calem-se, calem-se, calem-se, calem-se...

Edgar olha em desespero para a plateia, soltando um grito enquanto dá um passo em frente e irrompe em lágrimas.

EDGAR

(em desespero)

Calem-se! Calem-se cabrões!

(levando as mãos à cabeça)

Parem, parem, parem, parem, parem...

De repente, a Irmã surge novamente ao seu lado, sendo o som dos aplausos interrompido instantaneamente assim que fala.

Silêncio repentino

IRMÃ

Edgar.

(pausa)

Termina a história Edgar.

Confrontado com tal ordem, Edgar permanece boquiaberto, sem conseguir proferir uma palavra.

IRMÃ

Termina a história Edgar, não é assim que acaba!

Desesperado, Edgar perde a compostura e irrompe num choro enquanto se ajoelha e agarra a cintura da Irmã contra si.

IRMÃ

Termina a história! Termina a história Edgar! Não é assim que acaba!

EDGAR

(a chorar)

Ele era um monstro que já estava morto por dentro,
a culpa não foi minha...

(tentando-se recompor)

Desculpa, eu só te queria proteger!

De repente, a Irmã roda os braços e projeta Edgar para trás, enquanto solta um som gutural.

Em simultâneo, o holofote com a intensa luz branca desliga-se com um estrondo.

Som gutural proveniente da Irmã

Estrondo do holofote branco a desligar-se

11. INT. quarto simulado - noite

Edgar cai de costas no chão de uma sala vazia. As paredes são inexistentes e uma escuridão toma o seu lugar.

A Irmã caminha até Edgar, e já muito perto de si, dobra as costas e aproxima o seu rosto ao rosto de Edgar.

Edgar verifica horrorizado que a face da Irmã é uma massa de pele lisa sem boca, nariz e olhos.

Em seguida, as palavras da Irmã assumem agressividade exponencial.

IRMÃ

(de calma até furiosa, a voz
acompanhada de estática)

Nem penses em criar fabricações com as nossas
próprias fabricações! Não vais sair daqui impune!
(erguendo a mão aberta) Eu acabo a história por ti!

Assim que Irmã termina a frase, cerra a mão. No mesmo instante, uma luz azul inunda o quarto, proveniente de um velho **candeeiro de carrocel de criança** sobre um **pequeno baú**. Em simultâneo, surgiu uma **cama de criança**, uma **porta com um largo umbral** e uma **mesinha de cabeceira** junto da cama, com o velho **rádio** que estava anteriormente na sala de jantar.

A Irmã corre até à **cama**, enfiando-se debaixo dos **lençóis**.

Edgar levanta-se e olha confuso à sua volta, reconhecendo o seu quarto de infância.

Atrás da porta, uma luz vermelha começa a pulsar e ouvem-se ruídos, fazendo com que Edgar se desloque até ao meio do quarto, ficando de frente para a **porta** a ouvir atentamente.

Alguém por perto está a dactilografar numa máquina de escrever. Em seguida rasga papel em frustração e atira uma garrafa de vidro.

Ruídos de estilhaços de vidro

Passos pesados e descoordenados aproximam-se

Uma luz vermelha pulsa visível entre o **umbral** e a **porta**, ficando cada vez mais intensa.

Os passos e a luz são acompanhados por um som de estática proveniente do corredor atrás da porta, e ficam progressivamente mais altos até pararem. A luz vermelha cessa por instantes.

Silêncio.

Um estrondo na porta

A luz vermelha retorna mais forte enquanto Edgar corre para a entrada do quarto, atirando-se de costas contra a porta e escorregando até ao chão, evitando que esta se abra.

Enquanto Edgar se debate para não deixar a porta abrir, a Irmã salta da cama e senta-se junto dele, fazendo igualmente força contra a porta.

IRMÃ

Edgar, liga o rádio e fecha os olhos. É a única saída!

Edgar olha para o velho **rádio** junto da sua **cama** e volta a olhar para a Irmã que lhe acena.

IRMÃ

É a única saída deste inferno!

Edgar inspira fundo, levanta-se e corre em direção ao **rádio**, ligando-o enquanto solta um grito e fecha os olhos.

Rádio irrompe em estática e porta abre-se com um estrondo

Um clarão de vermelho entra pelo quarto quando a porta se abre.

12. INT. tribunal - dia

Edgar abre os olhos e inspira sofregamente, tendo acabado de acordar. Veste um **fato de macaco azul-bebé**, está **algemado** a uma **cadeira de madeira**, e tem um **cateter** no braço e uma **coroa de neuro-elétrodos** na cabeça.

Ao seu lado direito está a **frágil mesa** na qual repousava o **rádio** na sala de jantar, onde se encontra agora uma máquina denominada **Umbral** - um cruzamento entre um detetor de mentiras e uma máquina de eletroencefalogramas.

Ao lado da **frágil mesa** está o **manequim feminino** do escritório, envergando o **vestido** da Irmã. De vários pontos do manequim são visíveis **finos fios de cobre** que se ligam ao **Umbral**.

Ao seu lado esquerdo, está a **garrafeira**. Repousam sobre ela quatro objetos: a **máquina de escrever**, o antigo **rádio**, a **faca** de cozinha, e uma **fotografia** de Edgar aos 10 anos com os seus pais verdadeiros.

O **rádio** está ligado e a tocar uma canção antiga, acompanhada de um nível elevado de estática.

Canção antiga e estática emanam do rádio

A Mãe surge vestindo uma **bata branca**, retira o **cateter** do braço de Edgar, remove a **coroa de neuro-elétrodos**, e volta a desaparecer por onde veio.

Em seguida, surge o Pai, vestindo um **fato azul-escuro**, e, deslocando-se até à **frágil mesa**, desliga o **rádio**. Em seguida pressiona botões no **Umbral**, retira uma **pequena folha de papel** que é impressa pela máquina, e volta a desaparecer por onde veio.

ASSISTENTE JUDICIAL

(protocolarmente - em V.O.)

Todos em pé.

Sons de comoção e de pessoas a levantarem-se

Após um compasso de silêncio, o Pai proclama solenemente enquanto um ruído de estática volta a surgir, como que vindo de dentro de Edgar. O ruído cobre progressivamente a voz do Pai.

PAI

(protocolarmente - em V.O.)

O processo de regressão emocional conduzida resultou na obtenção de um nível traumático com um valor preditivo positivo de 61% e uma estatística de teste...

Estática cresce e voz do Pai torna-se impercetível

PAI

(protocolarmente - em V.O.)

...inferior ao valor crítico com um nível de significância de 5%, havendo evidência estatística para a rejeição da hipótese nula que procura aferir causa-efeito.

O ruído de estática torna o Pai impercetível, não sendo possível ouvir a conclusão sobre o valor da estatística de teste.

Ao ouvir o resultado, o olhar de Edgar envidraça e torna-se vazio, enquanto a conclusão do Pai provoca uma audível comoção na sala.

Sons de comoção e alguns gritos distorcidos e abafados

PAI

(impercetível - em V.O.)

Assim, é parecer do departamento de análise de dados morais do ministério da justiça, que a condenação e respetiva sentença do arguido devam transitar em julgado.

Ruídos de comoção no tribunal

Uma voz grave começa a falar protocolarmente, sobrepondo-se às demais.

JUÍZ

(impercetível - em V.O.)

Após terem sido apresentadas todas as provas, recolhido o veredicto do júri e o valor do nível traumático, este tribunal está em condições de deliberar, e de sentenciar o arguido, devendo este aguardar sentença, a ser delineada no decorrer das próximas semanas.

A voz arrastada cessa e, após alguns segundos de silêncio, ouve-se o baque seco de um martelo de madeira a bater.

Baque seco de um martelo de madeira a bater

13. INT. Sala de jantar minimal - noite

Edgar está sentado à **mesa de jantar**.

Na sala de jantar está apenas uma **mesa** e **quatro cadeiras**, sem qualquer cenário nem quaisquer adereços. As paredes são inexistentes e uma escuridão toma o seu lugar.

Ouve-se a cena do jantar que se desenrola novamente

A sala de jantar vai ficando progressivamente mais longe até se tornar num ténue brilho, quase desaparecendo no negrume.

14. INT. prisão - DIA

Um enorme vitral ao cimo de uma escadaria é visível. A única fonte de luz é um ténue brilho percetível atrás do vidro.

FIM

Anexo B – Ficha Técnica de *Umbral*

Ficha técnica

Elenco

| | |
|------------------|------------------------|
| Edgar | DANIEL SILVA |
| Mãe | DIANA SÁ |
| Pai | JOÃO MELO |
| Irmã | SARA MACHADO |
| Edgar (criança) | AFONSO MADEIRA |
| Pai (fotografia) | RICARDO M. LEITE |
| Mãe (fotografia) | DULCE CATARINA RIBEIRO |

Equipa técnica

| | |
|-----------------------------------|---------------------------------|
| Realização e Argumento | MIGUEL ANDRADE |
| Assistente de realização | RICARDO M. LEITE |
| Anotação | ANA SOUSA |
| Montagem | JOÃO CUNHA MARIA CÂNDIDA |
| Direção de Produção | DIOGO FERREIRA |
| Chefe de Produção | SARA MATOS CRUZ |
| Assistente de Produção | GABRIELA MORAIS |
| Direção de Fotografia | MIGUEL TEDIM SILVA |
| Consultora de Fotografia | DULCE CATARINA RIBEIRO |
| Assistente de câmara | ANDRÉ MAIA |
| Gaffer | JOANA VALENTE |
| Assistente de iluminação | ANA GANDARA |
| Operador de teia | MÁRIO CARDOSO |
| Direção de Som | LURDES OSSWALD |
| Assistente de Som | MARTA MOTA |
| Supervisor de pós-produção sonora | GUILHERME MARTA |
| Pós-produção sonora | XIBITA productions |
| Sound design | GUILHERME MARTA |
| Foley | GUILHERME MARTA SARA MACHADO |
| Gravação de voice-offs | PEDRO MOTA |
| Banda sonora original por | HENRIQUE MESQUITA |
| Soprano | ISA RODRIGUES |
| Canto mongol | BRUNO CARVALHO |
| Guitarra | GUILHERME COSTA |
| Saxofone | ALFREDO RAFAEL |

| | |
|-------------------------------------|--|
| Mistura e masterização de banda son | HENRIQUE MESQUITA SARA MACHADO |
| Captação | TIAGO LEONOR |
| Direção de Arte | ANA ABELHA |
| Assistente de Arte | RITA MOREIRA |
| Assistente de figurinos | CLARICE COSTA |
| Maquilhagem e cabelos | ALEXANDRA SANTOS |
| VFX | NUNO COSTA |
| Color grading | VASCO ARAÚJO |
| Making-of | RÚBEN PINHO |
| Redes sociais e behind-the-scenes | ANA CARNEIRO |
| Storyboard | INÊS ALECRIM |
| Design | ANDRÉ MAIA |
| Poster | MIGUEL TEDIM SILVA DULCE CATARINA RIBEIRO |
| Docentes orientadores ESMAD | FILIPE LOPES FILIPE MARTINS JOSÉ ALBERTO PINHEIRO JOSÉ QUINTA FERREIRA MARIA JOÃO CORTESÃO PEDRO AZEVEDO |
| Apoio financeiro de | INSTITUTO DO CINEMA E DO AUDIOVISUAL |
| Apoio à produção | XIBITA productions RAW Filmes Associação de Estudantes ESMAD Escola Superior de Media Artes e Design Agente a Norte Cabeça no ar, Pés na terra Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo Porto Business School Casa do Campo Pequeno Faculdade de Economia da Universidade do Porto Teatro Helena Sá e Costa |

APÊNDICES

Apêndice A – A Listagem de Material de *Umbral*

Contrato #2024-1-29-83-14 | RAWfilmes | Booqable

30/01/2024, 22:46

Miguel Andrade

m.andrade.vale@gmail.com

Phone

+351916021773

RAWfilmes

Rua Dr Afonso Cordeiro 103
4450-005 Matosinhos Port
Portugal
933580808
ricardo.leite@rawfilmes.com

RAW.

IBAN

PT50001000002789617000171
MBWAY - 933580808











Data 30-01-2024

Contrato #2024-1-29-
83-14

Reserva #83


















Recolha 02-02-2024 09:00







Devolver 07-02-2024 23:30

| | | | | Preço | Imposto | Total |
|----|---|---|--------|---------|---------|---------|
| 1x |  | Blackmagic pocket cinema camera 4k | 6 dias | €420,00 | | €420,00 |
| 1x |  | Tilta Cage Black Magic Pocket Cinema Camera 4k | 6 dias | €90,00 | | €90,00 |
| 1x |  | Matte box Tilta Mirage + NDV + BlackMist 1/2 and 1/4 | 6 dias | €300,00 | | €300,00 |
| 1x |  | Tilta V-mount plate | 6 dias | €180,00 | | €180,00 |
| 1x |  | Canon 24-105 f4 EF | 6 dias | €108,00 | | €108,00 |
| 1x |  | Sigma ART EF 18-35mm 1.8 | 6 dias | €120,00 | | €120,00 |
| 1x |  | Laowa 9mm T2 M4/3 Cinema line | 6 dias | €120,00 | | €120,00 |
| 1x |  | Adaptador Viltrox focal reducer EF-M/42 | 6 dias | €90,00 | | €90,00 |
| 1x |  | Monitor Atomos Ninja V | 6 dias | €240,00 | | €240,00 |
| 1x |  | Smallrig Shoulder Rig - Front Handles - Smallrig Shoulder Pad - Smallrig Quick Release Plate - Smallrig Aluminum 15mm Rods | 6 dias | €72,00 | | €72,00 |

<https://rawfilmes.booqable.com/documents/51a5c9ba-bca7-4afd-844f-7d9db9277761>

Page 1 of 3

| | | | | | |
|----|---|---|--------|-----------|-----------|
| 2x |  | Bateria BEBOP V150 Micro V-mount | 6 dias | €150,00 | €300,00 |
| 1x |  | Tilta Nucleous Nano 2 | 6 dias | €300,00 | €300,00 |
| 1x |  | Hollyland 400s | 6 dias | €210,00 | €210,00 |
| 1x |  | DJI Mavic 3 Classic | 6 dias | €1.320,00 | €1.320,00 |
| 1x |  | Microfone Synco D2 | 6 dias | €180,00 | €180,00 |
| 1x |  | iPad | 6 dias | €180,00 | €180,00 |
| 4x |  | Tripé Manfrotto 1005BAC Ranker | 6 dias | €36,00 | €144,00 |
| 1x |  | Tripé Manfrotto MVK500 AM | 6 dias | €120,00 | €120,00 |
| 6x |  | Saco de areia | 6 dias | €3,00 | €18,00 |
| 1x |  | Aputure LS 300X | 6 dias | €240,00 | €240,00 |
| 1x |  | Aputure LS 60 X | 6 dias | €162,00 | €162,00 |
| 1x |  | Aputure 600d | 6 dias | €420,00 | €420,00 |
| 1x |  | claquete branca | 6 dias | €30,00 | €30,00 |
| 1x |  | Astera Titan tubes 8 kit | 6 dias | €1.500,00 | €1.500,00 |
| 1x |  | ASTERA Art7 + IPAD | 6 dias | €300,00 | €300,00 |
| 2x |  | C-stand Neewer | 6 dias | €60,00 | €120,00 |
| 2x |  | Aputure MC | 6 dias | €60,00 | €120,00 |








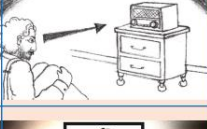

| | | | | | |
|---|---|--|--------|---------|---------|
| 2x |  | NANLITE PavoTube 6C II RGB | 6 dias | €90,00 | €180,00 |
| 3x |  | Bateria Sony NPF 750 | 6 dias | €60,00 | €180,00 |
| 1x |  | Bateria Sony NPF 950 | 6 dias | €90,00 | €90,00 |
| 2x |  | Bateria Sony NP-F 550 | 6 dias | €48,00 | €96,00 |
| 1x |  | Maquina de Fumo/Haze Eurolite NH 30 | 6 dias | €120,00 | €120,00 |
| 2x |  | Baterias Canon LP (Blackmagic) | 6 dias | €24,00 | €48,00 |
| Caixa de Grip | | | | | |
| Cintas, 3x Garras Manfrotto Superclamp, 11x Molas Fotografia, 2x cintas, 8x cabos elásticos com gancho, saco de molas c47, saco de mosquetões pequenos, saco de molas de fotografia pequenas, 1x cabo de aço. | | | | | |
| Mala Arri | | | | | |
| Kit de Limpeza (pano, pincel, liquido, bufa-bufa), T-Markers, Kit chaves Allen e parafusos, bongo tie, fotómetro | | | | | |
| Carregadores | | | | | |
| nota: cada modelo de baterias é acompanhado com o respetivo carregador. | | | | | |
| Extensões (8) | | | | | |
| Mala com extensões: 3x 30m (laranja); 1x10m (preta); 1x5m (preta); 2x triplas (preta e branca), 1x Enrolador 15m | | | | | |

