

Personagem e Conflito: A profundidade de campo como elemento cinematográfico caracterizador *O Abafador*
Rafaela Correia Gomes

11/2022

Rafaela Correia Gomes. Personagem e Conflito: A profundidade de campo como elemento cinematográfico caracterizador em *O Abafador*

Personagem e Conflito: A profundidade de campo como elemento cinematográfico caracterizador em *O Abafador*

Rafaela Correia Gomes

11/2022

Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Rafaela Correia Gomes

**Personagem e Conflito: A profundidade de campo como
elemento cinematográfico caracterizador em *O Abafador***

Trabalho de Projeto

Mestrado em Comunicação Audiovisual

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

Coorientação: Prof. Pedro Manuel Gonçalves De Azevedo Ribeiro

Vila do Conde, novembro de 2022

Rafaela Correia Gomes

**Personagem e Conflito: A profundidade de campo como
elemento cinematográfico caracterizador em *O Abafador***

Trabalho de Projeto
Mestrado em Comunicação Audiovisual

Membros do Júri

Presidente

Prof. Doutor Manuel Eduardo dos Santos Taboada
Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Arguente

Prof. Doutor Carlos Amaral
Escola Superior de Artes e Design

Orientadora

Prof^ª. Doutora Maria João Dias Cortesão Paour Gordo Caldeira
Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Vila do Conde, novembro de 2022

AGRADECIMENTOS

À equipa técnica de *O Abafador*,
Aos meus colegas de projeto, Silvana e Norberto,
À minha equipa de imagem,
Aos meus orientadores,
Aos meus amigos e amigas,
Especialmente, à Mariana e à minha família,

Um enorme **obrigada**.

RESUMO ANALÍTICO

O presente ensaio pretende refletir sobre profundidade de campo cinematográfica, como elemento caracterizador da personagem e do conflito.

No desenvolvimento teórico procura-se destacar as diferentes definições de profundidade de campo, como forma de identificar os componentes que a condicionam. Nomeadamente, a relação do trabalho de câmara com a direção de arte e a iluminação, que resultam na possibilidade de criar uma imagem tridimensional e auxiliam a caracterização da personagem.

A segunda parte deste trabalho, contempla análise e contextualização da curta-metragem de ficção, *O Abafador*, na perspetiva da direção de fotografia, incidindo na relação personagem-profundidade de campo do filme.

Palavras-chave: Profundidade de Campo; Tridimensionalidade; Personagem; Conflito.

ABSTRACT

The present essay intends to reflect on the cinematography's depth of field as a complement and describing element of both the characters and the plot.

The theoretical development seeks to highlight the different definitions of depth of field and point out which components might condition it. In particular, the relation between camera work and lighting along with art direction, which can create a tridimensional image as well as support the character characterization.

The second part of this essay contemplates the analysis and context of the short film, *O Abafador*, on a director of photography's perspective, mainly focusing on the relation between the character and the depth of field of the film.

Keywords: Depth of Field; Three-dimensionality; Character; Conflict.

ÍNDICE

ÍNDICE DE FIGURAS	9
0 – INTRODUÇÃO	13
PARTE I: ENQUADRAMENTO TEÓRICO	15
1 – PROFUNDIDADE DE CAMPO	16
1.1 – A PROFUNDIDADE DE CAMPO: ELEMENTO VISUAL CARACTERIZADOR DA RELAÇÃO PERSONAGEM-CONFLITO	18
1.1.1 – DIREÇÃO DE ARTE – PERSONAGEM E AMBIENTE.....	19
1.1.2 – TRABALHO DE CÂMARA – EMOÇÃO E PERSONAGEM	26
1.1.3 – A UTILIZAÇÃO DA ILUMINAÇÃO E O SEU RESULTADO	30
2 – TRIDIMENSIONALIDADE VISUAL E NARRATIVA	34
PARTE II: ESTUDO EMPÍRICO	39
3 – A DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA NA CURTA-METRAGEM <i>O ABAFADOR</i>	40
3.1 – A NARRATIVA	40
3.2 – AS PERSONAGENS – VICENTE E OLÍVIA	41
3.3 – PRÁTICAS CINEMATOGRAFICAS NO <i>O ABAFADOR</i>	42
3.3.1 – A DEFINIÇÃO DE UM <i>LOOK</i>	42
3.3.2 – REPÉRAGE – AMBIENTE EM DECOMPOSIÇÃO.....	47
3.3.3 – DECISÕES TÉCNICAS – SERVIR UM <i>LOOK</i>	51
3.3.4 – METODOLOGIA DE TRABALHO - PRODUÇÃO	53
3.3.5 – COMPLETAR UM <i>LOOK</i> - CORREÇÃO DE COR	58
4 – A PROFUNDIDADE DE CAMPO E AS PERSONAGENS DE <i>O ABAFADOR</i>	59
5 – CONCLUSÃO.....	63
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	65
REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS.....	67
REFERÊNCIAS WEBGRÁFICAS	68

ANEXOS.....	69
Anexo A – Argumento de <i>O Abafador</i>	70
Anexo B – Ficha Técnica de <i>O Abafador</i>	83
APÊNDICES.....	86
Apêndice A – Lista de Material de <i>O Abafador</i>	87
Apêndice B – Shotlist de <i>O Abafador</i>	94
Apêndice C – Esquemas de Iluminação de <i>O Abafador</i>	103

