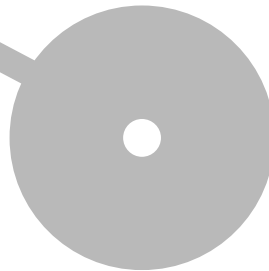




# O Impacto da Direção de Arte na Construção das personagens e dos Espaços: Curta-metragem *O Peso da Pena*

Rita Teixeira Gomes da Rocha Moreira

10/2025



Politécnico do Porto  
Escola Superior de Media Artes e Design

Rita Teixeira Gomes da Rocha Moreira

O Impacto da Direção de Arte na Construção das Personagens e dos Espaços:  
Curta-metragem *O Peso da Pena*

Dissertação de Mestrado

Mestrado em Cinema e Fotografia: Especialização de Cinema de Ficção

Orientação: Prof.<sup>a</sup> Doutora Maria João Dias Cortesão Paour Gordo Caldeira

Vila do Conde, outubro de 2025

Rita Teixeira Gomes da Rocha Moreira

O Impacto da Direção de Arte na Construção das Personagens e dos Espaços:  
*Curta-metragem O Peso da Pena*

Dissertação de Mestrado

Mestrado em Cinema e Fotografia: Especialização de Cinema de Ficção

**Membros do Júri**

Presidente

Prof. Manuel Eduardo dos Santos Taboada

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

Vogal - Orientador

Professora Doutora Maria João Dias Cortesão Paour Gordo Caldeira

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

Vogal - Arguente

Professora Doutora Carolina Lyra Barros da Silva

Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo – Instituto Politécnico do Porto

Vila do Conde, outubro de 2025

## AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos os que se prontificaram a colaborar comigo neste trabalho. Pais e demais familiares, professores, colegas e amigos.

Apesar do carácter individual que lhe é inerente, a elaboração deste projeto contou com a colaboração e estímulo de várias pessoas, sem as quais a sua realização não seria possível. Desta forma, gostaria de agradecer:

- Aos meus pais e à minha família pela disponibilidade e motivação e ajuda constante que me forneceram durante a realização deste trabalho.
- À minha colega de projeto, Gabriela Morais, por confiar no meu trabalho para construir uma estória que ela escreveu.
- A todas as outras pessoas que participaram no projeto e se mostraram disponíveis e se esforçaram de forma empenhada.
- À Butil Workshop, que se mostrou disponível sempre que solicitada.

Gostaria também de deixar um agradecimento especial à minha professora orientadora, Doutora Maria João Cortesão, que se mostrou disponível para me ajudar na concretização deste trabalho e me corrigiu quando necessário, sempre com o objetivo de tornar este projeto melhor.

## RESUMO ANALÍTICO

O presente ensaio reside sobre a construção das personagens e dos espaços e a sua aplicação prática, na curta-metragem *O Peso da Pena*, na ótica da direção de arte, escrita e realizada por Gabriela Moraes.

Neste contexto, o desenvolvimento teórico teve como base a pesquisa de bibliografia, tendo em vista a compreensão do papel do diretor de arte e o funcionamento de todo o departamento. Desta forma, é feita uma reflexão de conceitos que estão ligados à área de estudo, auxiliando a execução prática do filme em questão, tais como a organização do departamento e a criação de documentos auxiliares e estratégias a adotar, além de conhecimentos relativos à necessidade de um diálogo permanente entre a realização e os restantes departamentos.

A edificação de espaços ou a sua transformação, como todos os departamentos, traz algo importante para a criação de um filme por diversos motivos. Permite traduzir e sugerir emoções e sentimentos de uma forma clara e concisa, muitas vezes superando barreiras linguísticas. Possibilita criar experiências imersivas, adicionar camadas de outros 'textos', e conseqüentemente envolver e estabelecer laços entre o filme e o espectador. Principalmente, num mercado competitivo, a direção de arte contribui para estabelecer a identidade de um filme. Neste sentido, esta função é determinante para contar a estória, pelas razões já mencionadas.

Palavras-chave: direção de arte; cenografia; figurino; cinema; estória.

## ABSTRACT

This essay focuses on the construction of characters and spaces and their practical application in the short film *O Peso da Pena*, from the perspective of art direction, written and directed by Gabriela Morais.

In this context, the theoretical development was based on bibliographic research, with a view to understanding the role of the art director and the functioning of the entire department. Thus, a reflection is made on concepts that are closely linked to the area of study, assisting in the practical execution of the film in question, such as the organization of the department and the creation of auxiliary documents and strategies to be adopted, in addition to knowledge related to the need for ongoing dialogue between the director and the other departments.

The construction or transformation of spaces, like all departments, brings something important to the creation of a film for several reasons. It allows emotions and feelings to be translated and suggested in a clear and concise way, often overcoming language barriers. It makes it possible to create immersive experiences, add layers of other “texts”, and consequently engage and establish links between the film and the viewer. Above all, in a competitive market, art direction contributes to establishing a film's identity. In this sense, this function is crucial to telling the story, for the reasons already mentioned.

Keywords: art direction; set design; costume design; cinema; story.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
PARTE I: ENQUADRAMENTO TEÓRICO.....	13
1 A IMPORTÂNCIA DA DIREÇÃO DE ARTE COMO ELEMENTO METAFÓRICO NO CINEMA.....	14
1.1 Funções dentro do departamento de arte.....	14
1.2 O papel da direção de arte na construção da atmosfera e do tom do filme.....	16
1.3 A utilização de cores, texturas e formas: transmitir emoções e significados.....	21
1.4 A influência da direção de arte na percepção do público e na interpretação do filme.....	25
2 AS CARACTERÍSTICAS DO DIRETOR DE ARTE E SUA RELAÇÃO COM OS OUTROS DEPARTAMENTOS.....	26
2.1 A colaboração entre a direção de arte, a realização e a direção de fotografia: a visão conjunta do filme.....	28
3 A CRIAÇÃO DAS PERSONAGENS: O SIMBOLISMO DOS ADEREÇOS, CENÁRIOS E FIGURINOS.....	30
3.1 A construção de cenários que refletem a personalidade e o estado emocional da personagem.....	31
3.2 ‘Vestir’ a personagem e edificar uma imagem física e emocional.....	32
3.2.1 A importância dos figurinos e dos adereços pessoais na construção da história da personagem.....	33
PARTE II: A DIREÇÃO DE ARTE NA CURTA-METRAGEM <i>O PESO DA PENA</i> .....	37
4 ENQUADRAMENTO DA CURTA-METRAGEM <i>O PESO DA PENA</i> .....	38
5 PESQUISA ANTROPOLÓGICA.....	38
6 REFERÊNCIAS DE ESTUDO PARA <i>O PESO DA PENA</i> .....	41
6.1 O levantamento do guião.....	49
6.2 <i>Repérage</i> da curta-metragem <i>O Peso da Pena</i> .....	52
6.3 A construção do cenário.....	53
6.3.1 Esquematização e planeamento dos espaços.....	54
6.3.2 Transformação do espaço.....	56
6.4 Gestão, controlo e execução de adereços.....	69

6.5	A construção das personagens .....	72
6.5.1	Adelaide .....	73
6.5.1.1.1	Figurino, Caracterização e Paleta Cromática: Adelaide.....	74
6.5.1.2	A evolução da imagem da personagem ao longo do filme: a transformação visual como reflexo da transformação interior .....	79
6.5.2	Eva.....	80
6.5.2.1.1	Figurino, Caracterização e Paleta Cromática: Eva .....	81
6.5.3	Maria.....	83
7	RODAGENS .....	85
8	SUSTENTABILIDADE.....	94
	CONCLUSÃO.....	96
	REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS.....	102
	ANEXOS.....	103
	Anexo A – Guião e Levantamento do Guião (feito pela diretora de arte) .....	104
	Anexo B – Esquematização e Planeamento dos Espaços .....	107
	Anexo C – Documentos Auxiliares.....	109

Figura 1 – Hierarquia do departamento de arte .....	15
Figura 2 - <i>Blade Runner</i> (1982) de Ridley Scotte .....	18
Figura 3 - <i>Blade Runner 2049</i> (2017) de Denis Villeneuve .....	19
Figura 4 - <i>Poor Things</i> (2023) de Yorgos Lanthimos .....	22
Figura 5 - <i>Hero</i> (2002) de Zhang Yimou .....	24
Figura 6 - <i>The Devil Wears Prada</i> (2006) de David Frankel.....	34
Figura 7 - <i>Cruella</i> (2021) de Craig Gillespie .....	35
Figura 8 - <i>Frame</i> do filme <i>The Whale</i> (2022).....	41
Figura 9 – Comparações entre a abordagem estética em <i>The Whale</i> e <i>O Peso da Pena</i>	43
Figura 10 – <i>Frame</i> do filme <i>Amour</i> (2012) .....	44
Figura 11 - O espaço doméstico como reflexo da condição humana em ambos os filmes .....	45
Figura 12 – <i>Frames</i> do filme <i>Stealing Silver</i> (2017) .....	47
Figura 13 - Levantamento do Argumento.....	50
Figura 14 - Referências visuais sala.....	54
Figura 15 - Referências visuais quarto Adelaide .....	54
Figura 16 - Exemplo de Esquematização e Planeamento dos Espaços 1 .....	55
Figura 17 – Composição visual do espaço cenográfico da sala (visão geral).....	56
Figura 18 – Composição visual da sala (área de estar).....	57
Figura 19 - Sala antes de intervenção do departamento de arte (área de estar) .....	58
Figura 20 - Otimização da composição visual da sala de estar .....	59
Figura 21 - Edição fotografias para cenário .....	61
Figura 22 - Relógio na composição visual (área de jantar) .....	62
Figura 23 – Pintura "Miss Bowles" de Sir Joshua Reynolds.....	63
Figura 24 - Composição visual da janela.....	64
Figura 25 - Composição visual do quarto de Maria .....	65
Figura 26 - Composição visual do quarto de Adelaide .....	66
Figura 27 – Mesinha de cabeceira, quarto Adelaide.....	67
Figura 28 - Composição visual da casa de banho .....	68
Figura 29 - Composição visual da cozinha .....	69
Figura 30 – Documento de gestão e controlo de adereços .....	69
Figura 31 - Montagem e arranjo do relógio .....	71

Figura 32 - Referências para a construção da personagem de Adelaide.....	74
Figura 33 - Construção da personagem de Adelaide.....	75
Figura 34 - Figurino nº 1 Adelaide.....	76
Figura 35 - Figurino nº 2 Adelaide.....	77
Figura 36 - Figurino nº 3 Adelaide.....	77
Figura 37 - Acessórios de Adelaide.....	78
Figura 38 - A evolução da imagem da personagem Adelaide.....	79
Figura 39 - Referências para a construção da personagem de Eva.....	81
Figura 40 - Construção da personagem de Eva.....	82
Figura 41 – Figurino Eva.....	83
Figura 42 - Referências para a construção da personagem de Maria.....	84
Figura 43 - fotografia de Maria.....	85
Figura 44 - Intervenção do departamento de arte na sala.....	86
Figura 45 - Exemplo de Esquematização e Planeamento dos Espaços 2.....	87
Figura 46 – Sequência cena 5.....	89
Figura 47 – A reconfiguração e os ajustes dos adereços durante a refeição (cena 1).....	91
Figura 48 - Carregamento da carrinha.....	94

## INTRODUÇÃO

No presente documento pretende-se, em primeiro lugar, explicar tópicos que estão relacionados com a direção de arte, o seu propósito, bem como a forma como este departamento comunica com os restantes departamentos, na criação de uma estética para um filme a diversos níveis. Na segunda parte, aplicar-se-ão os conceitos estudados na curta-metragem *O Peso da Pena*.

A temática deste estudo surge da importância da mestrandia compreender como é que cada objeto dentro de um espaço o pode caracterizar e de como este pode propor e comunicar algo, especialmente no contexto de produções de baixo orçamento e com recursos limitados. A função da direção de arte ultrapassa a mera componente decorativa, configurando-se como um elemento narrativo e psicológico ativo na construção da identidade e do contexto social das personagens. Isto implica um processo complexo de articulação intencional de formas, texturas e cores que configura a aparência final da imagem, e é crucial para refletir como estes elementos, e o seu posicionamento, podem influenciar e definir o comportamento das personagens. Sobre este assunto, podemos afirmar que “Quando criamos um projeto cinematográfico, uma das nossas tarefas principais é criar um mundo visual para que as personagens habitem. Esse mundo visual é uma parte importante de como o público perceberá a história; como eles entenderão as personagens e as suas motivações” (Brown, 2016, p. 2).

Ao contrário da literatura e do teatro, onde o espaço é ‘povoado’ pela palavra e criado no palco, o cinema ‘serve-se’ de espaços físicos reais ou construídos. Esses espaços são transformados em cenários através da lente, que manipula a perspetiva e revela detalhes que muitas vezes passam despercebidos.

Por sua vez, a câmara desempenha um papel fundamental na construção do espaço cinematográfico (Balász cit in Vargas, 2014, p. 56). Comparato acrescenta que a câmara permite criar diferentes perspetivas, aproximando ou afastando o espetador das personagens e dos objetos e revelando pormenores que passariam despercebidos sem este modo de dar a ver. Essa capacidade de manipular a realidade é explorada por cineastas para produzir atmosferas e sensações únicas, moldando a experiência do espetador (cit in Vargas, p. 56). Nesta linha, Frassetto menciona que a experiência cinematográfica transporta-nos para um universo que, embora pareça tangível, é uma

construção ilusória. A partir da união de diversos planos filmados, no cinema cria-se a ilusão de um espaço contínuo e tridimensional. No entanto, a realidade é que estamos diante de uma superfície plana, onde a profundidade é apenas uma ilusão ótica. Os cenários e locais escolhidos para um filme não precisam de ser funcionais para ‘a vida real’. Ou seja, a sua função consiste em servir a narrativa e criar uma experiência visual impactante (cit in Vargas, 2014, p. 55-56). Em suma, o espaço fílmico pode ser considerado como um elemento quimérico, produzido a partir da junção de frações dando a sensação de continuidade espacial, parecendo-nos real o que estamos a observar. A tridimensionalidade é apenas um efeito, pois a película é uma superfície plana, com altura e largura, mas sem profundidade. Portanto, os ambientes construídos ou os fragmentos naturais escolhidos não têm a missão de ser habitáveis na vida real, mas serem eficazes na ficção, ainda que para isto seja necessário falsear os dados reais, tendo como principal objetivo serem percebidos pela câmara. Acima de tudo, o presente estudo procura sublinhar o poder da direção de arte enquanto catalisador de empatia e compreensão, solidificando a narrativa na memória do espetador.

## PARTE I: ENQUADRAMENTO TEÓRICO

# 1 A IMPORTÂNCIA DA DIREÇÃO DE ARTE COMO ELEMENTO METAFÓRICO NO CINEMA

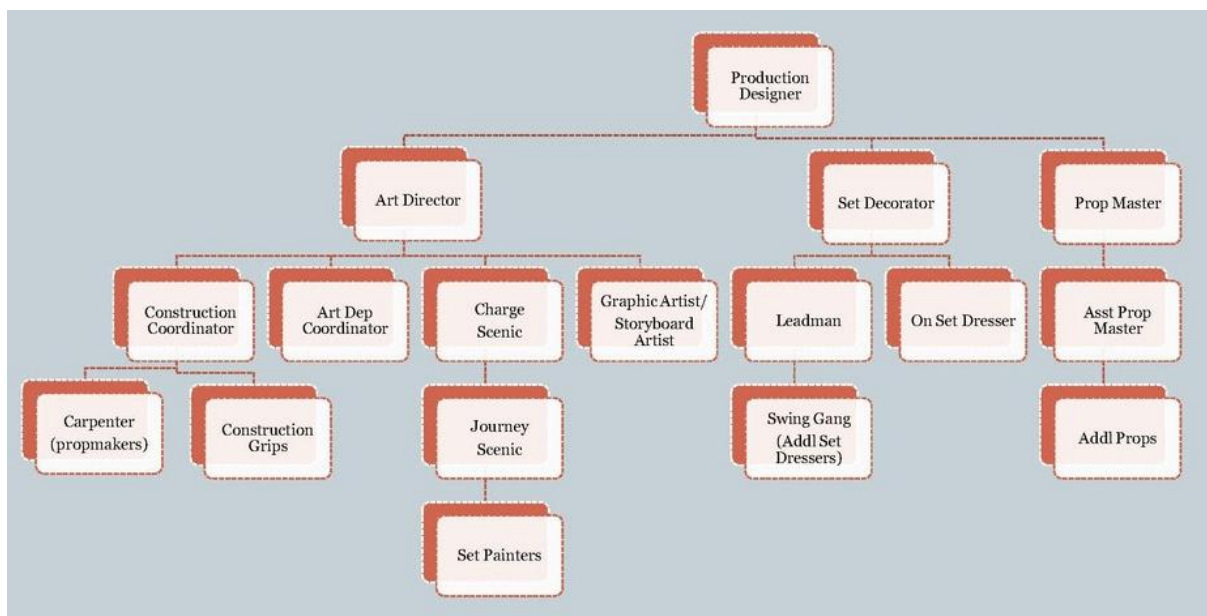
No âmbito do cinema vários cargos são reconhecidos, como o de realizador e produtor, por exemplo. Os diretores de arte entram igualmente nesta equação/reconhecimento, no entanto passam muitas vezes despercebidos. Contudo, esta invisibilidade não corresponde à verdade. Os diretores de arte, em conjunto com o realizador e o diretor de fotografia, concebem e supervisionam todos os aspetos visuais do filme, o que, em certa medida, caracteriza igualmente o filme (Barreira, 2017, p. 1).

O presente capítulo recai na compreensão do papel de um diretor de arte no cinema, bem como na reflexão do seu processo criativo, a fim de entender a sua influência e contribuição na construção da narrativa visual.

Neste âmbito, a capacidade da criação de mundos visuais que transportam o espetador para outras realidades é uma tarefa complexa, dividida entre duas figuras-chave, tais como o diretor de arte e o designer de produção, cargos que se encontram lado a lado na hierarquia. Enquanto o primeiro se detém no conceito e desenha os espaços, o segundo materializa essas ideias, transformando projetos em cenários reais (Rizzo, 2014, p. 5).

## 1.1 Funções dentro do departamento de arte

O departamento de arte é constituído por diversos profissionais de diferentes áreas. O designer de produção ou também designado por “production designer” é o verdadeiro motor criativo desse processo, responsável por toda a conceção visual do filme. O diretor de arte ou “design manager”, por sua vez, traduz essa visão para a prática, coordenando uma equipa de profissionais e garantindo a execução fiel do projeto (Rizzo, 2014, p. 25).



Fonte: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-prop-master-job-description/>

Figura 1 – Hierarquia do departamento de arte

Dentro do departamento de arte, encontram-se diversas funções interligadas. O figurinista cria e produz os figurinos das personagens, enquanto o aderecista é responsável pela criação de adereços, também designados por *props* como armas, joias e outros objetos de cena. O aderecista pode atuar tanto no departamento de figurino quanto no de cenografia. Também existem costureiros, camareiros (responsáveis por guardar o guarda-roupa e organizá-lo e mantê-lo apto para vestir os atores).

Auxiliando o cenógrafo na construção dos cenários, existe o cenotécnico. Este último elemento é responsável por transformar os projetos do cenógrafo, escolhendo materiais, construindo e adaptando os cenários de acordo com as plantas e maquetes. Dentro desta equipa, também se pode encontrar carpinteiros, pintores, serralheiros e escultores. O produtor de objetos, por sua vez, procura e adquire os objetos necessários para compor a cenografia, seja através de compra, aluguer ou empréstimo. O decorador de *set* finaliza o ambiente do cenário, posicionando móveis e objetos de forma a conceber a atmosfera desejada, no entanto, em produções de menor dimensão, o diretor de arte por vezes assume/acumula variadas funções. Durante as filmagens, existe o responsável pelos objetos em cena (contra-regra) que cuida da movimentação e do ajuste dos objetos em cena, garantindo que tudo esteja conforme o planeado. Além

disso, o departamento de arte engloba profissionais como o maquilhador (make-up designer e caracterizador) e o cabeleireiro, responsáveis pela caracterização dos atores, e os técnicos de efeitos visuais, que criam elementos digitais para complementar os cenários e personagens. A equipa pode ainda contar com especialistas em pintura, escultura e marcenaria, bem como com assistentes de arte que auxiliam o diretor de arte em diversas tarefas.<sup>1</sup>

É fundamental ressaltar que as funções dentro de um departamento de arte numa produção de um filme podem variar consideravelmente de acordo com o orçamento do filme, a estrutura e número de membros da equipa, assim como os métodos de trabalho praticados. Em suma, em projetos com recursos mais limitados, um único profissional pode acumular diversas responsabilidades, como as de aderecista, cenotécnico e decorador de *set*, sendo muitas vezes designado como assistente de arte. Ou seja, em cada filme, a equipa é composta a partir das características necessárias, mas sujeita ao orçamento do filme.

## 1.2 O papel da direção de arte na construção da atmosfera e do tom do filme

No contexto do *design* de produção, a intencionalidade da direção de arte exige uma distinção clara na terminologia visual. A estética visual representa o quadro conceitual e filosófico da obra, sendo o seu *look* a materialização prática desta visão, englobando as escolhas concretas de paleta de cores, texturas e *design* de produção. Esta diferenciação reflete a análise da forma e estilo, onde o *look* é o conjunto de elementos visuais (a *mise-en-scène*) que compõe o cenário e a personagem. Para analisar o estilo, deve-se "identificar as técnicas salientes" e perguntar-se: "que técnicas o filme mais utiliza?" (Bordwell & Thompson, 2013, p. 312) definindo o *look* como uma técnica primária.

O tom, por sua vez, é o resultado emocional e psicológico que a conjugação destes elementos transmite ao espectador, influenciando o sentimento incutido no observador. O espaço arquitetónico é, neste sentido, segundo Pallasmaa, uma

---

<sup>1</sup> Informação disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/31249/3/3.Gloss%C3%A1rio-das-principais-fun%C3%A7%C3%B5es-do-Departamento-de-Arte-no-Cinema-Brasileiro.pdf>

ferramenta de comunicação existencial e emocional, pois: “Edifícios não são abstratos, construções sem sentido, ou composições estéticas, eles são extensões e abrigos dos nossos corpos, memórias, identidades e mentes. Conseqüentemente, a arquitetura ergue-se de confrontações verdadeiramente existenciais, experiências, coleções e aspirações” (cit in Fernandes, 2012, p. 126). Ao criar um cenário, a direção de arte manipula, assim, um “êxtase cinematográfico no qual o espaço é reduzido a emoção pura” (Bouman & Toorn cit in Fernandes, 2012, p. 130).

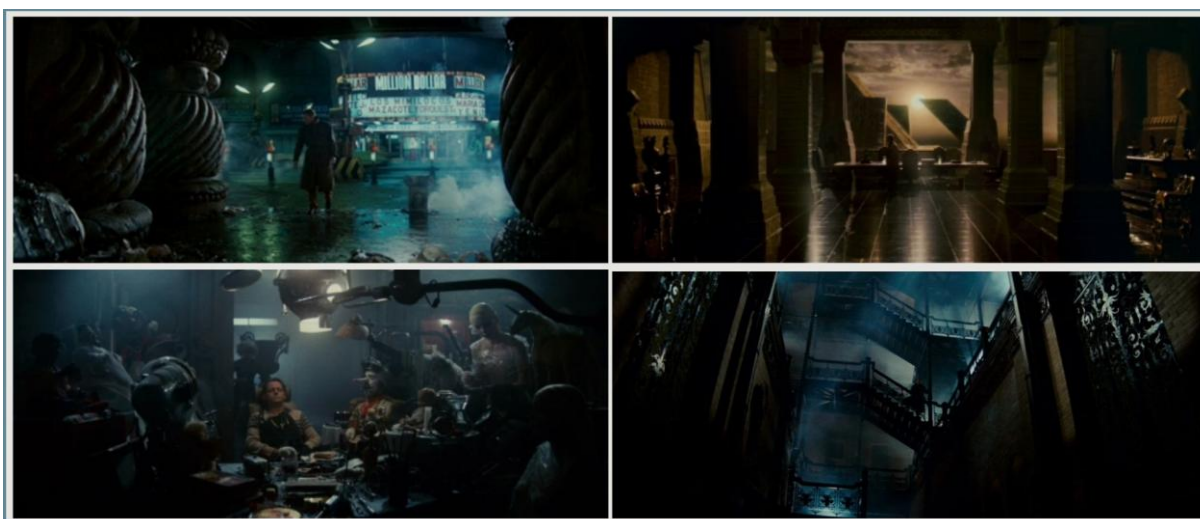
O sucesso desta articulação reside na sua eficácia semiológica: os elementos do *look* (figurino, cenário e adereços) devem integrar-se na narrativa sem a sobrecarregarem. Bordwell e Thompson demonstram que “as ferramentas da *mise-en-scène* – *setting*, *costume*, iluminação, *performance* e *staging* – podem trabalhar em conjunto harmoniosamente” e “articulam-se” numa cena, sendo a sua função “guiar a atenção da audiência para as áreas importantes da imagem”. Sobre esta função, Roland Barthes escreveu em 1955 que “O figurino é uma escrita ao serviço de um propósito que o ultrapassa... O figurino deve... evitar o sobrecarregar de valores parasitas” (cit. in Castro, 2010, p. 13), garantindo que o signo é funcional e autêntico na construção da personagem.

O objetivo subjacente a qualquer produção cinematográfica reside em cumprir e materializar a perspectiva do realizador, já que o resultado do visual de um filme surge da conceção da estética visual que o realizador pretende para a estória. Por outras palavras, o processo de criação de um diretor de arte pode traduzir-se nos seguintes espaços: pré-visualizar o filme, traduzir o argumento em imagens visuais, observar os detalhes que surgem dos conceitos da narrativa, avançar até encontrar uma metáfora apropriada, conceber uma imagem psicológica, assim como entender a atmosfera que se pretende para a construção do filme. Na perspectiva de Lobrutto o *look* do filme não deriva de uma atitude estilística arbitrária ou pessoal, mas é intrinsecamente moldado e ditado pela própria estória que se pretende contar (2002, p. 22). Mais especificamente, o estilo visual de um filme deve emergir organicamente da narrativa e da conceção do realizador. Para concretizar esta visão, o diretor de arte desempenha um papel fundamental, sendo responsável por conceber o visual do filme, desde os cenários, figurinos e objetos em cena. A sua capacidade de interpretar e traduzir a narrativa em

elementos visuais concretos define o *look* do filme, influenciando diretamente a sua atmosfera e tom.

A direção de arte desempenha ainda um papel crucial na construção da credibilidade da narrativa cinematográfica junto do público. A autenticidade e a verosimilhança dos elementos visuais apresentados são fundamentais para a imersão do espectador no universo diegético, particularmente em filmes de época ou de ficção científica, onde a criação de mundos distintos da realidade contemporânea é central. A pertinência de uma direção de arte meticulosa em determinados aspetos, tais como a conceção de cenários, a seleção de figurinos e adereços é essencial para caracterizar e fornecer uma identidade ao filme. Um exemplo desta capacidade de construção de ambientes é visível nos filmes *Blade Runner* (1982) de Ridley Scotte e na sequência *Blade Runner 2049* (2017) de Denis Villeneuve. Nos filmes referidos, a direção de arte tem como propósito criar uma atmosfera *neo-noir* distópica (o tom pretendido) e um futuro tecnologicamente avançado, mas decadente, sugerindo ao espectador um universo credível e opressivo através dos seus cenários, adereços e iluminação.

Em *Blade Runner* (1982), a visão grandiosa da cidade, com megaestruturas de 3000 metros de altura e ruas repletas de movimento e multidões, reflete um realismo autêntico.



Fonte: <https://film-grab.com/2010/06/23/blade-runner/#>

Figura 2 - *Blade Runner* (1982) de Ridley Scotte

O ilustrador futurista Syd Mead, responsável pelo conceito inicial, encontrou inspiração na revista *Heavy Metal* e conferiu aos elementos um *look* retro, mecânico e pesado, sublinhando a ideia de que equipamentos e prédios eram reutilizados devido ao consumo superior à procura. Esta mistura de velho e novo, cores e neon no "underground" das cidades, juntamente com a distinção entre as ruas e os mega prédios empresariais, é marcante na representação da diferença social dos seus habitantes (Sybylla, 2012).

Em *Blade Runner 2049* (2017), a direção de arte, liderada por David Doran, dá continuidade à Terra pós-apocalíptica do original, edificando o cenário com os seguintes significados: falta de esperança, ausência de espaços verdes e com a tecnologia a pulsar entre as janelas de uma Los Angeles falida.



Fonte: <https://film-grab.com/2019/05/24/blade-runner-2049/>

Figura 3 - *Blade Runner 2049* (2017) de Denis Villeneuve

A estética minimalista de Denis Villeneuve, com grandes planos, exige precisão da equipa de arte no preenchimento dos espaços, descostruindo ideia de futuro e criticando o comportamento social contemporâneo. Sobre a utilização de cor como elemento diferenciador das cidades, Jacob afirma que a paleta de cores na cidade de

Los Angeles, na qual os “tons tecno”<sup>2</sup> são uma constante. Assim sendo, em Las Vegas observamos uma atmosfera pós-apocalíptica e radioativa com tons de laranja, e nuances estratégicas na sede da empresa Niander Wallace, onde se observa num jogo de luz e sombra sobre a arquitetura daqueles espaços, criando locais visuais imponentes e enigmáticos.