Apêndice B – A Shotlist de Umbral

| Plano | Storyboard | int/ ext. | dia/ noite | Local | Tipo de plano | Ângulo | Movimento | Personagens | Descrição do plano | Notas | Folha de serviço | MASTER SHOTS |
|-------|------------|--------------|---------------|-------------------------|---------------|---|-----------|--------------|--|--|---|-----------------------|
| 1.1 | | int | noite | Palacete Pinto Leite | P.G. | eye level | dolly-in | | zoom in do vitral, atravessando o vidro | Drone escadas | PREP - 45MIN PAF - 18H00 DURAÇÃO - 30 MIN | CENA 1 Master shot |
| 2.1 | | int | noite | Estudio TV ESMAD | P.G. | waist level | fixo | Irmã,Mãe,Pai | AÇÃO Completa Mãe entra + Mãe desloca-se até Pai e serve prato + Mãe desloca-se até manequim e serve prato + Mãe senta-se e serve-se + Mãe e Pai comem + Pai levanta-se + Pai abre garrafa + Pai grita com Mãe + Mãe e Pai ficam estaticos + Manequim estremece + | Sem arte sobre a mesa | PREP - 30MIN PAF - 12H00 DURAÇÃO - 20MIN | CENA 2 Master shot |
| 2.2 | | int | noite | Estudio TV ESMAD | P.A.T | eye level | pan | Irmã,Mãe,Pai | AÇÃO Completa Mãe entra + Mãe desloca-se até Pai e serve prato + Mãe desloca-se até manequim e serve prato + Mãe senta-se e serve-se + Mãe e Pai comem + Pai levanta-se + Pai abre garrafa + Pai grita com Mãe + Mãe e Pai ficam estaticos + Manequim estremece + | Sem arte sobre a mesa acompanha ação da Mãe | PREP - 15MIN PAF - 12H35 DURAÇÃO - 20MIN | |
| 2.3 | | int | noite | Estudio TV ESMAD | P.A.P | eye level | fixo | Irmã | AÇÃO Irmã olha para pai enquanto comem, com semblante jovial | | PREP - 30MIN PAF - 15H30 DURAÇÃO - 15MIN | |
| 2.4 | | int | noite | Estudio TV ESMAD | P.A.T | contra picado | tilt | Pai | AÇÃO Completa Mãe entra + Mãe desloca-se até Pai e serve prato + Mãe desloca-se até manequim e serve prato + Mãe senta-se e serve-se + Mãe e Pai comem + Pai levanta-se + Pai abre garrafa + Pai grita com Mãe + Mãe e Pai ficam estaticos + Manequim estremece + | acompanha ação do Pai sem garrafa | PREP - 5MIN PAF - 14H40 DURAÇÃO - 15MIN | |
| 2.5 | | int | noite | Estudio TV ESMAD | INSERT | eye level | FIXO | MANEQUIM | INSERT MANEQUIM ESTREMECE 2 VEZES: - LUNA COM MAIS INTENSIDADE (cena 6) - OUTRA COM MENOS INTENSIDADE (cena 2) | | PREP - 15MIN PAF - 17H45 DURAÇÃO - 15MIN | |
| 3.1 | | int | noite | Estudio TV ESMAD | P.C. | contra picado (perna Irmã) | fixo | Edgar+Irmã | AÇÃO A Completa Edgar arranca a folha + Edgar lê a folha + Edgar amarra folha + Edgar coloca nova folha na máquina + Edgar escreve AÇÃO B (7.1) Edgar escreve + Irmã caminha | fazer início do 7.1 pernas da Irmã a sair | PREP - 1H PAF - 9H DURAÇÃO - 20MIN | |
| 3.2 | | int | noite | Estudio TV ESMAD | P.A.T. | eye level (frontal c/ manequim de vestido atrás) | fixo | Edgar | AÇÃO Completa Edgar arranca a folha + Edgar lê a folha + Edgar amarra folha + Edgar coloca nova folha na máquina + Edgar escreve | Manequim | PREP - 5MIN PAF - 11H25 DURAÇÃO - 15MIN | CENA 3 Master shot |
| 3.4 | | int | noite | Estudio TV ESMAD | P.A. | eye level | fixo | | INSERT Manequim vestido de Irmã | | PREP - 15MIN PAF - 13H15 DURAÇÃO - 15M | |
| 5.1 | | int | noite | Estudio TV ESMAD | P.A.T | eye level (frontal) | fixo | Edgar,Irmã | AÇÃO Completa Edgar olha para a frente pensativo + Edgar volta a escrever | | PREP - 5MIN PAF - 11H05 DURAÇÃO - 15MIN | CENA 5 Master shot |

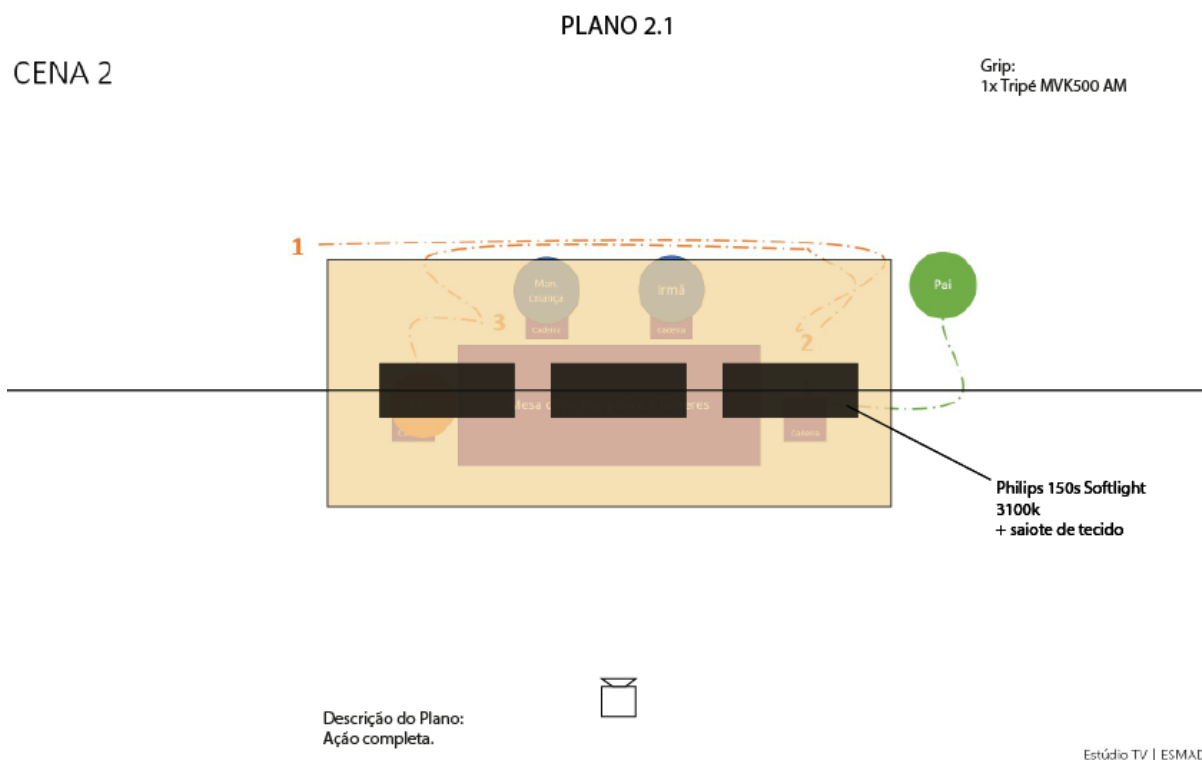
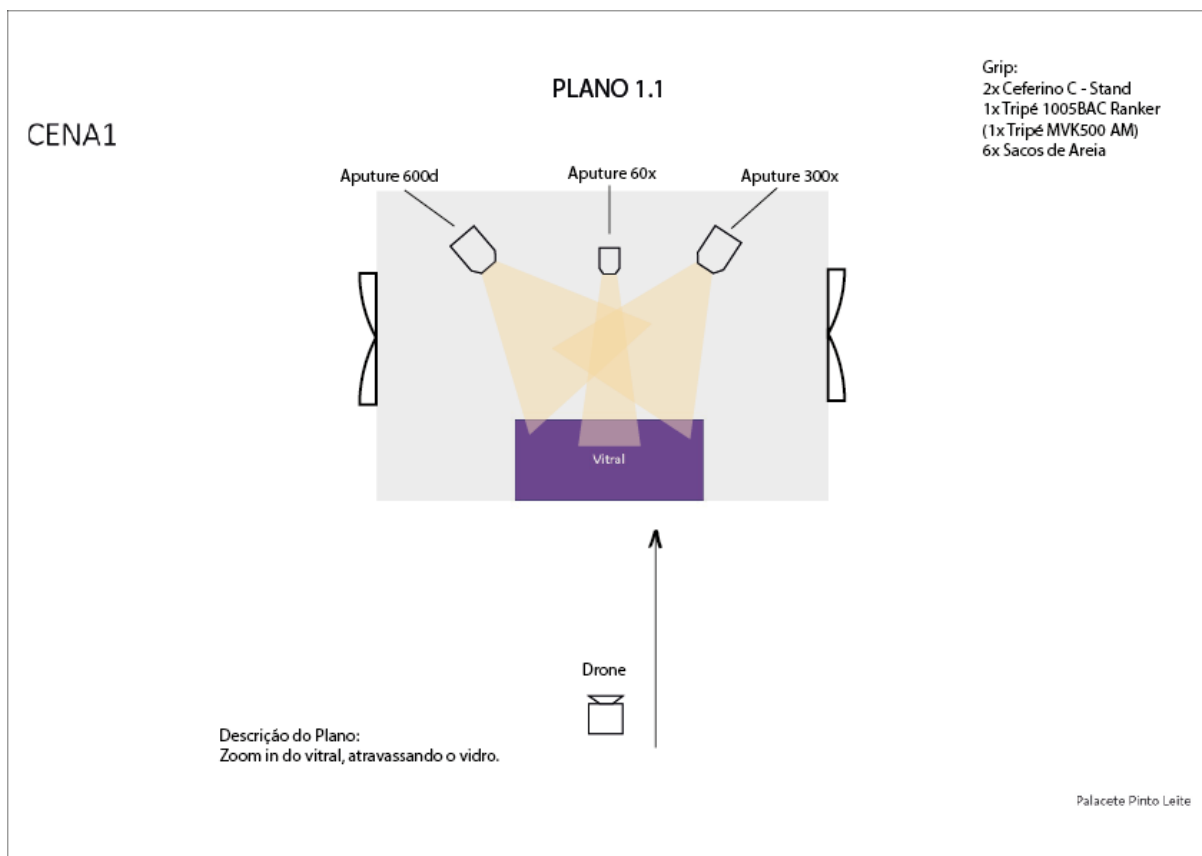
| | | | | | | | | | | | | |
|--------------|--|-----|-------|------------------|--------|-----------------------------|------|---------------------|---|--|---|--|
| 5.2 | | int | noite | Estudio TV ESMAD | P.F. | picado | fixo | Edgar | <p>AÇÃO Edgar dactilografa + Edgar para de dactilografar + Edgar volta a dactilografar com maior veemência</p> | preparar proximo plano enquanto filmamos este | <p>PREP - 0 PAF - 12H25 DURAÇÃO - 5MIN</p> | |
| 6.1 A/B/C | | int | noite | Estudio TV ESMAD | P.G. | waist level | fixo | Edgar,Irmã,Mãe,Pai | <p>AÇÃO Completa Mãe entra e cessa marcha (4.1) + Luzes acendem sobre rádio, ombreira, garrafeira + Mãe desloca-se até Pai e serve prato + Mãe desloca-se até manequim e serve prato + Mãe senta-se e serve-se + Mãe e Pai comem + Pai levanta-se + Pai abre garrafa + Pai grita com Mãe + Mãe e Pai ficam estáticos + Manequim estremece + Edgar entra no set + Edgar alça a faca + Edgar tira garrafa das mãos de Pai + Edgar sai do set</p> | <p>REPETIR 3X (Arte Muda) - Mesa 1 - Mesa 2 - Mesa 3</p> <p>Fazer cada repetição c/ Mãe no ritmo onde parou e lá com luzes dos 3 adereços atrás acesa</p> | <p>PREP - 1H PAF - 9H00 DURAÇÃO - 1H</p> | <p>CENA 6 Master shot CENA 4 Master shot</p> |
| 6.2 | | int | noite | Estudio TV ESMAD | P.A.T | eye level | pan | Irmã,Mãe,Pai, EDGAR | <p>AÇÃO Completa Mãe entra e cessa marcha (4.1) + Luzes acendem sobre rádio, ombreira, garrafeira + Mãe desloca-se até Pai e serve prato + Mãe desloca-se até manequim e serve prato + Mãe senta-se e serve-se + Mãe e Pai comem + Pai abre garrafa + Pai grita com Mãe + Mãe e Pai ficam estáticos + Manequim estremece + Edgar entra no set + Edgar alça a faca + Edgar tira garrafa das mãos de Pai + Edgar sai do set</p> | <p>REPETIR 3X (Arte Muda) - Mesa 1 - Mesa 2 - Mesa 3</p> <p>acompanha ação da Mãe e depois acompanha ação de Edgar</p> | <p>PREP - 30MIN PAF - 10H30 DURAÇÃO - 1H</p> | |
| 6.3 | | int | noite | Estudio TV ESMAD | P.A.P | eye level | fixo | Irmã | <p>AÇÃO Irmã olha para pai enquanto comem, com semblante macabro</p> | | <p>PREP - 5MIN PAF - 15H50 DURAÇÃO - 15MIN</p> | |
| 6.4 | | int | noite | Estudio TV ESMAD | P.A.T | contra picado | tilt | Pai | <p>AÇÃO Completa Mãe entra + Mãe desloca-se até Pai e serve prato + Mãe desloca-se até manequim e serve prato + Mãe senta-se e serve-se + Mãe e Pai comem + Pai levanta-se + Pai abre garrafa + Pai grita com Mãe + Mãe e Pai ficam estáticos + Manequim estremece +</p> | acompanha ação do Pai com garrafa | <p>PREP - 20MIN PAF - 14H20 DURAÇÃO - 15MIN</p> | |
| 7.2 | | int | noite | Estudio TV ESMAD | P.A.T. | eye level (frontal) | fixo | Edgar,Irmã | <p>AÇÃO Edgar entra + Edgar arranca folha + Edgar amarrora e atira folha + Edgar senta-se, coloca nova folha e diz "OK, DO INÍCIO" + Edgar escreve + Irmã caminha atrás de Edgar + Edgar roda torso e olha para cadeirão</p> | | <p>PREP - 30MIN PAF - 10H40 DURAÇÃO - 20MIN</p> | |
| 7.3 | | int | noite | Estudio TV ESMAD | P.A.P. | eye level (olhar para trás) | fixo | Edgar | <p>AÇÃO Edgar escreve + Irmã passa em frente da câmara + Edgar roda torso e olha para o cadeirão + Edgar vê alguém sentado (Pai) + face da Irmã aparece de repente junto da sua face, sem que a veja + Edgar reage ao esfaleamento + Edgar observa Irmã a sair + Edgar levanta-se e desaparece pelo negrume</p> | IUMP SCARE | <p>PREP - 30MIN PAF - 9H50 DURAÇÃO - 20MIN</p> | |
| 7.4 | | int | noite | Estudio TV ESMAD | P.G. | eye level | fixo | Irmã | <p>AÇÃO Cadeirairo no limiar de luz com forma humana do Pai (mesmo fato) + Irmã surge a rastejar + Irmã esfaleia Pai + Irmã olha Edgar + Irmã levanta-se e sai</p> | | <p>PREP - 15MIN PAF - 12H45 DURAÇÃO - 15MIN</p> | |
| 7.5 | | int | noite | Estudio TV ESMAD | P.G. | eye level | fixo | roupa | <p>AÇÃO Completa Edgar entra + Edgar arranca folha + Edgar amarrora e atira folha + Edgar senta-se, coloca nova folha e diz "OK, DO INÍCIO" + Edgar escreve + Irmã caminha atrás de Edgar + Edgar roda torso e olha para cadeirão + Irmã surge em cima da mesa + Edgar olha para a frente e Irmã desaparece + Irmã escreve para cadeirão + Irmã esfaleia Pai + Edgar olha para esfaleamento e assusta-se + Irmã olha Edgar e sai + Edgar segue Irmã e sai</p> | filmar Edgar a escrever c/ Irmã estática atrás durante alguns segundos (3) - possibilitar cobertura do 5.1 em P.G. | <p>PREP - 30MIN PAF - 12H10 DURAÇÃO - 15MIN</p> | <p>CENA 7 Master shot</p> |