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - Jack no início do filme à conversa com o seu chefe em Fight Club de David Fincher, 1999.....	20
Figura 2 - Jack no trabalho após a entrada no fight club em Fight Club de David Fincher, 1999.....	21
Figura 3 - Jack confronta Marla em Fight Club de David Fincher, 1999.	22
Figura 4 - Marla à conversa com Jack/Tyler em Fight Club de David Fincher, 1999.....	23
Figura 5 - Marla à conversa com Jack em Fight Club de David Fincher, 1999.....	23
Figura 6 - Jack no seu quarto ‘novo’ em em Fight Club de David Fincher, 1999.	24
Figura 7 - Redmond é informado que terá de amputar a perna em Barry Lyndon de Stanley Kubrick, 1975.....	26
Figura 8 - Batalha entre exercito francês e inglês em Barry Lyndon de Stanley Kubrick, 1975.....	27
Figura 9 - Primeiro jantar de Redmond e Lischen em Barry Lyndon de Stanley Kubrick, 1975.....	28
Figura 10 - Rachael confronta Rick na sua casa em Blade Runner de Ridley Scott, 1982.	32
Figura 11 - Jack e Tyler no autocarro em Fight Club de David Fincher, 1999.....	35
Figura 12 - Publicidade e estereótipos que Jack e Tyler criticam em Fight Club de David Fincher, 1999.....	35
Figura 13 - Capitão Potzdorf janta com Redmond em Barry Lyndon de Stanley Kubrick, 1975.....	36
Figura 14 - Rick discute a proposta de Bryant em Blade Runner de Ridley Scott, 1982..	37
Figura 15 - Contextualização da casa de Jack e Tyler em Fight Club de David Fincher, 1999.....	42
Figura 16 - Jack persegue Marla em Fight Club de David Fincher, 1999.	43
Figuras 17, 18 e 19 - Momentos de tensão em Fight Club de David Fincher, 1999.....	43
Figura 20 e 21 - Iluminação low key em Blade Runner de Ridley Scott, 1982.	44
Figura 22 e 23 - Uso de luzes práticas em Blade Runner de Ridley Scott, 1982.	44
Figura 24 - Periferias da cidade em Joker de Todd Phillips, 2019.....	44
Figura 25 - Uso de verde-água em Joker de Todd Phillips, 2019.	45

Figura 26 – Uso de verde-água em contraste ao tungsténio em <i>Joker</i> de Todd Phillips, 2019.....	45
Figura 27 – Paleta de cores predominante em <i>O Abafador</i> (2022).....	45
Figura 28 – Jules quando sabe da recaída de Jules em <i>Euphoria</i> de Sam Levinson, 2 ^a Temporada, 2022.....	46
Figura 29 – Nate com raiva e vergonha em <i>Euphoria</i> de Sam Levinson, 2 ^a Temporada, 2022.	46
Figuras 30 e 31 – Opções iniciais para o Exterior da Pensão.	47
Figuras 32 e 33 – Opções iniciais para a Rua do Autocarro.....	47
Figura 34 – Local para o Exterior da Pensão.	48
Figura 35 – Local para a Cabine Telefónica.....	48
Figura 36 – Local para Paragem e Rua do Autocarro.....	48
Figuras 37 e 38 – Local para os Quartos de Pensão de Vicente e Olívia.	49
Figura 39 – Floorplan do local para os Quartos de Pensão de Vicente e Olívia.....	49
Figura 40 – Local para o Quarto do Cliente.....	49
Figura 41– Local para o Corredor do Cliente.....	49
Figuras 42 e 43 – Local para as Galerias Abandonadas.	50
Figura 44 – Local para o Interior do Autocarro.....	50
Figura 45 – Vicente sente-se observado em <i>O Abafador</i> , de Silvana Torricella,.....	53
Figuras 46 e 47 – Impacto emocional de Olívia no look de <i>O Abafador</i> , de Silvana Torricella, 2022.....	53
Figuras 48 e 49 – Complemento cromático entre Olívia e Vicente em <i>O Abafador</i> , de Silvana Torricella, 2022.	54
Figura 50 – Uso de câmara ao ombro em <i>O Abafador</i> , de Silvana Torricella, 2022.....	54
Figura 51 – Uso de tripé em <i>O Abafador</i> , de Silvana Torricella, 2022.	54
Figuras 52, 53 e 54 – Escolhas de iluminação no Shopping Subterrâneo com a equipa técnica.....	55
Figuras 55 e 56 – Antes e depois de acrescentar a cortina castanha.....	56
Figuras 57 e 58 – Antes e depois de colocar o candeeiro de parede.....	56
Figura 59 – Vicente escuta barulhos no quarto ao lado em <i>O Abafador</i> , de Silvana Torricella, 2022.....	60

Figura 60 – Olívia observa o pai a tomar o chá com medicamentos em <i>O Abafador</i> , de Silvana Torricella, 2022.	60
Figura 61 – Vicente tenta abafar-se em <i>O Abafador</i> , de Silvana Torricella, 2022.....	61
Figura 62 – Olívia parte a medicação para o chá do Pai em <i>O Abafador</i> , de Silvana Torricella, 2022.....	62

0 – INTRODUÇÃO

A saída dos estúdios para as *locations*, combinado com o avanço tecnológico na área do cinema, foi um fator que impulsionou os diretores de fotografia a experimentar e a serem mais ousados com a sua iluminação. No entanto, Brown salienta que, independentemente do estilo visual adotado, este deve ser parte integrante da narrativa. Além disso, essas escolhas cinematográficas tornam-se também parte da personagem (2012, p.69). Esta seleção parte de uma ‘sabedoria’ artística e técnica, que auxilia a caracterizar a personagem e o conflito. Sendo que nesse momento de caracterização, torna-se importante explorar a relação personagem-espço. Proporcionada pela profundidade de campo, como elemento integrante do estilo visual cinematográfico, através das decisões óticas, da relação com o décor e a distribuição da iluminação.