À medida que o filme acompanha a jornada de K (interpretado por Ryan Gosling) na sua procura pela verdade sobre a descendência de um “replicante” e na sua própria crise existencial, a direção de arte em consonância com a fotografia colaboram para que o cenário se sobreponha e, de certa forma, 'engula' as personagens, especialmente Gosling. Isso é conseguido através de planos amplos, a representação de cidades desoladas e a escala monumental das construções. Assim, é transmitida a ideia de que o ambiente visual do filme é tão grandioso, vasto ou opressivo que as personagens parecem pequenas e insignificantes (Jacob, 2017).

A precisão histórica ou a coerência interna dos universos ficcionais criados pela direção de arte contribuem significativamente para a aceitação da narrativa como plausível, permitindo que o público se envolva emocional e intelectualmente com a estória que se desenrola no ecrã. A atenção ao detalhe e a consistência visual são pilares desta função que tem como objetivo construir espaços que os espetadores se envolvam de alguma forma. Ao tentar recriar uma época específica ou um estilo visual, é recorrente evitar a representação estereotipada, ou mesmo comprometer a autenticidade. Neste sentido, uma pesquisa aprofundada é importante, uma vez que as conceções iniciais podem não corresponder à realidade histórica ou cultural, resultando numa representação inadequada ou desrespeitosa. A precisão e a sensibilidade na abordagem visual são cruciais para garantir uma recriação credível. A título de exemplo, Castro indica "Claro que eu tinha uma imagem, como qualquer pessoa pode ter, do que é um punk, mas corria o risco de cair num estereótipo e não queria que isso acontecesse (...). Resolvi então ir a uma loja que me sugeriram (...).

---

<sup>2</sup> Esta designação refere-se a uma paleta de cores que evocam uma estética que transmite tecnologia e inovação, por norma, estão incluídas cores como o azul-escuro, o branco e o preto, muitas vezes associadas à atualidade e sofisticação. Por vezes, esta designação também pode incluir cores que sugerem dinamismo, modernidade ou energia, tais como a cor verde e a cor laranja.

Comecei a falar com o empregado que (...) começou a dar-me toda a informação que precisava. Através dele, que já tinha sido punk, acabei por conhecer um seu amigo e convidei os dois para irem ver um ensaio. Arranjaram-me roupa em tempos usada por eles e explicaram-me, por exemplo, que, se os atacadores das botas fossem brancos, vermelhos ou pretos, isso queria dizer coisas absolutamente diferentes. E eu, que não suspeitava de tais códigos, só assim pude ficar descansada por ter feito o meu trabalho respeitando o público, qualquer que ele fosse" (2010, p. 20).

### 1.3 A utilização de cores, texturas e formas: transmitir emoções e significados

Há sempre a premissa de criar/suscitar sentimentos face à criação de algo, mesmo que esses sentimentos causem estranheza, ou não sejam imediatamente perceptíveis. Mas despertar e provocar algo é o objetivo de qualquer narrativa. Por outras palavras, "Quando se cria algo existe sempre um sentimento, até a indiferença, é uma sensação importante. É na combinação das escolhas das características para um espaço que se vai incutir o sentimento, ter mais ou menos cor, mais ou menos luz, escolher este material ou definir aquele limite... tudo influencia." (Barroso, 2009, p. 2).

Por sua vez, a paleta cromática de um filme transcende a componente estética, constituindo um elemento crucial na construção da narrativa visual.

Um exemplo desta capacidade de despertar e provocar impacto através da direção de arte é o filme *Poor Things* (2023), realizado por Yorgos Lanthimos.

A produção, que narra a jornada de autodescoberta de Bella Baxter (uma versão contemporânea da criatura de Frankenstein) distingue-se por uma estética visual que dialoga diretamente com a evolução da protagonista.

Inicialmente, o uso de um *look* em preto e branco e a lente 'olho-de-peixe'<sup>3</sup> acentuam a sensação de confinamento e o estranhamento do público, refletindo o estado de Bella quando ainda está "presa" e no início da sua formação. À medida que a personagem descobre o mundo e se liberta, a direção de fotografia e a direção de arte seguem noutra direção. A título de exemplo, observam-se cores exuberantes, saturadas

---

<sup>3</sup> Lente olho-de-peixe "é um tipo extremo de lente que filma assuntos em ângulos muito amplos. Ela também tem um ponto focal incrivelmente curto, além de uma profundidade de campo praticamente infinita, que distorce as dimensões lineares da imagem. Isso resulta em uma imagem mais curva" (StudioBinder, 2025).

e, por vezes, artificiais, que representam a sua liberdade, empoderamento e o amadurecimento das suas perceções.



Fonte: <https://film-grab.com/2024/03/04/poor-things/#>

Figura 4 - *Poor Things* (2023) de Yorgos Lanthimos

Este contraste visual, desde a arquitetura surreal e os cenários que misturam elementos futuristas e retro, até os figurinos extravagantes e altamente simbólicos, contribui para um ambiente cujo tom é, simultaneamente, bizarro e encantador. Tal meticulosidade na criação de cada detalhe visual e a forma como este universo singular perturba e seduz o espectador, sem subestimá-lo, é crucial para a essência do filme e para a sua acentuada capacidade de gerar impacto e "formar um público mais pensante"<sup>4</sup> (Tomaselli, 2024).

Através do equilíbrio e da escolha criteriosa das cores, o diretor de arte 'manipula' as emoções do espectador. Dada a pertinência da cor, torna-se imprescindível compreender as diversas conotações e os efeitos psicológicos que cada

---

<sup>4</sup> Informação disponível em: <https://jornal.ufg.br/n/179626-critica-de-cinema-comenta-pobres-criaturas-filme-candidato-ao-oscar-2024>

tonalidade pode transmitir. Na ótica de Heller a ligação entre as cores e as emoções é mais do que uma questão de gosto pessoal ou um acaso, sendo influenciada pelo crescimento e pelas experiências que moldam o ser humano.

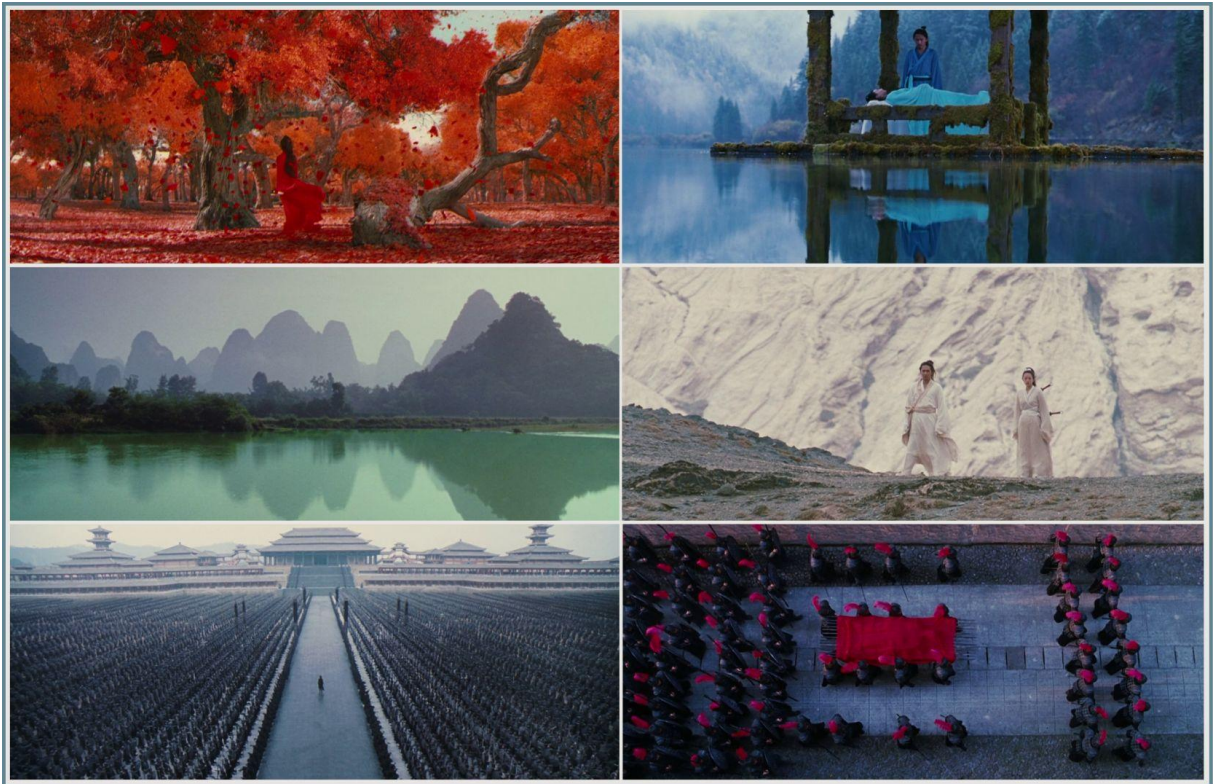
A autora acrescenta que se trata de vivências comuns que, desde a infância, foram ficando profundamente enraizadas na nossa linguagem e no nosso pensamento. Com o auxílio do simbolismo psicológico e da tradição histórica (2017, p. 23). Por sua vez, Kovsh & Dziuba afirmam que as cores podem significar muito mais do que apenas uma mudança de humor. Também podem influenciar os desejos e o fluxo de pensamentos. (2022, p. 208). Em suma, as cores no cinema transcendem a mera estética, atuando como ferramentas poderosas que, enraizadas em vivências comuns e simbolismo histórico, influenciam a percepção, o subconsciente e o fluxo de pensamentos do espectador.

Um projeto cromático eficaz atua no subconsciente, transmitindo ideias e sentimentos da estória para além do óbvio. As cores traduzem visualmente as emoções do argumento, sem serem impostas. Se o público perceber a manipulação, apenas verá a cor, sem sentir o seu efeito emocional. O propósito é que a cor transmita sentimentos de forma intuitiva, sem que seja necessária uma análise consciente (Lobrutto, 2002, p. 79). Um ambiente degradado e escuro pode significar um sentimento de luto ou desconsolação, enquanto espaços cheios de luz e cores vibrantes podem sugerir otimismo e alegria. Da mesma forma, a seleção de um figurino colorido pode transmitir uma sensação de felicidade e bem-estar, contrastando com um vestuário em tons escuros, frequentemente associado à tristeza ou apatia. Essa capacidade de transmitir significados também se estende aos adereços, que podem complementar e reforçar as emoções e ideias veiculadas pelo cenário e pelo guarda-roupa.

Neste sentido, “A cor pode ser sublime, indiferente ou esmagadora; pode atuar de forma evidente ou subliminar além de estabelecer emoções, humores e atmosferas” (Vargas, 2014, p. 126).

O filme chinês *Hero* (2002) de Zhang Yimou exemplifica essa importância da cor na narrativa. Neste caso, utiliza-se a cor de forma não convencional, transformando-a em entrelinhas que contam a parte não dita da estória. Através de indicações e interações com personagens e ambientes, as cores complementam o filme.

Este apresenta várias versões de uma mesma estória, narradas pela personagem de Jet Li ao imperador, cada uma ilustrada por uma cor específica.



Fonte: <https://film-grab.com/2013/12/19/hero/#>

Figura 5 - *Hero* (2002) de Zhang Yimou

Por exemplo, o vermelho é preponderante na primeira versão, análoga à paixão intensa entre as personagens, indicando o sentimento em diferentes tonalidades no guarda-roupa e no ambiente, evidenciando o seu valor na longa-metragem como um índice. Já o azul representa o amor platônico e contemplativo noutra versão, contrastando com a intensidade do vermelho. A juventude e a esperança são ilustradas pelo verde, enquanto o branco surge como a cor da verdade, revelando as reais intenções das personagens. Por fim, o preto domina as cenas de diálogo entre o imperador e Sem Nome, simbolizando o peso da morte e do dever. Essa forte presença semiótica do uso das cores em *Hero* permite um entendimento aprofundado do filme, revelando a importância dos signos visuais– indiciais, simbólicos e iconográficos –

expressos através das cores para a comunicação e o desdobramento da narrativa<sup>5</sup> (Ribeiro, 2008).

A luz, é de facto, um elemento pertinente já que pode influenciar a perceção da cor, da forma e da profundidade. Deste modo, é possível mudar o significado de um espaço através deste elemento. Explorar a textura é igualmente importante para conseguirmos alcançar a autenticidade, uma vez que a forma como a luz interage com a superfície de um objeto ou material pode afetar diretamente a perceção da sua cor. Por sua vez a textura pode mostrar a idade, o desgaste e a passagem do tempo em objetos e lugares, fornecendo informações sobre o contexto económico, temporal, geográfico, político e social da narrativa. Numa superfície lisa, as cores tendem a parecer mais intensas e vibrantes do que numa superfície baça e sem brilho. Texturas mate fazem com que as mesmas cores pareçam mais suaves e menos vibrantes (Lobrutto, 2002, pp. 83-89).

As formas dos objetos e volumes que vemos no ecrã, “(...) sejam linhas curvas ou ângulos” definidos são ferramentas eficazes para destacar traços específicos das personagens ou as emoções sentidas num determinado momento da estória. A forma como o ambiente é construído visualmente ajuda-nos a entendê-lo e a identificá-lo através da sua "carga narrativa". Por outro lado, a "carga plástica" dessas formas contribui para o impacto emocional e a beleza estética visual do filme. (Zavala cit in Vargas, 2014, p.132).

#### **1.4 A influência da direção de arte na perceção do público e na interpretação do filme**

A direção de arte, no cinema, transcende a criação de cenários e adereços, funcionando como uma linguagem poética que ressoa nas profundezas do inconsciente do espectador. Bachelard, defende que a direção de arte pode auxiliar à criação de arquétipos e memórias, influenciando a interpretação do filme a um nível emocional e psicológico. A sua força reside na capacidade de reverberar, criando uma experiência que vai além da representação visual, convidando o espectador a uma jornada estética

---

<sup>5</sup> Informação disponível em: <https://www.rua.ufscar.br/analise-psicologica-das-cores-no-filme-heroi/>

onde a imaginação e a interpretação se entrelaçam. A análise fenomenológica da direção de arte, focada na experiência do espectador, revela como os elementos visuais que compõem o *look* do filme influenciam a sua percepção do filme. Através da criação de mundos visuais imersivos e simbólicos, a direção de arte estabelece uma comunicação direta com a alma do espectador, transcendendo barreiras culturais e linguísticas (1964, pp. 14-20).

Através da direção de arte, pretende-se convidar o espectador a interpretar ativamente o que esta sugere e, simultaneamente, fazê-lo passar por experiências mediante sugestões simbólicas ou referências não literais. Tal como Ricoeur alega, a verdadeira força da metáfora reside na sua capacidade de estimular a imaginação e impulsionar o pensamento para além dos limites do conceito preestabelecido. Esta procura por um significado mais profundo, guiada por um princípio vivificante, é o que confere alma à interpretação. Esta ideia permanece na forma como a arte, desde os seus primórdios, molda espaços que nos transportam para além do mundo tangível. As pinturas rupestres, por exemplo, com as suas imagens que se distorcem e ganham movimento sob a luz das tochas, demonstram como a arte sempre procurou criar experiências imersivas, onde o espaço, o movimento e o tempo se fundem numa unidade que desafia a nossa percepção. Assim, a direção de arte, ao criar metáforas visuais, convida-nos a uma jornada estética onde a imaginação e a interpretação se cruzam, revelando camadas de significado que escapam ao olhar superficial (cit in Santos, 2015, p. 10).

## 2 AS CARACTERÍSTICAS DO DIRETOR DE ARTE E SUA RELAÇÃO COM OS OUTROS DEPARTAMENTOS

Um diretor de arte deve ter conhecimento em diversos campos, como design de interiores, efeitos especiais e fotografia, para ser capaz de transformar as suas ideias em realidade, considerando as limitações técnicas e financeiras da produção. Deve ter sensibilidade estética, conhecimento em história da arte, design, entre outras áreas para poder construir ambientes e personagens que transmitam as emoções e ideias pretendidas. A pesquisa é de extrema importância para uma criação de um universo autêntico e detalhado, pesquisas sobre o período histórico, cultura, arquitetura, costumes da época, entre outros. O cargo direção de arte deve ter uma ligação estreita

com o departamento de fotografia, montagem e a direção de atores, no sentido de se conseguir uma harmonia entre todos estes profissionais, de modo a atingir o final desejado pela equipa envolvida no filme. A pesquisa realizada não deve ser, contudo, algo limitador para o processo criativo, mas servir como um ponto de partida. Em síntese, um diretor de arte enriquece-se pelo que observa à sua volta, utilizando essa ferramenta como material de referência, para projetos atuais ou futuros. Sobre este assunto, Weil refere que tudo o nos rodeia é material de pesquisa, podendo ser usado como forma de referência (cit in Vargas, 2001, p. 189). A observação de forma atenta do ambiente circundante revela um vasto repositório de referências. O que nos rodeia, em cada detalhe, constitui uma fonte potencial de inspiração e conhecimento, um arquivo visual e experiencial que pode ser consultado no futuro. A capacidade de absorver estas referências amplia o nosso repertório criativo, permitindo-nos abordar projetos e desafios com uma perspetiva mais rica e informada.

Relativamente às responsabilidades que incidem entre o diretor de arte e o designer de produção, Rizzo elenca algumas que importa referir (2014, p. 23):

- o diretor de arte é responsável por gerir o orçamento dentro dos limites definidos pelo designer de produção e pela produção geral e deve sempre aconselhar, suportar e arranjar soluções ao designer de produção;
- a estrita colaboração com os outros departamentos e a comunicação eficaz para uma produção de sucesso é imprescindível para um resultado eficaz;
- o diretor deve conhecer bem o guião, os detalhes da produção e ter uma visão sólida do conceito visual, ficando, deste modo, capacitado para fornecer informações pertinentes e soluções;
- a importância da dinâmica interna do departamento. Ou seja, a pertinência da existência de um ambiente “familiar”, para que todos trabalhem com o mesmo propósito;
- o diretor de arte deve ter competências técnicas, de liderança e gestão de pessoas. Deste modo, permite-lhe garantir a qualidade do trabalho

artístico, assim como manter uma equipa coesa e forte, promovendo um ambiente de trabalho positivo e eficaz;

- a tecnologia para comunicação rápida e a delegação de tarefas são ferramentas essenciais para otimizar o processo e alcanças os objetivos do departamento;
- da relação entre o diretor de arte e o realizador do filme, importa realçar que a mesma é crucial para o sucesso visual da produção do filme. Por um lado, o diretor de arte é responsável pela execução da visão estética e a materialização do *look* das personagens, enquanto o realizador traz a visão geral da narrativa. A forma como o diretor de arte interpreta e colabora com a visão do realizador pode variar muito, dependendo do estilo de cada um;
- cabe ainda ao diretor de arte gerir o cumprimento de prazos e aspetos burocráticos e financeiros, em diálogo com o departamento de produção.

## 2.1 A colaboração entre a direção de arte, a realização e a direção de fotografia: a visão conjunta do filme

A estética visual de um filme não é um elemento isolado. É um diálogo permanente entre o trabalho de direção de arte e as expectativas/visão do realizador. Cada escolha é uma manifestação da interpretação do realizador sobre a estória que está a ser contada. A forma como o filme é visto, a sua atmosfera e o impacto (tom) emocional que provoca no público, são moldados pela narrativa e pela perspectiva única do realizador, ou seja, "O *look* de um filme surge do conteúdo e da conceção que o realizador tem da estória." (Lobrutto, 2002, p. 22).

O processo criativo pode variar significativamente, dependendo da personalidade e do estilo de trabalho de cada realizador. A este propósito, Branco, numa entrevista, descreve essa dinâmica, destacando a importância da comunicação e do diálogo entre os dois profissionais. Embora a entrevista se concentre principalmente nos figurinos, a mesma dinâmica aplica-se aos cenários e a outros elementos visuais.

Branco descreve a sua importância deste modo (2020):

Essencialmente falas sobre as personagens, o que é que elas são, o que é que elas representam. Depois, é tentar ao máximo encaixar o vestuário que faça com que a personagem seja credível. Eu apresento sempre muitas propostas, normalmente. Ou faço as fotografias e apresento-as, ou experimento aos atores ou mostro mesmo nos cabides. 'Olha, é para aqui, é mais ou menos esta ideia? Parece-te bem as cores? Ou não é nada disso?' Normalmente ficas logo a saber se estás no caminho certo ou não, porque nem sempre o que tu imaginas é o que o realizador imagina. Normalmente corre bem, quando tens uma boa conversa. Mas, há muitos realizadores que não querem explicar nada. Gostam que sejas tu a pensar, a imaginar. Depois mostra. Há uns fáceis, que realmente sabem do que não gostam, 'não gosto disto, não gosto daquilo'. Há outros que não, nunca sabem, nunca estão certos e estão sempre na dúvida se é aquilo, se não é aquilo (p. 98).

Alguns realizadores são mais visuais e participam ativamente no processo criativo, enquanto outros delegam essa responsabilidade ao diretor de arte. A forma como o diretor de arte comunica e colabora com o realizador é fundamental, para garantir que a estética visual do filme seja coerente e eficaz (Rizzo, 2014, p. 23).

Por sua vez, a relação com o departamento de fotografia e o departamento de arte é estabelecida de uma forma próxima. No que concerne ao processo criativo, importa realçar algumas questões importantes, tais como “O que é necessário, em termos de tempo e espaço, para situar o espetador em relação à estória? Qual o seu contexto, o seu género, a sua natureza psicológica? Quem são os seus personagens? Que cores e texturas servirão melhor ao *look* desejado para o filme?” (Vargas, 2014). Estas questões devem ser consideradas, tendo em conta a necessidade de contextualizar a narrativa e as personagens.

É no esforço de garantir a coerência total da imagem que reside a justificação para esta estreita colaboração operacional. Segundo Mamet, o diretor de arte é o responsável por materializar o *look* e o diretor de fotografia por “dirigir a atenção” do espetador para a “única coisa importante” no *frame* (cit in Bordwell & Thompson, 2013, p. 141). Esta sinergia é fundamental porque, como explicam Bordwell & Thompson (2013, p. 141), a *mise-en-scène* é um conjunto de ferramentas (cenário, figurino,

iluminação, interpretação e encenação) que “trabalham em conjunto harmoniosamente”, onde “em qualquer plano, elas articulam-se” (2013, p. 141). Conseqüentemente, a falha nesta sinergia tem um impacto direto no público: qualquer erro de continuidade ou detalhe irrealista romperia a eficácia semiológica do *look*, desviando o foco do espectador da emoção pura para a imperfeição técnica. O rigor na comunicação entre estes três departamentos (arte, fotografia e realização) é, portanto, o que garante a integridade da visão fílmica.

### 3 A CRIAÇÃO DAS PERSONAGENS: O SIMBOLISMO DOS ADEREÇOS, CENÁRIOS E FIGURINOS

A criação de personagens no cinema transcende a representação física, envolvendo a construção de uma imagem que espelhe a sua essência emocional e psicológica. Os adereços e cenários desempenham um papel crucial neste processo, funcionando como elementos simbólicos que comunicam informações sobre a personalidade, história e estado emocional das personagens. Ao analisar como estes elementos são utilizados, podemos aprofundar a nossa compreensão da narrativa e da forma como a direção de arte contribui para a construção de significados.

Existem exercícios para desenvolver a capacidade de encontrar o *look* do filme, para quem está a começar e não tem muita experiência. Ou seja, a observação de filmes nos quais a direção de arte tem uma enorme preponderância. Desta forma, pode-se treinar o pensamento crítico e criativo para chegar a um bom resultado. Um dos exercícios sugeridos por Loblutto tem os seguintes passos:

- ler o guião de um filme que não se conhece e nunca se viu;
- depois da leitura, fazer o *breakdown* do guião em listas de *sets* e *décor*;
- fazer apontamentos das cores e texturas que se imagina e criar um trabalho visual baseado no conceito da história e os seus itens;
- ver o filme e perceber o quão perto se chegou à conceção do realizador;
- tentar perceber se se entendeu a abordagem e, no caso de o visual ser diferente, se mantém a integridade da história e das personagens.

- estudar os próprios ambientes, que são familiares, e tentar perceber o que é que os móveis e a decoração comunicam sobre tempo, espaço, lugar e as pessoas que lá vivem;
- ler uma estória curta ou um romance, visionar a obra literária como um filme e escrever e/ou fazer esboços desse visionamento;
- analisar pinturas anteriores à fotografia e tentar perceber de que forma é que o artista representou visualmente a cena, tanto em cores, forma, detalhe, luz e ambientes. Que estória está a ser contada e o que revela das figuras retratadas;
- criar um diário de visualização, onde se registam anotações sobre todos os filmes visionados.

### 3.1 A construção de cenários que refletem a personalidade e o estado emocional da personagem

A construção de cenários materializa o universo ficcional a partir de um espaço real ou de um estúdio. Estes ambientes devem respirar autenticidade, mas também comunicar visualmente, funcionando como ferramentas narrativas eficazes. Implica, assim, uma conceptualização psicológica, onde o diretor de arte procura que os espaços se enquadrem na narrativa ou em locais íntimos das personagens, revelando traços da sua psique. É nesta etapa que a *location* inicial, identificada na pesquisa (*repérage*), sofre uma metamorfose, sendo remodelada para se harmonizar plenamente com a estética visual e as necessidades narrativas do filme previamente discutidas, transformando um espaço que sirva a estória.

Na construção de um espaço para uma personagem, é importante perceber como é que os vários aspetos desse lugar podem influenciar o modo como esta se sente e move. Por outras palavras, “O Espaço arquitetónico tem que ser percebido através da dicotomia conceção/perceção, isto é, a maneira como surge e a mensagem que transmite. Conceção, no que diz respeito ao processo criativo da obra e, perceção na medida em que existem elementos que alteram o sentimento que é incutido no utilizador/observador” (Barroso, 2016, p. 9).

### 3.2 ‘Vestir’ a personagem e edificar uma imagem física e emocional

Através do figurino (*look*) deve ser possível o espectador receber informações sobre o estado da alma, o carácter, o nível social, o lugar, a época, onde tanto a personalidade influencia a roupa como esta influência o intérprete (Castro, 2010, p. 12).

O figurino, tal como o cenário, é considerado como um complemento à narrativa, a sua eficácia reside na capacidade de se integrar harmoniosamente no conjunto do filme sem desviar a atenção do essencial: a estória em si. Quando bem selecionado, Barthes defende que o figurino torna-se invisível, fundindo-se com o ambiente e as personagens, permitindo que a narrativa flua sem interrupções. No entanto, a sua ausência ou inadequação podem prejudicar a leitura do filme, quebrando a ilusão e distraindo o público da experiência cinematográfica (cit in Castro, 2010, p. 13).

Ao invés de simplesmente vestir as personagens, o figurino atua como uma extensão da personagem, moldando a sua identidade e comunicando informações cruciais sobre o seu carácter, estado emocional e contexto social. Tal como Tairov observou, o figurino funciona como uma "segunda pele", uma expressão da autoria do figurinista que se entrelaça com a interpretação do ator. A relação entre o corpo do intérprete e a sua roupa é intrínseca, influenciando-se mutuamente e construindo uma simbiose essencial para a criação da personagem. A liberdade criativa do figurinista, embora circunscrita às diretrizes do realizador e às necessidades da personagem, permite a expressão de uma linguagem pessoal através da interpretação de detalhes, da combinação de texturas e cores, e da leitura do papel da personagem em relação ao contexto narrativo. Barthes acrescenta, ainda, que o figurino deve encontrar um equilíbrio delicado, servindo o propósito da obra sem sobrecarregá-la com valores parasitas ou excessos que prejudiquem a sua função. Segundo Sabino, o figurinista, seja ele um profissional experiente ou um designer de moda, é o arquiteto dessa linguagem visual, criando roupas e acessórios que se harmonizam com a visão do autor e do realizador (cit in Cruchinho, Rito, & Sanchez, 2022, pp. 14-15).

A par da dimensão criativa e expressiva do figurino, uma atitude prudente durante a época de rodagem é fundamental para a sua gestão e manutenção. O cuidado com o estado do guarda-roupa e o foco na continuidade cinematográfica são essenciais. O departamento de arte tem a responsabilidade de reconhecer que roupa é utilizada por cada personagem em cada sequência e de garantir a sua organização e correta

aplicação. Numa obra cuja ação engloba vários dias e cujas sequências são filmadas de forma não cronológica, a organização e o trabalho atento do figurino tornam-se vitais para assegurar a consistência. A forma como cada peça é envergada e a sua condição devem ser rigorosamente consistentes entre as diferentes cenas. Adicionalmente, para sequências que exijam que uma peça de roupa seja danificada, é crucial que esta exista em duplicado, prevenindo problemas e atrasos. Todo o restante figurino deve ser manuseado com cuidado para evitar danos e ser devolvido em perfeitas condições, sendo o departamento de arte responsável pela sua lavagem e engomagem (Lopes, 2023, p. 32).