| | | | | | | | | | | | | |
|------|--|------|-------|----------------------|---------------|-----------------------------|------------|-----------------------|---|---|--|------------------------|
| 8.1 | | int. | noite | Palacete Pinto Leite | P.A. -> P.A.P | eye level | fixo | Edgar | AÇÃO Edgar surge de escuridão e olha para Irmã | Câmara em foco no local do P.A.P > começa desfocado | PREP - 30MIN PAF - 19H35 DURAÇÃO - 15MIN | |
| 8.2 | | int. | noite | Palacete Pinto Leite | P.G. | eye level | fixo | Irmã | AÇÃO Irmã está estática junta da porta + Irmã entra na sala de jantar + Edgar surge e percorre corredor + Edgar entra na sala de jantar | Começa com Irmã em plano e Edgar só surge depois dela entrar na sala | PREP - 30MIN PAF - 19H00 DURAÇÃO - 15MIN | CENA 8 Master shot |
| 9.1 | | int. | noite | Palacete Pinto Leite | P.S. | eye level | travelling | Edgar, Irmã, Pai, Mãe | AÇÃO Irmã entra e senta-se à mesa + Pais sentados à mesa entusiasmados + Edgar entra na sala + Edgar circunda os pais estáticos enquanto ouve discussão + Edgar corre para porta por onde entrou e tenta abri-la + Câmara volta a Edgar + Edgar corre para a outra porta e tenta abri-la + Câmara aproxima-se das mãos de Edgar enquanto tenta abrir a porta ESTOURO de coitas a caírem | | PREP - 1H PAF - 18H05 DURAÇÃO - 25MIN | |
| 9.2 | | int. | dia | Palacete Pinto Leite | G.P. | eye level | fixo | Edgar | AÇÃO Sala fica iluminada de vermelho + Edgar roda a cabeça e olha para trás + Edgar imobiliza na posição do quadro + Pais e Irmã estão na posição do quadro + Jarda de luz é ligada + Edgar protege os olhos imediatamente + Edgar olha para a sua esquerda e vê os Pais a fazer vénias + Edgar olha para a frente e para o chão + Edgar sussura "calem-se, caltem-se, caltem-se..." + Edgar bate levemente na testa + Edgar olha levanta a cabeça e grita "CALEM-SE CABRÕES" + Edgar leva as mãos à cabeça e diz "parem, parem, parem" | Cobrir a ação do 10.2 Escrever um practical vermelho em cima da porta | PREP - 30MIN PAF - 16H45 DURAÇÃO - 20MIN | |
| 9.3 | | int. | dia | Palacete Pinto Leite | P.G. | eye level | fixo | Edgar, Irmã, Pai, Mãe | AÇÃO Edgar roda a cabeça e olha para trás + Edgar imobiliza na posição do quadro + Pais e Irmã estão na posição do quadro + Jarda de luz é ligada + Edgar protege os olhos imediatamente | QUADRO Lareira a crepitar: Antera | PREP - 45H PAF - 15H45 DURAÇÃO - 30MIN | |
| 10.1 | | int. | noite | Teatro ESMAE | P.A. | eye level (direção plateia) | tilt | Edgar, Irmã, Pai, Mãe | AÇÃO Complexo Edgar protege os olhos com as mãos + Pais estão sentados na plateia com figurinos de cena final + Edgar olha para a sua esquerda e vê os Pais a fazer vénias + Edgar volta-se para a frente e olha para o chão + Edgar sussura "calem-se, caltem-se, caltem-se..." + Edgar bate levemente na testa + Edgar levanta a cabeça e grita "CALEM-SE CABRÕES" + Edgar leva as mãos à cabeça e diz "parem, parem, parem" + Irmã surge junto de Edgar + Edgar volta-se para Irmã + Diálogo entre Edgar e Irmã + Edgar ajoelha-se e agarra-se à cintura da Irmã + Edgar chora quando Irmã lhe diz pela segunda vez para terminar a história + Irmã roda os braços e projeta Edgar | JOKER SHOT Sequência inicia com PA das costas de Edgar e quando Edgar se ajoelha fazer tilt | PREP - 1H00 PAF - 11H00 DURAÇÃO - 20MIN | CENA 10 Master shot |
| 10.2 | | int. | noite | Teatro ESMAE | G.P. | eye level | fixo | Edgar | AÇÃO Edgar roda a cabeça e olha para trás + Edgar imobiliza na posição do quadro + Pais e Irmã estão na posição do quadro + Jarda de luz é ligada + Edgar protege os olhos imediatamente + Edgar olha para a sua esquerda e vê os Pais a fazer vénias + Edgar olha para a frente e para o chão + Edgar sussura "calem-se, caltem-se, caltem-se..." + Edgar bate levemente na testa + Edgar olha levanta a cabeça e grita "CALEM-SE CABRÕES" + Edgar leva as mãos à cabeça e diz "parem, parem, parem" | mesma ação de 9.2 | PREP - 30MIN PAF - 15H45 DURAÇÃO - 20MIN | |
| 10.3 | | int. | noite | Teatro ESMAE | O.T.S. | eye level | fixo | Edgar, Pai, Mãe | AÇÃO Edgar olha para a sua esquerda e vê os Pais a fazer vénias + Edgar volta-se para a frente e olha para o chão + Edgar sussura "calem-se, caltem-se, caltem-se..." + | Mudança de figurinos | PREP - 30MIN PAF - 11H40 DURAÇÃO - 20MIN | |
| 10.4 | | int. | noite | Teatro ESMAE | P.G. | eye level | fixo | Edgar, Irmã, Pai, Mãe | AÇÃO Edgar protege os olhos imediatamente + Edgar olha para a sua esquerda e vê os Pais a fazer vénias + Edgar volta-se para a frente e olha para o chão + Edgar sussura "calem-se, caltem-se, caltem-se..." + Edgar bate levemente na testa + Edgar olha levanta a cabeça e grita "CALEM-SE CABRÕES" + Edgar leva as mãos à cabeça e diz "parem, parem, parem" | Filmado do primeiro piso, POV projetor | PREP - 1H00 PAF - 15H00 DURAÇÃO - 15MIN | |

| | | | | | | | | | | | | |
|-------|---|------|-------|------------------|--------|-------------------------------|----------|-------------|---|---|--|------------------------|
| 11.1 |  | int. | noite | Estúdio TV ESMAD | P.G. | picado | fixo | Edgar | <p>ACÇÃO</p> <p>Edgar sai no chão de costas + Irmã aproxima-se + Irmã dobra costas</p> | | PREP - 1H PAF - 11H00 DURAÇÃO - 15MIN | |
| 11.2 |  | int. | noite | Estúdio TV ESMAD | P.A.T. | contra-picado | fixo | Irmã | <p>ACÇÃO</p> <p>Irmã sem cara a entrega fala furiosa + Irmã ergue a mão aberta + Irmã volta a ter cara + Irmã entrega fala doce "EU MOSTRO-TE ENTÃO" + Irmã fecha a mão + Luz muda para azul + Irmã corre para cama</p> | Programação DMX | PREP - 30MIN PAF - 11H45 DURAÇÃO - 15MIN | |
| 11.3 |  | int. | noite | Estúdio TV ESMAD | P.G. | eye level | fixo | Edgar, Irmã | <p>ACÇÃO</p> <p>Irmã ergue a mão aberta + Irmã volta a ter cara + Irmã entrega fala doce "EU MOSTRO-TE ENTÃO" + Irmã fecha a mão + Luz muda para azul + Irmã corre para cama + Irmã senta-se de baixo dos lençóis + Edgar levanta-se de costas para a porta + Edgar olha em redor + Luz vermelha pulsa atrás de si + Edgar olha para a luz + Luz cessa por momentos (2s) + Luz volta e ouve-se ESTRONDO + Edgar assusta-se + Edgar corre para porta + Edgar senta-se contra porta + Irmã corre para porta + Irmã senta-se junto de Edgar + Irmã entrega falas + Edgar levanta-se a correr para rádio + Porta abre-se com estrondo + Irmã é projetada + Edgar pressiona botão do rádio</p> | Programação DMX já com quarto montado | PREP - 45MIN PAF - 12H45 DURAÇÃO - 20MIN | CENA 11 Master shot |
| 11.6 |  | int. | noite | Estúdio TV ESMAD | P.A. | eye level (virado para porta) | fixo | Edgar | <p>ACÇÃO</p> <p>Edgar levanta-se de costas para a porta + Edgar olha em redor + Luz vermelha pulsa atrás de si + Edgar olha para a luz + Luz cessa por momentos (2s) + Luz volta e ouve-se ESTRONDO + Edgar assusta-se + Edgar corre para porta + Edgar senta-se contra porta + Irmã corre para porta + Irmã senta-se junto de Edgar</p> | Programação DMX | PREP - 30MIN PAF - 15h50 DURAÇÃO - 20MIN | |
| 11.7 |  | int. | noite | Estúdio TV ESMAD | P.A.P. | eye level (virado para cama) | fixo | Edgar, Irmã | <p>ACÇÃO</p> <p>Edgar levanta-se de costas para a porta + Edgar olha em redor + Luz vermelha pulsa atrás de si + Edgar olha para a luz + Luz cessa por momentos (2s) + Luz volta e ouve-se ESTRONDO + Edgar assusta-se + Edgar corre para porta + Edgar senta-se contra porta + Irmã corre para porta + Irmã senta-se junto de Edgar +</p> | Programação DMX | PREP - 30MIN PAF - 15H00 DURAÇÃO - 20MIN | |
| 11.8 |  | int. | noite | Estúdio TV ESMAD | P.A.P. | eye level | fixo | Edgar, Irmã | <p>ACÇÃO</p> <p>Irmã entrega falas</p> | se não houver tempo fazer cobertura no 11.6 | PREP - 30MIN PAF - 17h15 DURAÇÃO - 20MIN | |
| 11.9 |  | int. | noite | Estúdio TV ESMAD | insert | eye level | fixo | Edgar | <p>ACÇÃO</p> <p>Edgar levanta-se a correr para rádio + Porta abre-se com estrondo + Irmã é projetada + Edgar pressiona botão do rádio</p> | POV rádio | PREP - 30MIN PAF - 18H35 DURAÇÃO - 25MIN | |
| 11.10 |  | int. | noite | Estúdio TV ESMAD | P.P. | eye level | fixo | Edgar | <p>INSERT</p> <p>Luz vermelha pulsa sobre o umbrel + Luz cessa por momentos (2s) + Luz volta a acender</p> | Programação DMX | PREP - 20MIN PAF - 16h30 DURAÇÃO - 15MIN | |
| 12.1 |  | int. | noite | FEP | P.G. | waitit level | dolly-in | Edgar, Mãe | <p>ACÇÃO</p> <p>Edgar acorda subitamente Segundos depois, a Mãe entra em passo rápido Mãe chega junto de Edgar</p> | Usar momento em que Mãe passa à frente da câmara e encobre Edgar para cortes para 12.2 (MARCAR PONTO) | PREP - 30MIN PAF - 19H15 DURAÇÃO - 20MIN | |

| | | | | | | | | | | | | |
|------|--------|------|-------|----------------------|----------------|-------------|-----------|-------|---|---|--|------------------------|
| 12.2 | | int. | noite | FEP | P.G. - P.A.P. | waist level | dolly-in | Edgar | <p>ACÇÃO</p> <p>Mãe entra + Mãe entra cabotex e coroa + Mãe sai + Pai entra + Pai desliga rádio + Mãe entra resultado de Umbrel + Mãe sai + Edgar oltra resultado + Olhar de Edgar torna-se ausente</p> | Enquadramento inicial de Edgar e todos os adereços à sua volta -> enquadramento final P.A.P | <p>PREP - 35MIN</p> <p>PAF - 20h00</p> <p>DURAÇÃO - 15MIN</p> | CENA 12 Master shot |
| 12.3 | INSERT | Int. | noite | FEP | P.P. | eye level | fixo | - | <p>INSERT</p> <p>Fotografia de Edgar em criança com os Pais verdadeiros</p> | | <p>PREP - 5MIN</p> <p>PAF - 17h15</p> <p>DURAÇÃO - 10MIN</p> | |
| 12.4 | INSERT | Int. | noite | FEP | P.P. | eye level | fixo | - | <p>INSERT</p> <p>Umbrel</p> | | <p>PREP - 5MIN</p> <p>PAF - 17h30</p> <p>DURAÇÃO - 10MIN</p> | |
| 12.5 | INSERT | Int. | noite | FEP | P.P. | eye level | fixo | - | <p>INSERT</p> <p>Manequim feminino</p> | | <p>PREP - 5MIN</p> <p>PAF - 17h45</p> <p>DURAÇÃO - 10MIN</p> | |
| 12.6 | INSERT | Int. | noite | FEP | P.P. | eye level | fixo | - | <p>INSERT</p> <p>Faca do crime</p> | | <p>PREP - 30MIN</p> <p>PAF - 17h00</p> <p>DURAÇÃO - 10MIN</p> | |
| 12.7 | | int. | noite | FEP | m.gg. | eye level | fixo | Edgar | <p>ACÇÃO</p> <p>Edgar acorda + Edgar abre os olhos + Edgar respira sobregamente</p> | | <p>PREP - 35MIN</p> <p>PAF - 18h30</p> <p>DURAÇÃO - 15MIN</p> | |
| 13.1 | | int. | noite | Estudio TV ESMAD | P.F. -> P.A.P. | eye level | dolly-out | Edgar | <p>ACÇÃO</p> <p>Edgar sentado à mesa a olhar para ambos os lados a sorrir sozinho</p> | | <p>PREP - 15MIN</p> <p>PAF - 17h10</p> <p>DURAÇÃO - 20MIN</p> | |
| 13.3 | | int. | noite | Estudio TV ESMAD | P.A.T. -> P.G. | eye level | dolly-out | Edgar | <p>ACÇÃO</p> <p>Edgar sentado à mesa a olhar para ambos os lados a sorrir sozinho</p> | | <p>PREP - 30MIN</p> <p>PAF - 16h35</p> <p>DURAÇÃO - 20MIN</p> | CENA 13 Master shot |
| 14.1 | | Int. | noite | Palacete Pinto Leite | P.G. | eye level | dolly-out | - | zoom out do vitral, atravessando o vidro | na sala | <p>PREP - 30MIN</p> <p>PAF - 19h00</p> <p>DURAÇÃO - 30 MIN</p> | CENA 14 Master shot |

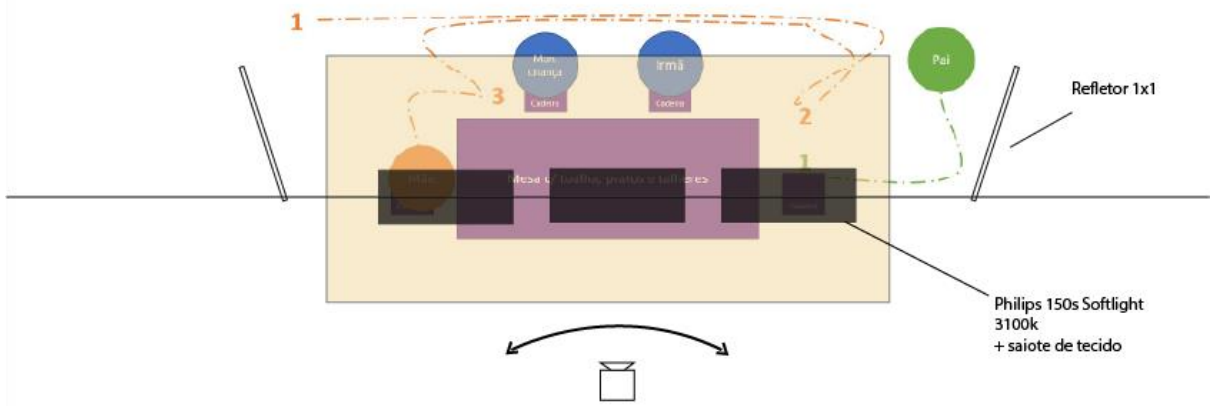
Apêndice C – Esquemas de Iluminação de *Umbral*