Dessa forma, no presente ensaio realizado no âmbito do Mestrado de Comunicação Audiovisual, da Escola Superior de Media Artes e Design (ESMAD), do Politécnico do Porto (P.Porto), propõe-se analisar a profundidade de campo enquanto elemento cinematográfico caracterizador da personagem e conflito. Através da exploração das inúmeras possibilidades expressivas, provenientes das diferentes profundidades de campo. Por isso, pretende-se expandir a definição de profundidade de campo, além dos elementos óticos, e introduzir o contributo da direção de arte, trabalho de câmara e iluminação. Paralelamente a esta investigação teórica, a componente prática acrescentará uma exploração real da relação profundidade de campo/personagem, na curta-metragem *O Abafador* (2022).

Para tal, definir-se-á profundidade de campo, de forma a ampliar o seu significado e os intervenientes que a manipulam. De seguida, destacam-se os três elementos cinematográficos que a constroem: direção de arte, trabalho de câmara e iluminação. Possibilitando deste modo, uma reflexão individual acerca do seu impacto visual e narrativo nas personagens e no conflito. Compreendendo o seu contributo individual, procura-se então estudá-los em conjunto e registar os seus contributos estéticos, como a tridimensionalidade, e a caracterização da personagem.

Importa, por último, apresentar e justificar as escolhas cinematográficas em *O Abafador*. Em particular, o contributo do estudo teórico na aplicação da profundidade de

campo como componente caracterizador das personagens, na perspectiva visual e narrativa.

PARTE I: ENQUADRAMENTO TEÓRICO

1 – PROFUNDIDADE DE CAMPO

A profundidade de campo (PDC) é frequentemente associada à imagem fixa, isto é, à fotografia. No entanto, quando associada à imagem em movimento esta junta-se aos vários elementos que dão expressão à linguagem cinematográfica.

Martin, ao definir a linguagem usada no cinema indica que “(...) a imagem constitui o elemento de base da linguagem cinematográfica. Ela é a matéria-prima fílmica e, simultaneamente, uma realidade particularmente complexa.” (2005, p.27). Dessa forma, sendo a profundidade de campo uma componente dessa linguagem esta não só acrescenta “possibilidades expressivas” à narrativa como reintroduz o espaço (*Idem*, p.218).

Para além da sua vertente expressiva e caracterizadora, a profundidade de campo assume sentidos e origens distintas dependendo das diversas definições atribuídas. Sendo então possível identificar três associações tais como, a componente técnica do trabalho de câmara e ótico, a distribuição de luz e a relação com o espaço, ou seja, o décor.

A associação mais comum reside no trabalho de câmara e elementos óticos, tendo esta uma forte ligação com a vertente fotográfica, limitando-a à “zona de nitidez da imagem em profundidade” (Gardies, 2007, p.27). Para além do objeto em foco ou desfocado, Carmona acrescenta a correlação entre parâmetros técnicos como a distância focal e a abertura do diafragma (2002, p.99-101). Sobre este assunto Aumont, acrescenta o seguinte:

“Trata-se de um dado técnico da imagem - que, aliás, é possível modificar fazendo a distância focal da objetiva (a PDC é maior quando a distância focal é mais curta), ou abertura do diafragma, variar (a PDC é maior quando o diafragma está menos aberto) - que se define como a profundidade da zona de nitidez.” (*et al*, 2007, p.34).

Brown reforça também a correlação entre as configurações técnicas salientadas por Carmona e Aumont, mas introduz outros elementos técnicos determinantes como a proximidade do objeto, o tamanho do sensor da câmara e o uso de filtros difusores (2016, p. 291).

Para além dos elementos técnicos de câmara e óticos, Briselance e Morin acrescentam o contributo da iluminação para a profundidade de campo afirmando que, “(...) esta profundidade da nitidez da imagem varia em função das óticas utilizadas e em

função da intensidade da luz que ilumina o objeto” (2010, p.77). Ou seja, através de um jogo entre pontos de luz, sombras, distâncias, intensidades e posicionamentos, a imagem cinematográfica pode ganhar ou perder profundidade num quadro teoricamente e tecnicamente bidimensional.

Este contributo da iluminação para com a profundidade de campo, não só é evidente visualmente como também enfatiza a carga dramática e emotiva presente na estória. Sobre este assunto Aumont menciona que “(...) além dessa função fundamental de acentuação do efeito de profundidade, a PDC é muitas vezes trabalhada por suas virtudes expressivas.” (*et al*, 2007, p.37). Do mesmo modo, as diferentes distribuições de luz, contribuem na relação com o espaço e nos diferentes planos da ação, tendo em conta que o uso da profundidade de campo permite ‘servir-se’ dos espaços que se encontram em primeiro plano, em segundo plano e em plano de fundo. Sendo que a intenção reside na colocação/movimentação das personagens e objetos dentro da imagem (Briselance & Morin, 2010, p.396).

Consequentemente a relação com o espaço e a inerente distribuição do décor contribuem para a criação da profundidade de campo usando-a para encenar os elementos dentro de um determinado espaço (Aumont & Maria, 2006, p.242). Nesta perspetiva, a profundidade de campo “(...) designa o partido narrativo e estilístico que a encenação tira das relações que se estabelecem entre o primeiro plano, o segundo plano e o plano de fundo.” (Gardies, 2007, p.27).