### 3.2.1 A importância dos figurinos e dos adereços pessoais na construção da estória da personagem

O figurino e os adereços constituem uma 'dupla' basilar na apresentação inicial de uma personagem ao espectador, permitindo a este formular impressões preliminares sobre a sua identidade antes mesmo de uma exposição narrativa mais aprofundada. “Este processo de alteração de imagem auxilia igualmente a performance do ator, na medida em que facilita a interpretação da personagem” (Caldeira, 2013, p. 101). Adicionalmente à indumentária e aos adereços pessoais, o estado de conservação e apresentação destes elementos veiculam informações significativas. Indivíduos com vestuário superficialmente similar podem ser distintamente caracterizados através do cuidado ou desgaste das suas roupas, denotando diferentes hábitos, estatutos sociais ou traços de personalidade. A mesma peça de vestuário pode, em diferentes ou na mesma pessoa ser usada de maneiras distintas e comunicar significados diversos, enriquecendo a sua caracterização visual. Por exemplo, uma camisa pode ser usada solta, metida nas calças, com os botões abotoados ou desabotoados, comunicando diferentes facetas da personagem.

Os adereços, por sua vez, são elementos adicionados de forma a contribuir para a imersão do espectador, sendo vitais para a narrativa acrescentando informação ao que se está a contar. Tal como mencionado no ponto anterior, também os figurinos têm a sua importância na componente psicológica das personagens no decurso do filme. Filmes como *The Devil Wears Prada* (2006) de David Frankel, ilustram perfeitamente a evolução da protagonista Andy Sachs através do guarda-roupa: um estilo mais ingénuo

para um estilo mais sofisticado, espelha a sua imersão e transformação no exigente mundo da moda. Da mesma forma, em *Cruella* (2021) de Craig Gillespie, os figurinos são elementos centrais da narrativa, delineando a transformação de Estella na icónica Cruella e comunicando a sua rebeldia, génio criativo e a dualidade da sua personalidade através de designs audazes e simbólicos.

No filme *The Devil Wears Prada* a evolução do guarda-roupa da protagonista Sachs espelha a sua imersão e transformação no exigente mundo da moda, bem como as consequências dessa mudança na sua vida pessoal e profissional.

Inicialmente, Andy apresenta-se com roupas simples e descontraídas, refletindo uma postura física de timidez, desengonçada e falta de confiança e um relacionamento com a moda de indiferença e até desdém. Contudo, à medida que se adapta ao ambiente de trabalho na revista *Runway*, o seu figurino muda: roupas sofisticadas e alinhadas às tendências, e a sua postura física torna-se mais ereta e confiante, refletindo um novo status profissional.



Fonte: <https://pt.pinterest.com/pin/23292123066944406/>

Figura 6 - *The Devil Wears Prada* (2006) de David Frankel

Esta transformação visual, concebida pela figurinista Patricia Field, responsável por criar *looks* reais e atemporais, comunica poder e respeito, impactando a perceção dos outros e a própria autoestima de Andy. Embora essa mudança lhe traga

aceitação e reconhecimento profissional, ela acarreta consequências negativas na sua vida pessoal, levando-a a negligenciar amigos e namorado até ao retorno a um estilo (*look*) mais simples, que representa uma volta às suas origens e valores e um crescimento emocional.

Em *Cruella*, a direção de arte de figurino, liderada por Jenny Beavan, é central para a narrativa, ilustrando a transformação psicológica e social de Estella na icónica Cruella.



Fonte: <https://movie-screencaps.com/cruella-2021-4k/>

Figura 7 - *Cruella* (2021) de Craig Gillespie

Ambientado na Londres dos anos 70, no auge do movimento punk, o filme inspira-se na figura de Vivienne Westwood para os *looks* de Cruella, que refletem

rebeldia, autenticidade e uma abordagem anticapitalista. A evolução do guarda-roupa de Estella, desde as suas criações mais modestas até aos designs audazes, extravagantes e teatrais de Cruella (como o casaco militar decorado, o vestido de lixo e os *looks* que remetem a pele de dálmata), não só marca as fases da sua jornada e vingança, como também se torna uma extensão visual da sua personalidade complexa e dual.

A paleta de cores icónica de preto, branco e vermelho é mantida e intensificada à medida que a personagem se torna mais sombria, e elementos como o cabelo bicolor e a maquilhagem forte reforçam essa construção de identidade. Em contrapartida, a antagonista, Baronesa, inspira-se na estética 'New Look' da Dior dos anos 70, com silhuetas justas e estruturadas, simbolizando o conservadorismo e o poder da elite. Este embate visual entre Cruella e a Baronesa metaforiza a própria ebulição da moda daquele período, inovação e liberdade *versus* tradição e exclusividade (Castellen & Pereira, 2023).

A caracterização, abrangendo o penteado, o corte e a cor do cabelo, a utilização ou não de maquilhagem, a condição da pele e dos dentes, complementa o aspeto (*look*) da personagem, enriquecendo a sua representação visual. Conforme assinala Vargas, “Por meio de cores, textura, formas e linhas, tanto figurino como maquilhagem e cabelo apoiam a narrativa, participam do processo de criação das personagens e contribuem para a constituição do look do filme” (Vargas, 2014, p. 118).

Neste contexto, são analisados o perfil individual de cada personagem e a sua interação visual com as demais, considerando o ambiente em que se inserem e o tom geral da obra cinematográfica. A possibilidade de incorporar acessórios que sublinhem traços de personalidade ou que atuem como extensão da figura da personagem é igualmente explorada. Vargas exemplifica esta função através do “uso de tapa-olhos, lentes de contato, óculos, calçados especiais, joias, luvas, bengalas, próteses, chapéus, amuletos e também cicatrizes, verrugas, sinais” (*idem*, p. 119).

Após a reflexão e análise de diversos conceitos relacionados com o departamento de arte e dos seus elementos, passamos à explicitação da curta-metragem *O Peso da Pena*, e ao modo como estes auxiliaram a discente a tomar determinadas opções e a adotar metodologias durante o processo da realização do filme, nas suas diferentes fases.

PARTE II: A DIREÇÃO DE ARTE NA CURTA-METRAGEM *O PESO DA  
PENA*

#### 4 ENQUADRAMENTO DA CURTA-METRAGEM *O PESO DA PENA*

*O Peso da Pena* é uma curta-metragem de ficção, com cerca de quinze minutos de duração.

A sua história consiste na seguinte sinopse: Adelaide é uma idosa de 80 anos, que passa pelo luto da morte da filha. Este luto, em conjunto com a velhice, transforma-se numa solidão profunda e na perda da vontade de viver. Quando uma pomba lhe bate à janela, algo a leva a tentar ajudar o animal. A partir daí, Adelaide volta a ter um propósito e reconcilia-se com a vida, superando a morte da filha.

Segundo as indicações da realizadora, a época em que o filme se desenrola não é determinante para a mensagem central da narrativa. Optou-se, assim, por uma estória que transcende um período temporal específico, concebida para se manifestar num espaço presente. Esta escolha permitiu uma maior liberdade criativa na construção dos diversos espaços/ambientes, focando-se na essência da narrativa em vez de se prender a detalhes históricos ou geográficos. A atmosfera do filme (estética visual e o tom) é, portanto, construída em torno de um espaço presente, onde o filme se desenrola de forma atemporal, permitindo que o público se concentre nas questões universais da solidão e do espírito humano.

#### 5 PESQUISA ANTROPOLÓGICA

Ao adaptar situações quotidianas para o cinema, surge a complexa tarefa de 'captar a verdade' desses mesmos acontecimentos. Os testemunhos limitados por perspectivas e experiências pessoais oferecem, no máximo, uma visão parcial e por vezes unilateral da estória. Apesar dos esforços dos cineastas para procurar a autenticidade na narrativa, destaca-se a dualidade intrínseca do cinema: uma ligação íntima com a performatividade e, simultaneamente, a necessidade de estabelecer uma relação próxima com o real (Martins F. , 2018, p. 117). Esta dualidade é mais evidente quando a narrativa se baseia e inspira em histórias verídicas. Um “tratamento criativo da realidade”, nas palavras de Grierson que, tal como outros, pôs em causa a distinção entre a ficção (construção da narrativa com base no real) e o documentário (representação direta do real) e a viabilidade de estabelecer uma barreira clara entre ambas. A interseção entre a ficção (narrativa criada) e a realidade (representação de

factos), é cada vez mais evidente, ou seja, levanta a questão sobre se é a ficção que incorpora a realidade, ou vice-versa (1932, p. 147).

Ao contar uma estória, o cineasta enfrenta a necessidade de relatar factos reais, mas também de envolver o espectador. Isso muitas vezes implica adicionar questões referentes à espetatorialidade cinematográfica para intensificar as emoções e criar um vínculo mais profundo entre a audiência e a narrativa. A procura pela autenticidade, portanto, coexiste com o desejo de cativar o público.

É na materialização desta procura pela autenticidade, e na tentativa de evitar representações estereotipadas do universo da velhice e do luto (conforme teorizado na Parte I: p. 23), que a pesquisa antropológica se torna num pilar. A precisão histórica ou a coerência interna dos universos ficcionais criados pela direção de arte contribuem significativamente para a aceitação da narrativa como plausível, permitindo que o público se envolva emocional e intelectualmente com a estória que se desenrola no ecrã. Nesse sentido, era imperativo evitar estereótipos na representação da personagem Adelaide, baseados na perceção da equipa e garantir que o *look* da personagem fosse fidedigno.

Esta verificação da teoria de Castro, demonstra a necessidade de pesquisa empírica para construir personagens credíveis e transporta-nos para o contexto do presente estudo.

Para uma maior compreensão de como abordar a temática e necessidades do filme (ambiente da narrativa), iniciou-se uma pesquisa antropológica num Centro de Dia nas Caxinas, Vila do Conde. Nesta pesquisa, tivemos um contacto próximo com uma utente que se coadunava com o perfil de uma idosa viúva, que passa pelo luto da filha, tem o apoio da neta e se encontra numa fase de falta de motivação para viver. Iniciaram-se encontros periódicos com a Dona Esperança, sendo ela uma mulher com uma estória de vida muito semelhante à de Adelaide. Pretendeu-se, com este trabalho de pesquisa, conseguir observar e absorver os sentimentos, os comportamentos, os hábitos e a forma de vida de uma idosa com este perfil.

Com esta investigação, pretendeu-se observar e estudar uma realidade, para que daí surgissem pistas para a construção de uma narrativa cinematográfica, a realidade de Adelaide. “Em resumo, para fazer emergir a imaginação cinematográfica do antropólogo ou a imaginação etnográfica do cineasta, foi necessário ultrapassar o

modelo das ciências naturais e incorporar o terreno das emoções, do imaginário e do poético” (Martins, H. 2022, p. 114).

A imersão neste universo revelou-se crucial para o departamento de arte, permitindo a edificação de uma realidade cinematográfica autêntica e emocionalmente rica, aliada com a estética visual pretendida. As observações detalhadas da indumentária das senhoras, por exemplo, indicaram caminhos importantes que influenciaram a criação do figurino de Adelaide., elementos essenciais para a composição do seu *look*. Apesar da predominância de um estilo tradicional, as escolhas individuais de tecidos, cores e acessórios permitiram transmitir a personalidade e o estado de luto da personagem. Além disso, a escolha de adereços, como medicamentos, expõe a fragilidade e a dependência que muitas pessoas idosas enfrentam, situando a personagem num contexto de vulnerabilidade. A pesquisa que acompanhou o projeto revela que esses elementos são cruciais para construir uma imagem realista e identificável da vida de mulheres idosas que vivenciam perdas significativas. A análise do comportamento e dos gestos das senhoras permitiu uma compreensão mais profunda do modo como se deslocam no espaço e de interação, influenciando diretamente a construção da personagem Adelaide. A observação das diferentes personalidades, desde a extroversão da Dona Esperança à contenção da Dona Felicidade, ajudou a refletir sobre a complexidade da personagem principal, tornando-a mais humana e multifacetada. As conversas com a Dona Esperança e a observação da Dona Felicidade foram pertinentes para o entendimento das emoções e dos sentimentos que estas mulheres experienciavam, permitindo à equipa de direção de arte criar uma personagem principal com profundidade emocional. Esta aprendizagem no terreno foi essencial para a criação de um filme que não contava apenas uma estória, mas que também transportava o público para um mundo fidedigno e emocionalmente 'autêntico'.

A importância deste contacto pessoal com as senhoras, especialmente com a Dona Esperança, foi vital para a construção de Adelaide, uma personagem com uma idade e vivências distantes das da equipa de produção. A Dona Esperança, com a sua abertura e disponibilidade para partilhar a sua história, tornou-se uma fonte de informação sobre o quotidiano, as emoções e os sentimentos de uma mulher idosa a lidar com o luto e a solidão. A Dona Felicidade, apesar da sua natureza mais reservada

e da sua relutância em partilhar a sua história, também desempenhou um papel fundamental na construção de Adelaide. A sua presença silenciosa e a sua expressão melancólica permitiram à equipa de direção de arte compreender a complexidade do luto e a forma como este se pode manifestar de diferentes maneiras. A observação da Dona Felicidade, foi, portanto tão importante quanto as conversas com a Dona Esperança, permitindo a criação de uma personagem principal com profundidade relativamente à componente emocional.

## 6 REFERÊNCIAS DE ESTUDO PARA O PESO DA PENA

A curta-metragem teve como referência o filme *The Whale* (2022), de Darren Aronofsky, uma fonte de inspiração significativa, não apenas no aspeto visual, mas também na construção narrativa e temática.



Fonte: <https://film-grab.com/2023/05/01/the-whale/>

Figura 8 - Frame do filme *The Whale* (2022)

A intenção foi criar um ambiente carregado de emoção e melancolia, explorando a solidão e o luto de uma personagem idosa, Adelaide. Apesar da temática do filme de referência ser diferente, as temáticas encontram-se na emoção que se pretendia transmitir.

A direção de arte no *O Peso da Pena* e no *The Whale* utilizam um ambiente doméstico como um espelho visceral e profundo do estado psicológico e emocional dos seus protagonistas, Charlie e Adelaide, respetivamente. Em ambos os filmes, a casa transcende a sua função de mero cenário para se tornar uma extensão palpável da sua condição de isolamento, luto e estagnação.

Este *frame* demonstra a forma como a direção de arte constrói um ambiente claustrofóbico e como a iluminação 'dramática' é utilizada para expressar a profunda depressão e o isolamento do protagonista, Charlie.

Em *The Whale*, expressa-se a profunda depressão, a autonegligência e o confinamento físico de Charlie através de um apartamento caótico e sobrecarregado. O espaço é preenchido com lixo, embalagens de comida e uma desordem avassaladora que espelha o seu isolamento extremo e a sua incapacidade de lidar com a própria vida. A atmosfera é opressiva, com uma iluminação que, embora muitas vezes natural, realça a sensação de prisão e sufoco, conferindo ao filme um tom incomodativo.

Por outro lado, o ambiente doméstico de Adelaide reflete um tipo diferente de declínio e estagnação. Embora a casa seja também um espaço de confinamento, a sua desordem não é caótica, mas sim uma vida 'estagnada' que se manifesta em detalhes menos perceptíveis e melancólicos. O pó acumulado, as plantas secas e o relógio de pé parado, por exemplo, simbolizam a suspensão do tempo para Adelaide, presa nas suas memórias e na dor da perda. A iluminação, sombria e introspetiva, confere uma atmosfera (tom) de tristeza e melancolia, mas com tons quentes que revelam a textura dos objetos e das superfícies, conferindo-lhes uma dimensão quase tátil.



Figura 9 – Comparações entre a abordagem estética em *The Whale* e *O Peso da Pena*

Um aspecto central para ambos os filmes é a criação de um ambiente visual inicialmente sombrio e opressivo, que culmina num momento de libertação ou transcendência das personagens.

Ambos os filmes alcançam um realismo autêntico nas suas representações, mas com abordagens distintas relativas ao simbolismo dos espaços. Enquanto *The Whale* utiliza a desordem explícita para chocar e confrontar, *O Peso da Pena* opta por uma estética que sugere a tristeza e a estagnação emocional, através da subtilidade dos detalhes visuais mencionados anteriormente, tornando a casa de Adelaide uma extensão da sua fragilidade e do seu luto silencioso.

A combinação da inspiração em *The Whale* com a pesquisa antropológica permitiu a criação de uma estética visual realista e significativa com detalhes cuidadosamente escolhidos que contribuem para a construção de um universo cinematográfico que reflete a profundidade emocional da personagem principal.

Por sua vez, o filme *Amour* (2012), de Michael Haneke, emerge como uma referência para a conceção da direção de arte em *O Peso da Pena*, especialmente na sua abordagem à representação do envelhecimento, da doença e do luto num ambiente doméstico. Esta representação constituiu um pilar fundamental para a direção de arte de *O Peso da Pena*.

A direção de arte em *Amour* é marcada por um rigoroso realismo, retratando um apartamento parisiense burguês com uma elegância que, paradoxalmente, se transforma progressivamente num espaço de confinamento e declínio para os seus habitantes, Anne e Georges. Este realismo autêntico e tradicional serviu de base para a construção da casa de Adelaide, embora com adaptações como veremos adiante.



Fonte: <https://film-grab.com/2014/09/18/amour/>

Figura 10 – *Frame* do filme *Amour* (2012)

A imagem ilustra a forma como o cenário, mesmo antes da desordem total, já transmite uma sensação de melancolia e de uma vida que se esvai lentamente. A paleta de cores e a disposição sóbria dos móveis contribuem para essa atmosfera de dignidade e quietude que antecede a tragédia, servindo como um espelho da condição dos protagonistas.

Para *O Peso da Pena*, procurou-se que a casa fosse também bastante preenchida com quadros e mobiliário, remetendo a uma vida vivida e a um certo conforto tradicional. Contudo, esta densidade de elementos foi ajustada para não atingir a escala de *Amour*, enquadrando-se nas condições sociais e no espaço físico da casa da estória.

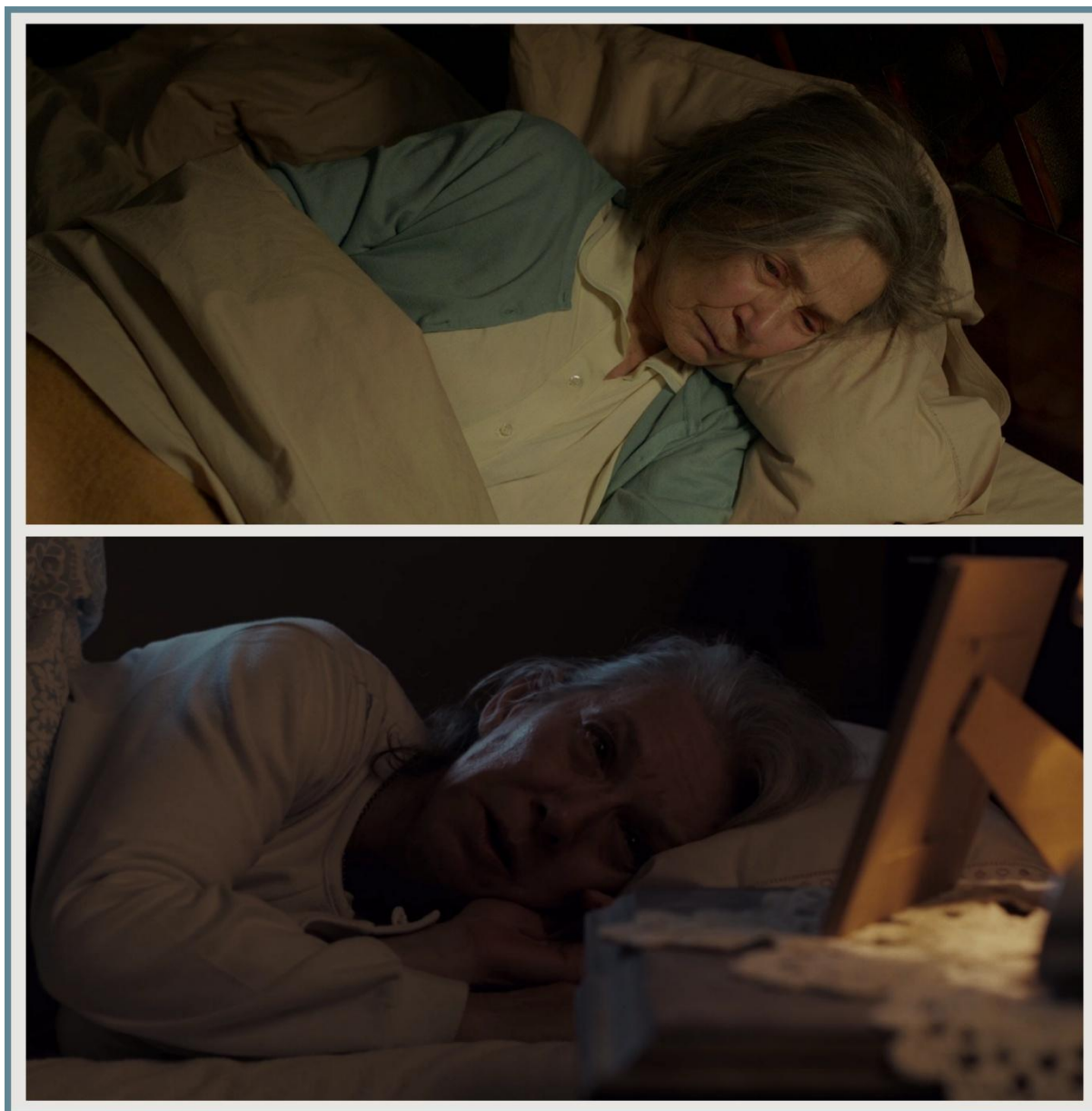


Figura 11 - O espaço doméstico como reflexo da condição humana em ambos os filmes

Por exemplo, em *Amour*, quando a personagem adoece, o quarto é preparado nesse sentido, ficando com a cabeceira e o espaço ao lado da cama bastante

preenchidos para refletir a sua condição e os cuidados necessários. Numa situação inicial para *O Peso da Pena*, pensou-se em espelhar as dificuldades motoras de Adelaide de forma semelhante, com um ambiente mais adaptado à limitação. No entanto, essa ideia foi revista e, ao longo do tempo, perdeu o sentido para a personagem que se estava a construir, dado que Adelaide morava sozinha e a sua estagnação era mais de foro emocional e menos de uma dependência física que exigisse tal organização do espaço. Assim, a casa de Adelaide reflete o seu luto e desapego através de uma melancolia mais ténue e de uma vida parada nos objetos, em vez de uma adaptação para a doença.

O filme de Haneke, inspira na sua capacidade de transformar o espaço doméstico num espelho da condição humana, utilizando o realismo e o simbolismo para comunicar a complexidade do luto e da passagem do tempo, sem a necessidade de diálogos extensos, deixando que o ambiente fale por si e estabeleça um tom contemplativo.

A direção de arte na curta-metragem *O Peso da Pena* foi profundamente influenciada pela observação de detalhes quotidianos em filmes de referência, nomeadamente na forma como o espaço doméstico reflete o estado interior das personagens. Em *Amour*, por exemplo, a meticulosa organização inicial do apartamento e a sua posterior desordem, imposta pela doença, espelha a estória do casal e a sua deterioração física e emocional, oferecendo um vislumbre da progressão da vida através do cenário. Por outro lado, filmes como *The Whale* apresentaram um cenário onde a desordem e o estado do espaço já se encontravam numa fase avançada, refletindo de imediato a profunda vulnerabilidade e o isolamento do protagonista.

Para *O Peso da Pena*, a síntese destas abordagens foi crucial: a casa de Adelaide, desde o início da narrativa, já se apresenta num estado que simboliza a sua estagnação, luto e desapego, servindo como uma extensão visual imediata da sua condição interior, sem a necessidade de uma progressão da desordem ao longo do filme.

Em complemento às referências em cima analisadas, o filme *Stealing Silver* (2017), de Mark Lobatto oferece uma perspetiva adicional para a análise da direção de arte em *O Peso da Pena*, particularmente na forma como ambas as narrativas abordam a memória e a condição humana no contexto do envelhecimento. Enquanto *O Peso da*

*Pena* foca-se na solidão, luto e estagnação da personagem Adelaide dentro de um ambiente doméstico que espelha a suspensão do tempo, *Stealing Silver* centra-se na relação entre uma jovem e Udo, um idoso com problemas de memória, explorando a perda e a reconexão com o passado através de objetos e recordações.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=uQnyxeirvN4&t=345s>

Figura 12 – Frames do filme *Stealing Silver* (2017)

Visualmente, ambos os filmes utilizam o ambiente doméstico como um espaço simbólico da experiência dos seus protagonistas. A casa de Adelaide é um repositório de memórias e luto. A iluminação é sombria e introspetiva, mas com tons quentes que realçam as texturas e conferem uma dimensão tátil ao sofrimento silencioso da personagem. De forma análoga, o apartamento de Udo apresenta uma estética que, embora não seja de ‘desordem caótica’ como em *The Whale*, sugere um espaço vivido e potencialmente estagnado no tempo. Importa ainda mencionar que a atmosfera criada representa o declínio da memória. Por sua vez, a iluminação em *Stealing Silver* parece ser maioritariamente natural ou de fontes interiores quentes, criando um ambiente íntimo que favorece a exploração das emoções dos personagens, semelhante à atmosfera (tom) contemplativa do filme *O Peso da Pena*.

A procura pela 'caixa de prata' de Udo, contendo fotografias de gelatina de prata, reproduz-se na forma como os objetos na casa de Adelaide se tornam veículos para a narrativa do seu luto e estagnação. Ambos os filmes parecem, portanto, convergir na ideia de que os espaços habitados por personagens idosas e isoladas se transformam em extensões da sua memória e do seu estado psicológico, comunicando a passagem do tempo e a carga emocional através de uma representação visual relativa aos objetos e ambientes criados para cumprir os propósitos mencionados, contribuindo para o *look* final.

Acresce referir que a construção da personagem foi inspirada pela leitura de um livro de Valter Hugo Mãe, *A Máquina de Fazer Espanhóis* (2016). O conteúdo de determinadas passagens do livro, foi importante para a conceção e o aprofundamento da personagem, juntamente com outras referências utilizadas pela realizadora e pelo estudo antropológico, já mencionado. A diretora de arte, ao acompanhar de perto essa pesquisa, permitiu-lhe dar início à procura de elementos que pudessem retratar evolução da protagonista, bem como, acentuar as suas características físicas e dificuldades de mobilidade, elementos cruciais para a definição do *look* de Adelaide. Aprofundou-se, por exemplo, a possibilidade de a personagem, inspirada pela atmosfera do filme *Amour*, enfrentar maiores dificuldades motoras, chegando a considerar o uso de cadeira de rodas ou de apoios específicos na cama para facilitar os movimentos. Contudo, ao longo da construção da personagem, e através de um diálogo constante com a realizadora, estas ideias foram sendo ajustadas e alteradas, permitindo uma abordagem mais orgânica e fiel à visão final da personagem, garantindo uma coesão e autenticidade desde as fases iniciais do projeto.

Em suma, o trabalho da diretora de arte nesta curta-metragem teve início logo na pré-produção, sendo que os filmes já referidos, o estudo antropológico, assim como o livro de Valter Hugo Mãe, adjuvaram a compreensão do filme, no sentido de tirar partido da observação de uma realidade semelhante à da vida de Adelaide, assim como agilizar e pensar quais os cenários e ambientes mais adequados para a curta-metragem em questão.

## 6.1 O levantamento do guião

A interpretação minuciosa do argumento é o ponto de partida essencial para a direção de arte, exigindo múltiplas leituras para extrair informações cruciais sobre tempo, período, localização (interior/exterior, dia/noite) e condições meteorológicas, pois todos estes aspetos moldam o visual do filme. As descrições de cenas e personagens fornecem pistas valiosas sobre a estética desejada para a curta-metragem. Para uma interpretação eficaz, é fundamental analisar detalhadamente o conteúdo do argumento, a fim de definir o conceito visual (*look*) que corresponda ao tema e à atmosfera (tom) emocional da narrativa.

Após a familiarização com a estória, procede-se ao levantamento exaustivo de todas as necessidades da direção de arte, organizando esta informação em documentos e classificando os adereços. Dada a limitação orçamental, estabeleceu-se uma hierarquia de prioridades, sendo os elementos com os quais as personagens interagem considerados essenciais. A obtenção destes adereços envolveu uma estratégia mista, ou seja, consultar a equipa e conhecidos, construção ‘artesanal’, no sentido de reduzir custos, e compra consciente, ponderada sobre qualidade e preço do que era extramente necessário.

Podemos afirmar que manter uma releitura constante do argumento ao longo da produção é essencial, dada a possibilidade de alterações de última hora, assim como manter uma comunicação fluida com a realizadora e o departamento de produção. A capacidade de improvisação e de resolução rápida de problemas, inclusive no *set* de filmagem, torna-se indispensável. Deste modo, o planeamento rigoroso, numa gestão eficiente de recursos e numa comunicação eficaz com todos os membros da equipa, pode assegurar que a estória cumpra o seu propósito. Como tal, foi feito um levantamento meticoloso de todos os detalhes presentes no argumento, tanto nas descrições de cena quanto nos diálogos das personagens.