CENA 2

PLANO 2.2

Grip:
1x Tripé MVK500 AM
2x C-Stand
2x refletores e garfos



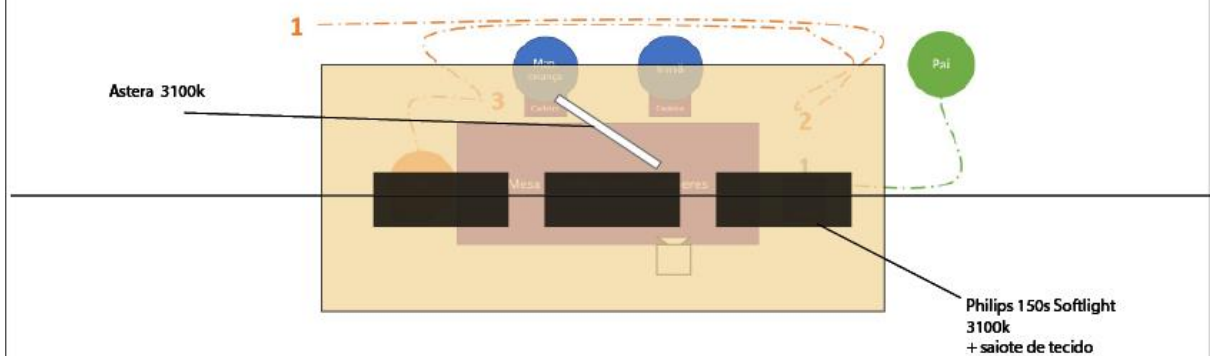
Descrição do Plano:
Mãe entra e desloca-se até Pai + Mãe serve Pai + Mãe volta ao lugar "Desta vez..." e senta-se "Sim, Sim"ente

Estúdio TV | ESMAD

CENA 2

PLANO 2.3

Grip:
1x Tripé MVK500 AM
1x 1005 BAC Ranker



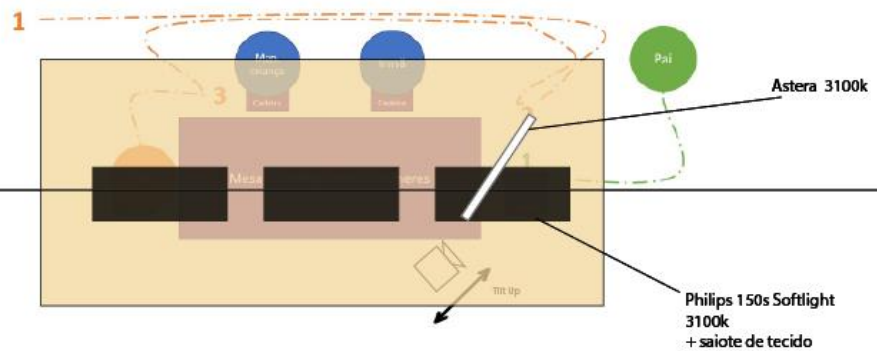
Descrição do Plano:
Irmã olha para pais enquanto comem.

Estúdio TV | ESMAD

CENA 2

PLANO 2.4

Grip:
1x Tripé MVK500 AM
1x Tripé 1005BAC Ranker



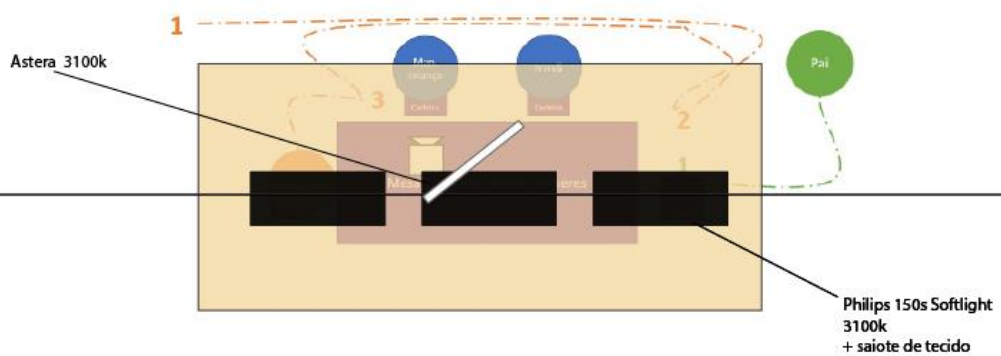
Descrição do Plano:
Irmã olha para pais enquanto comem.

Estúdio TV | ESMAD

CENA 2

PLANO 2.5

Grip:
1x Tripé MVK500 AM
1x Tripé 1005BAC Ranker

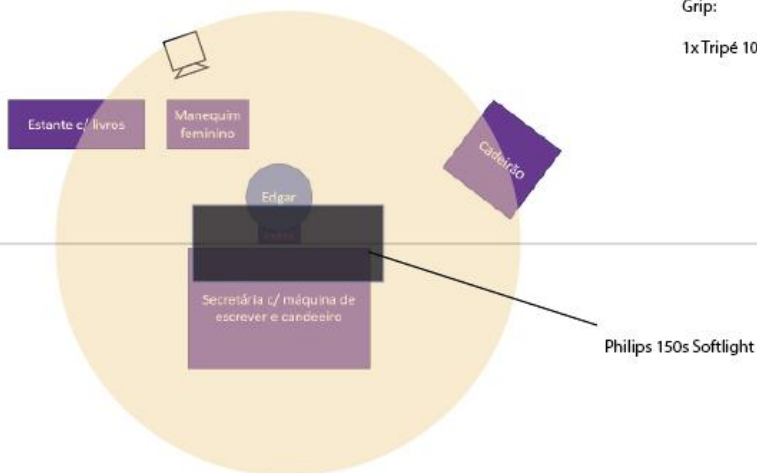


Descrição do Plano:
Manequim a estremecer ligeiramente

Estúdio TV | ESMAD

CENA 3

PLANO 3.1



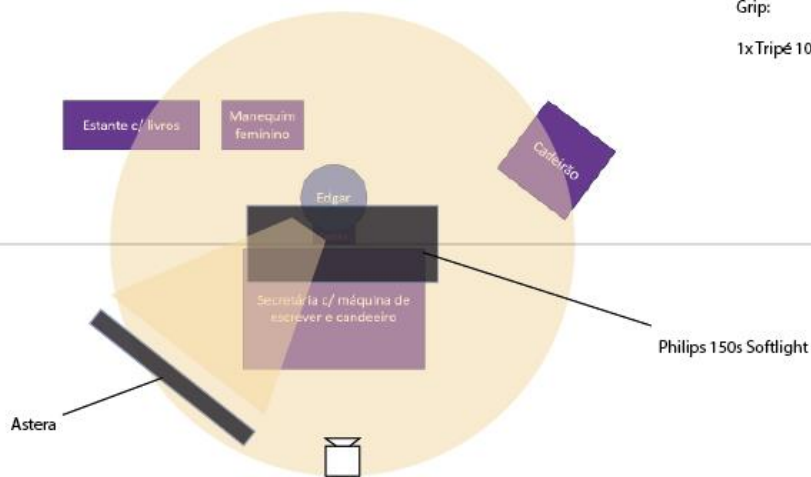
Grip:
1x Tripé 1005 BAC Ranker

Descrição do Plano:
Irmã estática atrás de Edgar (sombra de perna da Sara) - filmado pelas costas de Edgar enquanto suspira + arranca a folha

Estúdio TV | ESMAD

CENA 3

PLANO 3.2



Grip:
1x Tripé 1005 BAC Ranker

Descrição do Plano:
Manequim vestido de Irmã está atrás de Edgar - filmado pela frente de Edgar depois de arrancar a folha e faz resto da ação da cena

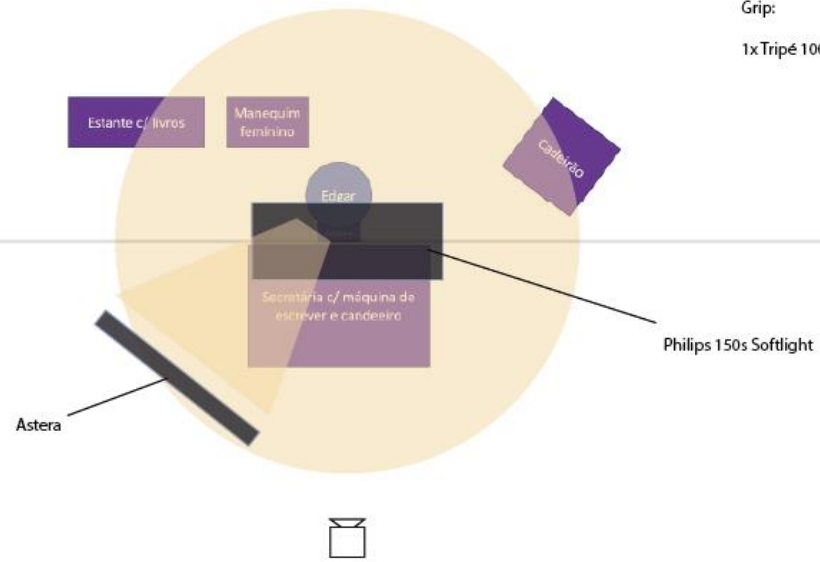
Estúdio TV | ESMAD

CENA 3

PLANO 3.3

Grip:

1x Tripé 1005 BAC Ranker



Descrição do Plano:
Edgar a escrever.

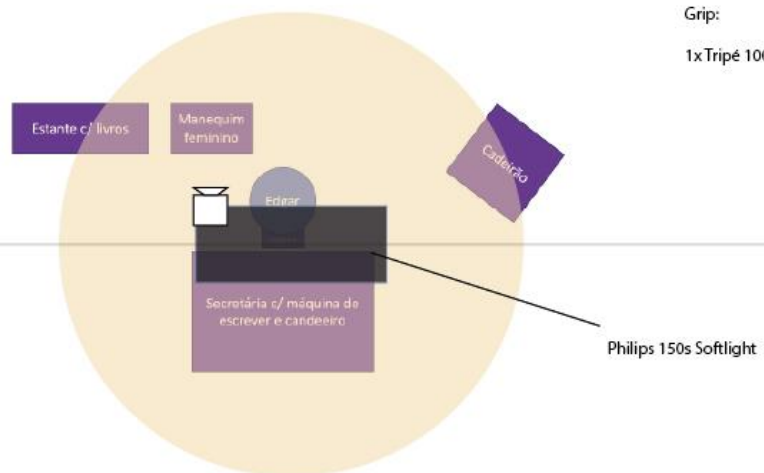
Estúdio TV | ESMAD

CENA 3

PLANO 3.4

Grip:

1x Tripé 1005 BAC Ranker



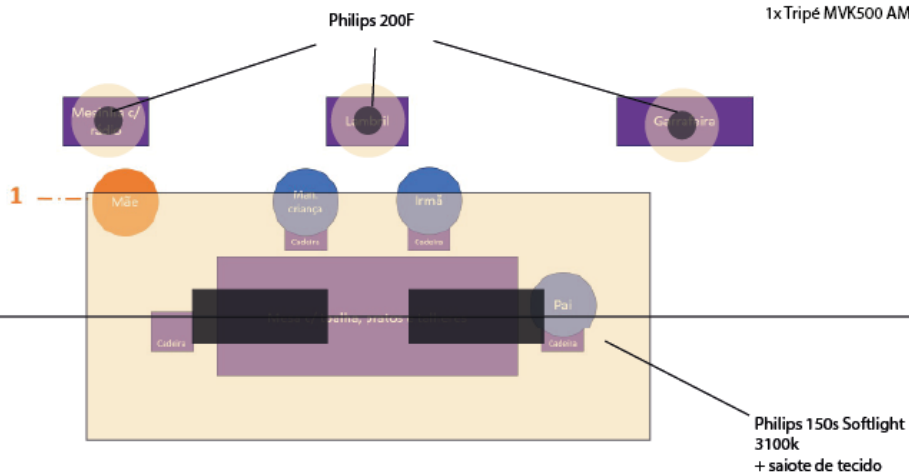
Descrição do Plano:
Manequim vestido de Irmá

Estúdio TV | ESMAD

CENA 4

PLANO 4.1

Grip:
1x Tripé MVK500 AM



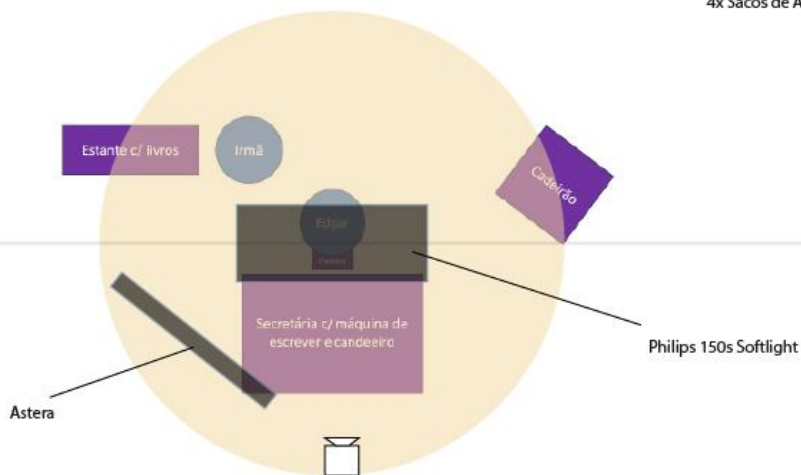
Descrição do Plano:
Mãe (a entrar na zona de luz), Pai e Irmã sentados na mesa absolutamente estáticos (início da ação). A mesa já tem talheres e louça

Estúdio TV | ESMAD

CENA 5

PLANO 5.1

Grip:
1x Ceferino C - Stand
1x Tripé MVK500 AM
4x Sacos de Areia



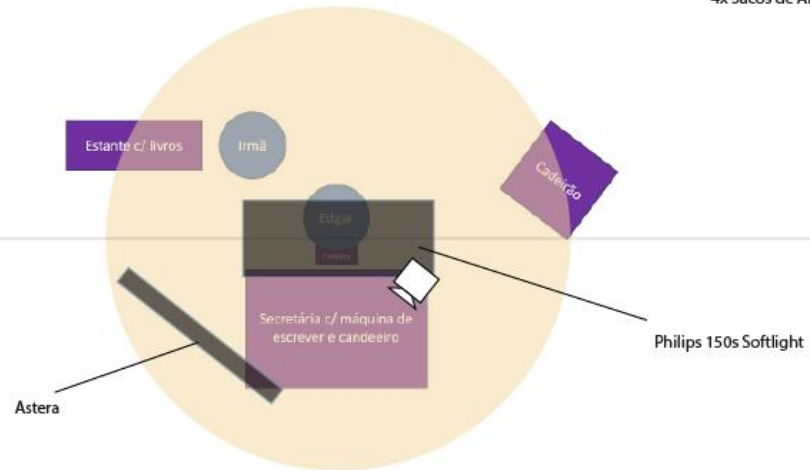
Descrição do Plano:
Irmã está atrás de Edgar - filmado pela frente de Edgar enquanto olha para a frente pensativo e volta a escrever

Estúdio TV | ESMAD

CENA 5

PLANO 5.2

Grip:
1x Ceferino C - Stand
1x Tripé MVK500 AM
4x Sacos de Areia



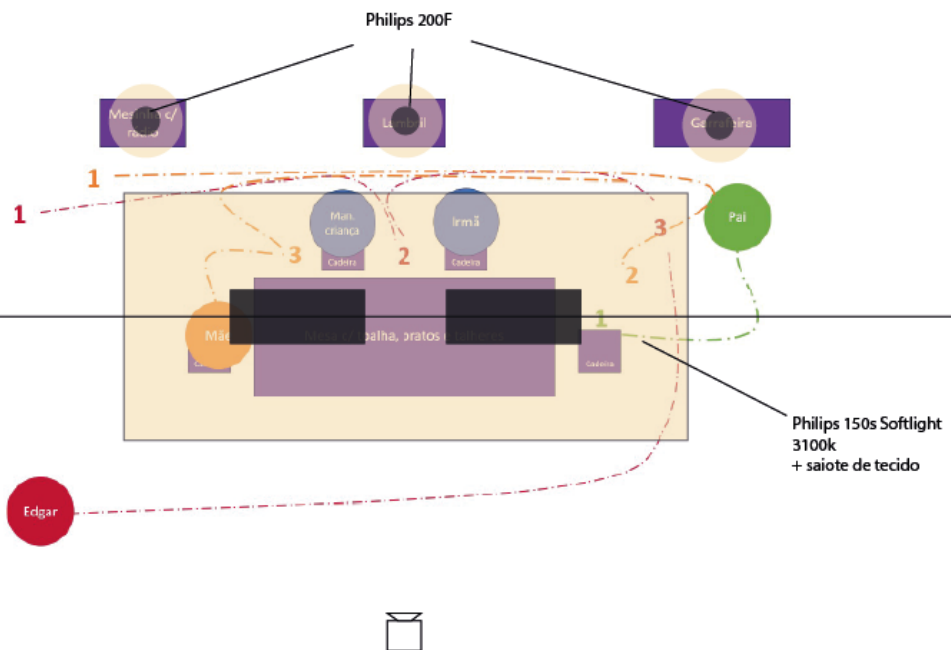
Descrição do Plano:
Dedos de Edgar a dictalografar.