No entanto, importa destacar que esta relação com o espaço suscita posições divergentes no modo de leitura da imagem cinematográfica:

“(...) nos anos 50, torna-se objeto de debate para os críticos e teóricos André Bazin e Jean Mitry: o primeiro entusiasmava-se por um modo de filmagem no qual via a marca de um cinema moderno que libertava o olhar, enquanto o segundo retorquia que o olhar é, na verdade, menos livre do que guiado de outra forma pelo jogo móvel dos lugares e das relações entre objetos e personagens.” (*idem*, 2007, p.27).

De qualquer modo, independentemente do olhar que se pretenda, é a combinação do trabalho de câmara com a iluminação e o *set design*, que permite a criação de inúmeras possibilidades expressivas consoante as diferentes profundidades de campo. Desta forma, é possível enriquecer o filme bem como caracterizar a personagem e o conflito.

1.1 – A PROFUNDIDADE DE CAMPO: ELEMENTO VISUAL CARACTERIZADOR DA RELAÇÃO PERSONAGEM-CONFLITO

Ao compreender a importância das combinações técnicas na profundidade de campo explanadas no capítulo anterior, Bazin considera que a tecnologia permitia a percepção da tela de uma forma mais natural ao ‘olho’ do espectador (*cit in* Carmona, 2002, p.99-100). Isto é, conseguia-se desta forma absorver a imagem cinematográfica de um modo mais imersivo, já que se aproximava à experiência humana. Neste contexto, o espectador é mais sensível à continuidade da ação, bem como à caracterização da personagem e do conflito, através dos elementos presentes no ambiente em que esta se insere.

Além dos aspetos referidos, é possível desenvolver uma caracterização rica em significados na medida em que envolve:

“(…) velocidades, personagem que se aproxima ou se afasta, lugares respetivos que se modificam entre as personagens e relativamente ao cenário, etc., tudo isto forma uma combinatória complexa e mutável, em correlação com a narrativa, e que engendra relações, valores e afecções.” (Gardies, 2007, p.27).

Esta complexidade de relações, quer sejam entre personagens ou com os ambientes criados no filme, requerem uma especial ligação entre a profundidade de campo e a encenação dentro dos espaços produzidos. Martin menciona que a profundidade de campo permite a construção da encenação “(…) ao longo do eixo de filmagem, num espaço longitudinal em que as personagens evoluem livremente.” (2005, p. 207).

Em suma, a profundidade de campo permite caracterizar a personagem através do ponto de vista dos cenários, do modo como ‘aborda’ a personagem e o guarda-roupa, bem como a caracterização da personagem, ou seja, a profundidade de campo intensifica a estética e a expressão dada a cada cena do filme.

1.1.1 – DIREÇÃO DE ARTE – PERSONAGEM E AMBIENTE

No cinema o contributo da direção de arte é essencial para gerar significados no filme, revelar a personalidade das personagens (através da caracterização), bem como caracterizar e contextualizar o ambiente e a atmosfera da narrativa. Simultaneamente, participa na criação da profundidade de campo ao determinar a distribuição dos objetos no espaço. De forma a evidenciar a pertinência da direção de arte utilizaremos o filme *Fight Club* (1999), de David Fincher, como exemplo.

Numa primeira fase, o diretor de arte faz um levantamento do argumento para responder às necessidades do filme (visuais e de cariz emotivo). Sobre este assunto LoBrutto indica que “through architecture, shape, space, color, and texture, the design of a film expresses the story and supports the characters.” (2002, p.13). Na ótica de Etedgui o argumento serve ainda para sugerir emoções e sentimentos que se irão materializar através da direção de arte: “When I’m reading the script, I’m not just focusing on the words but also on the feelings they provoke in me ... my design process always starts with a conscious effort to articulate my emotional response to the script” (*cit in* Barnwell 2004, p.63).

Na segunda etapa o diretor de arte procura descodificar as personagens e materializar o conflito narrativo, através de diversos recursos físicos e visuais que enquadrem na estória a retratar. Na perspetiva de Barnwell é necessária uma compreensão profunda do carácter das personagens, para que posteriormente se possam procurar referências que auxiliem a construir as personagens e o seu papel na estória.

“After this the designer can start to get under the skin of the characters and list everything else that may be in each and every location, from paintings on the wall and books on the shelf to more obscure items left lying around that can embellish our understanding of character and story.” (2004, p. 63).

O processo de materialização do argumento traduz-se no uso da cor, da textura e dos objetos presentes em cena como elementos capazes de contextualizar a personalidade da personagem. No entanto, Shorter salienta que “context is not only about creating beautiful settings, but more importantly, creating environments that tell a story.” (2012, p.45). Ou seja, a prioridade da direção de arte deve residir na criação de uma atmosfera que se adeque à narrativa.

Por sua vez, o controlo que a direção de arte possui na criação dos ambientes é essencial para garantir que o décor serve a estória da forma mais fiel possível. Isto pode incluir locais extremamente harmoniosos e organizados ou locais completamente ‘distorcidos’. Por exemplo, em *Fight Club* (1999), quando é introduzida a vida profissional de Jack (figura 1), é apresentado um escritório pequeno no qual todos os objetos presentes estão devidamente organizados – “the arrangement of furniture and objects can send subtle messages to the audience.” (Shorter, 2012, p.47). A disposição dos elementos que compõem este set (objetos alinhados e organizados) podem sugerir que a personagem tem uma vida profissional rotineira, estável e monótona.