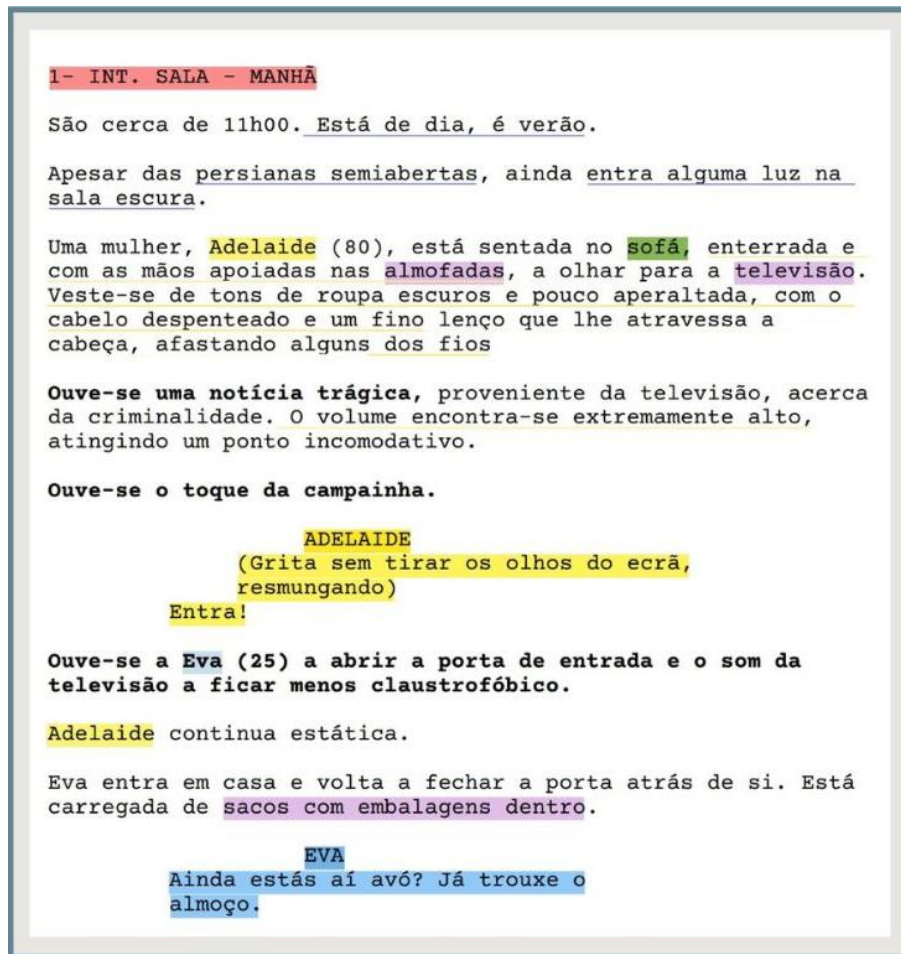


Figura 13 - Levantamento do Argumento

Este processo possibilitou identificar e categorizar os diversos elementos narrativos, garantindo que todos os aspetos fossem considerados, desde a cenografia aos adereços, passando pelas características das personagens e pela continuidade da ação e permitiu a coerência do *look* final.

A metodologia empregada neste levantamento baseou-se num sistema de codificação por cores, que facilitou a visualização célere e a compreensão dos diferentes componentes das cenas do filme.

#### Categorias de Análise e sua Codificação:

- **Personagens:**
  - Adelaide (Amarelo): Todas as informações, descrições e ações que se referem diretamente à personagem Adelaide foram destacadas em amarelo. Isso inclui as suas falas, o seu estado físico e emocional, e o seu

comportamento ao longo da cena. O nome da personagem (Adelaide) foi sublinhado para uma identificação imediata.

- Eva (Azul): Da mesma forma, todos os elementos relacionados com a personagem Eva são assinalados a azul. Isto engloba as suas ações, as suas falas e as descrições da sua presença na cena. O nome da personagem (Eva) também é sublinhado.
- Cenografia (Verde): Os detalhes que descrevem o cenário são destacados em verde.
- Adereços (Roxo): Os objetos e elementos materiais presentes na cena, que interagem com as personagens ou compõem o ambiente visual, são assinalados a roxo. Exemplos incluem as almofadas, os sacos com embalagens, a bengala, os pratos e os talheres.

#### **Detalhes Adicionais para a Interpretação da Personagem e Continuidade:**

Além da codificação por cores, foram aplicadas formatações específicas para fornecer informações mais detalhadas:

- Sublinhado: Características descritivas que ajudaram a aprofundar a compreensão da personagem (estado de espírito ou traços da sua personalidade) são riscadas por baixo. Por exemplo, ao descrever Adelaide como "enterrada" ou Eva com um "andar apressado", trataram-se de anotações que fornecem indicações que auxiliam a compreensão das personagens e a definição do seu tom e look.
- Sublinhado a roxo (para ambientes/adereços): Informações cruciais que descrevem o estado de um ambiente ou de um adereço em momentos específicos da cena são sublinhadas a roxo. Este tipo de anotações é ainda importante para a continuidade, pois indicam o estado dos adereços entre cenas. Por exemplo, se uma instrução diz "Deixa-as abertas em cima da mesa", indicaria que as caixas, que começam fechadas, devem permanecer abertas após uma ação, esta estratégia permitiu que a equipa soubesse exatamente o que fazer (neste caso se a caixa se mantinha aberta ou fechada) para manter a consistência visual e *raccord* entre as diferentes cenas.

Esta metodologia permitiu uma desconstrução minuciosa do argumento, transformando um texto narrativo num guia visual e prático para todas as etapas da produção, desde o planeamento prévio até à filmagem e pós-produção.

## 6.2 *Repérage* da curta-metragem *O Peso da Pena*

A participação ativa da diretora de arte na etapa de *repérage* concentrou-se ainda na seleção dos locais. A pesquisa foi feita baseada no orçamento que a curta dispunha, exigindo por isso uma análise criteriosa das opções disponíveis.

Apesar das restrições orçamentais que limitaram o leque da escolha de locais, a avaliação detalhada do potencial de cada espaço foi determinante. Durante a *repérage*, e seguindo as indicações do argumento, a diretora de arte avaliou a viabilidade de adaptar os locais existentes às necessidades da curta. Em alguns casos específicos, a disposição arquitetónica do local selecionado exigiu pequenas alterações em elementos previamente definidos no argumento. Contudo, estas adaptações foram cuidadosamente consideradas para minimizar qualquer impacto significativo narrativa. No exemplo específico do guião (Anexo A), a disposição original do sofá previa a sua localização junto a uma janela. Contudo, a sala da casa selecionada não possuía essa característica. Deste modo, tornou-se necessário reajustar a posição do sofá para uma outra parede, permitindo que a câmara captasse Adelaide no sofá com uma janela visível no enquadramento. Esta alteração foi crucial para manter a intencionalidade da cena, o tom e otimizar o *look* da composição visual.

A recolha sistemática de dados relevantes, através de registos escritos e documentação fotográfica, fundamentou as decisões subsequentes na fase de pré-produção, otimizando a utilização dos recursos disponíveis. A opção por filmagens em interiores (Póvoa de Varzim), embora a logística de produção fosse otimizada, implicou a obtenção de autorizações prévias e impôs algumas restrições à direção de arte, inerentes às estruturas preexistentes. Contudo, esta abordagem metodológica privilegiou um aproveitamento dos espaços e a manutenção da autenticidade dos mesmos, que servissem a narrativa do filme.

### 6.3 A construção do cenário

Apesar da conceção inicial do cenário ter ocorrido após a primeira leitura do argumento, a sua definição e finalização dependeram da confirmação das localizações de filmagem. Nesse processo, a criação de esboços, planificações e moodboards, integrando fotografias e imagens de referência, também foi importante. Este trabalho visual permitiu a transição da estética visual (o quadro conceptual do projeto) para o look do filme (a sua materialização prática). Para definir o look do filme à medida que o mobiliário e os adereços foram selecionados, estes foram sobrepostos digitalmente a fotografias do espaço real, permitindo visualizar a disposição dos elementos e antecipar a necessidade de ajustes. Dada a limitação de acesso à casa onde seriam as gravações durante a fase de pré-produção e a possibilidade de preparar o espaço apenas no dia anterior às filmagens, este método visual ponderado demonstrou ser de grande valia, otimizando o planeamento e minimizando a necessidade de visitas frequentes ao local.

Recorreu-se à inteligência artificial (AI) numa fase exploratória. Esta abordagem inicial permitiu gerar rapidamente diversas imagens conceituais, essenciais para começar a definir a atmosfera e o ambiente pretendidos, contribuindo para a estética visual. Através da inserção de descrições detalhadas, a AI evoluiu as suas criações até se alinharem com a visão mental original do projeto. Posteriormente, para refinar a linguagem visual e garantir a viabilidade prática das ideias, integraram-se imagens de filmes de referência e fotografias de espaços reais. Estas adições trouxeram informações cruciais sobre aspetos como a iluminação, a composição cénica e o design de produção, enriquecendo o processo de ensaio visual.

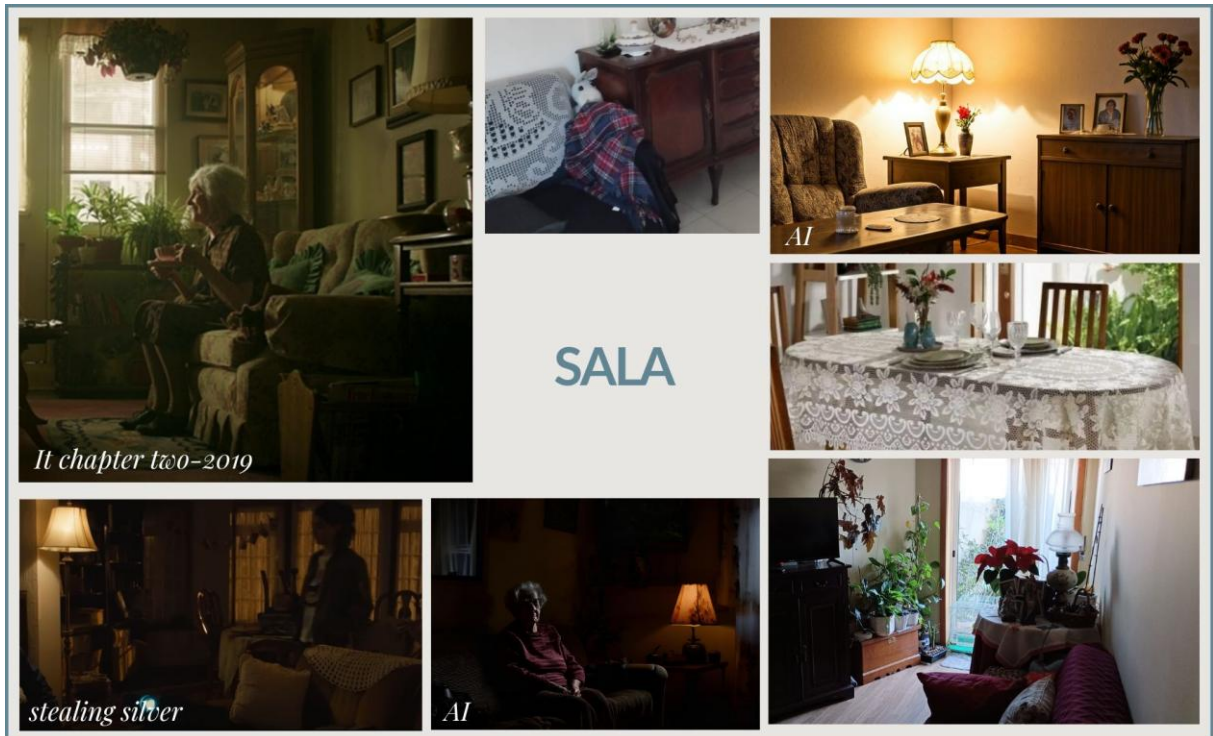


Figura 14 - Referências visuais sala



Figura 15 - Referências visuais quarto Adelaide

### 6.3.1 Esquematização e planeamento dos espaços

O planeamento detalhado de cada cenário foi necessário, dada a complexidade de adaptar espaços reais a uma visão cinematográfica tendo em conta as limitações de

tempo de preparação do local. Para tal, foram elaborados esquemas visuais que permitiram antecipar a disposição dos elementos e otimizar o uso do espaço.

Para aprimorar o planeamento do cenário, as fotografias tiradas para a *shotlist* foram utilizadas como base visual. Durante a visita de *repérage*, onde estas fotografias foram captadas, a equipa já procurou identificar a funcionalidade do cenário e realizar as alterações iniciais necessárias em conformidade com o argumento.

Com essas imagens de base, eram sobrepostas digitalmente fotografias do mobiliário e adereços que se pretendia adicionar, bem como de elementos já existentes na casa ou que haviam sido adquiridos noutros locais. Incluíam-se também imagens de referência para os itens ainda em falta. Este processo foi complementado por anotações e questões que surgiam, e os esquemas visuais eram atualizados progressivamente à medida que novos elementos eram conseguidos.

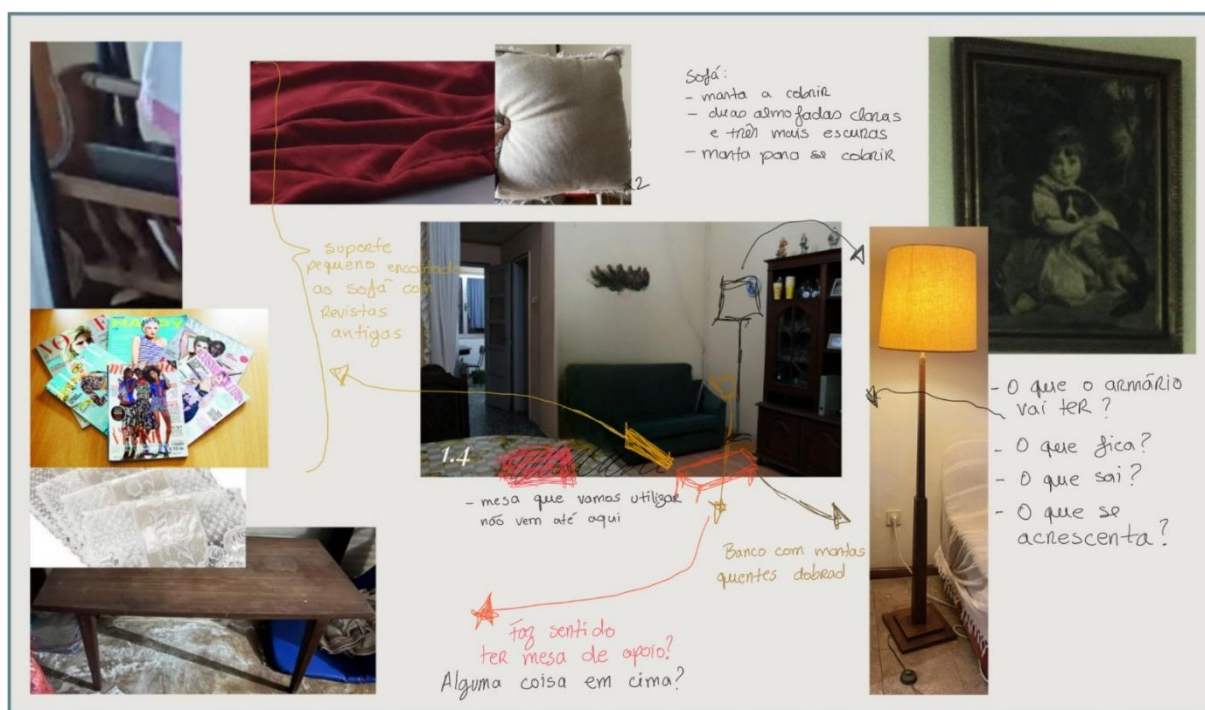


Figura 16 - Exemplo de Esquematização e Planeamento dos Espaços 1

Desta forma, esta abordagem permitiu executar e visualizar o cenário de forma virtual, obtendo uma perceção realista do resultado final sem a necessidade de transportar fisicamente todos os objetos para o local, fazendo ainda as experiências necessárias no computador. Consequentemente, foi possível arranjar apenas o que era

estritamente necessário, otimizando recursos e tempo, e garantindo uma implementação eficiente e precisa no dia da rodagem.

Um exemplo prático destes esquemas visuais detalhados pode ser observado abaixo, que ilustra uma das secções da sala. Os restantes esquemas encontram-se compilados no Anexo B.

### 6.3.2 Transformação do espaço

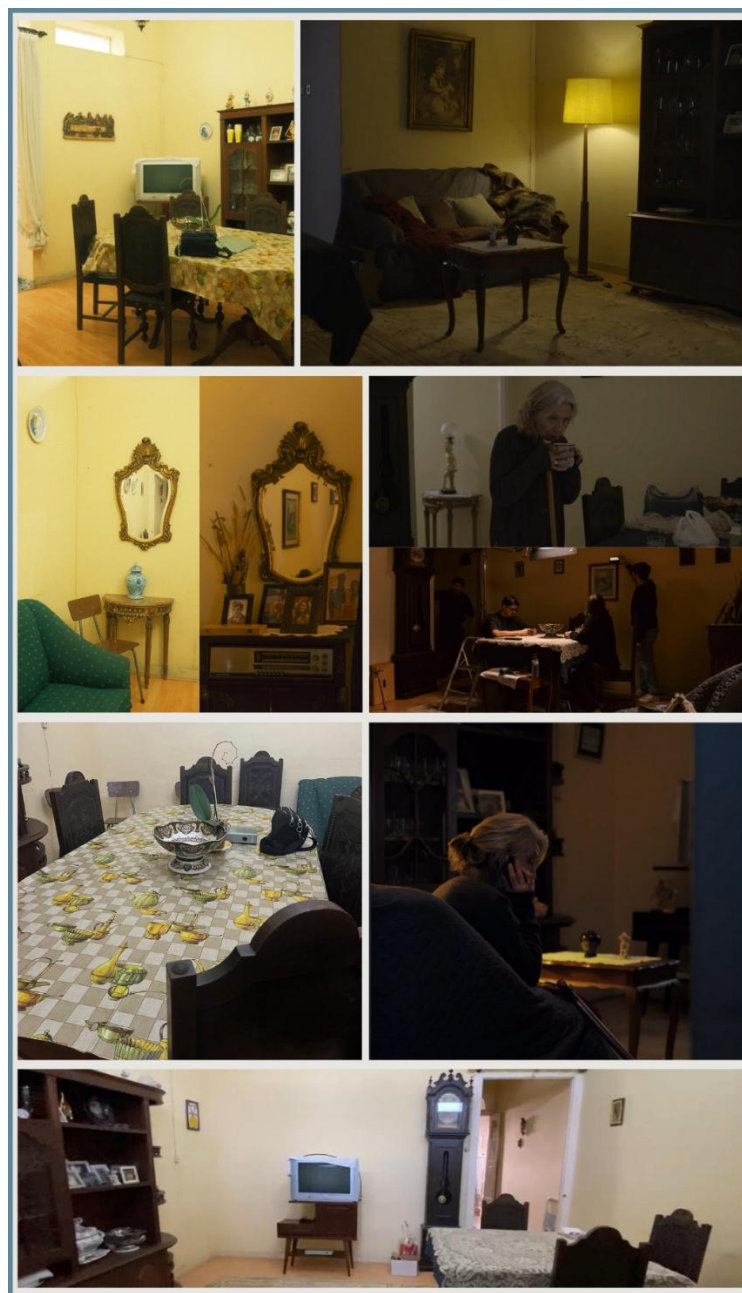


Figura 17 – Composição visual do espaço cenográfico da sala (visão geral)

O objetivo do departamento de arte foi conseguir criar um espaço onde as emoções da estória fossem transmitidas ao espectador, sendo este um reflexo da personagem principal: o mundo onde ela vivia e o seu isolamento. Esta abordagem foi também guiada pela ideia de que a direção de arte funciona como uma linguagem poética que ressoa nas profundezas do inconsciente, capaz de criar arquétipos e memórias que influenciam a interpretação psicológica do filme, um conceito fundamental na teoria de Bachelard, com base na PARTE I, p. 28. O tom do filme definido como um resultado emocional e psicológico a ser transmitido ao espectador, teve como referência a teorização de Eduardo Barroso. Esta conceção foi o principal motor para a intervenção cenográfica. Desta forma, a manipulação cromática e de iluminação foi especificamente orientada, baseada nos estudos de Loblutto (PARTE I: p. 26), para atuar no subconsciente, transmitindo sentimentos de forma intuitiva, sem que o público perceba a manipulação. Tal como em *Amour*, onde a direção de arte assenta num realismo, com o intuito de revelar a prisão e a deterioração física e emocional dos protagonistas, no caso da curta-metragem procurou-se que o espaço de Adelaide, mesmo antes de qualquer alteração visível, já fosse uma extensão da sua ‘alma’ e um reflexo do tom melancólico.

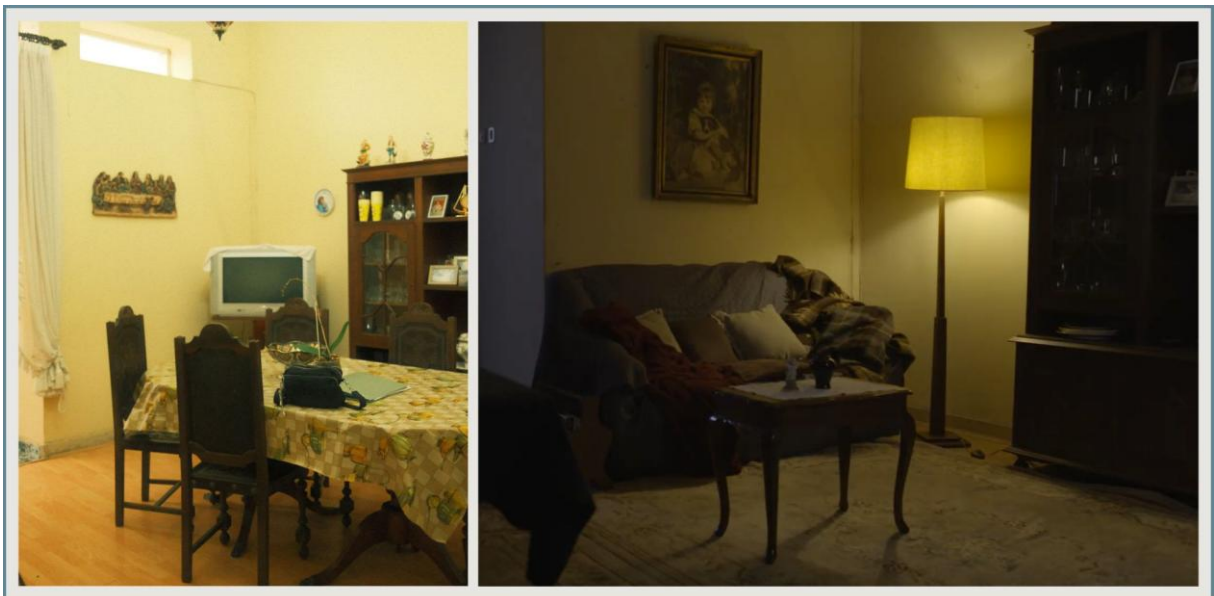


Figura 18 – Composição visual da sala (área de estar)

A sala foi o espaço que mais exigiu intervenção do departamento de arte, servindo de palco para grande parte da ação do filme. A sua disposição original, visível

na imagem, apresentava-se com uma mesa de jantar de grandes dimensões e uma decoração tradicional e algo datada, com móveis robustos. Contudo, esta configuração, apesar de preenchida, mostrava-se também algo despersonalizada e com uma desorganização que sugeria a sensação de abandono, não possuindo, no entanto, a carga dramática pretendida, como por exemplo, enquadrar Adelaide no sofá com a presença de luz exterior. A ausência de uma janela na parede principal determinou uma reconfiguração fundamental, já mencionada no subcapítulo dedicado à *repérage*.



Figura 19 - Sala antes de intervenção do departamento de arte (área de estar)

Podemos observar uma mesa grande a servir de obstáculo e muitas cadeiras e bancos soltos a ocupar as paredes. Esta configuração exigiu uma intervenção para preencher e organizar o espaço.

O objetivo da diretora de arte foi transformar este ambiente para que parecesse mais preenchido e intimista, conferindo-lhe um caráter de um espaço habitado, bem

como fazendo-o parecer menor do que realmente era, para intensificar a sensação de confinamento e de tempo ‘estagnado’. Essa sensação de confinamento e imobilidade, que em *Amour* é imposta pela condição física de Anne que a prende ao apartamento, ecoa em *O Peso da Pena* através da representação de Adelaide ‘enterrada no sofá’ e na sua rotina monótona. Para tal, houve uma preocupação constante em manter uma estética tradicional, recorrendo a móveis robustos e de estilo antigo, mesmo para aqueles elementos que foram adquiridos especificamente para o filme e não eram parte do mobiliário original da casa.

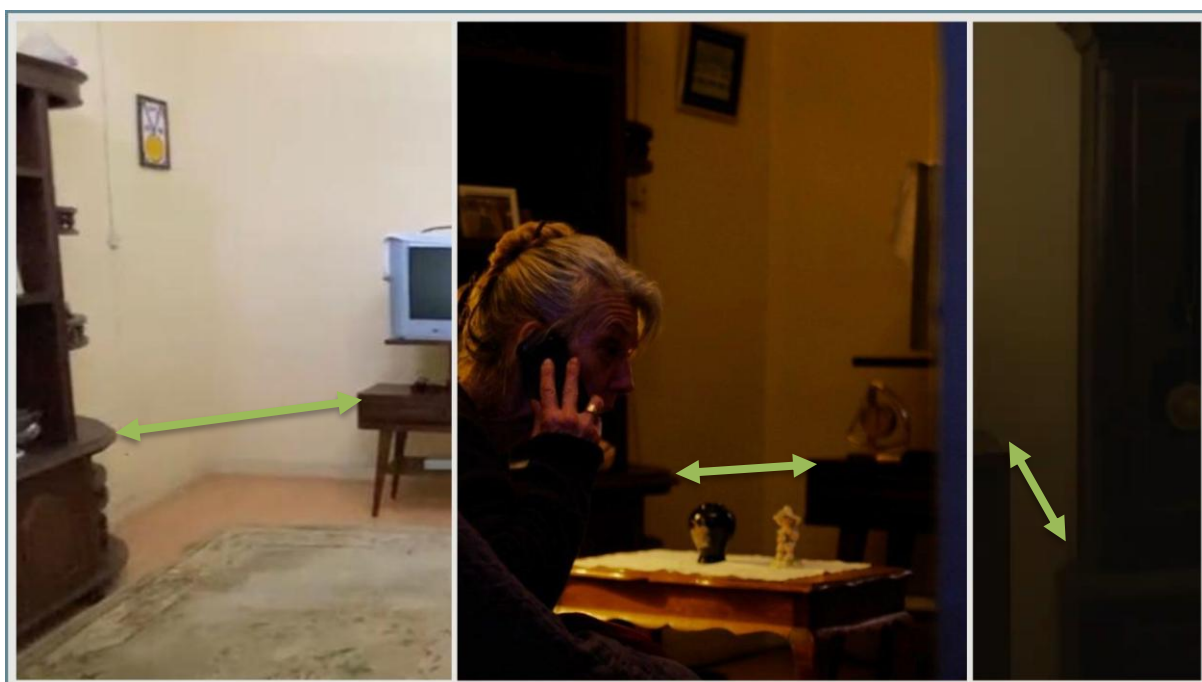


Figura 20 - Otimização da composição visual da sala de estar

Um exemplo desta manipulação espacial foi o posicionamento estratégico do móvel da televisão. Embora a primeira imagem mostre um espaço mais amplo entre o armário, a televisão e o relógio, no dia da gravação o móvel da televisão era ligeiramente arrastado para dar a ilusão de que a parede era mais curta, otimizando a composição visual, como mostram as imagens onde Adelaide está ao telemóvel e a seguinte aonde se vê a televisão quase colada ao móvel do relógio.

A sala foi dividida em duas áreas distintas através do uso de dois tapetes. Estes não só contribuíram para o preenchimento visual do espaço, como também serviram para disfarçar o pavimento e, a pedido da equipa de som, ajudaram a atenuar a

reverberação sonora numa casa antiga. Um tapete delimitou a área de estar e outro a área de jantar.

Os adereços desempenham um papel fundamental na contextualização social da narrativa. Cada objeto escolhido não é apenas um detalhe estético, mas uma peça que ajuda a contar a estória. A filosofia subjacente à escolha dos adereços foi a de que cada elemento devesse ter um propósito, contribuindo para a verosimilhança e para a sensação de uma casa habitada ao longo dos anos. Não se procurava apenas refletir a vida presente de Adelaide, mas também a estória das pessoas que nela habitaram. Elementos como os quadros de decoração e os objetos no armário foram mantidos muito próximos do que já existia na casa, pois seriam pouco perceptíveis e contribuíam para essa autenticidade pré-existente. Nas paredes foram retirados quadros de cariz religioso e utilizados quadros que já existiam na casa e se enquadravam naquele contexto. Embora Adelaide fosse religiosa, esta decisão teve estes dois objetivos: conseguir preencher a parede com elementos maiores do que os pratos e, por outro, não dar tanta importância à religião e destacar outros elementos que para a identificar a personagem eram mais pertinentes.