Estúdio TV | ESMAD

CENA 6

PLANO 6.1

Grip:
1x Tripé MVK500 AM

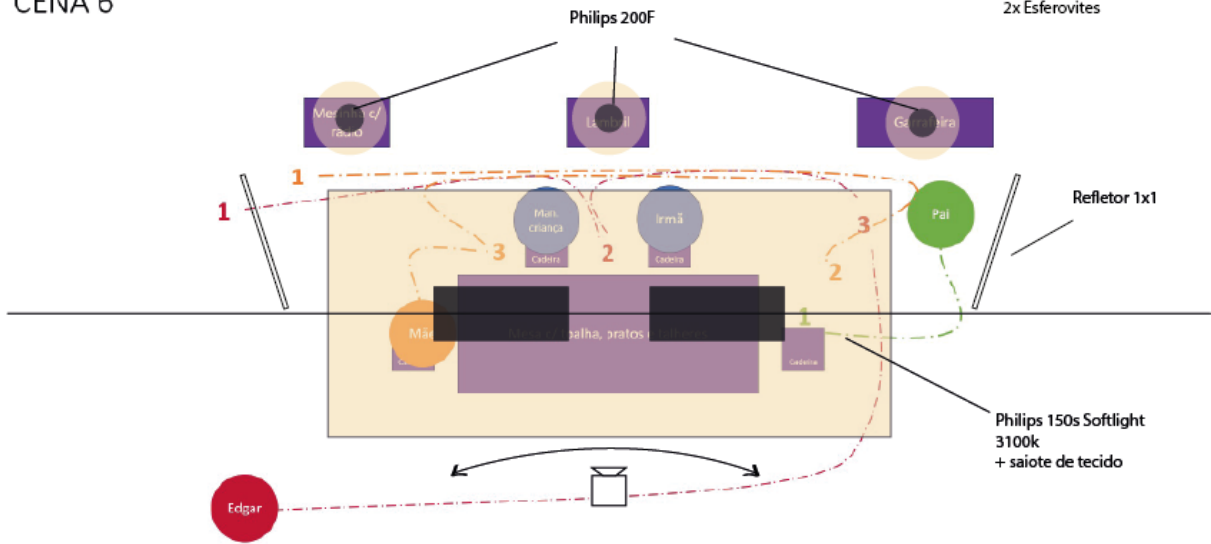


Estúdio TV | ESMAD

CENA 6

PLANO 6.2

Grip:
 1x Tripé MVK500 AM
 2x Ceferino C-stand
 2x Esferovites



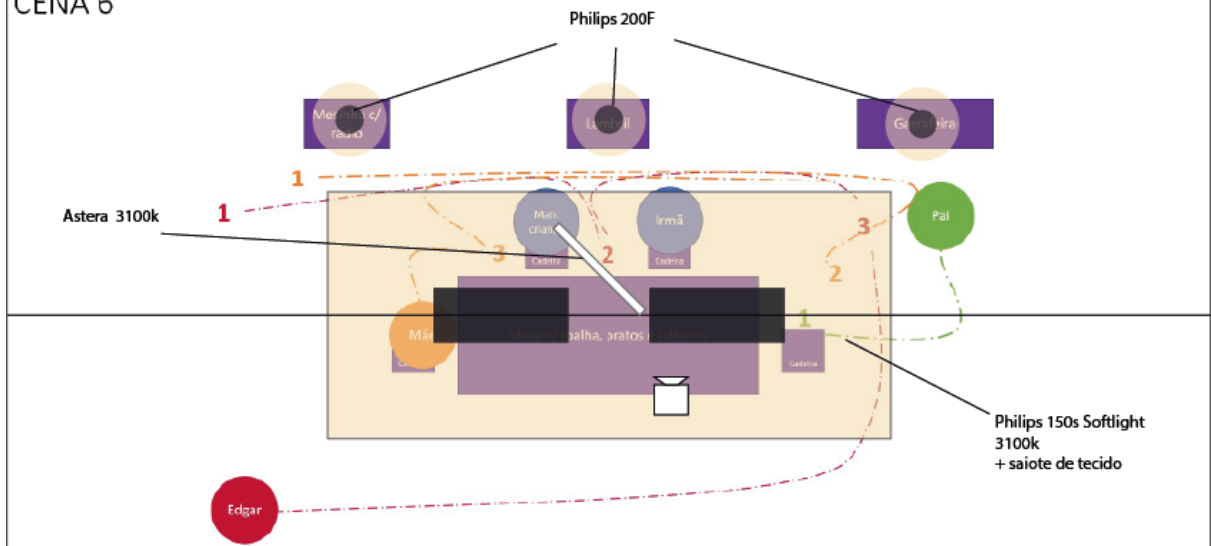
Descrição do Plano:
 Câmera segue Mãe desde o negro a entrar com assadeira + desloca-se até Pai + serve Pai + Mãe volta ao lugar "Desta vez..." e senta-se "Sim, Sim"
 + Edgar entra e protesta enquanto atira com adereços pousados em cima da mesa.

Estúdio TV | ESMAD

CENA 6

PLANO 6.3

Grip:
 1x Tripé MVK500 AM
 1x 1005BAC Ranker Stand



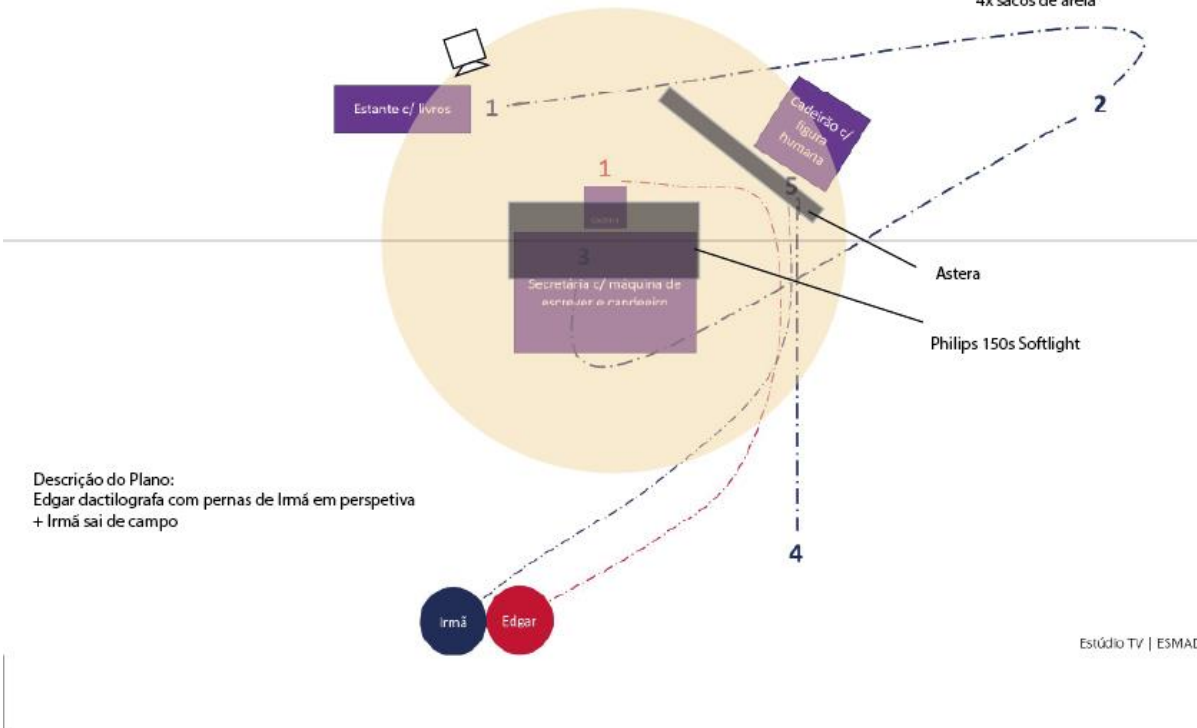
Descrição do Plano:
 Irmã olha para pais enquanto comem

Estúdio TV | ESMAD

CENA 7

PLANO 7.1

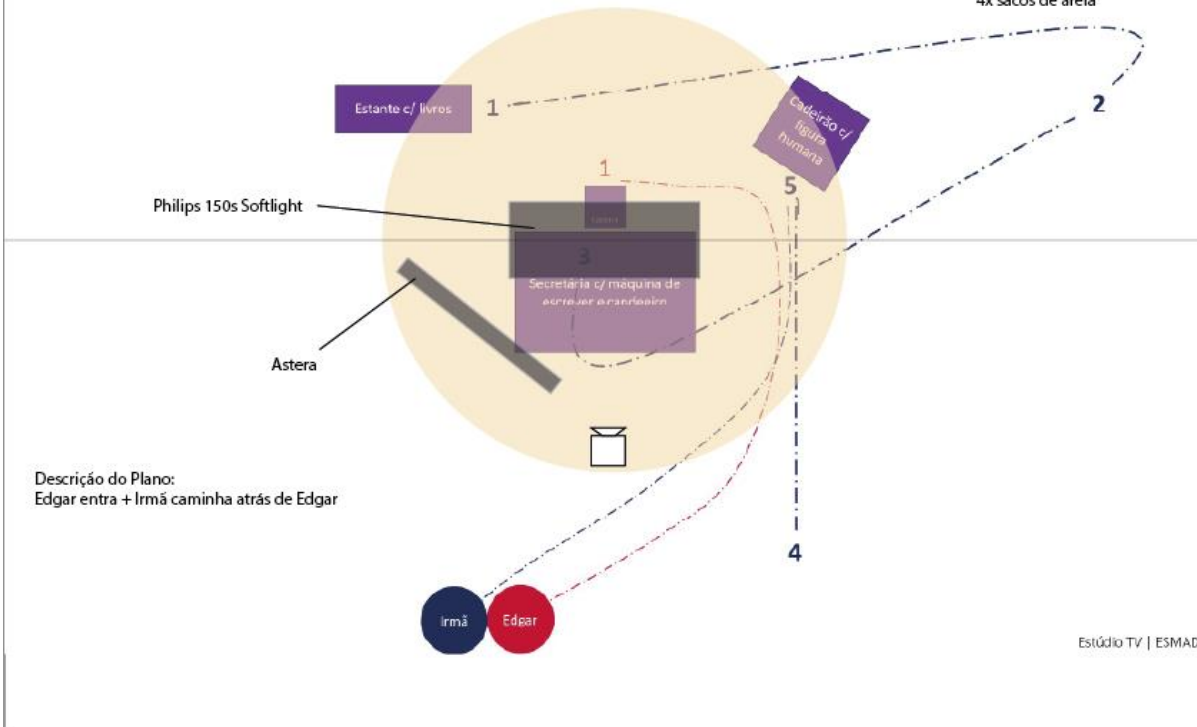
Grip:
1x Tripé MVK500 AM
1x Ceferino C/stand
4x sacos de areia



CENA 7

PLANO 7.2

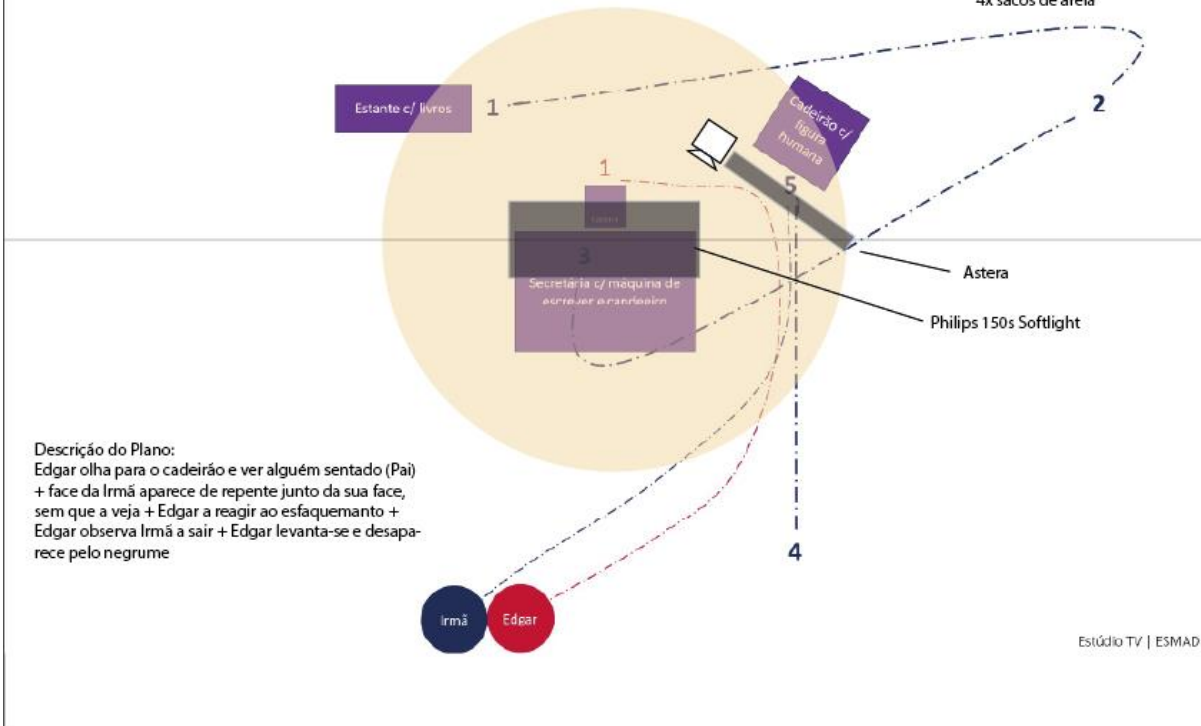
Grip:
1x Tripé MVK500 AM
1x Ceferino C/stand
4x sacos de areia



CENA 7

PLANO 7.3

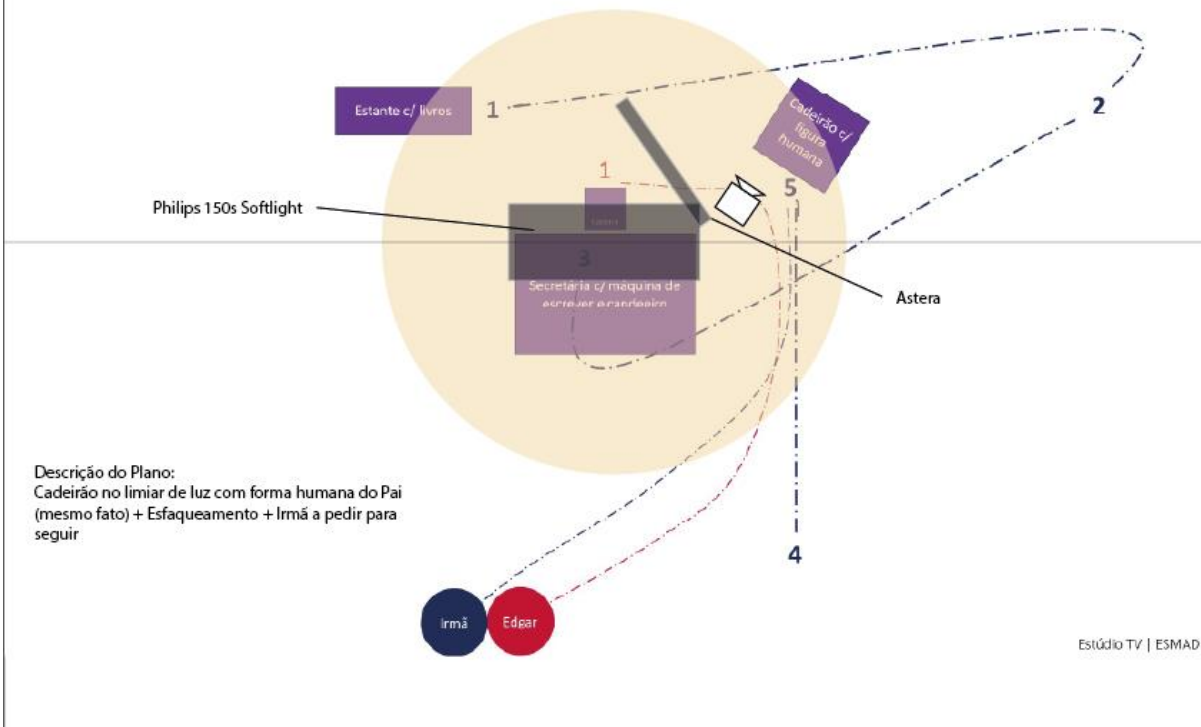
Grip:
1x Tripé MVK500 AM
1x Ceferino C/stand
4x sacos de areia