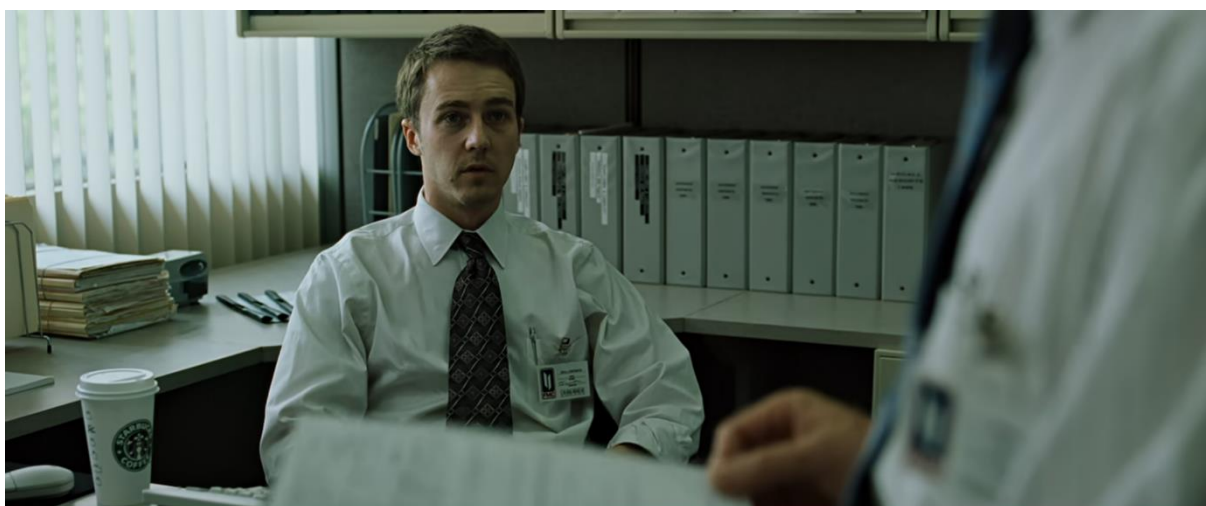


Figura 1 - Jack no início do filme à conversa com o seu chefe em *Fight Club* de David Fincher, 1999.

Contrariamente, na segunda parte do filme (quando há o regresso ao escritório) encontra-se uma disposição mais desorganizada e descuidada dos objetos (figura 2). Esta mudança traduz alterações na vida de Jack, nomeadamente, a postura que este assume perante o emprego e a sua vida social (repele e questiona as normas sociais, por exemplo). Sobre esta metodologia Shorter acrescenta o seguinte: “By applying distortion you are making a comment on the environment and giving it meaning. A viewer can make very quick observations about a space.” (2012, p.46).



Figura 2 - Jack no trabalho após a entrada no fight club em *Fight Club* de David Fincher, 1999.

Por sua vez, LoBrutto salienta que a direção de arte não proporciona apenas uma interpretação física, mas também metafísica e psicológica capaz de ter impacto na forma como o espectador interpreta o conflito e as personagens (2002, p.27), explicando que “The locations should reveal information about the character’s’ economic, social, moral, and political status and views.” (2002, p.13).

Dada a importância que a repercussão das opções estéticas e plásticas têm na estória, existe a necessidade de criar um *look* consistente ao longo do filme. Ou seja, “Coming up with the concept for the design is crucially important in getting the ensuing images to tie together and make a visual sense that supports and enhances the script through additions that create a new layer of meaning.” (Barnwell, 2004, p.66).

A orientação do conceito ou *look* adotado pela direção de arte deve estar, idealmente, síncrona com a direção de fotografia. Já que ambos os departamentos discutem o espaço, a cor, a iluminação, a textura e o guarda-roupa, com o objetivo de criar uma atmosfera visual e fiel à narrativa, conforme refere LoBrutto.

“The director of photography can bring atmosphere to a set by applying color gels, through choice of lenses, lighting, and with smoke and diffusion, but the production design must provide the physical elements. The architecture, use of space, color, and texture are the physicality of the design. The contributions of the production designer and the director of photography can work together to impart an emotionally evocative sense of atmosphere.” (2002, p.28).

Estas decisões estéticas previamente discutidas permitem caracterizar as personagens vinculando significado à seleção do guarda-roupa, adereços, maquiagem e cabelo. Características como a idade, gênero, profissão, personalidade, estatuto social

e o estado de emocional da personagem são resultado dessas escolhas prévias, ou seja, “Simply thinking about what possessions different characters surround themselves with, either intentionally or otherwise, can add depth to the story while providing visual interest to the screen.” (Barnwell, 2004, p.73).

A possibilidade de acrescentar profundidade à narrativa e ainda provocar atração ou repulsa visual é essencial para que o espectador se familiarize e se aproxime da personagem. A título de exemplo, quando Jack confronta a Marla Singer (figura 3) o espectador já teve tempo de construir um juízo de valor sobre a personagem: está sempre acompanhada de um cigarro, arranja o cabelo de forma despreocupada, usa joelheria, maquiagem e pinta as unhas, mas não de forma convencional, veste roupas pretas, até começar a relacionar-se intimamente com Jack (Figura 4 e 5). Ou seja, a personagem tem um percurso emocional mutável que, paralelamente, cria mudanças visuais. Em suma, “Costumes, hair, makeup, and accessories are all design decisions that, when combined with all of the visual elements of a design, create an environment that fills the frame and signifies the life around it.” (LoBrutto, 2002, p.30).



Figura 3 - Jack confronta Marla em Fight Club de David Fincher, 1999.



Figura 4 - Marla à conversa com Jack/Tyler em *Fight Club* de David Fincher, 1999.



Figura 5 - Marla à conversa com Jack em *Fight Club* de David Fincher, 1999.

Além da caracterização direta da personagem, a sua relação com o espaço e os objetos também é determinante para a produção de significado. Visto que essa relação está diretamente conectada ao cenário e, conseqüentemente, ao seu contributo para a profundidade de campo enquanto elemento caracterizador.