As fotografias, em particular, receberam um destaque especial, servindo como marcadores visuais da memória de Adelaide e revelando a sua personalidade e como as recordações ainda a constroem. Colocadas estrategicamente, como sob o espelho e no móvel do rádio, atrás dela, evocavam o passado. Incluíam duas fotos de pessoas reais: uma de uma criança pequena (representando Maria) e outra de um senhor fardado da força aérea (o marido de Adelaide). Adicionalmente, havia uma foto de aniversário e um retrato de família. Dada a incerteza da proximidade com que estas fotografias apareceriam no ecrã, e com a autorização das atrizes e das pessoas reais cujas imagens foram usadas, recorreu-se à AI para criar composições realistas que simulassem fotografias antigas. Um retrato de família foi editado para parecer envelhecido, e uma foto de aniversário de Eva apresentava Maria desfocada ao fundo. Estes objetos, que evocam memórias felizes, são fundamentais para contrastar com o luto profundo que Adelaide enfrenta, tornando-se pontos visuais de conexão com um passado que, embora feliz, agora acentua a sua tristeza.

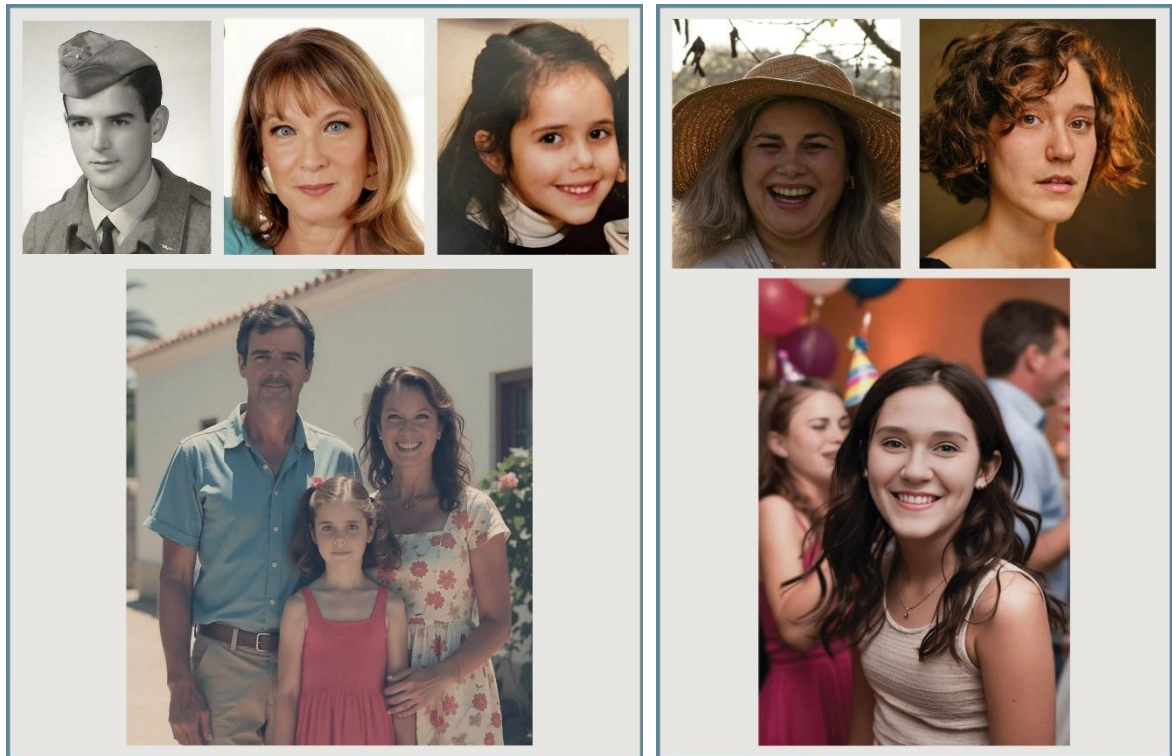


Figura 21 - Edição fotografias para cenário

Na mesa de jantar, além dos objetos trazidos pela neta, foram dispostos elementos que sublinham a rotina e a idade/fragilidade de Adelaide: um tabuleiro com os seus medicamentos (com um pano por baixo para não estragar a toalha de renda), um copo de água e uma taça com fruta. A escolha de adereços como os medicamentos sugere a debilidade e a dependência que muitas pessoas idosas enfrentam, situando a personagem num contexto de vulnerabilidade. A pesquisa antropológica que acompanha o projeto revelou que esses elementos são cruciais para construir uma imagem realista e identificável da vida de mulheres idosas que vivenciam perdas significativas. O uso de rendas, tanto em móveis quanto como toalha de renda sobre a toalha de jantar, remete à decoração tradicional de uma mulher desta idade, e a sua remoção ou arrastamento pela neta durante a refeição adiciona naturalidade e realismo à cena.

O relógio de pé na sala, posicionado para ser um elemento visual que ocupa espaço, encontrava-se parado. Esta decisão deveu-se a questões práticas, o relógio não estava completo e o seu pêndulo a funcionar perturbaria a captação de som. Contudo, simbolicamente, o relógio parado contribui fortemente para a estória, sugerindo a

estagnação do tempo na vida de Adelaide após a perda, reforçando a atmosfera (tom) sombria.



Figura 22 - Relógio na composição visual (área de jantar)

A iluminação geral do cenário incidiu numa atmosfera com tons quentes e profundamente introspectiva. Esta opção, como as suas sombras projetadas por exemplo, revelam e destacam a textura dos objetos e das superfícies, conferindo-lhes uma dimensão quase tátil, alinhados com o tom e a estética pretendidos.

Em cima do sofá, onde Adelaide passa grande parte do seu tempo, foi colocada uma pintura conhecida, "Miss Bowles" de Sir Joshua Reynolds (c. 1775-6). O estilo de Reynolds, com a sua luz suave, tons clássicos e pautado por uma certa melancolia inerente nos retratos, alinha-se com o tom do filme, contribuindo para a sensação de um tempo 'parado' e de luto que invade a casa de Adelaide. A inclusão desta pintura no cenário não é aleatória, mas sim, uma decisão de composição. Isto é, o seu formato, tamanho, cores e tema foram escolhidos para preencher o espaço na parede, criar um ponto focal visualmente interessante e equilibrar o enquadramento. A paleta de cores da pintura (geralmente mais escuras, mas com luminosidade nas figuras) complementa a paleta geral do cenário, contribuindo para a harmonia visual.

O tema da pintura escolhida, uma jovem rapariga, funciona como um elemento simbólico. Para Adelaide, a imagem da criança no quadro funciona como um constante 'lembrete' da sua dor, da sua perda e da inocência que se foi, sendo uma reverberação silenciosa do seu sofrimento. Em conjunto com a iluminação, as escolhas para decorar

a sala criaram um espaço que é, simultaneamente, um reflexo da alma da protagonista e uma representação da sua jornada emocional.

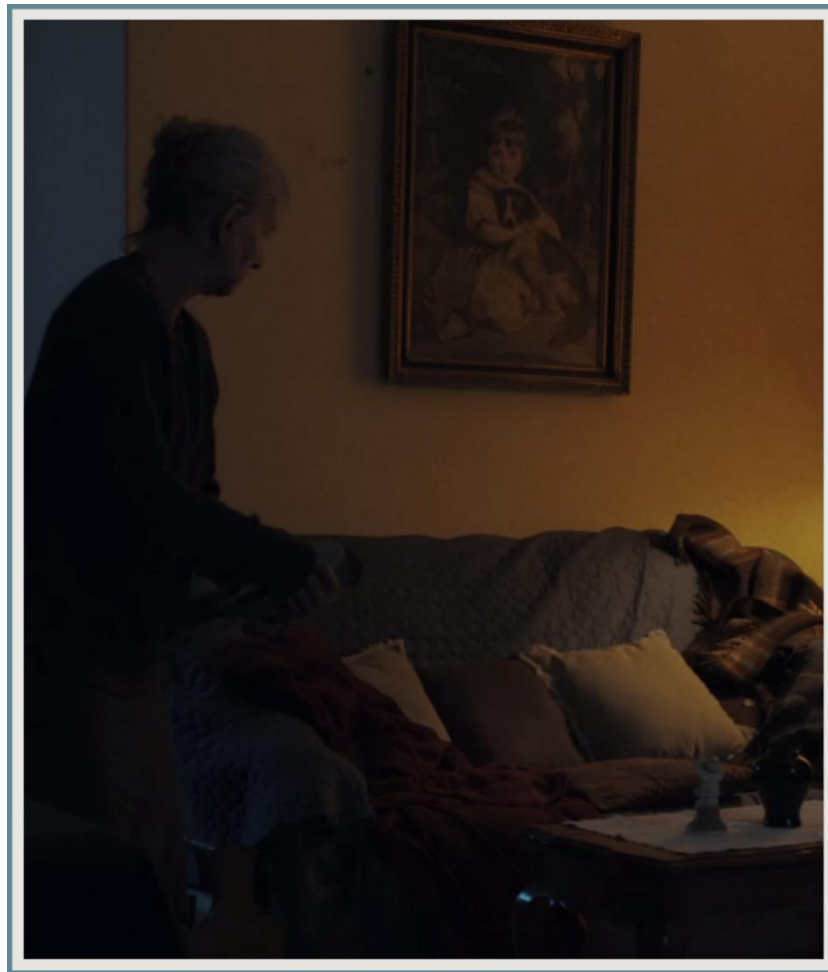


Figura 23 – Pintura "Miss Bowles" de Sir Joshua Reynolds

Em conjunto com a iluminação sombria da casa, a presença de pó, sombras e duas plantas secas (uma no armário do rádio e outra no chão, com uma camada de pó no vaso) são também sugestões que acentuavam um espaço onde habita a solidão e o vazio, no qual se move a personagem. Em síntese, todos estes detalhes foram selecionados para expressar a passagem do tempo, a estagnação emocional e a tristeza de Adelaide, podendo 'ler-se' a extensa fragilidade da protagonista.

Na zona da janela, as alterações foram mais subtis, mas igualmente intencionais. A cortina original foi substituída e o espaço foi limpo para a gravação. A toalha da mesa foi alterada para não revelar os pés da mesa, otimizando o

enquadramento visual. Um vaso foi estrategicamente acrescentado, e ímãs de locais nas superfícies mostram memórias de viagens de Adelaide (quando era mais nova ou ofertas de locais visitados pela neta). É de notar que a planta presente em cima do frigorífico é a única planta com vida em todo o filme, e a presença de folhas já mortas foi uma escolha deliberada para sugerir a falta de cuidado ou a despreocupação de Adelaide com o que a rodeia, reforçando a sua condição emocional de desapego e luto.

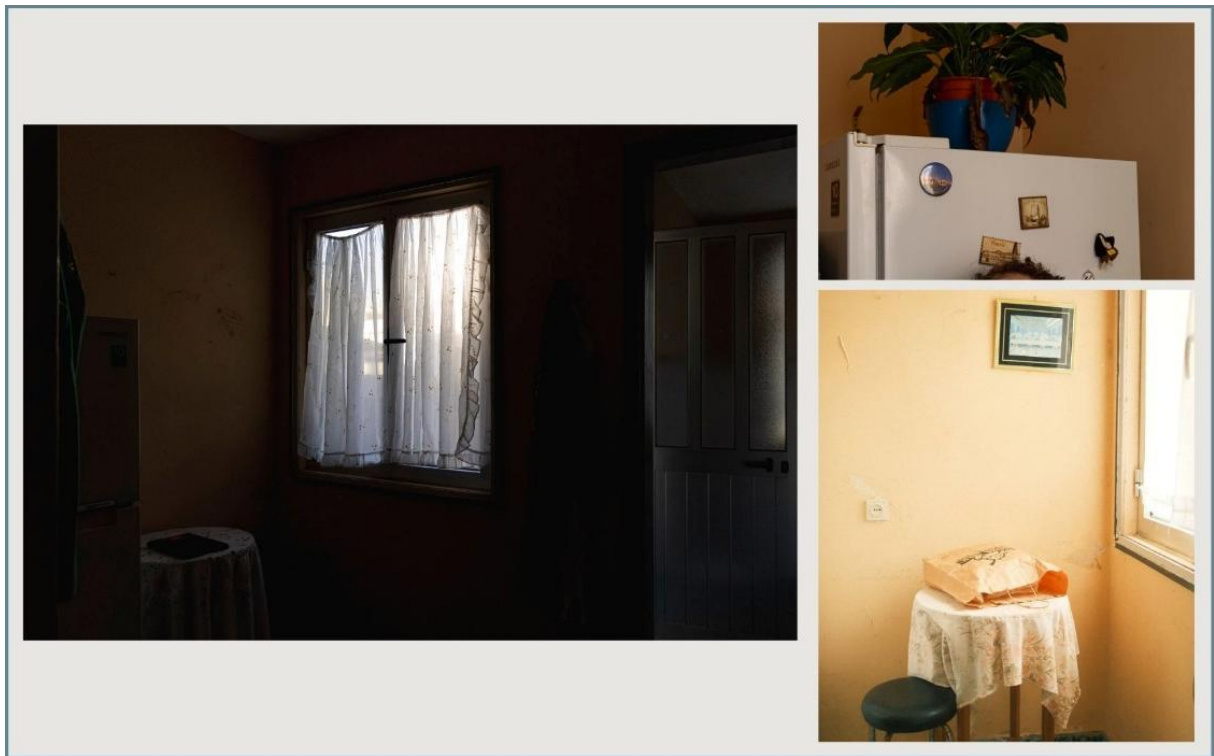


Figura 24 - Composição visual da janela

O quarto da filha de Adelaide foi transformado num espaço que reflete a dor da perda e o passar do tempo. O objetivo era criar um ambiente que fosse uma mistura do quarto de uma filha que saiu de casa e que presentemente era apenas um quarto de arrumos. Por isso, o espaço foi propositadamente preenchido com objetos que evocam a sua história e a transição para um local de ‘armazenamento’ de memórias e objetos.

Neste cenário, encontram-se dispostos objetos que sublinham essa dualidade, como um escadote, casacos e outros elementos da filha, que agora coexistem com a desordem característica de um espaço de arrumos. Um adereço especialmente significativo é um chapéu de palha, que surge em primeiro plano na imagem, ainda que

apenas parcialmente visível. Este chapéu representa a presença da filha, mas também evoca memórias e momentos compartilhados entre mãe e filha. Mais à frente na narrativa, esta conexão emocional é reforçada por fotografias da filha usando o mesmo chapéu na casa, sublinhando a profunda saudade e o luto que permeiam a vida de Adelaide.



Figura 25 - Composição visual do quarto de Maria

O quarto principal, palco da intimidade e do luto de Adelaide, foi concebido com uma estética que visava a simplicidade. O espaço foi limpo para a rodagem, especialmente no lado onde a equipa de imagem e iluminação teriam de trabalhar.



Figura 26 - Composição visual do quarto de Adelaide

Para realçar o desalento da protagonista, ao fundo da cama, optou-se por colocar uma cadeira com um robe repousa sobre ela, enquanto duas mesinhas de cabeceira ladeiam a cama. Uma delas, do lado que pertencia ao marido, é quase impercetível, como um candeeiro apagado, simbolizando a ausência e o abandono de um espaço outrora partilhado. A cama, feita no lado do marido, contrasta com o lado de Adelaide, que se apresenta desfeito, um reflexo visível da sua rotina e do seu estado de espírito.

Na mesinha de cabeceira de Adelaide tem apenas alguns adereços considerados com relevância, tais como uma fotografia da filha, o candeeiro igual ao da outra mesinha e um despertador.

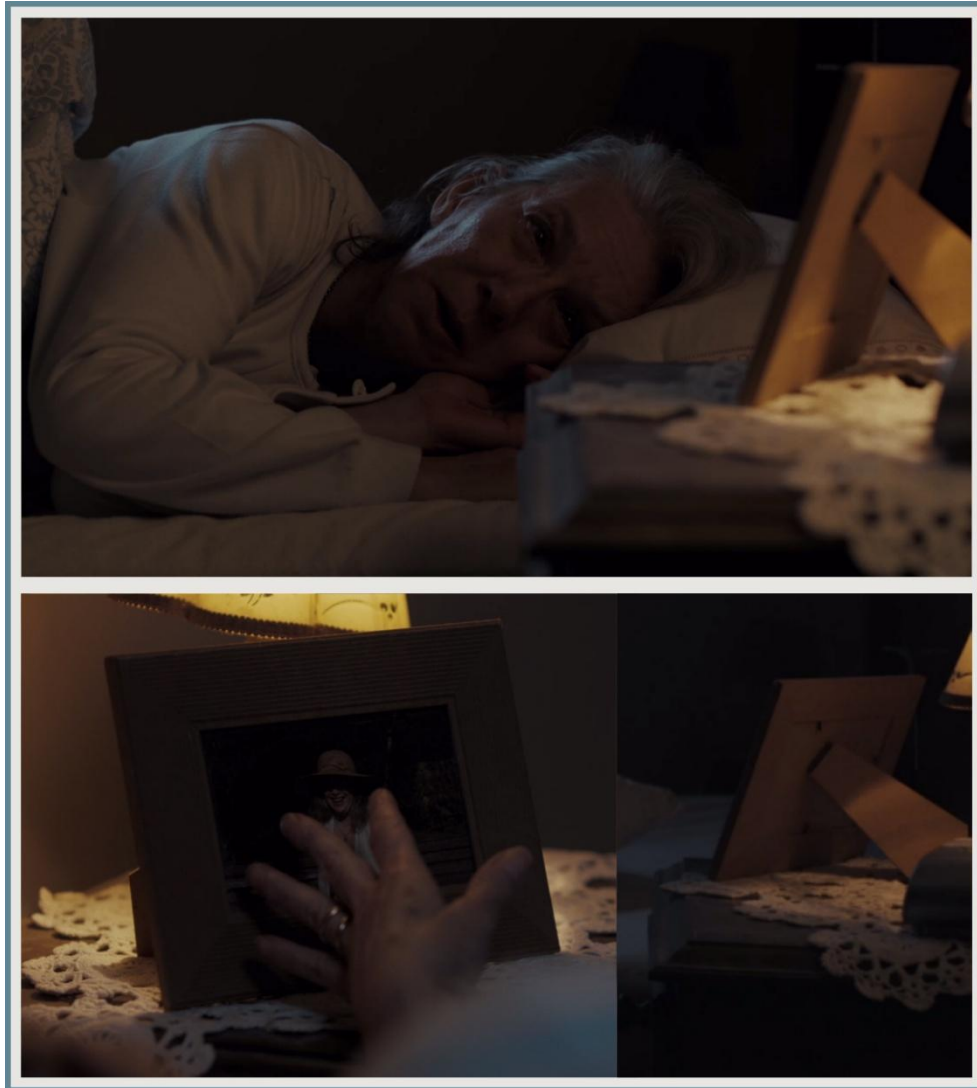


Figura 27 – Mesinha de cabeceira, quarto Adelaide

Inicialmente, ponderou-se incluir mais objetos como um copo de água, medicamentos e uma estátua de Nossa Senhora, mas esta ideia foi abandonada para evitar a sobrecarga de adereços, mantendo a intencionalidade de que cada objeto presente deveria ter um propósito claro e não distrair o espectador. Neste local, é visível uma camada subtil de pó na mesinha de cabeceira, não de forma exagerada, mas o suficiente para revelar a falta de preocupação de Adelaide com a manutenção do espaço. Esta sujidade, combinada com as marcas das rendas que foram arrastadas, mostrando a parte do móvel mais limpa por baixo, sublinha a negligência e o desapego da personagem, contribuindo para o tom de abandono e cuidado por parte da personagem. Em cima da cama, um terço grande surge como um elemento de fé,

reforçando o simbolismo religioso da personagem e, talvez, a sua busca por conforto ou a sua crise de fé perante a perda.

Na casa de banho, a diretora de arte optou por uma abordagem de mínima intervenção, dada a autenticidade preexistente do espaço, já que os elementos existentes adequavam-se ao contexto da cena. Apesar de ter sido considerado o uso de material para sujar o espelho, tal intervenção revelou-se desnecessária. O espelho, já pequeno e com as suas próprias manchas e marcas de ferrugem, contribuiu naturalmente para a atmosfera pretendida.

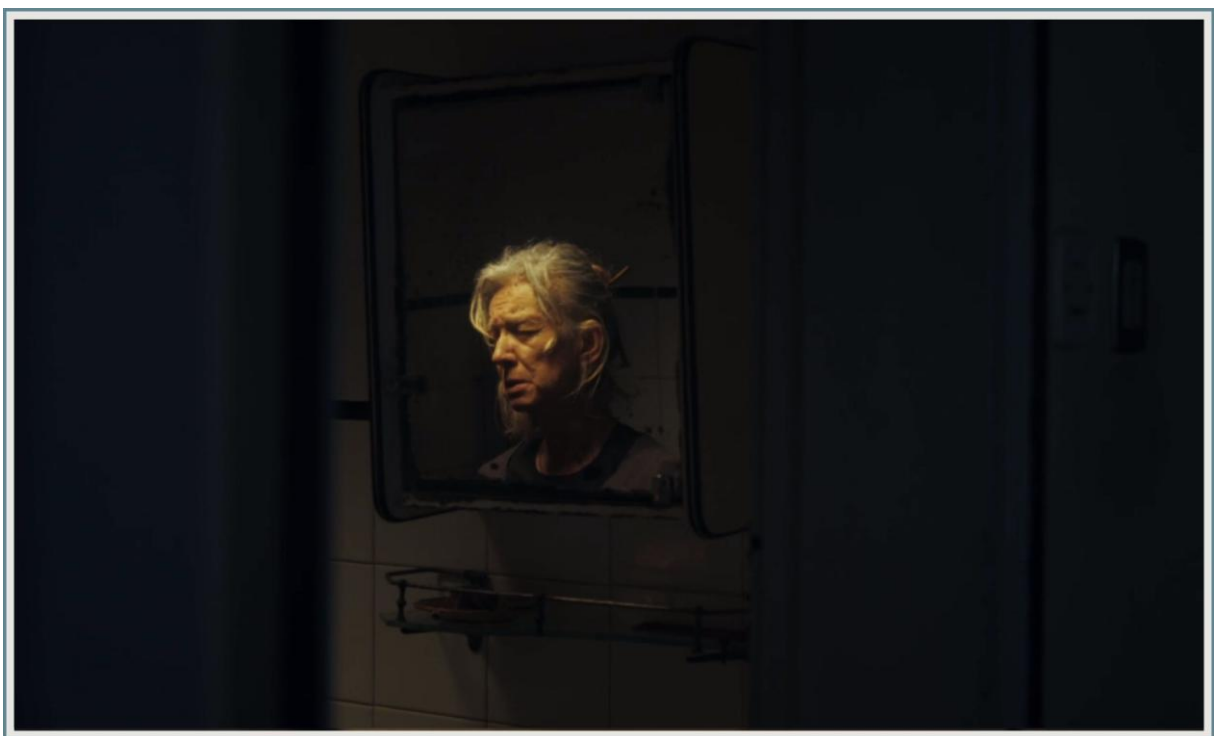


Figura 28 - Composição visual da casa de banho

Embora a cozinha apareça muito pouco no filme, conforme se pode observar nas referências visuais disponíveis, o departamento de arte também dedicou atenção a este espaço. Dada a pouca visibilidade, optou-se por uma intervenção mais contida, mas significativa para a caracterização da personagem. Uma toalha de renda foi colocada na mesa, acompanhada por uma fruteira vazia, evitando a duplicação de adereços já presentes na mesa de jantar na sala (onde já existia uma fruteira com elementos).



Figura 29 - Composição visual da cozinha

Foi necessário um trabalho considerável de organização e arrumação da cozinha, que se encontrava com excesso de objetos, para lhe conferir um aspeto mais limpo. Esta intervenção foi pensada para refletir a realidade de Adelaide: a cozinha não teria muito uso no seu dia-a-dia, uma vez que a neta lhe trazia as refeições, tornando o espaço mais arrumado.

#### 6.4 Gestão, controlo e execução de adereços

O documento de gestão de adereços e materiais, concebido para uso de toda a equipa, foi estruturado para otimizar a comunicação e o controlo do material necessário.


ADEREÇOS	Descrição Detalhada	Proprietário	Quantidade	Disponível?	Entregue ao Set?	Data de Devolução	<input checked="" type="checkbox"/>	Observações	REFERÊNCIAS	FOTO
Manta Sofá	de preferência tons mais escuros e que cubra o sofá todo		1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Fim das filmagens	<input type="checkbox"/>			

Figura 30 – Documento de gestão e controlo de adereços

A sua organização pode ser compreendida seguindo as fases do processo:

#### 1. Fase de planeamento e requisição (departamento de arte):

- Adereços: Nesta coluna, o departamento de arte listava todos os objetos necessários para a produção.
- Descrição Detalhada: Para cada adereço, eram fornecidas indicações específicas (ex: medidas de um móvel), para garantir que o objeto correspondia às necessidades do projeto.
- Quantidade: Registava-se o número exato de unidades de cada adereço que eram necessárias.
- Referências: Uma imagem de referência visual era anexada para ilustrar claramente o tipo de objeto procurado, facilitando a compreensão de toda a equipa.

### 2. Fase de *Sourcing* e confirmação (toda a equipa):

- Foto: Os membros da equipa podiam carregar fotografias de objetos que tinham em casa e que pudessem servir, agilizando o processo de seleção e validação.
- Disponível: Após a equipa confirmar que o objeto servia e que o proprietário podia emprestá-lo, esta caixa era selecionada.
- Proprietário: O nome do proprietário do adereço era registado para um controlo claro da proveniência do material.
- Observações: Esta coluna destinava-se a quaisquer notas adicionais relevantes sobre o objeto, como, por exemplo, se estava danificado ou tinha alguma particularidade por parte de quem estava a emprestar o objeto.

### 3. Fase de logística e controlo (no *set* e pós-produção):

- Entregue ao Set: No dia da preparação do cenário, esta caixa era validada para confirmar que o adereço tinha sido entregue no local das filmagens.
- Data de Devolução: Uma validação final era feita quando o objeto era devolvido ao dono, assegurando o fecho do ciclo de empréstimo. Se um adereço emprestado tivesse uma data de devolução específica que antecedesse o final das filmagens, essa data era registada igualmente aqui.

Esta estrutura do documento garantia uma comunicação direta, um registo visual eficiente e um controlo rigoroso do material emprestado ao longo de todas as fases da produção.

Para além da organização logística, a intervenção direta nos adereços foi uma componente crucial da execução. Dada a proveniência de algumas peças de mobiliário em mau estado, foram necessários cuidados específicos no seu transporte e um trabalho minucioso para atenuar as suas imperfeições.

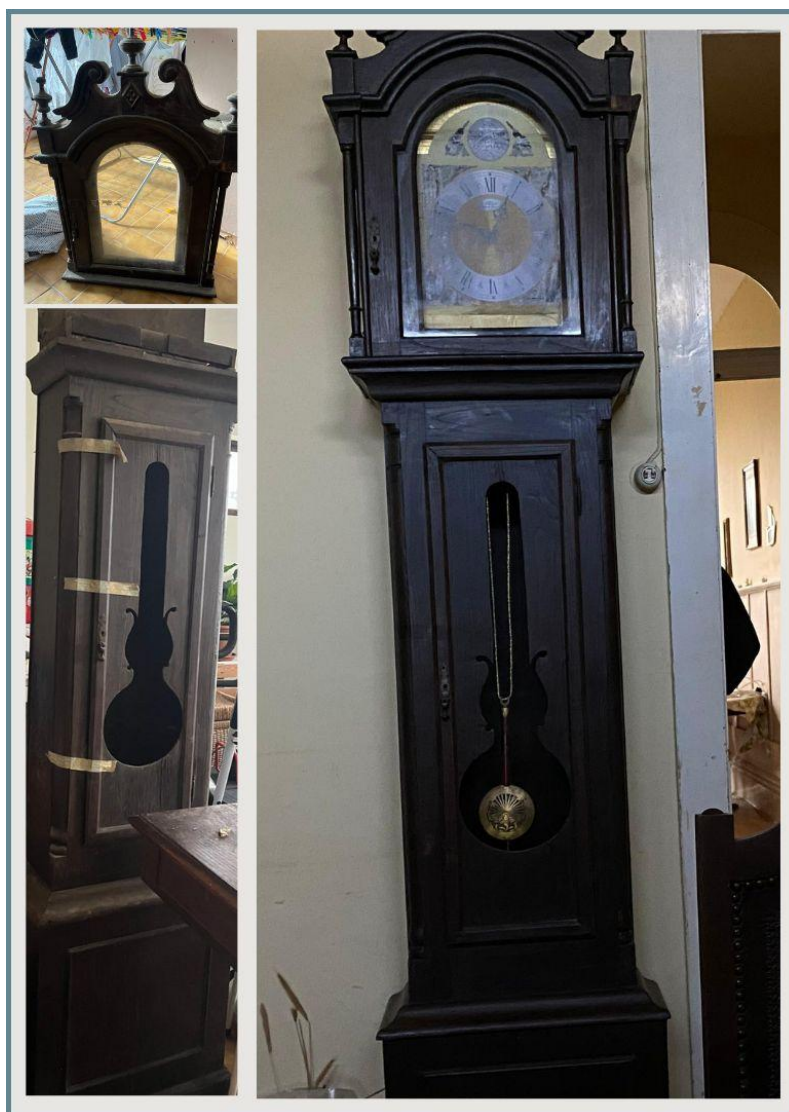


Figura 31 - Montagem e arranjo do relógio

Esta intervenção incluiu a limpeza rigorosa do pó e teias de aranha acumulados, seguida da aplicação de cera e pintura para restaurar o brilho e disfarçar marcas. Um desafio particular foi o relógio de pêndulo: o sistema original estava danificado e o pêndulo disponível era demasiado pequeno.