CENA 7

PLANO 7.4

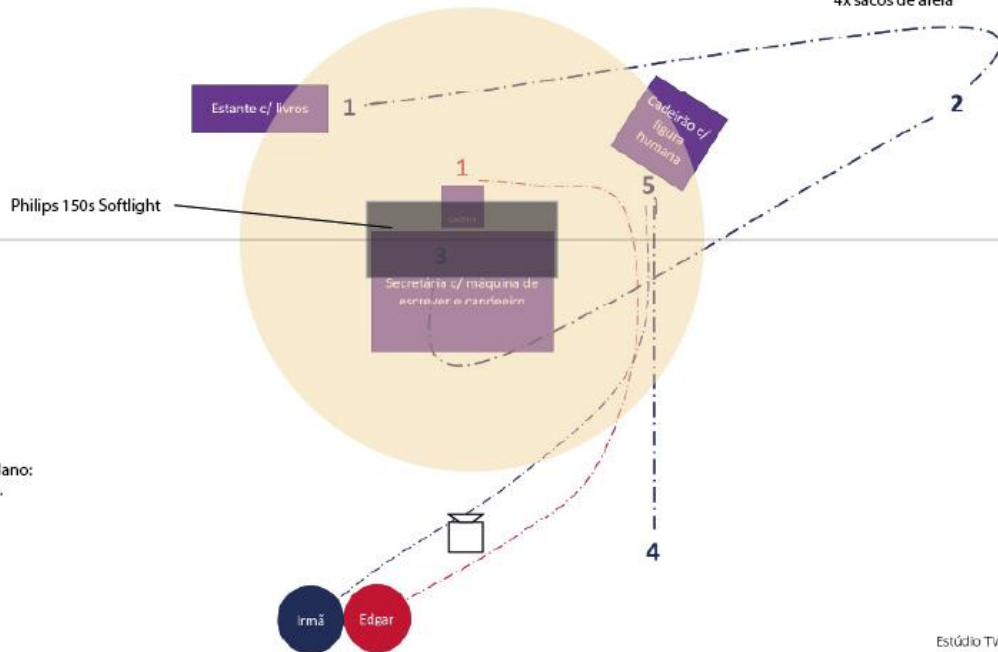
Grip:
1x Tripé MVK500 AM



CENA 7

PLANO 7.5

Grip:
1x Tripé MVK500 AM
1x Ceferino C/stand
4x sacos de areia



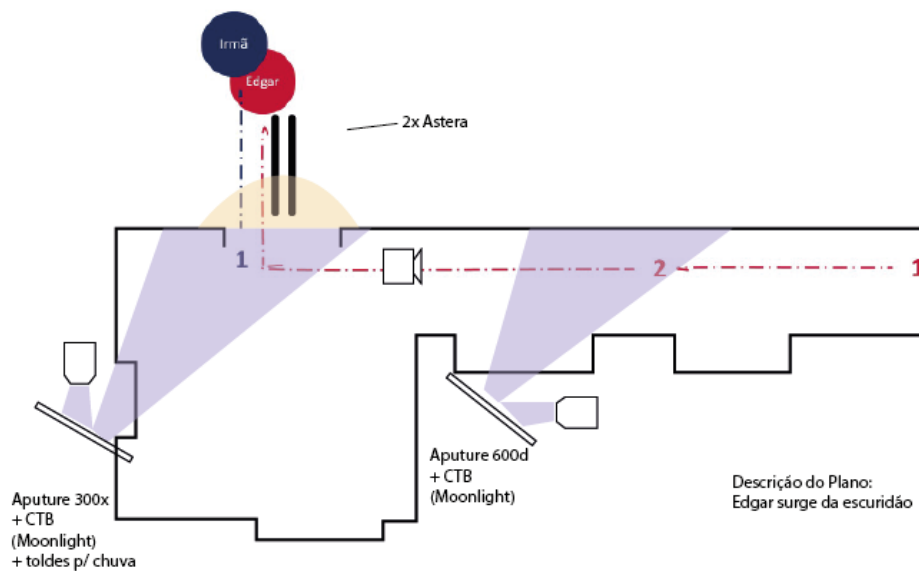
Descrição do Plano:
Ação completa.

Estúdio TV | ESMAD

CENA 8

PLANO 8.1

Grip:
5x Ceferino C - Stand
6x Sacos de Areia
3x esferovites
3x garfos
Filtros CTB



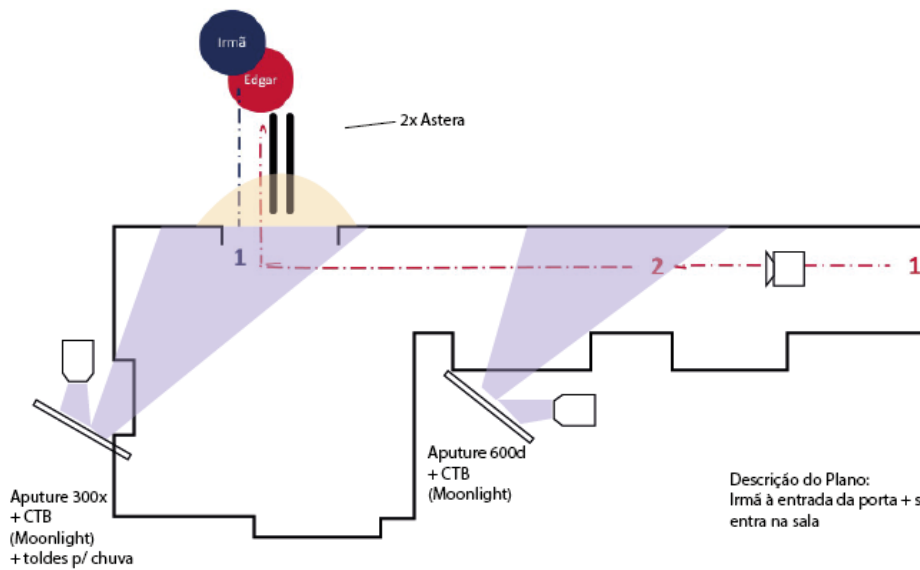
Descrição do Plano:
Edgar surge da escuridão

Palacete Pinto Leite - corredor

CENA 8

PLANO 8.2

Grip:
5x Ceferino C - Stand
6x Sacos de Areia
3x esferovites
3x garfos
Filtros CTB



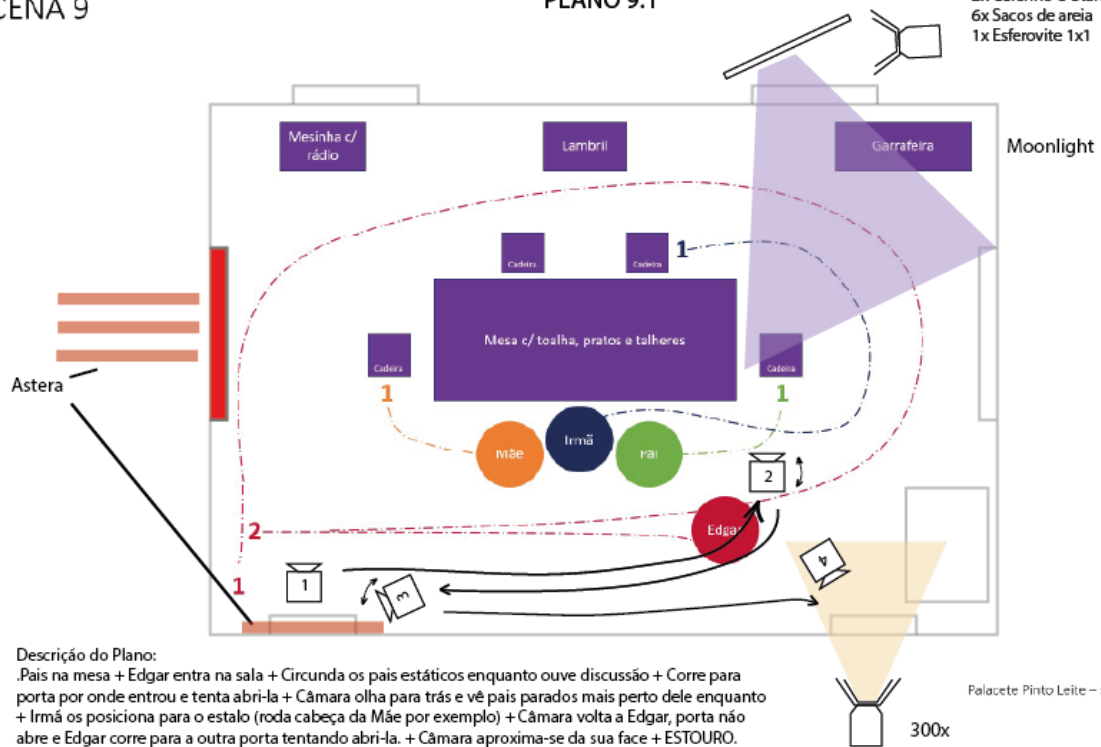
Descrição do Plano:
Irmã à entrada da porta + saltita para dentro da sala + Edgar entra na sala

Palacete Pinto Leite - corredor

CENA 9

PLANO 9.1

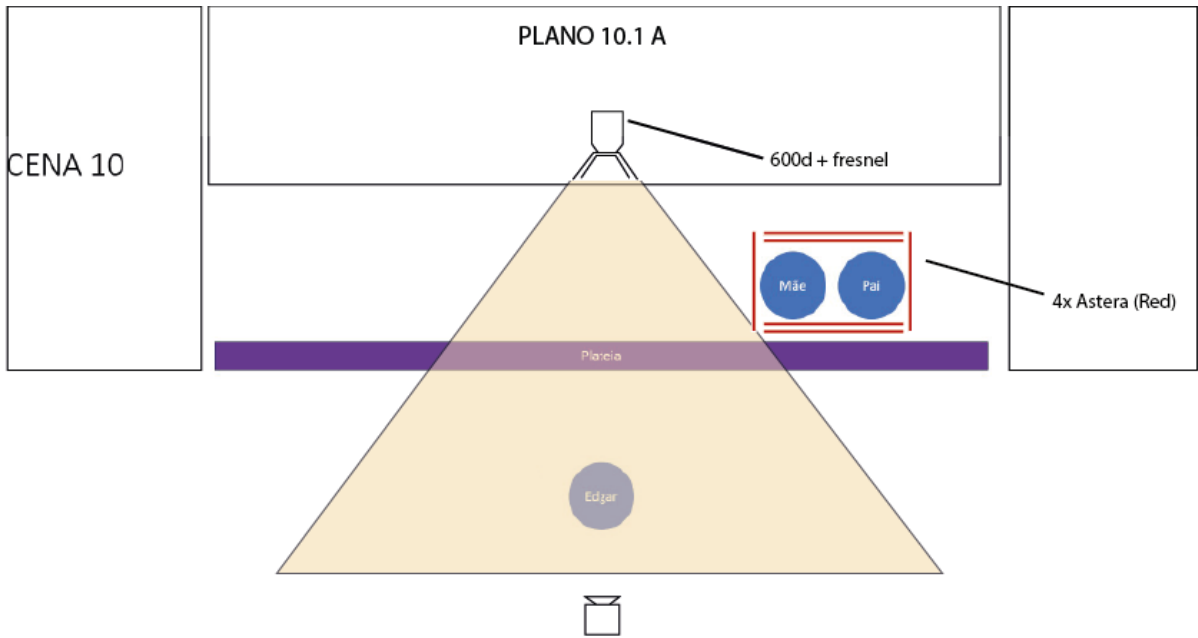
Grip:
1x Tripé MVK500 AM
2x Ceferino C- Stand
6x Sacos de areia
1x Esferovite 1x1



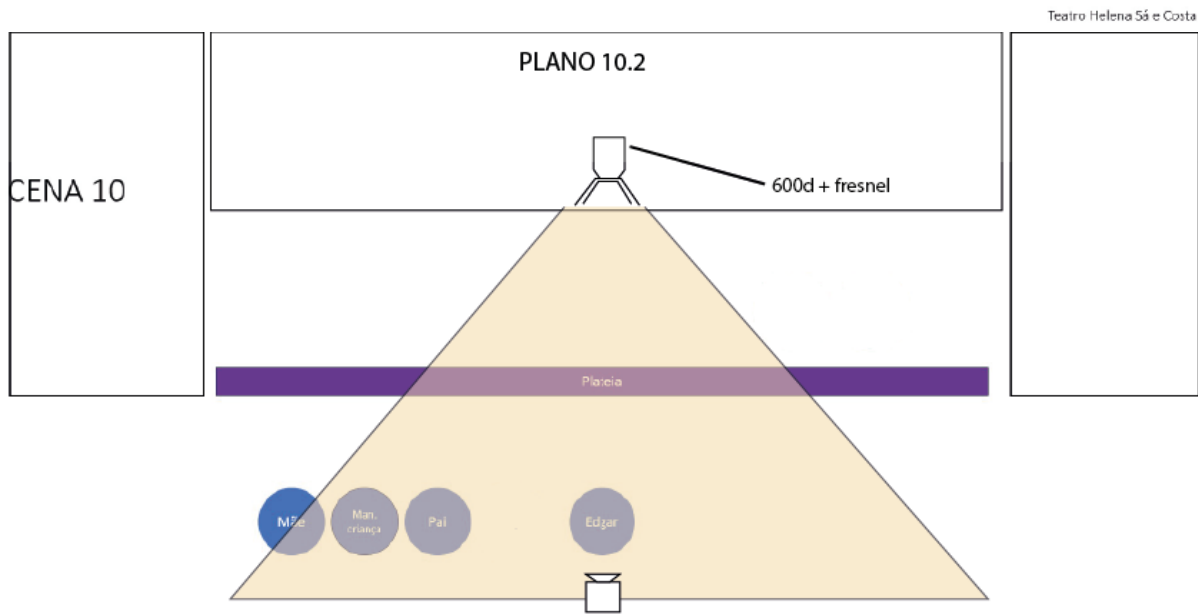
Descrição do Plano:
.Pais na mesa + Edgar entra na sala + Circunda os pais estáticos enquanto ouve discussão + Corre para porta por onde entrou e tenta abri-la + Câmara olha para trás e vê pais parados mais perto dele enquanto + Irmã os posiciona para o estalo (roda cabeça da Mãe por exemplo) + Câmara volta a Edgar, porta não abre e Edgar corre para a outra porta tentando abri-la. + Câmara aproxima-se da sua face + ESTOURO.