Dessa forma, a direção de arte procura que o cenário complemente a narrativa e que esteja de acordo com as escolhas do guarda-roupa e maquiagem. Por exemplo, quando na estória a vida de Jack desmorona também o seu rosto e a sua 'nova' habitação estão visivelmente deteriorados (figura 6).



Figura 6 – Jack no seu quarto ‘novo’ em em *Fight Club* de David Fincher, 1999.

Para obter esses resultados, a direção de arte usa nos cenários elementos como a cor, a textura e determinados objetos para criar a componente emocional e dramática do filme. A cor contribuiu para a construção da atmosfera dramática, visto que é um elemento simbólico que adiciona intensidade e carácter à imagem produzida. Além da componente emocional, a cor ao estar presente no guarda-roupa, cenário e luz permite a criação de profundidade e separação dos elementos, através da sua distribuição espacial e contraste de tons. Na perspectiva de Shorter a cor assume uma influência pertinente na narrativa:

“Using colour to complement or add contrast can greatly influence the narrative. It is an emotional element that can add symbolism, convey a mood, and add psychological impact to bring the story to life. It should unconsciously act separately from the narrative, yet work in the same rhythm” (2012, p.29).

A textura, assim como a cor, pode representar memórias pessoais bem como evocar diferentes sensações. Já os objetos, além de serem constituídos por cor e textura, têm o seu próprio propósito e uma posição bastante específica na construção da atmosfera que circunda as personagens. Barroso recorda que “El mundo de los objetos es la caracterización externa – adjetivación – de espacio y su significado se proyectará sobre las situaciones que en él se desarrollen y sobre los personajes con que se identifiquen.” (2008, p.104).

A combinação dos elementos referidos, amplia a profundidade da imagem através da composição dos diferentes tons e texturas, podendo construir várias dimensões e camadas de leitura. – “Composition is fundamental in creating a sense of balance, and as such can be manipulated. From an architectural point of view volume can create a sense of depth.” (Barnwell, 2004, p.75).

Além destes aspetos, a possibilidade de explorar a profundidade do cenário está também dependente da objetiva focal utilizada (*idem*, p.130).

1.1.2 – TRABALHO DE CÂMARA – EMOÇÃO E PERSONAGEM

Como mencionado no primeiro capítulo, o trabalho de câmara é frequentemente referido como o fator determinante na manipulação da profundidade de campo. Esta ideia parte do impacto visual que as escolhas técnicas resultantes das ações em câmara podem ter na imagem final. Nomeadamente, a distância focal usada, a abertura do diafragma aplicada e a escolha do tamanho do sensor ou película. Com a intenção de comprovar o impacto visual e a consequente expressividade emocional do trabalho de câmara, será utilizado o filme *Barry Lyndon* (1975), de Stanley Kubrick, como exemplo.

As opções óticas de um filme podem limitar ou expandir o que é observado consoante a distância focal e abertura do diafragma da objetiva utilizada. No caso da distância focal, o uso de uma grande angular, que comparativamente a distâncias focais maiores, proporciona uma maior profundidade de campo e permite a criação de mais camadas dramáticas dentro do mesmo enquadramento (Barnwell, 2004, p.130).

Já a teleobjetiva em conjunto com uma grande abertura de diafragma aproxima os objetos que rodeiam a personagem e, simultaneamente, isola-a no espaço (Brown, 2016, p.34-35). Esta relação entre a distância focal e a abertura de diafragma vai produzir diferentes resultados emocionais e caracterizadores consoante as opções técnicas tomadas. Por exemplo, quando o doutor informa Redmond Barry que terá de amputar a sua perna (figura 7) estamos perante um momento de sofrimento que, tipicamente, é aproveitado para isolar a personagem com uma grande abertura. No entanto, John Alcott,



Figura 7 – Redmond é informado que terá de amputar a perna em *Barry Lyndon* de Stanley Kubrick, 1975.

diretor de fotografia de *Barry Lyndon* (1975), opta por uma abertura que permite ter em foco o rosto, as roupas e parte do local em que Redmond se encontra, para contrastar com os ambientes luxuosos em que este vivia quando casou com Lady Honoria Lyndon.

A quantidade de informação que está em foco no enquadramento resulta das escolhas técnicas anteriores. Porém, existe uma decisão seletiva que irá moldar o contexto expressivo do quadro e caracterizar simultaneamente o que está focado ou desfocado (primeiro plano e segundo plano). Brown defende que o foco seletivo é uma ferramenta narratológica que produz diferentes significados (2016, p.38). Por exemplo, na figura 8, o foco está no exército inglês apesar do exército francês estar em primeiro plano, mas como Redmond Barry é um militar inglês o foco acompanha a narrativa e a jornada da personagem principal contextualizando o espectador da dimensão do exército que este serve.



Figura 8 – Batalha entre exército francês e inglês em *Barry Lyndon* de Stanley Kubrick, 1975.

Outra opção técnica que tem repercussão na profundidade de campo é o tamanho do sensor/película. Isto é, o resultado dos elementos óticos escolhidos (distância focal e abertura do diafragma) estão também condicionados por esta vertente que, por exemplo, ao combinar uma grande abertura com o sensor da Arri Alexa LF o *bokeh* resultante será maior do que um sensor Super35, permitindo assim, segundo Brown usar a relação foco-desfoco como método de dirigir a atenção da estória (2016, p.144). O *aspect ratio*, enquanto decisão técnica de captação de imagem, também influencia a relação que a personagem terá com o ambiente e os objetos, através da

ampliação ou restrição do espaço de quadro. Por consequência, como se constatou no capítulo 1.1.1, a profundidade de campo também se moldará a esta decisão técnica pela sua ligação direta à direção de arte e caracterização de personagens, espaços e objetos.