Para contornar estas limitações, foi impressa uma fotografia de um relógio em formato A3 e colada num cartão pintado a dourado, que serviu para cobrir o vidro e preencher o espaço. O pêndulo existente, embora mais pequeno, foi adaptado com um fio dourado para substituir a corrente, sendo depois colado a um pau pintado da mesma cor do armário para dissimular a sua fixação e evitar que se movesse, dado que a estrutura interna do relógio era toda aberta e não permitia a suspensão. Foi ainda necessário cortar um pedaço de madeira para segurar o cartão com a imagem impressa no lugar. A imobilidade forçada do relógio contribuiu diretamente para o tom de estagnação da personagem.

## 6.5 A construção das personagens

A elaboração das características de cada personagem constituiu uma etapa fundamental do processo criativo, com especial atenção à protagonista, Adelaide. A sua complexidade exigiu uma abordagem meticulosa, que se iniciou com a análise do argumento e as discussões com a realizadora.

Inspirados pela metodologia de Stanislavski, procurou-se construir uma 'biografia imaginária' da personagem, explorando as suas motivações, crenças e reações aos eventos da sua vida (Brandão, 2020). A investigação aprofundada da personagem, à semelhança do trabalho de pesquisa antropológica, permitiu desvendar as camadas da sua identidade, informando as escolhas de figurino e cenografia. A sua indumentária, inspirada na simplicidade e no luto, e o espaço que habitou durante décadas, refletem as suas experiências de vida e a sua ligação às tradições. A criação de Adelaide, portanto, foi um exercício de empatia e compreensão, procurando traduzir a sua essência em elementos visuais que enriquecem a narrativa.

Embora o processo de criação de Adelaide tenha sido particularmente extenso, a mesma metodologia foi aplicada, em menor escala, às outras personagens. Para cada uma delas, foram delineadas características distintivas e selecionada uma paleta de cores específica, que refletisse a sua personalidade e o seu papel na narrativa. Esta abordagem garantiu a coerência visual e narrativa do filme, permitindo que cada personagem se destacasse individualmente, enquanto se integrava harmoniosamente no conjunto da curta, contribuindo para a estética geral.

A atuação da diretora de arte desenvolveu-se, portanto, com o objetivo primordial de materializar a visão estética do filme, interpretando o guião e as diretrizes da realizadora através de uma proposta conceptual própria para o visual idealizado.

### 6.5.1 Adelaide

É retratada como uma senhora idosa, com traços tipicamente portugueses, personificando a tradição e a simplicidade. Apesar da localização da sua residência não ser um elemento crucial para a estória, a sua caracterização é profundamente enraizada na cultura portuguesa. A sua indumentária reflete a sua vida modesta e o luto pela perda do marido, expressando-se através de cores escuras e peças de vestuário simples, como saias, sapatos e casacos tradicionais. A sua aparência é uma extensão da sua personalidade, revelando uma mulher que viveu uma vida simples e que se agarra às tradições, mesmo num contexto onde o tempo parece não ter importância. A sua figura, embora discreta, é um elemento fundamental na construção da atmosfera do filme, representando a solidão e a força do espírito humano.

A rotina da personagem, marcada pela monotonia e pela ausência de desejo, revela um indivíduo aprisionado no próprio sofrimento. Tal como um hábito cristalizado, os seus dias seguem um padrão inflexível: despertar invariável, cumprimento das obrigações básicas e o refúgio passivo no entretenimento televisivo, pontuado por sextas ocasionais. Esta repetição exaustiva transforma o seu dia num processo automático, onde a familiaridade de cada ação dispensa o pensamento, sublinhando uma profunda falta de motivação e um ciclo de existência repetitivo.

Apesar do seu afeto e preocupação pela neta, e da valorização das suas visitas e cuidados, Adelaide anseia pela sua própria paz. Consciente de não querer ser um fardo e da sua dificuldade em ser boa companhia por longos períodos, não deseja que a neta permaneça por muito tempo. Imersa na intensidade do seu próprio sofrimento e na sensação de não ter mais razões para viver, Adelaide concentra-se unicamente na sua dor. Essa profunda angústia tolda a sua percepção, tornando-a incapaz de reconhecer plenamente o sofrimento que a perda de Maria também causa à neta, levando-a a acreditar que ninguém poderá jamais compreender a profundidade da sua solidão e do seu luto, isolando-se.



Figura 32 - Referências para a construção da personagem de Adelaide

#### 6.5.1.1.1 Figurino, Caracterização e Paleta Cromática: Adelaide

Em consonância com a descrição de Adelaide, realizou-se uma pesquisa para identificar o estilo de vestuário típico de uma senhora da sua idade. A seleção recaiu sobre saias, meias calças, sapatos ortopédicos e uma camisa de dormir. Considerando a roupa da personagem, procurou-se roupa com alguns anos, ligeiramente larga e de tamanho superior ao ideal. Esta escolha visou acentuar a aparência de fragilidade e emagrecimento, consequências naturais da perda muscular associada à idade e da possível diminuição do apetite, reforçando o *look* da personagem.

A definição da paleta cromática de Adelaide partiu do reconhecimento das cores escuras, como o preto associado ao luto em diversas culturas, incluindo a portuguesa, e ao seu sofrimento. No entanto, para além desta associação inicial, procurou-se um conjunto de cores que aprofundasse a identidade da personagem. Para tal, recorreu-se a estudos sobre a psicologia das cores e emoções, fornecendo um ponto de partida (Heller, 2017). Com base em análise que associam cores a conceitos específicos, através de quadros visuais, selecionaram-se palavras-chave que melhor se adaptavam com a essência de Adelaide: introversão, monotonia, conservadorismo e pesado. A paleta resultante culminou no cinzento como cor dominante, surpreendentemente com maior impacto visual do que o preto inicialmente previsto,

estabelecendo o tom visual. Desta forma, todas as opções de vestuário consideradas respeitaram esta paleta cromática. A camisa de dormir e o calçado representaram exceções pontuais a esta regra. Entendeu-se que Adelaide, mesmo em luto pelo marido, provavelmente utilizaria peças de roupa de dormir já existentes, não adquirindo uma especificamente preta. De igual modo, o calçado ortopédico possui naturalmente uma tonalidade mais neutra.

As roupas remetem para uma simplicidade e funcionalidade do dia a dia, de materiais confortáveis e um estilo discreto com uma ligação mais tradicional.

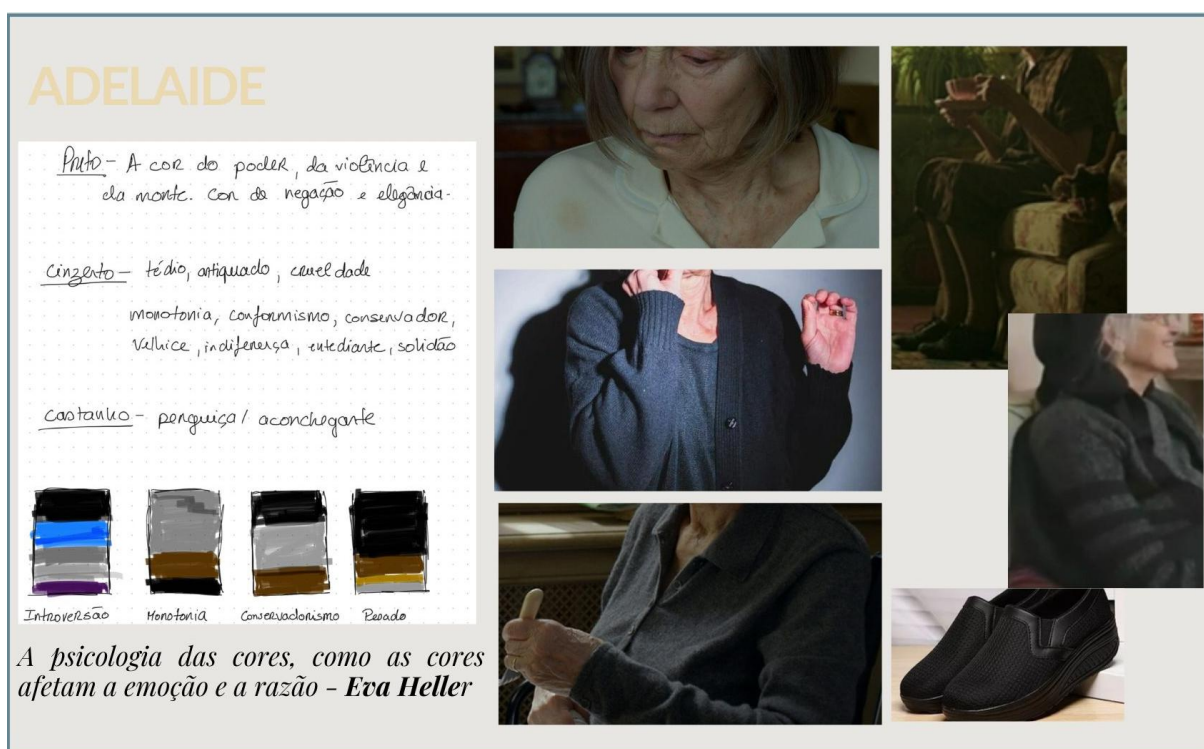


Figura 33 - Construção da personagem de Adelaide

O guarda-roupa da personagem foi definido em três *outfits* distintos. Inicialmente, surge com uma camisola preta, um casaco cinzento com um tom já azulada de gasto e com borboto, uma saia com um padrão de xadrez miúdo castanha, umas meias calças e uns sapatos pretos.



Figura 34 - Figurino nº 1 Adelaide

Posteriormente, na sequência da cena em que urina na cama (Anexo A, página 7, cena 5), veste uma camisa de dormir azul-clara. Esta peça foi selecionada por ser a mais opaca entre as opções disponíveis, visando o conforto da atriz. Apesar de outras camisas serem mais adequadas à estação de verão, contexto temporal da narrativa, as baixas temperaturas durante a rodagem tornaram esta escolha a mais prática, sem comprometer a verosimilhança da estória, dada a imprevisibilidade do clima e a conhecida 'frieza' das habitações portuguesas.



Figura 35 - Figurino nº 2 Adelaide

Para o terceiro *outfit*, a saia inicial foi substituída por uma de xadrez preta e branca, e a camisola por uma idêntica (não se nota a diferença, mas era para a atriz ter uma outra camisola lavada para usar). As restantes peças mantiveram-se, refletindo a rotina limitada de Adelaide, uma senhora solitária com pouca atividade em casa, para quem trocas frequentes de roupa não seriam plausíveis, reforçando o tom de estagnação.

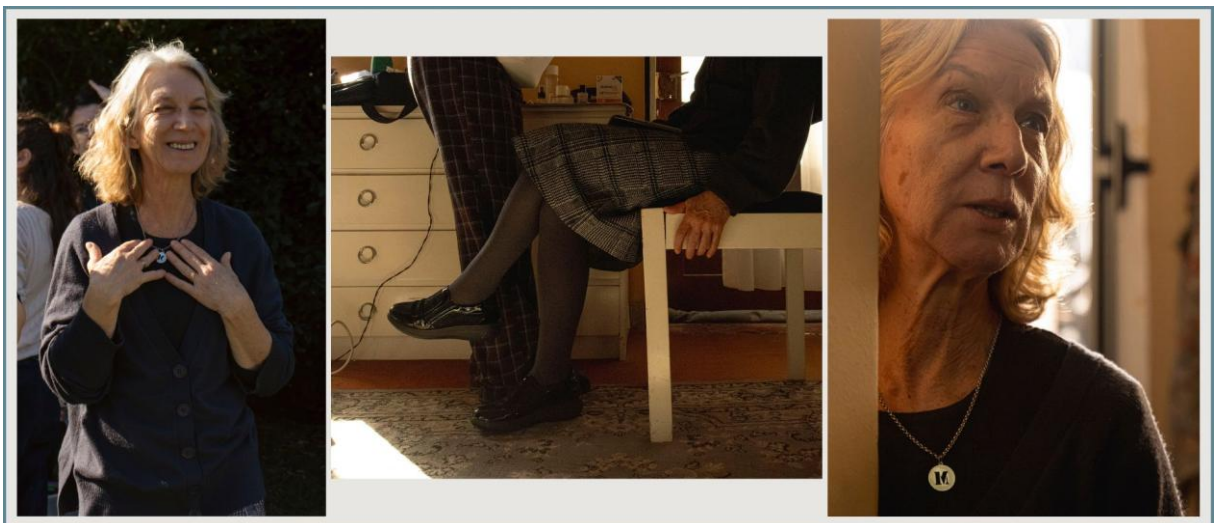


Figura 36 - Figurino nº 3 Adelaide

No que concerne aos acessórios, Adelaide tem objetos carregados de significado. A bengala, antes de mais, é uma necessidade física. Nos dedos, usa duas

alianças largas: a sua e a do falecido marido, unindo-a simbolicamente ao passado. Ao pescoço, um colar com um 'M' central. Este evoca a memória da filha falecida, tendo sido usado pela mesma (presente na fotografia no quarto de Adelaide). A atriz acrescentou um anel pessoal com o nome Maria, pertencente à sua mãe, estabelecendo uma conexão adicional. Um simples objeto de madeira prende-lhe o cabelo, funcionalidade que prevalece sobre qualquer preocupação estética. A ausência de outros adornos reflete a sua mente absorta em outras preocupações, alheia a vaidades.



Figura 37 - Acessórios de Adelaide

A concepção inicial de Adelaide apontava para uma figura idosa e debilitada. Contudo, a escolha de uma atriz mais nova levou a uma reavaliação, percebendo que a essência da narrativa residia mais no sofrimento da personagem do que na sua idade avançada. Assim, a caracterização procurou um envelhecimento natural, explorando os sinais de cansaço e negligência pessoal como vetores de idade. Para tal, carregaram-se as olheiras, pintaram-se as sobrancelhas com nuances brancas, desidrataram-se os lábios e retirou-se o brilho da pele. O cabelo, embora preso de forma simples e ligeiramente despenteada sugere a falta de cuidado. No epílogo do filme, a transformação de Adelaide é visível: as sobrancelhas mantêm-se, mas os lábios surgem hidratados e um *blush* alaranjado confere-lhe um rosto mais corado. Neste novo dia, refletindo uma mudança interior, o cabelo aparece solto, indicando uma primeira transformação do *look* para um tom de libertação.

### 6.5.1.2 A evolução da imagem da personagem ao longo do filme: a transformação visual como reflexo da transformação interior

A construção da imagem de Adelaide ao longo do filme funciona como um espelho da sua jornada interior, marcada por uma progressiva libertação do sofrimento e do isolamento.

Inicialmente, a personagem é apresentada num ambiente opressivo: a sala escura, com a luz do exterior filtrada e o som intrusivo da televisão criam uma atmosfera que acentua a sua desconexão com o mundo. A sua aparência reflete este estado de aprisionamento. As roupas escuras e pouco apuradas, a postura encurvada no sofá e a paleta cromática, comunicam o peso do luto e a ausência de vitalidade, tudo isto estabelece o tom e o look inicial do filme. A rotina da personagem, marcada pela repetição exaustiva dos dias e pela passividade, é espelhada na simplicidade e funcionalidade do seu guarda-roupa, com poucas variações ao longo do filme.

A caracterização inicial contribui para esta imagem de uma mulher ‘consumida’ pelo sofrimento.



Figura 38 - A evolução da imagem da personagem Adelaide

No entanto, a narrativa introduz elementos que anunciam uma possível transformação. A interação com a pomba parece despertar em Adelaide uma atenção

para além do seu próprio sofrimento, um momento de cuidado e conexão com a vida. A libertação da pomba pela janela é acompanhada por uma mudança na atmosfera: a luz torna-se mais presente e Adelaide afasta-se da bengala, indícios de uma crescente autonomia e uma mudança no tom.

O clímax do filme transporta Adelaide para um espaço aberto e vasto, em contraste com o confinamento inicial. Esta libertação espacial é espelhada na sua transformação visual: o cabelo surge solto, o rosto ganha cor com um blush alaranjado e os lábios recuperam a hidratação. A figura de Maria, com o chapéu de palha, surge neste momento de transição, podendo representar uma memória, uma figura de passagem ou um catalisador para a mudança, finalizando a transformação do tom e do *look* da personagem.

#### 6.5.2 Eva

Eva, uma jovem adulta trabalhadora e independente com uma vida agitada e escasso tempo livre, assume o papel de cuidadora da avó. Tal como Adelaide, Eva também sofre a perda de Maria, e essa dor partilhada pode ser uma das razões subjacentes à sua constante ocupação. Consciente da teimosia de Adelaide, Eva antecipa a necessidade de supervisão mesmo durante as suas férias, garantindo que a avó siga as suas recomendações. As visitas de Eva à casa de Adelaide estabeleceram-se como uma rotina para ambas. As suas idas diárias, quase 'visitas de médico' pela rapidez e pela repetição dos diálogos, visam assegurar as necessidades da avó. Eva providencia as refeições, não por incapacidade de Adelaide, mas pela sua falta de vontade de cozinhar e pela provável ingestão insuficiente de alimentos sem o apoio da neta. Ocasionalmente, Eva partilha uma refeição com a avó, aproveitando esses breves momentos para verificar se Adelaide se alimenta e toma a medicação, frequentemente esquecida. A preocupação de Eva com o bem-estar da avó é inegável, nutrindo um desejo de a ver mais animada, apesar de reconhecer a irreversibilidade da sua condição. Contudo, por de trás da dedicação e do afeto, Eva sente o peso desta responsabilidade familiar, uma obrigação que, na sua perspetiva, recai sobre si em substituição da mãe. Apesar do ritmo frenético da sua vida, Eva percebe que a avó, mesmo com as suas visitas regulares, enfrenta uma solidão profunda, uma dor que se manifesta de forma diferente da sua própria.

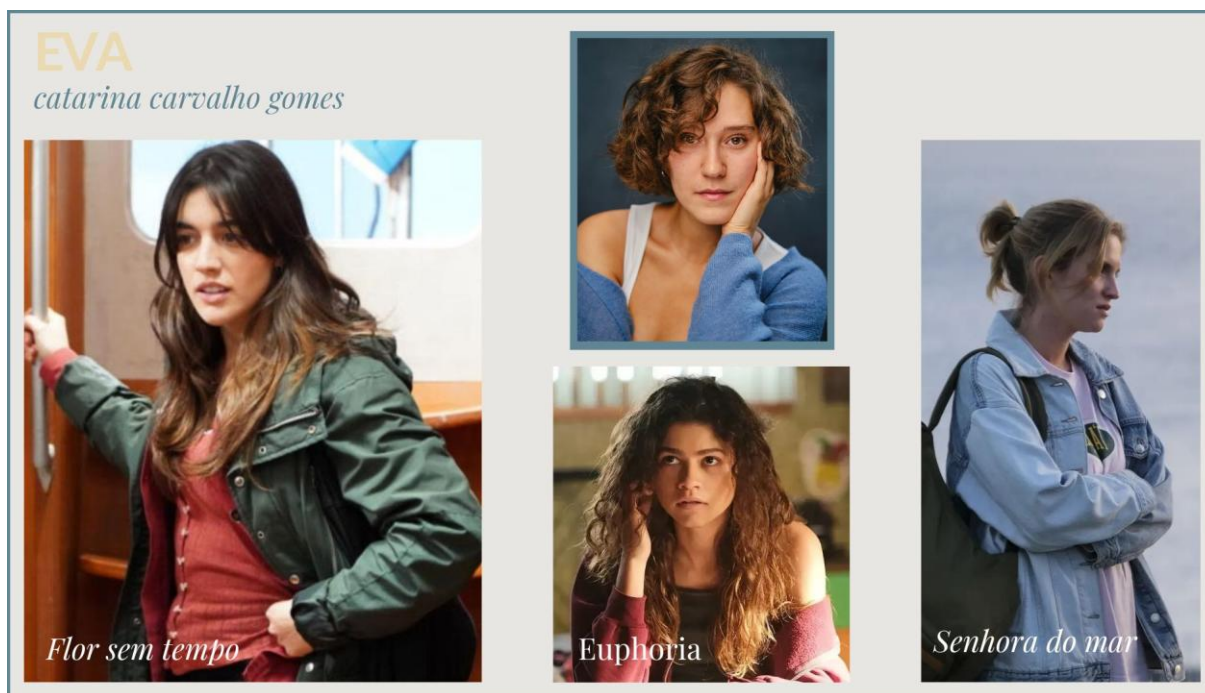


Figura 39 - Referências para a construção da personagem de Eva

#### 6.5.2.1.1 Figurino, Caracterização e Paleta Cromática: Eva

Em consonância com a descrição de Eva, realizou-se uma pesquisa para identificar o estilo de vestuário que realça a sua personalidade de praticidade, conforto e autonomia, definindo o seu *look* funcional. Uma roupa de quem se sente à vontade e não se preocupa em seguir tendências e ostentações.

A definição da paleta cromática de Eva fundamentou-se nas suas características intrínsecas – autonomia, juventude e dinamismo – mas também no seu papel em relação à avó. Representando leveza e energia num espaço marcado pelo sofrimento da avó, Eva personifica a esperança de a resgatar dessa atmosfera opressiva. A palavra-chave que mais influenciou a escolha da paleta foi "intrusão". Este termo captura a dinâmica da sua relação com Adelaide, onde a presença da neta, com as suas características vibrantes, contrasta com o ambiente pesado e com a própria natureza da avó, estabelecendo um tom visual de contraste. Eva surge, assim, como um elemento dissonante naquele espaço.



Figura 40 - Construção da personagem de Eva

O figurino casual e prático de Eva inclui calças de ganga, botas, camisola fina de tecido fino e fresco num tom que mistura rosa e roxo e corta-vento amarelo. As peças sugerem conforto e funcionalidade para o dia a dia, enquanto as cores adicionam um toque jovem e dinâmico, refletindo uma personalidade descomplicada e ativa, anteriormente mencionada. Embora a história se passe num período de calor (a neta vai de férias para a praia), a opção pelo corta-vento foi estratégica. Este agasalho mais leve e tipicamente de verão, permitiu que a atriz se mantivesse confortável e aquecida por baixo, garantindo ao mesmo tempo uma imagem ‘visualmente fresca’ e adequada à estação, sem comprometer a autenticidade da cena.



Figura 41 – Figurino Eva

A ausência de acessórios em Eva e o seu cabelo com uma aparência natural e solto, reforçam a imagem de uma personagem prática e descomplicada. A não utilização de jóias, sugere que a sua prioridade não reside na aparência elaborada, mas sim na funcionalidade e no conforto para o seu dia a dia agitado.

Importa ainda referir que foram atenuadas pequenas imperfeições, ou seja, retirou-se o brilho da pele e definiu-se as sobrancelhas, a maquilhagem teve como propósito dar-lhe um aspeto cuidado, mas sem ser excessivo. Foi ainda, acrescentado um pouco de blush para trazer cor e o bronzer para um ar saudável da pele.

### 6.5.3 Maria

É uma personagem que já pertence ao passado, é a filha de Adelaide e a sua morte é a principal fonte de sofrimento na vida da mãe. A presença de Maria manifesta-se através de objetos que preservam a sua memória, como o porta-retratos com a sua fotografia e o chapéu de palha. Estes objetos tornam-se símbolos da perda e da ligação de Adelaide ao passado, representando tanto o amor quanto a dor da sua ausência.

Nesta personagem o cuidado teve como base o que Maria representava para Adelaide (*look* simbólico).

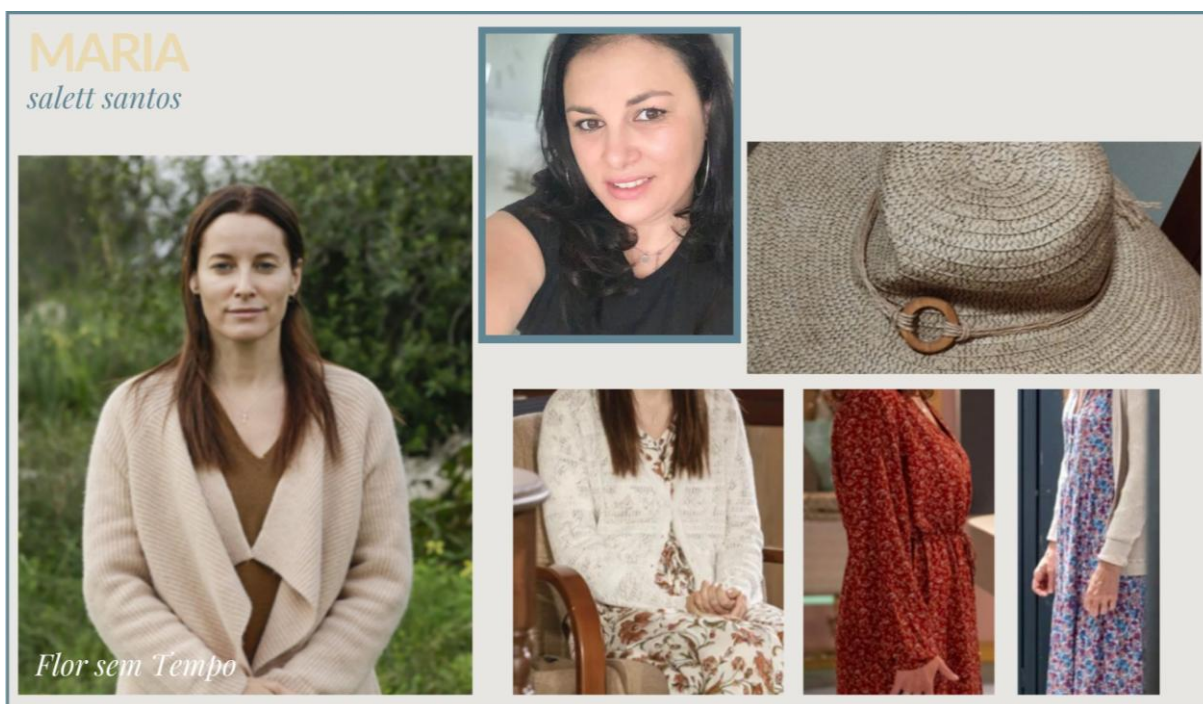


Figura 42 - Referências para a construção da personagem de Maria

A paleta cromática foi um dos aspetos que foram pensados: para a sua roupa, optou-se por tons claros e neutros, garantindo que o chapéu mantivesse o seu destaque visual.

O vestido escolhido para Maria é branco, com uma transparência muito subtil. Estes tons e texturas, evocam paz e leveza, qualidades frequentemente associadas à passagem de alguém para o plano espiritual, refletindo a condição de Maria. A inclusão do azul na sua indumentária estabelece uma conexão direta com Adelaide, simbolizando a distância e a saudade que ela sente. Mais do que isso, o azul remete ao céu, ao divino e à eternidade, representando uma cor que se deseja que tudo se mantenha imutável e presente.

Para a composição fotográfica, o contraste entre o azul/ branco do vestido e o verde da natureza cria uma união simbólica entre o 'céu' e a 'terra', realçando a harmonia e o encontro entre dois mundos. Para reforçar a ligação e a coerência visual entre a representação de Maria nas fotografias e a sua silhueta na cena 8, foi utilizado o mesmo casaco e o chapéu de palha, assegurando assim uma continuidade simbólica e visual crucial para a narrativa.



Figura 43 - fotografia de Maria

## 7 RODAGENS

Na véspera do início das filmagens, o departamento de arte procedeu à preparação dos espaços destinados a cenários, adiantando significativamente esta etapa, embora um dos locais ainda não se encontrasse disponível para intervenção.

Na sala foi necessário retirar todos os elementos e mobiliário originais que não seriam utilizados, deixando o espaço com um aspeto inicial vazio e descaracterizado (como ilustrado na parte superior da imagem em baixo). Posteriormente, procedeu-se à instalação e reposicionamento estratégico de todo o mobiliário e adereços trazidos especificamente para a produção, de modo a criar o ambiente visual pretendido.

A concretização do design de produção beneficiou significativamente da presença no local de rodagem. Este dia, permitiu uma avaliação mais precisa do espaço, uma vez que, até então, a perceção da equipa sobre a dimensão e o *layout* da sala com o mobiliário selecionado era limitada, especialmente porque algumas peças nunca tinham estado na casa.



Figura 44 - Intervenção do departamento de arte na sala

A equipa de arte pôde, assim, confirmar no local o posicionamento ideal de cada elemento e, se necessário, implementar soluções pensadas previamente para contingências. Um exemplo disto foi a previsão para a área de jantar: caso o espaço se revelasse demasiado amplo após a disposição inicial, existia já a preparação para a utilização de uma mesa comprida e estreita, localizada na entrada da casa, que serviria como apoio à mesa de jantar principal.



das tampas da caixa de cartão e todos os elementos cinematográficos fossem mantidos e repetidos em cada *take*.