Palacete Pinto Leite - sala de jantar

300x

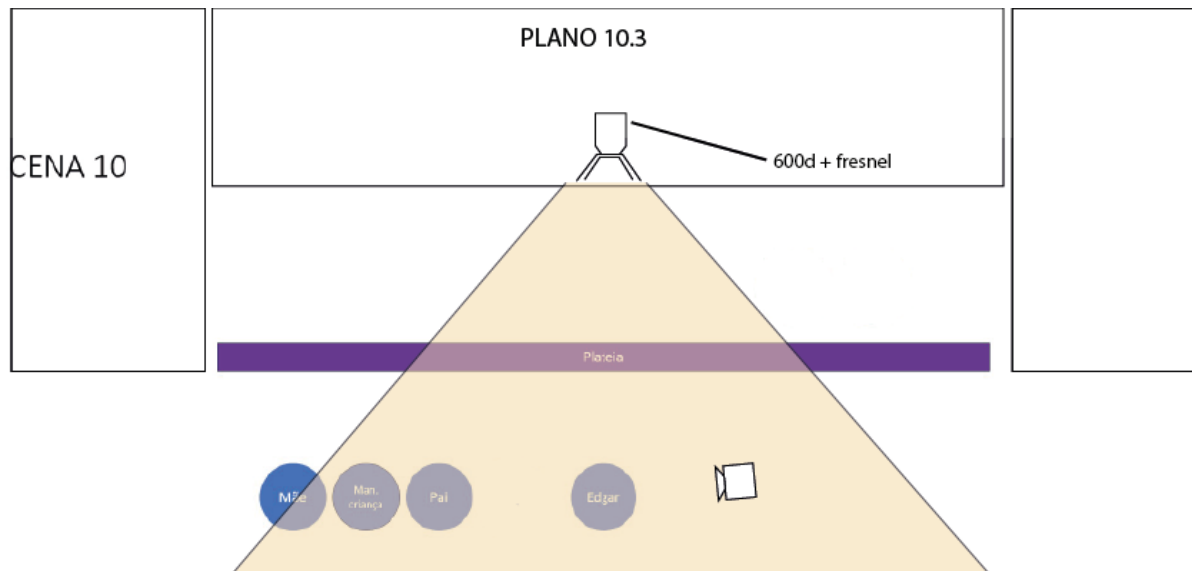


Grip:
 1x Tripé MVK500 AM
 1x Ceferino C-Stand
 2x Sacos de areia

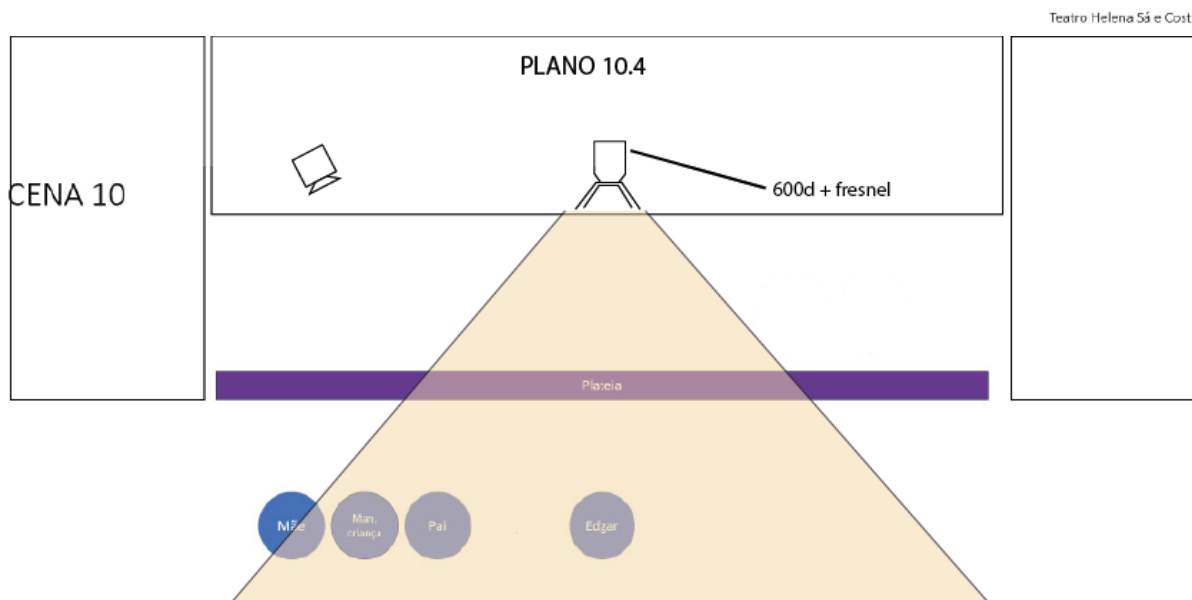


Grip:
 1x Tripé MVK500 AM
 1x Ceferino C-Stand
 2x Sacos de areia

Teatro Helena Sá e Costa

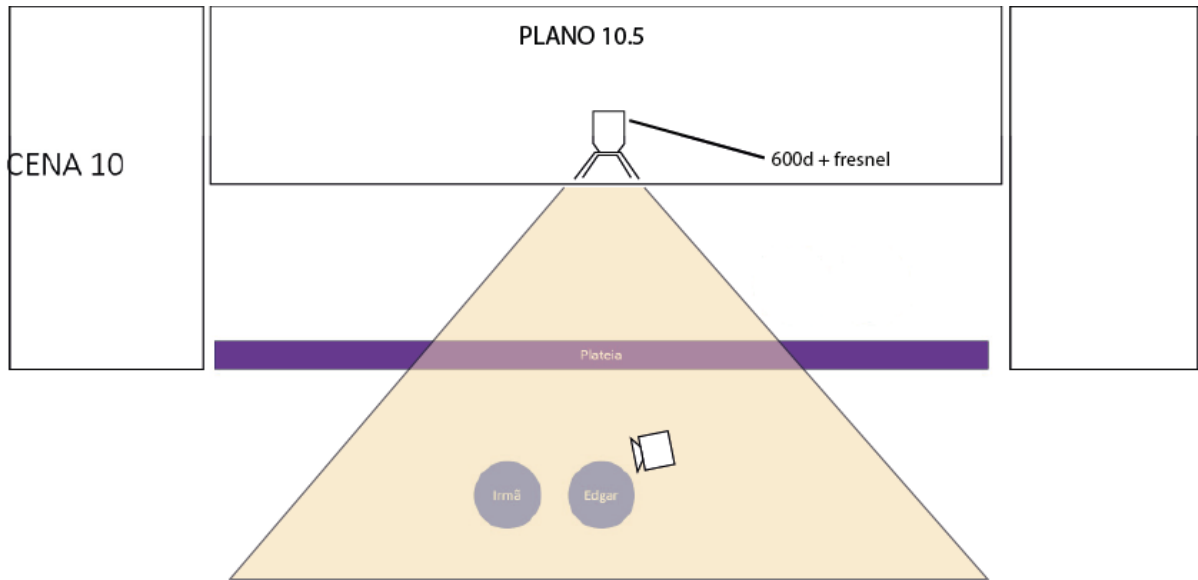


Grip:
 1x Tripé MVK500 AM
 1x Ceferino C-Stand
 2x Sacos de areia



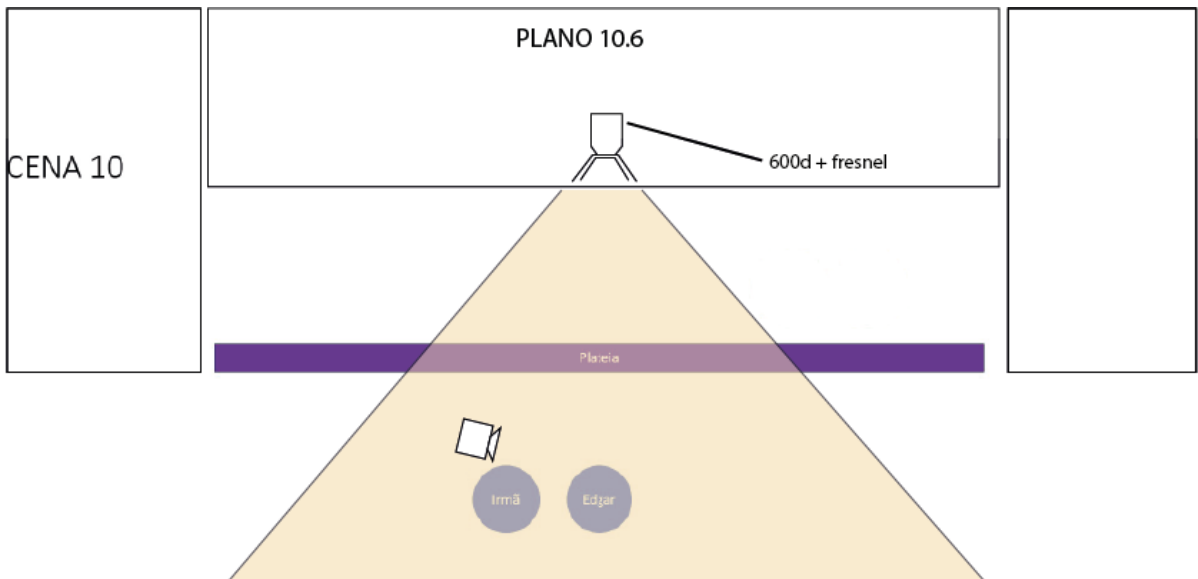
Grip:
 1x Tripé MVK500 AM
 1x Ceferino C-Stand
 2x Sacos de areia

Teatro Helena Sá e Costa



Grip:
 1x Tripé MVK500 AM
 1x Ceferino C-Stand
 2x Sacos de areia

Teatro Helena Sá e Costa



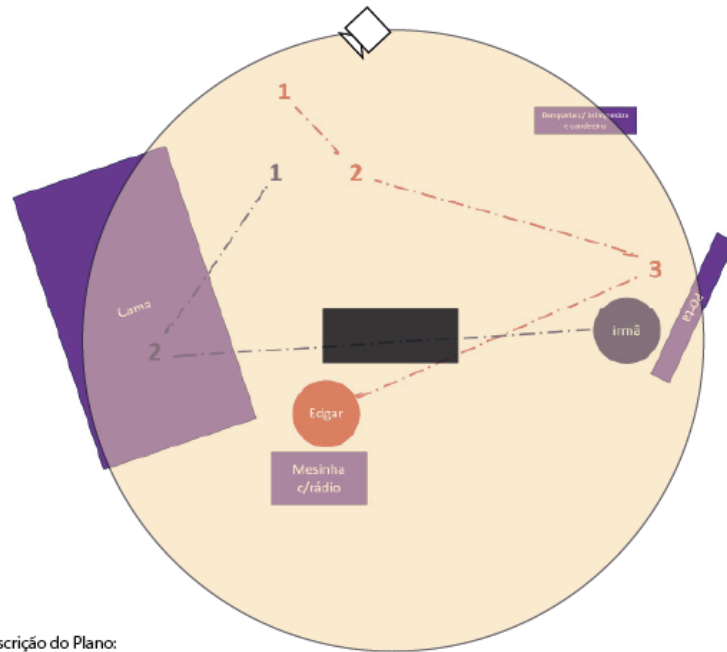
Grip:
 1x Tripé MVK500 AM
 1x Ceferino C-Stand
 2x Sacos de areia

Teatro Helena Sá e Costa

CENA 11

PLANO 11.1

Grip:
1x Tripé MVK500 AM



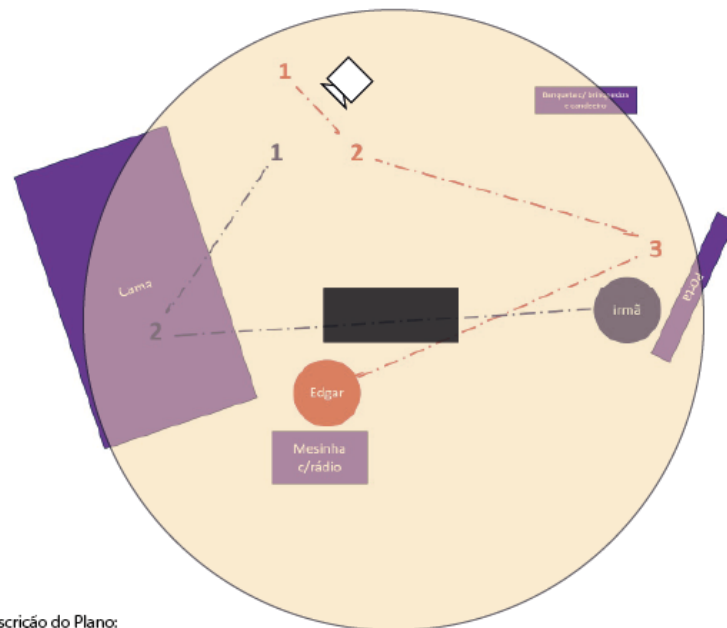
Descrição do Plano:
Edgar a cair no chão de costas.

Estúdio TV | ESMAD

CENA 11

PLANO 11.2

Grip:
1x Tripé MVK500 AM



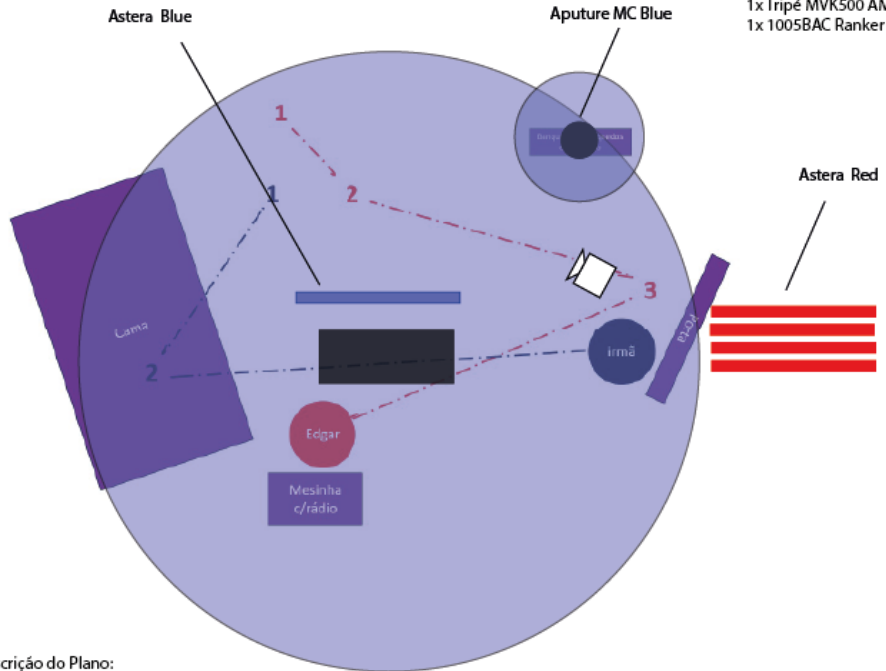
Descrição do Plano:
Irmã sem cara entrega fala furiosa.

Estúdio TV | ESMAD

CENA 11

PLANO 11.5

Grip:
1x Tripé MVK500 AM
1x 1005BAC Ranker Stand



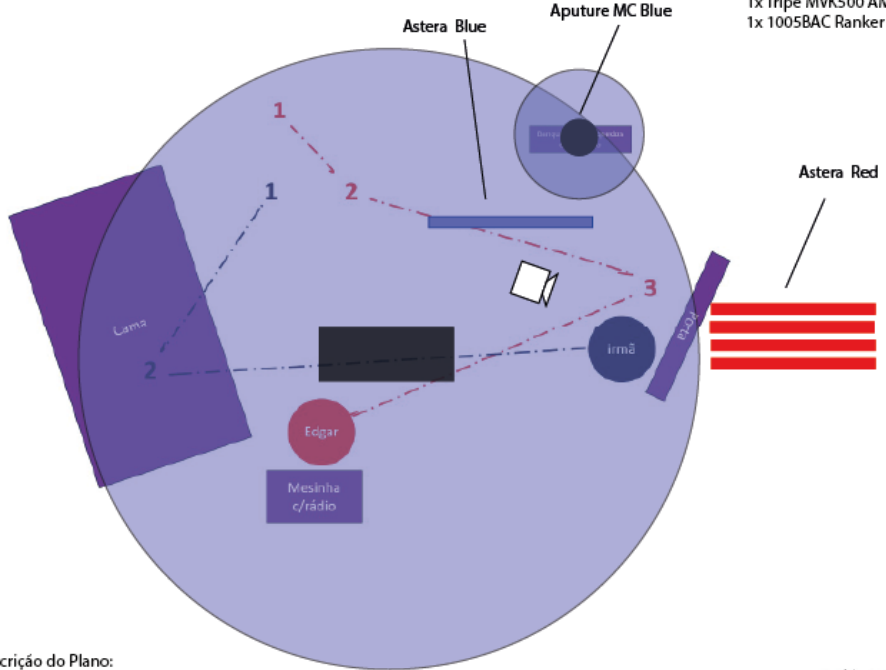
Descrição do Plano:
(de frente) Edgar olha para a porta com luz vermelha + assusta-se + corre em direção à porta + Irmã salta da cama e vem ter com ele.