Além dos elementos técnicos, o trabalho de câmara pode ainda contribuir para a profundidade de campo através da composição do plano. Para Mascelli é importante observar o quadro de uma forma física e, paralelamente, abstrata que reconheça a existência de profundidade do primeiro ao último plano da imagem (1998, p.203). Por este motivo, compõe-se o enquadramento usando linhas convergentes, perspectivas, ângulos, posicionamento de personagens e luzes práticas de forma a obter um resultado tridimensional. Em *Barry Lyndon* (1975), nas cenas noturnas estando ‘limitados’ à película *Eastman Kodak 100T 5254* e à escolha artística de Kubrick de iluminar os ambientes apenas com velas, a solução passou por utilizar uma objetiva com uma grande abertura de diafragma: *Carl Zeiss Planar 50mm f0.7*¹. Estas decisões técnicas e artísticas reduziram a profundidade de campo, mas através da perspectiva, do *blocking* dos atores, a distribuição objetos presentes em cena e do uso das luzes práticas (velas) foi possível superar as limitações óticas e tornar a imagem tridimensional (figura 9).



Figura 9 – Primeiro jantar de Redmond e Lischen em *Barry Lyndon* de Stanley Kubrick, 1975.

¹ “*BARRY LYNDON*”: THE FULL STORY OF THE FAMOUS F/0.7 LENSES: <https://neiloseman.com/barry-lyndon-the-full-story-of-the-famous-f0-7-lenses/>

Apesar dos elementos de trabalho de câmara (distância focal, abertura de diafragma, foco, tamanho do sensor, *aspect ratio* e composição do plano) terem um grande impacto visual na profundidade de campo projetada, Aumont destaca que esta “(...)é uma consequência de diversos parâmetros da imagem fílmica” (*et al*, 2007, p.34).

Após a reflexão do contributo da direção de arte e do trabalho de câmara, no próximo capítulo, analisar-se-á o impacto da iluminação na criação de profundidade e caracterização da personagem.

1.1.3 – A UTILIZAÇÃO DA ILUMINAÇÃO E O SEU RESULTADO

Num filme, para além do trabalho de câmara e ótico, um diretor de fotografia é também responsável pela criação dos esquemas de luzes que servirão o décor, criarão uma atmosfera e acrescentarão valores estéticos e simbólicos à narrativa. Dessa forma, Barroso encara a iluminação como um elemento caracterizador técnico e expressivo, que permite observar as personagens e os objetos, indicar o tempo cronológico, executar ações fora de campo e, ainda, possui uma dimensão estética capaz de caracterizar psicologicamente as personagens e criar ambientes dramáticos (2008, p.104).

No entanto, importa salientar que a iluminação evoluiu dramaticamente e esteticamente ao longo da história do cinema. Bordwell, Staiger e Thompson recordam que no início do cinema a iluminação tinha o objetivo de ajudar a audiência a ver o que se apresentava no filme. Só mais tarde, ao iluminar de forma seletiva e em profundidade os elementos pertinentes na narrativa, a iluminação começou a sugerir valores simbólicos (2005, p.324).

Ao utilizar-se uma luz seletiva pode enfatizar-se a dinâmica entre o que se dá a ver e o que se ‘esconde’. Trata-se de uma opção intencional que distribui a luz em profundidade e usa o contraste para criar ambiências com uma maior carga dramática. Neste contexto, Malkiewicz explora o uso das sombras como forma de distinguir os estilos de luz (1) *low key* e (2) *high key*. No primeiro caso, utilizam-se as sombras como forma de introduzir o suspense/expectativa e na segunda situação as sombras não são utilizadas, retirando essa tensão ao espectador (2012, p.232).

A combinação entre as sombras e uma luz direcionada contribui para uma imagem tridimensional em termos visuais e emocionais:

“(...) iluminação influencia a aparência do sujeito, como os espectadores se sentem e o que atrai a sua atenção no que estão a ver. O que significa que não só precisamos de pensar onde colocar as luzes, mas também que tipo de iluminação estamos a obter dessas luzes e como isso afetará a qualidade das imagens.” (Millerson, & Owens, 2008, p.227).

A relação entre a profundidade de campo e a iluminação tem um impacto na caracterização da personagem e do conflito. Esta ligação pode ser observada no filme *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, nos esquemas de luzes com bastante contraste, usualmente utilizados na iluminação *low key*.

Millerson e Owens destacam o impacto da intensidade da iluminação na exposição, nomeadamente, como a direção da luz afeta a aparência do sujeito e como permite identificar as cores da cena (2008, p.227). Por sua vez, Barroso acrescenta a possibilidade de identificar a proveniência da luz, o contributo para a perspetiva tridimensional, bem como a possibilidade de identificar o curso temporal e identificar os elementos presentes na imagem (2008, p.259).

Para além desses contributos, quando se posiciona a fonte de luz atrás ou lateralmente ao sujeito/objeto, revela-se a forma e a textura. Ou seja, podemos identificá-lo pelas sombras e contraste, tornando-o mais verossímil e tridimensional. Por sua vez, Brown salienta que a tridimensionalidade auxilia a profundidade de campo, além de acrescentar valor emocional à estória (2019, p.60-61).