Tudo isto, bem como o trabalho de equipa, foi realizado com o objetivo teórico de guiar a atenção da audiência para um certo aspeto ou emoção, pois qualquer erro, como visto anteriormente, pode desviar o foco do espetador para uma imperfeição técnica.

Qualquer necessidade de reparação ou alteração, fosse nos cenários ou no guarda-roupa, era comunicada de imediato para a sua resolução. Adicionalmente, e com o objetivo de agilizar o processo produtivo, o departamento de arte dedicava-se frequentemente à preparação do cenário subsequente ou de outros elementos necessários, como adereços, enquanto a filmagem decorria no espaço precedente, amenizando potenciais atrasos.

Para além das suas responsabilidades durante as filmagens, o departamento de arte empenhou-se ativamente em manter a organização do set. Sempre que se tinha oportunidade, os adereços eram arrumados e o mobiliário original da casa era repostos nos seus devidos lugares. Esta prática, realizada de forma consistente ao longo dos dias de rodagem, tinha como objetivo manter a organização geral do espaço de trabalho para toda a equipa e diminuir a carga de trabalho de arrumação final no último dia de produção.

Durante as rodagens também se procedeu à consulta de documentos realizados na pré-produção (Anexo C) para facilitar o processo de preparação dos espaços e garantir que nada faltasse.

### **Cena do quarto**

Para a cena cinco (Anexo A), que exigia que a personagem urinasse na cama, a equipa de direção de arte desenvolveu uma logística meticulosa para garantir o realismo da situação. Inicialmente, diversas abordagens foram consideradas, dada a incerteza sobre o nível de detalhe que seria visível na filmagem.

A solução final envolveu a preparação de uma ‘urina falsa’ com água misturada com corante amarelo e uma pequena quantidade de vermelho para a tonalidade desejada, adicionando-se detergente para facilitar a remoção das manchas dos lençóis. Embora técnicas mais complexas da indústria, como furar o colchão para uma mancha

mais direta, tivessem sido investigadas, a simplicidade da cena permitiu uma abordagem menos intrusiva. Para a aplicação, foi utilizado um pulverizador equipado com um tubo fino e transparente na ponta, permitindo que o líquido chegasse à área desejada da cama sem que o equipamento fosse visível em câmara.



Figura 46 – Sequência cena 5

A preparação da cama incluiu o uso de resguardos descartáveis para proteger o colchão. Por cima, eram dispostos três lençóis de baixo, permitindo a troca rápida

entre os *takes*; a mancha de um lado podia ser coberta virando o lençol para a próxima repetição antes da sua substituição total, otimizando os recursos. O lençol de cima permanecia o mesmo, pois não era molhado. A disposição, portanto, era: resguardo, com o tubo do pulverizador a atravessar a cama para ficar sobre ele, seguido pelo lençol de baixo (o que molhava) e o lençol de cima já aberto.

Durante a gravação, a diretora de arte ficava estrategicamente escondida ao lado da cama, debaixo da janela, operando o pulverizador. Com um monitor, acompanhava a cena para acionar o pulverizador, momentos antes de a atriz se sentar. Esta antecipação era crucial para que a atriz sentisse o molhado no exato momento em que se sentava, provocando uma reação autêntica. No final do *take*, enquanto a atriz se levantava e puxava os lençóis, a diretora de arte puxava simultaneamente o tubo para fora do enquadramento, garantindo que não fosse visto ou ouvido.

A complexidade desta logística, embora assustadora na teoria, correu com sucesso devido a uma preparação atempada. O departamento de arte testou os procedimentos no dia anterior às filmagens, em conjunto com a realizadora. No dia da rodagem, a atriz foi devidamente informada sobre a disposição dos elementos e os cuidados necessários, como sentar-se precisamente onde o tubo estava posicionado. Antes de cada *take*, a atriz verificava o local do tubo, e ao puxar os lençóis, sabia que devia fazê-lo de forma que o resguardo saísse juntamente, mantendo a ilusão e a fluidez da cena.

### **Cena da refeição**

A cena em que a neta chega com as refeições de Adelaide envolveu uma coreografia precisa e uma logística de adereços cuidadosamente planeada. Inicialmente, a mesa encontrava-se posta, com uma toalha azul coberta por uma toalha de renda, a taça de fruta no centro e o tabuleiro dos medicamentos posicionado num dos cantos.

Quando a neta entra, com uma lancheira contendo as refeições de Adelaide para a semana, um saco de medicamentos e um pequeno tacho com a comida quente para a refeição do dia, os seus movimentos foram cruciais para o *raccord*. Ela pousa o que traz ao lado dos medicamentos já existentes na mesa, realoca a taça de fruta e afasta a toalha de renda para que possam comer diretamente sobre a toalha azul. De seguida,

coloca o tacho embrulhado no local onde a taça de fruta estava inicialmente e dirige-se à cozinha para buscar a loiça necessária.

Esta cena, tal como a anterior no quarto, foi ensaiada no dia pré-rodagem. O objetivo era familiarizar a atriz com os movimentos exatos e os cuidados a ter: desde não revelar uma marca específica na tampa do tacho ao abri-lo, até garantir que todos os objetos fossem sempre colocados na mesma posição. O tacho da comida vinha embrulhado num pano para manter a temperatura, e houve uma preocupação conjunta do departamento de arte e da atriz em dobrar e desdobrar este pano sempre da mesma forma para evitar erros de continuidade.



Figura 47 – A reconfiguração e os ajustes dos adereços durante a refeição (cena 1)

A logística por trás das cenas do quarto e da mesa beneficiou grandemente do apoio da assistente de produção. A sua ajuda foi fundamental para acelerar os processos dentro do departamento de arte, minimizando as pausas entre *takes* e otimizando o fluxo de trabalho.

Um desafio particular surgiu com a gestão da comida. Inicialmente, ponderou-se encomendar refeições como *take-away* para a avó. No entanto, esta opção revelou-se dispendiosa e logisticamente complexa para garantir o *raccord* entre *takes*, pois

exigiria múltiplas embalagens novas de comida ou dificultaria a manutenção de um aspeto 'fresco', levando a desperdício alimentar. A solução encontrada foi a equipa cozinhar as refeições. Optou-se por uma comida simples, económica e que não levantasse problemas de *raccord*, descartando o arroz devido à sua consistência. A escolha recaiu sobre massa colorida com atum, que conferia um aspeto visual interessante ao prato. Esta mudança inesperada, já na semana das gravações, foi gerida eficazmente, apesar de a casa não dispor de muitos recursos de cozinha.

Para garantir a fluidez da filmagem, estabeleceu-se um sistema eficiente na cozinha: loiça limpa e sempre pronta para o *take* seguinte. Enquanto uma pessoa preparava a mesa e repunha os adereços, outra limpava a loiça usada no *take* anterior. Quando o nível de comida no tacho começava a diminuir, havia comida aquecida num tupperware pronto para ser reposta, e um micro-ondas assegurava que a comida estivesse sempre quente para cada *take*.

### Detalhes cenográficos e simbolismo

No quarto de Maria, um espaço já pouco usado, quis-se transmitir a imagem de um quarto abandonado e com acumulação de pó. Para tal, foi colocado pó de talco em cima da caixa para que a personagem pudesse sacudi-lo em cena. Além disso, para a repetição de *takes* da cena em que Adelaide faz furos na tampa, foram preparadas várias caixas idênticas. A tampa de cada uma delas foi subtilmente suja com cinzas para lhes conferir um aspeto mais gasto e envelhecido. Este detalhe foi crucial porque, ao contrário do corpo da caixa que estava maioritariamente tapado com outros objetos e mantinha um aspeto mais branco, a tampa era a parte visível no quarto, necessitando de transmitir essa sujidade e passagem do tempo de forma mais evidente.

Para a cena em que Adelaide liberta a pomba, a logística também foi meticulosamente planeada. Foram utilizadas várias pombas reais, gentilmente emprestadas pela Sociedade Columbófila de Vila do Conde. Para garantir a fluidez da filmagem e evitar esperas entre *takes*, o departamento de arte preparou três caixas com as tampas já furadas: sempre que uma pomba era libertada em cena, outras duas já estava colocadas nas caixas restantes, assegurando a continuidade sem interrupções significativas no ritmo da produção.

Em contraste, e com um desafio distinto, para a cena da pomba morta, a colaboração com a Buriil Workshop foi crucial. Inicialmente, ponderou-se a criação de uma réplica, contudo, a Buriil Workshop informou-nos que tal opção seria de custo proibitivo para o orçamento do projeto. Em alternativa, e com a sua experiência na área, sugeriram e providenciaram uma pomba real já falecida, assegurando que nenhum animal foi alvo de maus-tratos para este propósito. Esta solução prática e ética, proporcionada pelo apoio da Buriil Workshop, demonstrou a importância da adaptabilidade e da procura de parcerias para a concretização de elementos visuais complexos dentro de um orçamento limitado.

### **Gestão do guarda-roupa**

No que concerne à gestão do guarda-roupa durante a rodagem, o departamento de arte assumiu a responsabilidade por garantir a continuidade. Toda a roupa que foi usada pelas atrizes era preparada antecipadamente e organizada metodicamente no quarto de vestir. Quando as atrizes chegavam ao set, a assistente de arte acompanhava-as ao quarto, indicava-lhes o local da roupa e ajudava a posicionar os adereços necessários para a cena. No final de cada dia de filmagens, os adereços eram cuidadosamente guardados e a roupa era pendurada de forma organizada, ficando já pronta para o dia seguinte. Esta rotina de organização era confirmada novamente no dia anterior à chegada das atrizes, assegurando que tudo estivesse no lugar certo.

Adicionalmente, e pensando no conforto das atrizes durante as filmagens, especialmente em ambientes ou condições que pudessem ser frios, houve sempre preocupação e formas de as manterem quentes. Isto envolveu a disponibilização de roupa interior quente para debaixo dos figurinos, agasalhos extras, cobertores ou até aquecedores portáteis entre os *takes*, assegurando o seu bem-estar.

A fase de rodagem demonstrou a fusão bem-sucedida de planeamento meticuloso e adaptabilidade em tempo real do departamento de arte aos imprevistos que iam surgindo. A proatividade e o trabalho em equipa foram a chave para superar desafios e otimizar cada aspeto da produção no *set*.

## 8 SUSTENTABILIDADE

A direção de arte, para esta curta-metragem, priorizou a sustentabilidade, um valor crescente e amplamente defendido na indústria cinematográfica para minimizar o impacto ambiental e combater o desperdício. Esta abordagem, crucial num projeto de baixo orçamento, não só gerou uma significativa redução de custos, mas também alinhou a produção com uma visão de responsabilidade ecológica, partilhada por toda a equipa. Acreditamos que, atualmente, integrar a sustentabilidade é uma premissa fundamental em qualquer trabalho cinematográfico.

A procura por alternativas sustentáveis revelou-se também um motor de criatividade, impulsionando a descoberta de soluções visuais e estéticas originais e inesperadas, que moldaram a estética visual do filme. Com exceção das fotografias impressas, todos os elementos visuais do filme foram reutilizados. Maximizaram-se os recursos já existentes na locação, complementados por objetos e figurino cedidos pela equipa e pelas próprias atrizes. A mobília, molduras, almofadas, roupas e outros elementos, tudo com uso prévio, trouxeram um realismo palpável ao mundo criado para o filme, evitando a artificialidade de peças recém-adquiridas e subsequentemente envelhecidas.



Figura 48 - Carregamento da carrinha

Além disso, a equipa esforçou-se por garantir que os materiais essenciais estivessem disponíveis no local, minimizando viagens adicionais e o desperdício de tempo.

A mobília adicional necessária foi obtida através de empréstimo em Guimarães, aproveitando uma viagem preexistente para o transporte numa carrinha também emprestada. Um exemplo claro desta abordagem foi a procura por uma mesa para a sala. Apesar de a casa já possuir duas mesas (uma na sala e outra na cozinha), ambas eram demasiado grandes para o espaço e para a composição visual desejada pela realizadora, que especificava uma mesa de aproximadamente 1,20m e que se enquadrasse na narrativa. A diretora de arte considerou que um formato mais quadrado seria ideal para a disposição da sala e para o arranjo dos adereços durante a refeição, otimizando o espaço e a composição. A mesa ideal encontrada em Guimarães possuía contudo uma estrutura nas pernas que dificultaria a passagem em locais estreitos. Dada a limitação de visitas à casa antes das filmagens, uma segunda opção, embora retangular e não tão ideal quanto à composição, foi também adquirida devido às suas pernas desmontáveis, o que facilitaria o transporte em caso de necessidade. Assim, ambas as mesas foram transportadas na mesma carrinha. Felizmente, com esforço, a primeira opção foi conseguida introduzir na casa, tornando a segunda desnecessária, mas a estratégia de ter uma alternativa pronta poupou tempo e evitou contratemplos logísticos e financeiros.

## CONCLUSÃO

Esta reflexão sobre a importância e função do departamento de arte e posterior aplicação na curta-metragem, sublinhou a relevância da direção de arte enquanto forma de expressão artística que enriquece a experiência cinematográfica. Ao desvendar a linguagem visual do cinema, torna-se possível compreender a complexidade e a profundidade das narrativas apresentadas, acedendo às múltiplas camadas de significado que residem nas imagens.

O presente estudo partiu da problematização de como o design de produção, em particular a direção de arte, pode transcender a função meramente decorativa para se tornar um elemento narrativo e psicológico essencial, especialmente em produções de baixo orçamento e com recursos limitados.

A aplicação destes conceitos teóricos na realidade da produção de *O Peso da Pena* não se limitou à ilustração do conteúdo da primeira parte do ensaio. Pelo contrário, o estudo prático funcionou como um laboratório, permitindo confirmar a validade das teorias sobre o ofício da direção de arte e, simultaneamente, testar a sua aplicabilidade face aos desafios logísticos e criativos do cinema. Demonstrou-se, assim, que o valor do conhecimento teórico reside na sua capacidade de ser transferido e atualizado no terreno da prática.

Através da análise detalhada das escolhas cenográficas, de adereços e de guarda-roupa na curta-metragem *O Peso da Pena*. O trabalho realizado demonstrou que os objetivos que se pretendiam alcançar tais como, evidenciar a intencionalidade por trás de cada decisão visual, a importância do *raccorde* e da continuidade, apresentar soluções criativas para desafios logísticos e de orçamento e sublinhar a capacidade da direção de arte em aprofundar a caracterização da personagem e a atmosfera da estória, foram alcançados.

No caso prático, experienciou-se o modo como a gestão eficiente e a adaptabilidade foram importantes para a concretização da visão artística da realizadora, em diálogo com o departamento de arte.

A aplicação dos conceitos teóricos explorados, na curta-metragem *O Peso da Pena*, demonstrou o modo como a direção de arte pode construir a atmosfera e o tom de um filme, influenciando ativamente a percepção e a interpretação da narrativa por

parte do público. Tal como explorado neste documento, é descrito o processo no qual a direção de arte participa ativamente na criação da identidade da protagonista e das personagens, assim como o seu contexto social e psicológico. Podemos afirmar que esta função transcende a mera reprodução da realidade, configurando-se como uma construção intencional e multifacetada. Envolve um processo complexo de seleção, relação e articulação de diversos elementos visuais, como formas, texturas, cores, perspectivas e iluminação, cuja combinação estratégica traduz a aparência final da imagem e, conseqüentemente, contribui para transmitir a mensagem que se pretende passar com o filme.

Numa retrospectiva do processo de produção de *O Peso da Pena*, identificam-se áreas onde uma abordagem ligeiramente diferente poderia ter otimizado ainda mais os resultados. Um aspeto a ter em conta em futuras produções será uma comunicação ainda mais rigorosa em relação à continuidade da caracterização dos atores, especificamente no que concerne ao cabelo, por exemplo. Embora a maquilhadora seguisse imagens de referência, não se previu adequadamente que o movimento natural do cabelo ao longo dos dias de filmagens resultaria em diferenças perceptíveis entre os *takes* de dias distintos, afetando a continuidade do aspeto (*look*) da protagonista.

Relativamente aos adereços, embora a gestão eficiente tenha sido um objetivo constante, a colaboração pontual com entidades como a Sociedade Columbófila de Vila do Conde e, crucialmente, com a Buril Workshop para a pomba, demonstrou o valor inestimável de parcerias para a concretização de elementos visuais autênticos dentro de um orçamento limitado. Estas colaborações, que facilitaram o acesso a recursos específicos e a soluções criativas, reforçaram a autenticidade e a capacidade de contar a estória através da materialidade do espaço.

Em suma, a direção de arte assume um papel fundamental na criação de um ambiente imersivo e na caracterização visual das personagens, servindo como um suporte essencial à narrativa e provocando uma experiência estética no espectador. A atenção meticulosa à materialidade, à cor, à textura e às formas, orquestrada pela direção de arte, comunica informações vitais sobre a identidade, o estado emocional e o contexto das personagens, enriquecendo a leitura da narrativa cinematográfica e fortalecendo a sua credibilidade junto do público. Este estudo reitera que, a

manipulação da realidade de forma criativa e a construção de espaços que não sejam funcionais para a 'vida real', são eficazes na ficção. Mais do que simplesmente comunicar informações, a direção de arte contribui decisivamente para a formação da memória do espectador e para a profundidade emocional da experiência fílmica. Ao criar mundos que ressoam com a condição humana, a direção de arte evoca sensações, sugere sentimentos duradouras, solidificando o filme na mente e no coração de quem o assiste, reafirmando o seu poder enquanto catalisador de empatia e compreensão.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bachelard, G. (1964). *The Poetics Of Space*.

Barreira, H. (2017). *A direção de arte*. Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

Barroso, C. (2009). *Perceção do Espaço*.

Branco, I. (2020). Processo criativo, direção de arte e cinema português: uma entrevista a Isabel Branco. (N. Faria de Souza, & C. Cucinotta, Entrevistadores)

Brandão, L. (1 de julho de 2020). *O “método Stanislavski” na representação*. Obtido de Comunidade Cultura e Arte : <https://comunidadeculturaearte.com/o-sistema-stanislavski-do-teatro-e-do-cinema/>

Brown, B. (2016). *Cinematography - Theory and Practise*. Routledge.

Caldeira, M. (2013). *Análise e leitura da(s) estória(s) de uma marca: O cruzamento de estratégias publicitárias e fílmicas como processo de criação do discurso publicitário nos spots de televisão da Optimus*.

Castellen, M. E., & Pereira, A. (2023). *VILANIA E ANTAGONISMO: uma análise do figurino da personagem Cruella*.

Castro, V. (2010). *O papel da segunda pele*. Lisboa: Athena.

Fernandes, M. (2012). *Cinema, Aquitectura e Emoção*.

Cruchinho, A., Rito, C., & Sanchez, L. (2022). Capítulo, I. Arte e moda na criação de figurinos para cinema. Em *In Anais da AVANCA | CINEMA 2022*.

Frasquet, L. S. (2003). *Tim Burton y la construcción del universo fantástico*. Universitat de València.

*Glossário das principais funções do Departamento de Arte no Cinema*. (2020). Universidade Federal da Bahia.

Grierson, J. (1932). *First Principles of Documentary*.

Heller, E. (2017). *A psicologia das cores, como as cores afetam a emoção e a razão*. Editorial Gustavo Gili.

Jacob, P. (19 de novembro de 2017). *Casa Vogue*. Obtido de <https://casavogue.globo.com/LazerCultura/noticia/2017/10/o-existencialismo-na-direcao-de-arte-de-blade-runner-2049.html>

Jorge, L. (2022). *Misericórdia*. Dom Quixote.

Kovsh, O., & Dziuba, M. (2022). *Symbolism of Color in Cinema*.

Lobrutto, V. (2002). *The Filmmaker's Guide to Production Design*. New York: Allworth.

Lopes, D. (2023). *A expressividade da Direção de Arte na curta-metragem de ficção: As Nossas Feridas*.

Mãe, V. H. (2010). *A Máquina de Fazer Espanhóis*. Porto Editora.

Martins, F. (2018). *Narrativa Cinematográfica e realismo indireto: para uma abordagem fenomenológica da narrativa*.

Martins, H. (2022). *Olhar para Trás: Histórias enredadas do cinema e da antropologia*.

Ribeiro, L. (15 de dezembro de 2008). *Análise psicológica das cores no filme "Herói"*.  
Obtido de Rua: <https://www.rua.ufscar.br/analise-psicologica-das-cores-no-filme-heroi/>

Rizzo, M. (2014). *The Art Direction Handbook for Film*.

Santos, E. (2015). *La Dirección de Arte en Argentina*.

StudioBinder. (2 de janeiro de 2025). *Ultimate Guide to Film Terms: The Definitive Glossary of Film Terminology*. Obtido de Studiobinder: <https://www.studiobinder.com/blog/movie-film-terms/#f>

Sybylla, L. (1 de outubro de 2012). Obtido de Momentum Saga: <https://www.momentumsaga.com/2012/10/o-design-de-bladerunner.html>

Thompson, K., & Bordwell, D. (2013). *Film Art: An Introduction*. McGraw-Hill.

Tomaselli, D. (08 de março de 2024). Crítica de cinema comenta "Pobres Criaturas", filme candidato ao Oscar 2024. (E. Bandeira, Entrevistador)

Vargas, G. P. (2014). *DIREÇÃO DE ARTE: UM ESTUDO SOBRE SUA CONTRIBUIÇÃO NA CONSTRUÇÃO DOS PERSONAGENS LÍGIA, KIKA E WELLINGTON DO FILME AMARELO MANGA*.

## REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

Darren, A. (Realizador). (2022). *The Whale* [Filme].

Frankel, D. (Realizador). (2006). *The Devil Wears Prada* [Filme].

Gillespie, G. (Realizador). (2021). *Cruella* [Filme].

Haneke, M. (Realizador). (2012). *Amour* [Filme].

Lanthimos, Y. (Realizador). (2023). *Poor Things* [Filme].

Palmer, K. B. (Realizador). (2015). *Stealing Silver* [Filme].

Scotte, R. (Realizador). (1982). *Blade Runner* [Filme].

Villeneuve, D. (Realizador). (2017). *Blade Runner 2049* [Filme].

Yimou, Z. (Realizador). (2002). *Hero* [Filme].

## ANEXOS

## Anexo A – Guião e Levantamento do Guião (feito pela diretora de arte)

<p>O Peso da Pena de Gabriela Morais</p>	<p><b>1 - INT. SALA - MANHÃ</b></p> <p>São cerca de 11h00. Está de dia, é verão.</p> <p>Apesar das persianas semiabertas, ainda entra alguma luz na sala escura.</p> <p>Uma mulher, Adelaide (80), está sentada no sofá, enterrada e com as mãos apoiadas nas almofadas, a olhar para a televisão. Veste-se de tons de roupa escuros e pouco aperaltada, com o cabelo despenteado e um fino lenço que lhe atravessa a cabeça, afastando alguns dos fios</p> <p>Ouve-se uma notícia trágica, proveniente da televisão, acerca da criminalidade. O volume encontra-se extremamente alto, atingindo um ponto incomodativo.</p> <p>Ouve-se o toque da campainha.</p> <p><b>ADELAIDE</b> (Grita sem tirar os olhos do ecrã, resmungando) Entra:</p> <p>Ouve-se a Eva (25) a abrir a porta de entrada e o som da televisão a ficar menos claustrofóbico.</p> <p>Adelaide continua estática.</p> <p>Eva entra em casa e volta a fechar a porta atrás de si. Está carregada de sacos com embalagens dentro.</p> <p><b>EVA</b> Ainda estás aí avó? Já trouxe o almoço.</p> <p>Adelaide bufa, mas não responde. Vira-se lentamente até alcançar a bengala. Eva tem um andar apressado e desaparece da divisão em direção à cozinha.</p> <p>Após alcançar a bengala, Adelaide levanta-se do sofá com algum esforço e vai soltando algumas lamúrias pouco perceptíveis.</p> <p><b>ADELAIDE</b> Ai Deus... Ai Deus...</p> <p>Enquanto Adelaide caminha até à mesa, lentamente e com algum esforço, Eva vai trazendo os pratos e os talheres para a refeição, sempre apressada, depois de pousar os sacos em cima da mesa da sala.</p> <p>Created using Celtx</p>
--	---

<p>2.</p> <p><b>EVA</b> (Enquanto agarra no comando e baixa o volume da televisão, exclama) Tão alto avó...</p> <p>Eva dirige-se a Adelaide com algum desdém.</p> <p>Adelaide senta-se, deixando-se cair na cadeira e espera que Eva a sirva de comida.</p> <p><b>EVA</b> (Começando a servir Adelaide) Trouxe-te comida para os próximos dias avó. Está aqui em cima da mesa, só tens de aquecer no microondas o que te apetecer.</p> <p><b>ADELAIDE</b> (Recebendo o prato já com comida) Obrigada filha, eu arranjo-me, não te preocupes.</p> <p><b>EVA</b> (Servindo-se) Já te separei os comprimidos por dias, não te esqueças, tens de tomar dos diabetes antes do almoço, os ...</p> <p><b>ADELAIDE</b> (Interrompe) Eu não me arranjo com nada disso...</p> <p>As duas comem em silêncio enquanto Eva vai conferindo as horas no telemóvel. Vai olhando para o prato de Adelaide, que come devagar.</p> <p><b>EVA</b> De certeza que não queres vir connosco?</p> <p><b>ADELAIDE</b> Eu não, vou convosco fazer o quê?</p> <p><b>EVA</b> Ver a praia avó, apanhar ar, estás sempre aqui... O Leo ia gostar que fosses...</p> <p>Created using Celtx</p>	<p>3.</p> <p><b>ADELAIDE</b> (Com cara de desdém e a comer com esforço) Vou lá convosco... E a comida fica a estragar?</p> <p><b>EVA</b> (Interrompe) Não penses na comida, podemos levar...</p> <p><b>ADELAIDE</b> (Interrompe) Eu estou bem aqui filha, vou agora andar a passear para a praia...</p> <p><b>EVA</b> (Desanimada) Já sabes que podes ir...</p> <p><b>ADELAIDE</b> (Indiferente ao tema e olhando para a televisão) Põe mais alto, não ouço nada.</p> <p>Eva leva uma garfada à boca e, contrariada, pega no comando da televisão e aumenta o volume.</p> <p><b>2 - INT. SALA - NOITE</b></p> <p>O ambiente está soturno. As persianas permanecem semiabertas, mas menos luz entra pelas pequenas aberturas devido à hora mais tardia.</p> <p>Adelaide está sentada no sofá com o corpo levemente descaído sobre ele enquanto dorme. Tem algumas almofadas à volta do corpo, de forma a conferir algum conforto e uma caneca vazia na mão.</p> <p>A televisão continua com o volume elevado.</p> <p>Ouve-se o toque do telemóvel.</p> <p>Adelaide abre os olhos em sobresalto. Agarra o comando lentamente e baixa o volume, de forma desajeitada.</p> <p>Alcança, com esforço, o pequeno candeeiro ao lado do sofá e acende a luz de baixa intensidade.</p> <p>Procura o telemóvel, que ainda toca, entre as almofadas e</p> <p>Created using Celtx</p>
---	--

examina a tecla destinada a atender a chamada.

**ADELAIDE**

Estou?

Do outro lado da linha, **ouve-se vozes impercetíveis de fundo.**

**EVA (O.S.)**

(Animada)  
Já chegamos avô!

**ADELAIDE**  
(Ainda a despertar do sono)  
Fizeram boa viagem?

**EVA (O.S.)**  
Fizemos, vamos agora comprar algumas coisas para passar a semana.

**ADELAIDE**  
Ainda bem filha, que tudo vos corra bem...

Enquanto ainda tem o **telemóvel** encostado ao ouvido, começa a levantar-se do **sofá** com dificuldade. Segura na **bengala** e anda em direção à **mesa**.

**EVA (O.S.)**  
Está tudo bem avô! Já está a ficar tarde, não te esqueças de comer.

**ADELAIDE**  
Já ia a aquecer a minha comida...

**EVA (O.S.)**  
Muito bem... Olha, amanhã falamos melhor, temos de ir tratar das nossas coisas antes que fique muito tarde.

**ADELAIDE**  
Cuidadinho, tenham atenção. Olha que nas notícias dizem que as praias andam muito perigosas...

**EVA (O.S.)**  
Sim avô... Não te preocupes..

**ADELAIDE**  
Boa noite, divirtam-se, com juízo...

Created using Celtx

**EVA (O.S.)**  
Boa noite avô! Amanhã já falamos, beijinhos!

**ADELAIDE**  
Beijinhos filha...

Adelaide continua a andar até chegar à **mesa**, pousando nela o telemóvel.

Abre os **sacos** e pega numa das **embalagens**, abrindo-a. Nega com a cabeça e pousa-a, pegando na segunda e repetindo a ação. Deixa-as abertas em cima da **mesa** e vira costas, em direção ao **sofá**, com a **bengala** a bater apressadamente no chão e resingando.

Deixa-se cair no **sofá**, entre as **almofadas** já lá colocadas. Tem a respiração pesada.