Estúdio TV | ESMAD

CENA 11

PLANO 11.6

Grip:
1x Tripé MVK500 AM
1x 1005BAC Ranker Stand

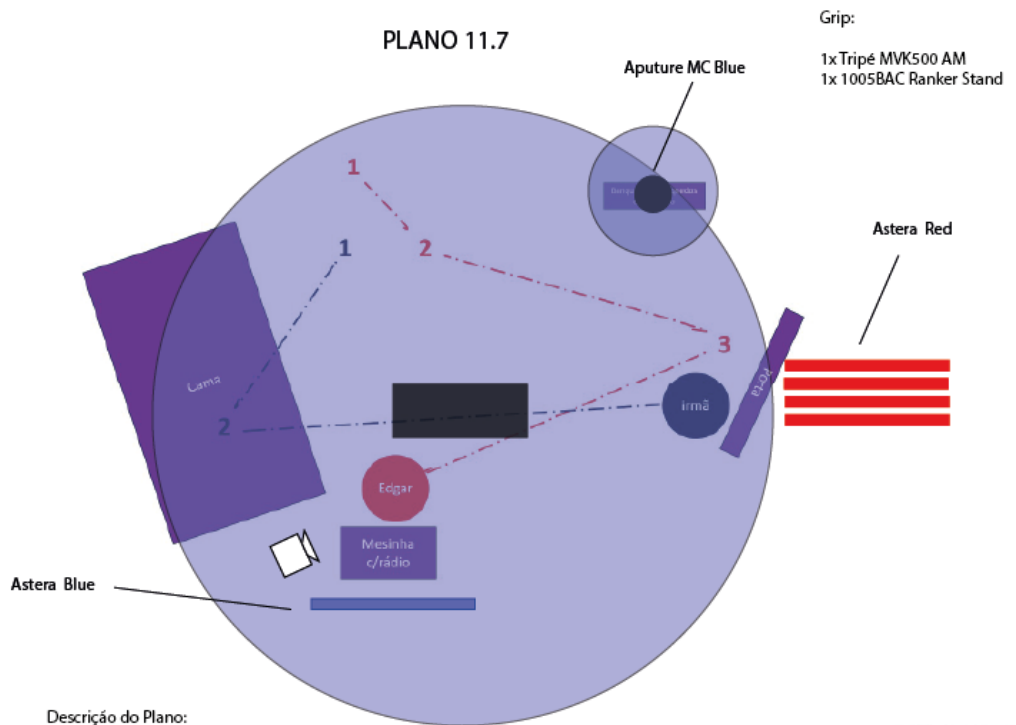


Descrição do Plano:
Diálogo entre Edgar e Irmã - sentados encostados à porta.

Estúdio TV | ESMAD

CENA 11

PLANO 11.7

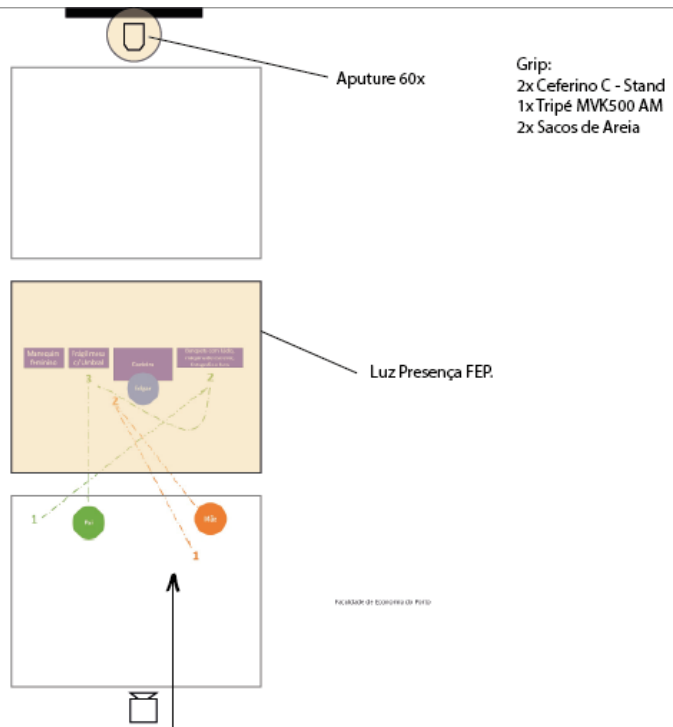


Descrição do Plano:
(da perspectiva do rádio) Edgar olha para o rádio + levanta-se e vai a correr + porta abre-se ao fundo.

Estúdio TV | ESMAD

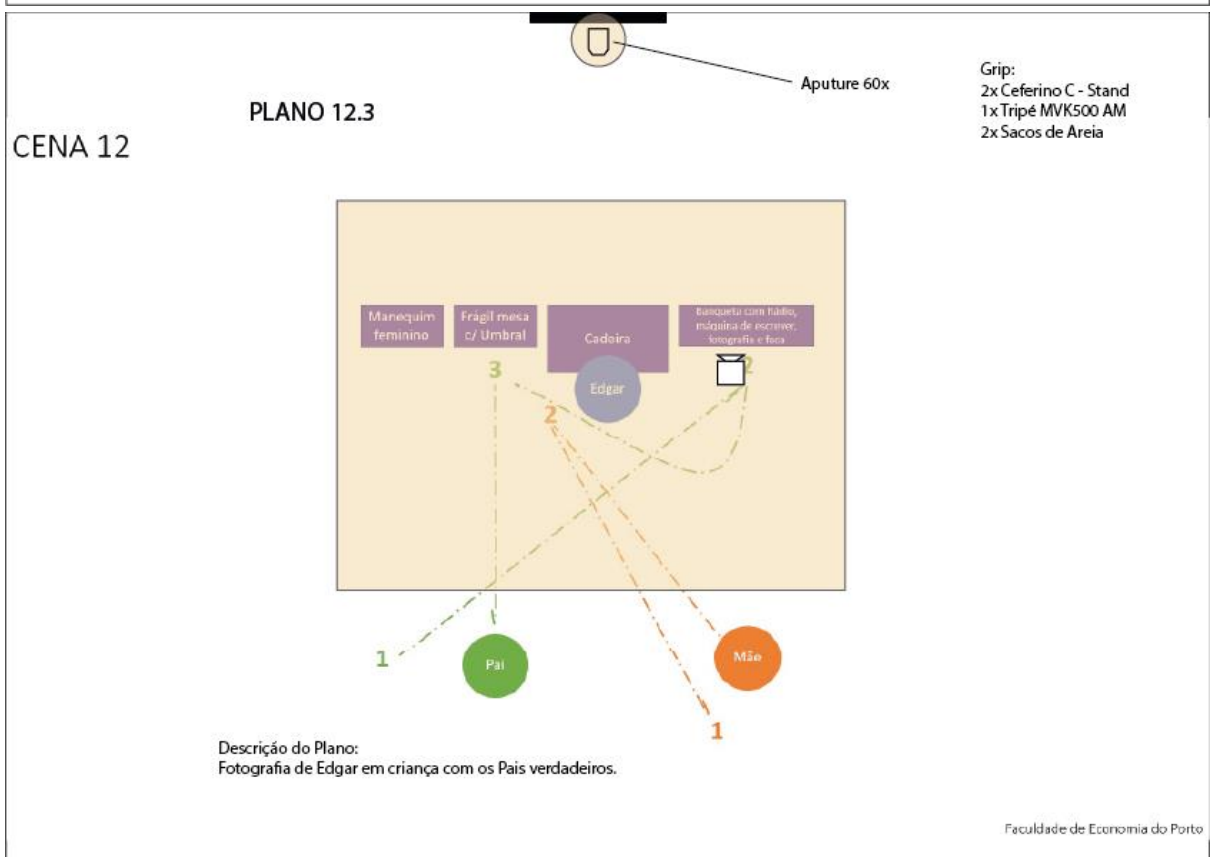
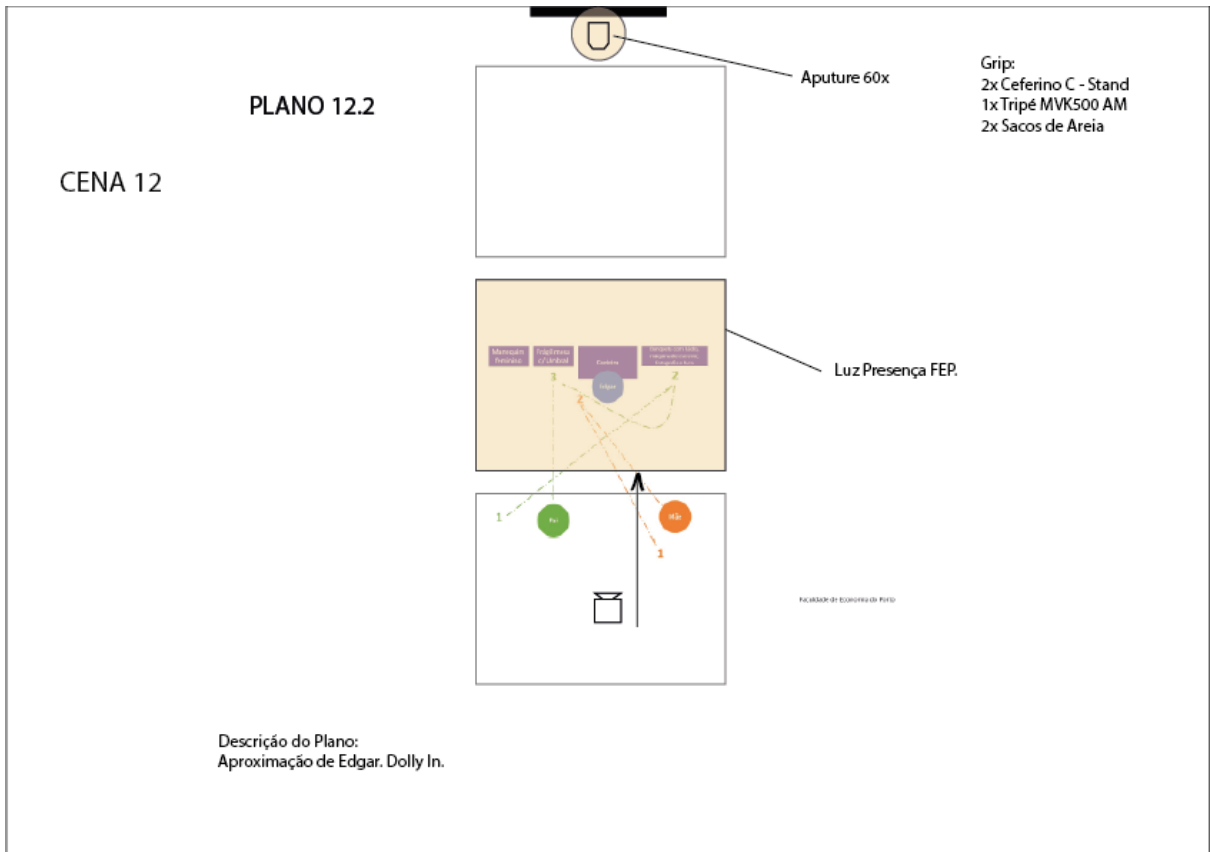
CENA 12

PLANO 12.1



Descrição do Plano:
Aproximação de Edgar enquanto Pais surgem e voltam a sair de plano. Dolly In.

FACILITADOR DE ECONOMIA DE PÉD.



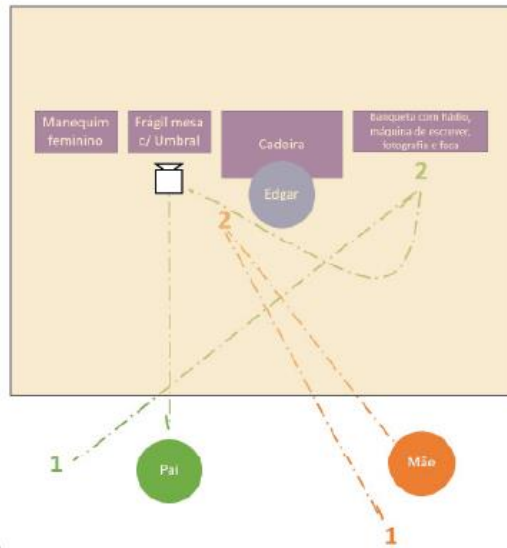
CENA 12

PLANO 12.4



Aputure 60x

Grip:
2x Ceferino C - Stand
1x Tripé MVK500 AM
2x Sacos de Areia



Descrição do Plano:
Umbral.

Faculdade de Economia do Porto

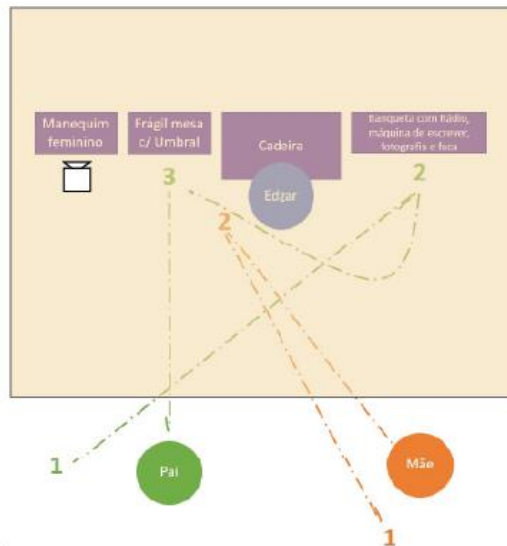
CENA 12

PLANO 12.5



Aputure 60x

Grip:
2x Ceferino C - Stand
1x Tripé MVK500 AM
2x Sacos de Areia



Descrição do Plano:
Manequim feminino.

Faculdade de Economia do Porto

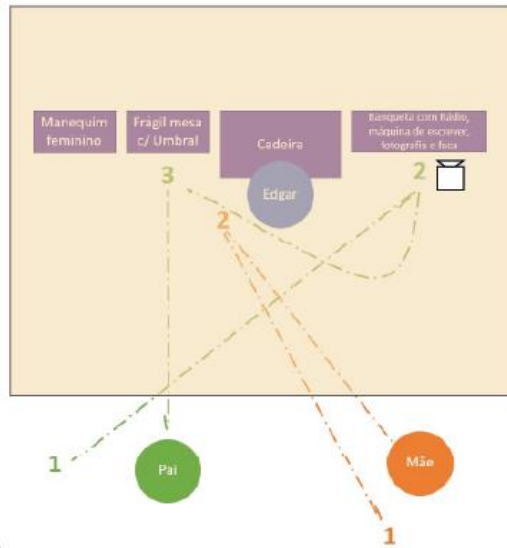
CENA 12

PLANO 12.6



Aputure 60x

Grip:
2x Ceferino C - Stand
1x Tripé MVK500 AM
2x Sacos de Areia



Descrição do Plano:
Faca do crime.

Faculdade de Economia do Porto

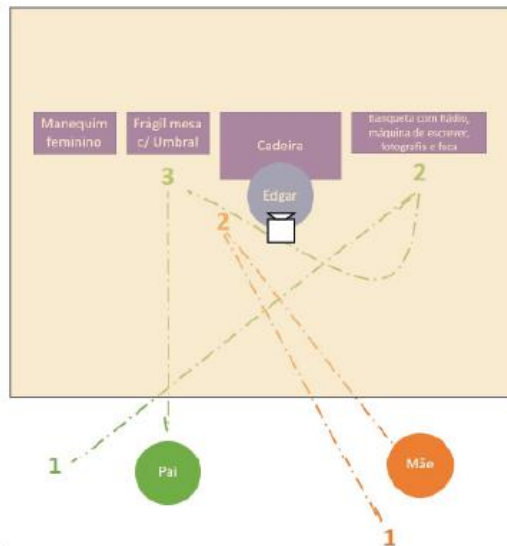
CENA 12

PLANO 12.7



Aputure 60x

Grip:
2x Ceferino C - Stand
1x Tripé MVK500 AM
2x Sacos de Areia

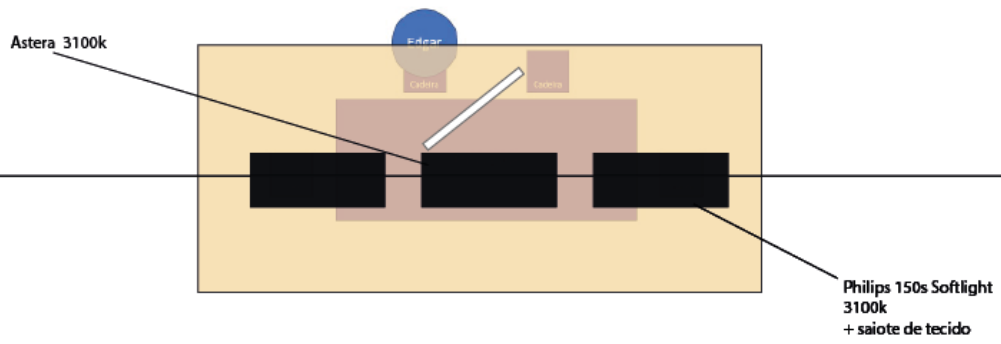


Descrição do Plano:
Edgar a abrir os olhos e respirar sofregamente.

Faculdade de Economia do Porto

CENA 13

Grip:
1x Tripé MVK500 AM
1x Tripé 1005BAC Ranker



Estúdio TV | ESMAD