**Ouve-se o som de algo a embater contra a janela**, que faz **Adelaide** dar um leve salto de susto.

Apressadamente desliga a **televisão** e olha para a janela.

Levanta-se com dificuldade, com a ajuda da **bengala**, e dirige-se até ela.

Chegando lá, encosta a **bengala** à parede e abre a persiana, cerca de metade da altura da janela, até conseguir ver o que havia do outro lado.

**Não se vê o que há para lá do parapeito da janela**, apenas um pequeno vulto que parece ser uma **pomba** saltando pequenos pios sofridos.

Abre ligeiramente a janela e os pios ficam mais nítios.

**Adelaide** surpreende-se, emoção expressada pela sua face e fica alguns segundos atarantada sem saber o que fazer.

Decide, então, envolver a pomba em suas mãos, deixando cair a **bengala** enquanto virava costas.

**Vê-se, numa perspetiva afastada, Adelaide** a pousá-la numa **almofada**, no **sofá**, e a afastar-se apressadamente.

#### 3 - INT. QUARTO MARIA - NOITE

Abre-se uma porta e Adelaide espreita para o quarto, ansiosa.

Created using Celtx

O quarto está escuro, por isso **Adelaide** acende a luz.

Revela-se, então, um **quarto mobilado**, mas repleto de objetos abandonados ou inutilizados. **Caixas vazias, cabides com casacos fora de estação, dossiês antigos.**

**Adelaide** olha à sua volta e repara num pequeno móvel onde se encontra um **porta-retratos** com a fotografia de **Maria** (50) sentada num jardim, usando um grande chapéu de palha. Ao lado do porta-retratos está o mesmo chapéu de palha da fotografia.

**Adelaide** mira o **pequeno móvel** por alguns instantes enquanto respira ofegante.

A seguir, pega numa das **caixas de cartão** que preenchem o quarto e leva-a consigo puxando a porta com força atrás de si, que fica semicerrada.

#### 4 - INT. SALA - NOITE

**Adelaide** entra na sala com alguma dificuldade e pousa a **caixa** em cima da **mesa**. Pega numa das **facas** que se encontra em cima dela, ainda do almoço e, com a mesma, espeta as pontas contra a **tampa**, ansiosamente até que conseguisse fazer alguns furos nela.

Deixa cair a **facas** e coloca um **pano de cozinha**, pousado em cima de uma das **cadeiras**, dentro da **caixa**.

Pega no trabalho que acabara de fazer e leva-a, com esforço, em direção ao **sofá**.

**Vê-se Adelaide** a envolver a pomba com as mãos ainda atordoada e a colocá-la dentro da **caixa**. Depois, pousa a **tampa furada** e deixa-a no **sofá**.

Aproxima-se da janela, ainda entreaberta e fecha-a, deixando a **persiana** como estava.

Dobra-se com dificuldade enquanto se lamuriava baixinho para pegar na **bengala** caída.

**ADELAIDE**  
Ai Deus... Ai Deus...

Após alcançar a **bengala**, dirigiu-se com cuidado até ao **sofá** e deixou-se cair lentamente nele. Exausta, deixa cair a cabeça para trás e leva as mãos à testa, esfregando-a levemente.

Created using Celtx

Já sentada, **vê-se em Adelaide**, uma expressão cansada e ofegante.

Endireita as costas, olhando para cima e fechando os olhos com força enquanto solta um suspiro pesado.

#### 5 - INT. QUARTO ADELAIDE - NOITE

**ADELAIDE**  
Ai Deus... Ai Deus...

A porta do quarto está entreaberta. Adelaide entra lentamente.

No quarto, há uma **cama** com **alças penduradas**. Ao lado da **cama**, está um **porta-retratos** com conteúdo ainda impercetível.

**Adelaide** caminha na direção da cama com dificuldade. Ao chegar à frente dela, agarra-se à **alça** que se encontra acima da cama e começa a deixar-se cair lentamente para se sentar nela.

Durante o movimento, os **lençóis** humedecem-se e a urina preenche o tecido.

**ADELAIDE**  
(Chateada, entre dentes)  
Merda.

**Adelaide**, num ato de raiva, puxa com força o **lençol** da **cama**, deitando-o para o chão.

#### 6 - INT. CASA DE BANHO - NOITE

**Vê-se, de fora para dentro da Casa de Banho**, o reflexo de **Adelaide** projetado no **espelho** de frente para a porta.

A divisão encontra-se escura, apenas iluminada pela luz proveniente do corredor.

**ADELAIDE**  
(Enquanto chora, entre dentes)  
Merda... Merda...

**Adelaide** despe a roupa, sendo apenas perceptível pelo movimento do corpo. Atira-a para o chão e liga o **chuveiro** enquanto continua a falar para si.

Created using Celtx

ADELAIDE  
(Enquanto chora, entre dentes)  
Ai Deus...

7 - INT. QUARTO ADELAIDE - NOITE

Ouve-se o som do chuveiro a desligar enquanto está tudo escuro.

Ouve-se o som da bengala a bater no chão e uma porta a abrir. A luz do corredor preenche levemente o espaço.

Adelaide apoia-se para se sentar na cama, que está agora sem lençol de baixo.

ADELAIDE  
(Enquanto chora, entre dentes)  
Ai Deus...

Deita-se e coloca a cabeça sobre a almofada soltando um suspiro profundo, ainda com cara de sofrimento.

Olha para o lado, para a mesinha de cabeceira e vê-se o porta-retratos com uma fotografia de Maria (50), com o chapéu na mão.

Voltou a olhar para cima com a respiração pesada.

ADELAIDE  
Ai Maria...

8 - INT. SALA - MANHÃ

Adelaide aproxima-se da mesa, com a sua bengala, ainda com os utensílios do dia anterior e uma caneca com fumo a sair dela.

Na mão, traz um prato com torradas.

Ouviu um piar.

Olha surpreendida, enquanto começava a beber o chá, para a caixa pousada no sofá. Volta a pousar a chávena na mesa e dirige-se a ela.

Chegando lá, apoia a bengala com força e debruça-se com a sua ajuda. Abre cuidadosamente uma frincha da caixa, fechando-a rapidamente sobressaltada. Ouvindo piares fortes provenientes

Created using Celtx

dela.

Adelaide fica desorientada. Anda no sentido da janela fechada mas com a persiana levemente aberta, deixando entrar a luz de fora.

Pousa a caixa, com a bengala por cima dela.

Abre mais a persiana e escancara ansiosamente a janela. Empurra a bengala, que cai no chão, de cima da caixa e pega nela, apoiando-a no parapeito da janela.

Vê-se Adelaide no parapeito da janela de fora para dentro de casa.

Hesita por momentos antes de abrir a caixa, com a respiração ofegante o olhar medroso e brilhante.

Num gesto, levanta a tampa e a pomba voa de lá, saindo pela janela num instante.

Adelaide segue o movimento da pomba estupefacta com o que acabara de acontecer e depois olha em frente, ainda com o mesmo olhar.

Com a respiração pesada, Adelaide admira a paisagem. O seu olhar passa, progressivamente, a ser mais calmo.

Pela primeira vez, tem o rosto bem iluminado.

Desencosta-se do parapeito da janela ainda com a caixa na mão, atirando-a para o chão enquanto se afasta.

Dá a volta em si e anda na direção do sofá, sem a ajuda da bengala.

Chegando lá, deixa-se cair lentamente nele e procura o comando. Liga a televisão, que estava com o som baixo. Encosta-se nas almofadas e deixa-se relaxar. Semicerrando os olhos, demonstrando o desgaste que sofrera.

Permanece alguns segundos em silêncio.

Começa música.

De repente, um sombra surge de baixo da porta de entrada. Adelaide, ao reparar, endireita-se no sofá e olha atentamente para a porta. A sombra anda para a esquerda e desaparece.

Adelaide levanta-se com dificuldade. Olha para a bengala, mas, ao reparar que esta se encontra no chão, decide

Created using Celtx

levantar-se sem ela. Caminha com dificuldade em direção à porta.

Chegando à porta, olha para a janela e vê uma figura não totalmente nítida feminina. Esta figura tem na cabeça o chapéu de palha de Maria.

Adelaide solta um suspiro de choque e apressa-se a pousar a mão na maçaneta.

Adelaide abre a porta.

Uma onda de vento e luz "bate-lhe" na cara, levando-a a fechar os olhos com força, assim como a proteger a cara com as mãos.

9 - EXT. MONTANHAS - MANHÃ

Quando volta a abrir os olhos, um vasto de natureza rodeia-a. Não há casa, nem persianas nem paredes. Apenas paisagens vastas e grandiosas.

Vê-se o corpo paralisado de Adelaide no meio da tamanha imensidão até que ela começa a olhar a seu redor.

Depois de analisar o espaço, Adelaide abre os braços, sentindo o vento passar-lhe pela roupa.

Começa a balançar os braços numa coreografia, rodeando o próprio corpo.

Pequenas penas surgem dos tecidos das suas roupas e acompanham o movimento dela sincronizado com o vento até que invadem toda a paisagem.

FIM.

Created using Celtx

Anexo B – Esquematização e Planeamento dos Espaços

Casacos fora de estações pendurados

3.1

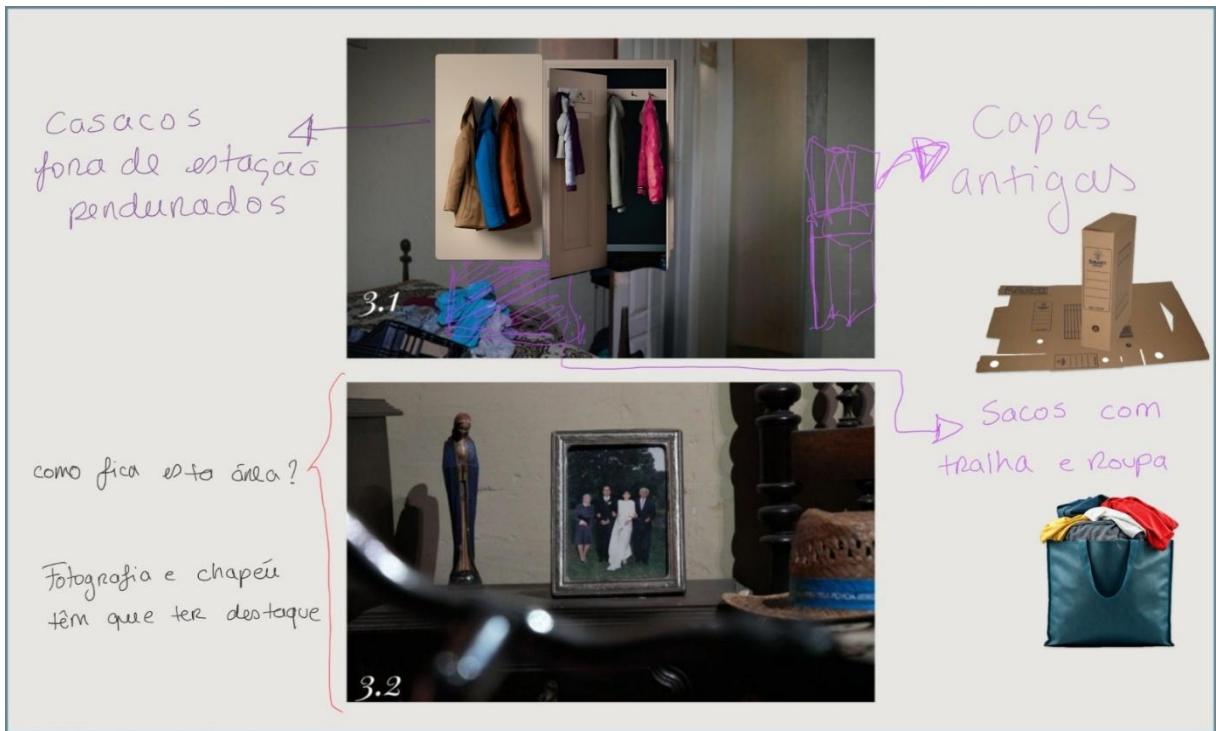
Capas antigas

como fica esta área?

Fotografia e chapéu têm que ter destaque

3.2

Sacos com tralha e roupa



The diagram shows a wardrobe area with several items highlighted in purple. A coat rack is labeled 'Casacos fora de estações pendurados'. A shelf above it is labeled 'Capas antigas'. A photograph and a hat are labeled 'Fotografia e chapéu têm que ter destaque'. A bag filled with clothes is labeled 'Sacos com tralha e roupa'. The diagram is divided into two sections, 3.1 and 3.2, with a bracket indicating the overall area.

Em cima deste armário o que fica?

Fotos? Boneca porcelana?

Aqui tem um rádio que encaixa

penda em cima

Nesta parede para além do quadro da entrada

Mais alguém querido/ foto/etc.?

Este vaso ao lado?

poucas plantas em casa e mais secas Adelaide não é pessoa de cuidar de plantas. caso tenha uma verdadeira → folhas mortas



The diagram shows a room with a wooden chest and a vase. The chest is labeled 'Aqui tem um rádio que encaixa'. Above the chest, there are questions: 'Em cima deste armário o que fica?' and 'Fotos? Boneca porcelana?'. A shelf above the chest is labeled 'penda em cima'. To the right, there is a question: 'Nesta parede para além do quadro da entrada Mais alguém querido/ foto/etc.?'. Below the chest, there is a question: 'Este vaso ao lado?' and a note: 'poucas plantas em casa e mais secas Adelaide não é pessoa de cuidar de plantas. caso tenha uma verdadeira → folhas mortas'. The diagram is divided into two sections, 3.1 and 3.2, with a bracket indicating the overall area.

3 lençóis brancos para se ver a cor do xixi  
(Basta o lençol de baixo ser molhado)

— Que aberta usar? Cor?

Faz sentido?

→ Esta é mais alta só que é quase da cor da parede

5.1

12:38

## Anexo C – Documentos Auxiliares

<b>SALA - CENA I</b>	<b>SALA - CENA II</b>
entra pouca luz forte, apesar de pouca. Sala abandonada, mas organizada, pouca coisa	Ambiente escuro, luz menos forte, pó mais denso no ar, mais elemnTos dessarrumados. A meio da cena, janela abre
<b>SALA 1</b>	<b>SALA 2</b>
<b>SOFÁ</b>	<b>SOFÁ</b>
COBERTA SOFÁ	COBERTA SOFÁ
2 ALMOFADAS CLARAS	2 ALMOFADAS CLARAS
3 ALMOFADAS ESCURAS	3 ALMOFADAS ESCURAS
MANTA CASTANHA	MANTA CASTANHA
MANTA XADREZ	MANTA XADREZ
CANDEEIRO DE PÉ	CANDEEIRO DE PÉ
CADEIRA COM MANTAS EM CIMA	CADEIRA COM MANTAS EM CIMA
<b>MESA APOIO SOFÁ</b>	<b>MESA APOIO SOFÁ</b>
RENDA	RENDA
TELEMÓVEL	CANECA VAZIA (na mão) TELEMÓVEL (meio almofadas)
TAPETES	TAPETES
REVISTAS E SUPORTE	REVISTAS E SUPORTE
QUADRO EM CIMA SOFÁ	QUADROS EM CIMA SOFÁ
RELÓGIO DE PÊNDULO	RELÓGIO DE PÊNDULO
<b>ARMÁRIO ENTRADA (fora sala)</b>	<b>ARMÁRIO ENTRADA (fora sala)</b>
RENDA	RENDA
CANDEEIRO ENTRADA	CANDEEIRO ENTRADA
TELEVISÃO + ARMÁRIO	TELEVISÃO + ARMÁRIO
ESPELHO	ESPELHO
<b>ARMÁRIO COM RÁDIO</b>	<b>ARMÁRIO COM RÁDIO</b>
RENDA	RENDA
VASO FOLHAS SECAS	VASO FOLHAS SECAS
4 MOLDURAS	4 MOLDURAS
VASO FLORES SECAS CHÃO	VASO FLORES SECAS CHÃO
QUADROS PAREDE	QUADROS PAREDE
ARMÁRIO GRANDE	ARMÁRIO GRANDE
<b>MESA</b>	<b>MESA</b>
TOALHA AZUL	TAÇA COM FRUTA
TAÇA COM FRUTA	TOALHA AZUL
TOALHA DE RENDA	TOALHA DE RENDA DOBRADA
COMANDO	2 COPOS
1 COPO	TABULEIRO MEDICAMENTOS + SACO
PANO + TABULEIRO COM MEDICAMENTOS	SACO COMIDA
RECEITAS + MEDIAMENTOS	PRATOS COM RESTOS
<b>ALTERAÇÕES</b>	<b>ALTERAÇÕES</b>
<b>ADEREÇOS MESA ADICIONADOS (POR EVA)</b>	PANO LOIÇA (cima cadeira)
SACOS COM COMIDA + SACO MEDICAMENTOS	COMANDO NO SOFÁ
TOALHA DE RENDA DOBRADA	TELEMÓVEL (meio almofadas)
COISA COLOCADAS NO CANTO DA MESA	TACHO REFEIÇÃO DELAS SAI
EVA ABRE O TACHO	<b>ADEREÇOS MESA ADICIONADOS (POR ADELAIDE)</b>
2 PRATOS + 2 GARFOS + 2 FACAS + 1 COPO	TELEMÓVEL (continua no sofá)
	POMBA EM CIMA DO SOFÁ

### QUARTO MARIA - CENA III

Quarto totalmente escuro, quarto com muito pó, visível no ar. Contraste cromático com o resto da casa, mais colorido, visualmente confuso (mistura quarto abandonado com quarto de arrumos)

CAMA

MESINHA DE CABEÇEIRA

ARMÁRIO ROUPA

BICICLETA

CAIXAS VAZIAS

CASACOS FORA DE ESTAÇÃO

DOSSIÊS ANTIGOS

MOLDURA/FOTO MARIA

CHAPÉU DE PALHA

### QUARTO ADELAIDE - CENA V

entra luz de luar (só uma direção de luz) Chiaroescuro, cor lençóis para ver molhado da urina. **Porta entreaberta**

CAMA

LENÇÓIS BRANCOS

PROTEÇÃO BAIXO LENÇÓIS

COBERTA

ALMOFADA

MESINHA DE CABEÇEIRA COM CANDEEIRO

CRUZ

MESINHA DE CABEÇEIRA 2

RENDA

FOTO MARIA

DESPERTADOR

CANDEEIRO

ESTÁTUA NOSSA SENHORA

TAPETE

CADEIRA COM ROBE

**ALTERAÇÕES**

LENÇÓIS MOLHADOS PARA O CHÃO

### SALA - CENA IV

Sala suja e desarrumada

#### SALA 3

##### SOFÁ

COBERTA SOFÁ

2 ALMOFADAS CLARAS

3 ALMOFADAS ESCURAS

MANTA CASTANHA

MANTA XADREZ

CANDEEIRO DE PÉ

CADEIRA COM MANTAS EM CIMA

##### MESA APOIO SOFÁ

RENDA

CANECA (mesa de apoio)

TAPETES

REVISTAS E SUPORTE

QUADROS EM CIMA SOFÁ

RELÓGIO DE PÊNDULO

ARMÁRIO ENTRADA (fora sala)

RENDA

CANDEEIRO ENTRADA

TELEVISÃO + ARMÁRIO

ESPELHO

ARMÁRIO COM RÁDIO

RENDA

VASO FOLHAS SECAS

4 MOLDURAS

VASO FLORES SECAS CHÃO

QUADROS PAREDE

ARMÁRIO GRANDE

##### MESA

TAÇA COM FRUTA

TOALHA AZUL

TOALHA DE RENDA DOBRADA

2 COPOS

TABULEIRO MEDICAMENTOS + SACO

SACO COMIDA

COISA COLOCADAS NO CANTO DA MESA

TABULEIRO COM MEDICAMENTOS

SACOS COM COMIDA

PRATOS COM RESTOS

PANO LOIÇA (cima cadeira)

TELEMÓVEL (continua no sofá)

TAPARUERES COM COMIDA ABERTAS (RETIRADOS DO SACO)

TABULEIRO COM MEDICAMENTOS

SACOS COM COMIDA

2 PRATOS + 2 GARFOS + 2 FACAS + 2 COPOS

##### ALTERAÇÕES

**ADEREÇOS MESA ADICIONADOS (POR ADELAIDE)**

CAIXA EM CIMA DA MESA

FACA FICA NOUTRA POSIÇÃO

PANO COZINHA VAI PARA DENTRO DA CAIXA

CAIXA FURADA EM CIMA DO SOFÁ

PEGA BENGALA CAIDA JANELA

FECHA JANELA

## **SALA - CENA VIII**

Janela totalmente aberta, sala mais leve, menos pó, coisas mais organizadas

### **SALA 4**

#### **SOFÁ**

CAIXA POMBA

COBERTA SOFÁ

2 ALMOFADAS CLARAS

3 ALMOFADAS ESCURAS

MANTA CASTANHA

MANTA XADREZ

CANDEEIRO DE PÉ

CADEIRA COM MANTAS EM CIMA

#### **MESA APOIO SOFÁ**

RENDA

TAPETES

REVISTAS E SUPORTE

QUADROS EM CIMA SOFÁ

RELÓGIO DE PÊNDULO

ARMÁRIO ENTRADA (fora sala)

RENDA

CANDEEIRO ENTRADA

TELEVISÃO + ARMÁRIO

ESPELHO

ARMÁRIO COM RÁDIO

RENDA

VASO FOLHAS SECAS

4 MOLDURAS

VASO FLORES SECAS CHÃO

QUADROS PAREDE

ARMÁRIO GRANDE

#### **MESA**

TAÇA COM FRUTA

TOALHA AZUL

TOALHA DE RENDA DOBRADA

2 COPOS

TABULEIRO MEDICAMENTOS + SACO

SACO COMIDA

COISA COLOCADAS NO CANTO DA MESA

TABULEIRO COM MEDICAMENTOS

SACOS COM COMIDA

PRATOS COM RESTOS

PANO LOIÇA (cima cadeira)

TELEMÓVEL

ARUERES COM COMIDA ABERTAS (RETIRADOS DO

TABULEIRO COM MEDICAMENTOS

SACOS COM COMIDA

2 PRATOS + 2 GARFOS + 2 FACAS + 2 COPOS

**ADEREÇOS MESA ADICIONADOS (POR ADELAIDE)**

CANECA DE CHÁ COM FUMO + BENGALA

CANECA DE CHÁ POUSA NA MESA

POUSA CAIXA MESA AO LADO JANELA

BENGALA EM CIMA DA CAIXA

BENGALA É EMPURRADA PARA O CHÃO

ABRE JANELA

ANOTAÇÃO DE ARTE POR CENA								
CENA	SET	DIA / NOITE	PERSONAGENS	ADEREÇO DE CENA	PLANOS - DIAS DE RODAGENS	FIGURINOS + ADEREÇOS DE ATOR	APONTAMENTOS DE ATOR + ANOTAÇÕES DE CENA	Extra
I	SALA	DIA (início manhã)	ADELAIDE + EVA	SALA 1	1.1 - Adelaide, apática, a ver televisão. Eva bate à porta e Adelaide manda entrar	ADELAIDE - sapatos pretos; meias de vidro; saia, camisola, casaco  - Colar com M, duas alianças; bengala  EVA - Botas; Calças de ganga; casaco amarelo; camissa lisa; camisola interior	ALTERAÇÕES	Entra pouca luz forte, apesar de pouca. Sala abandonada, mas organizada, pouca coisa
				SALA 1 - SÃO FEITAS ALTERAÇÕES POR EVA	1.2 - Eva entra pela sala com sacos e pouca na mesa. Volta para a cozinha e começa a meter as coisas na mesa, enquanto Adelaide se vai levantando.		ALTERAÇÕES - 1.2 TER MATERIAL PARA LIMPAR PRATOS E SUBSTITUIR COMIDA.COMIDA VE-SE	
				ALTERAÇÕES	1.3 - Adelaide senta-se na mesa, ainda com os olhos na televisão. Eva continua a colocar as coisas na mesa e começa a servir Adelaide. As duas conversam.			
				- SACOS COM COMIDA + SACO MEDICAMENTOS - TOALHA DE RENDA DOBRADA - COISA COLOCADAS NO CANTO DA MESA - 2 FRATOS + 2 GARFOS + 2 FACAS + 1 COPO - TACHO-ABERTO	1.4 - Eva senta-se e serve-se a si. As duas conversam.			
					1.5 - Planos de Pormenor na sala. Pousar comando, clicar na tecla do comando.			
II	SALA	NOITE (anoitecer)	ADELAIDE	SALA 2 + meia "pomba" para atrair contra a janela	2.1 Adelaide vê televisão, de forma apática, quando algo bate contra a janela. Antes que se possa levantar, recebe uma chamada de Eva. No fim da chamada dirige-se à janela.	ADELAIDE - sapatos pretos; meias de vidro; saia; camisola; casaco  - Colar com M, duas alianças; bengala	ALTERAÇÕES	Ambiente escuro, luz menos forte, pô mais denso, no ar, mais elementos dessarrumados, janela abre
				JANELA FICA ABERTA	2.2 - contracampo 2,1 2.3 - Adelaide chega à janela e abre-a. Olha para a pomba, que está do outro lado da janela. Pesa na oomba. 2.4 - Leva a pomba até ao sofá e pouca a muma almofada.		ALGUÉM TEM QUE ATRAIR AS MEIAS PARA SE VER A SOMBRA DA POMBA NA JANELA  PARAPEITO PARA POUCHAR POMBA	
III	QUARTO MARIA	DIA (tarde)	ADELAIDE	CAMA + MESINHA DE C. + ARMÁRIO + BICICLETA CAIXAS + CASACOS + DOSSIÉS + MOLDURA E FOTO + CHAPEU	3.1 - Adelaide na porta do quarto de Maria 3.2 - Fotografia e Chapéu	ADELAIDE - sapatos pretos; meias de vidro; saia; camisola; casaco  - Colar com M, duas alianças; bengala		Quarto totalmente escuro, quarto com muito pó, visível no ar. Contraste cromático com o resto da casa, mais colorido.
IV	Sala	DIA (tarde)	ADELAIDE	SALA 2 (COM JANELA ABERTA) SALA 3	4.1 - Entra na sala com dificuldade e pouca a caixa em cima da mesa. 4.2 - Pormenor caixa esfaqueada 4.3 - Leva a caixa para o sofá e guarda a pomba 4.4 - Vai fechar a janela, pega na bengala e depois senta-se no sofá	ADELAIDE - sapatos pretos; meias de vidro; saia; camisola; casaco  - Colar com M, duas alianças; bengala	ALTERAÇÕES	Sala suja e desarrumada
							CAIXA JÁ FURADA, POSIÇÃO FACA	
V	QUARTO ADELAIDE	NOITE	ADELAIDE	QUARTO ADELAIDE	5.1 - Entra no quarto, senta-se e faz xixi, puxa lençóis 5.2 - Plano pormenor reação dela	ADELAIDE - sapatos pretos; meias de vidro; saia; camisola; casaco  - Colar com M, duas alianças; bengala	TER SISTEMA XIXI, COM PULVERIZADOR	MENOS LUUZ, LUUZ LUAR pô menos perceptível
VI	CASA DE BANHO	NOITE	ADELAIDE	0	6.1 - pormenor espelho	ADELAIDE - ADELAIDE - sapatos pretos; meias de vidro; saia MOLHADA; camisola; casaco  ADELAIDE - Camisa de dormir  - Colar com M, duas alianças; bengala	ESPELHO SUJO	
VII	QUARTO ADELAIDE	NOITE	ADELAIDE	LENÇOL MOLHADO JÁ NO CHÃO	7.1 - Adelaide volta da casa de banho. Deita-se na cama desanimada. 7.2 - Adelaide olha para a fotografia e toca nela, dizendo o nome de Maria. 7.3 - Adelaide olha para a fotografia e toca nela, dizendo o nome de Maria. Pormenor mesinha	ADELAIDE - Camisa de dormir  - Colar com M, duas alianças; bengala		entra luz de luar (só uma direção de luz) Chiaroescuro, cor lençóis para ver molhado do xixi luz de luar (só uma direção de luz) Chiaroescuro, cor lençóis para ver molhado do xixi
VIII	SALA	NOITE	ADELAIDE	Sala 4	8.1 - Adelaide entra na sala, com uma caneca nas mãos. Quando entra na sala ouve o piar da pomba e surpreende-se. 8.2 - Abre ligeiramente a caixa. Pega na caixa e leva até à janela e pouca a caixa com a bengala por cima 8.3 - Abre a caixa e vê a pomba a voar 8.4 - Mesma coisa 8.3, invertido 8.5 - Vê sombra de Maria e dirige-se para a porta 8.6 - Mão à frente dos olhos para se proteger, luz muito forte	ADELAIDE - sapatos pretos; meias de vidro; saia DIFERENTE; camisola; casaco  - Colar com M, duas alianças; bengala	CANECA COM FUMO A SAIR	Janela totalmente aberta, sala mais leve, menos pó, coisas mais organizadas
IX	EXTERIOR	Dia (manha)	ADELAIDE	0	9.1 - Parecido com 8.6 mas já no exterior 9.2 - Coreografia livre	ADELAIDE - sapatos pretos; meias de vidro; saia; camisola; casaco  - Colar com M, duas alianças		