Simultaneamente, a criação de contraste nos objetos permite separá-los do que os rodeia. O resultado reside da oposição entre os pontos claros e os pontos escuros, ou seja, o tipo de esquema *low key*. Este tipo de iluminação provoca uma imagem mais estética e convencionalmente dramática, assim como gera a ilusão de tridimensionalidade. Sendo que esta sensação de tridimensionalidade beneficia ainda do uso do contraste cromático na iluminação. Assim como da distribuição de luzes práticas em profundidade ao longo do décor em oposição às zonas de sombra:

“We’re told by those who have studied the psychology of perception that shadows are one of the clues by which the brain recognizes spatial depth. The fact that the projected image is always seen as a window into a threedimensional world is one reason for the filmmaker’s use of these dark and light areas for “designing in depth.” (Mackendrick *cit in* Malkiewicz, 2012, p.40).

Por exemplo, em *Blade Runner* (1982) quando Rachael se dirige à casa de Rick (figura 10) é possível identificar os elementos técnicos da iluminação mencionados. Uma luz principal lateral direita, revela a silhueta de Rick e a textura do décor. Simultaneamente, em conjunto com uma luz prática, cria-se contraste entre as diferentes zonas do quadro e separa-se Rick do décor. Deste modo, consegue-se obter uma imagem com profundidade visual e uma apreensão clara da cena.



Figura 10 – Rachael confronta Rick na sua casa em *Blade Runner* de Ridley Scott, 1982.

A espacialidade criada pela iluminação está ligada à profundidade de campo e, à consequente, separação do sujeito do plano de fundo. A iluminação direciona o foco de atenção e compreensão do espectador, nos elementos essenciais à estória. Simultaneamente, a iluminação cria uma atmosfera dramática consoante as diferentes situações do filme. A criação da atmosfera, segundo Brown, faz parte das inúmeras ferramentas, técnicas e métodos que a cinematografia utiliza para conceber várias camadas de significado, tais como emoções, sentimentos e conflitos (2019, p.61).

A propósito da ligação forte entre a iluminação e a profundidade de campo como elemento narrativo visual, Barroso destaca a informação dada ao espectador, a definição de centros de atenção, a criação do clima emocional da cena, a simbologia e a modelação da perspectiva (2008, p.259).

Desta forma, é possível analisar a figura 10 de acordo com a simbologia e caracterização, que a iluminação em profundidade acrescentou. No exemplo referido, observamos o nervosismo de Rick através dos pontos altos da luz principal lateral. Este esquema permite destacar as gotas de suor do seu rosto e, por sua vez, a luz prática possibilita evidenciar as garrafas que Rick bebeu. Sendo que esse contraste entre os pontos altos e as sombras permitem caracterizar Rick, assim como sugerir uma atmosfera de confronto entre ele e Rachael.

A partir dos exemplos utilizados, podemos afirmar que o trabalho da direção de fotografia, assim como a forma como é aplicada a profundidade de campo, está dependente da sua relação com os restantes departamentos e as suas variáveis

(realização, atores, direção de arte, figuração e maquiagem). Em suma, os resultados como a tridimensionalidade do quadro, a presença de textura, a forma e o contraste, ligam-se à estória caracterizando as personagens e o conflito.

2 – TRIDIMENSIONALIDADE VISUAL E NARRATIVA

Ao definir profundidade de campo e explorar os três elementos cinematográficos que são capazes de a manipular, é possível obter um resultado visual e, simultaneamente, narrativo. Isto é, a profundidade de campo provoca uma sensação de tridimensionalidade visual à imagem bidimensional. Acrescentando ainda, tridimensionalidade narrativa às personagens. Como exemplificam Briselance e Morin, “Em Citizen Kane – O Mundo a Seus Pés, Orson Welles utiliza a profundidade de campo não por razões estéticas, mas para descrever relações de força entre as personagens. A profundidade de campo é sempre justificada pela dramaturgia” (2010, p.397).

A intensidade dramática e caracterizadora da profundidade de campo, segundo Briselance e Morin, está dependente das óticas utilizadas e da intensidade da iluminação nos diferentes objetos (2010, p.77). Bem como da encenação do décor em profundidade, como forma de acrescentar força psicológica à personagem e à sua relação com o mundo (Martin, 2005, p.207-208).

Por isso, se nos capítulos anteriores foi utilizado um filme para cada elemento cinematográfico da profundidade de campo, neste capítulo, analisar-se-á os mesmos filmes exemplo (*Fight Club* [1999], *Barry Lyndon* [1975] e *Blade Runner* [1982]), tendo conta a influencia da direção de arte, do trabalho de câmara e de iluminação.

Em *Fight Club* (1999), o contributo visual e narrativo da profundidade de campo está presente quando, por exemplo, Jack e Tyler Durden criticam, num autocarro, as expectativas físicas que existem na sociedade quanto ao corpo masculino (figura 11). Neste caso, o espectador não só subentende isso pelo diálogo, mas também pelos elementos cinematográficos da profundidade de campo. Nomeadamente, a composição do plano, estando o espectador perante um plano aproximado de peito, que centra ambos os protagonistas. Inclui também linhas condutoras, que guiam o olhar do observador e aumentam a profundidade do ambiente em que estão inseridos. Ainda nos contributos do trabalho de câmara, é possível identificar o uso de uma abertura de diafragma que permite separá-los dos outros passageiros, através de um foco seletivo. Ou seja, a atenção do espectador centra-se nas opiniões de Jack e Tyler e, ainda, no contraste entre eles, os outros passageiros e a expectativa masculina que estes criticam (figura 12).



Figura 11 – Jack e Tyler no autocarro em *Fight Club* de David Fincher, 1999.



Figura 12 – Publicidade e estereótipos que Jack e Tyler criticam em *Fight Club* de David Fincher, 1999.

Estando o foco em Jack e Tyler, permite que a direção de arte complemente o trabalho de câmara e, por sua vez, caracterize as personagens. O penteado, a cor do cabelo, a barba, o tecido e a cor das roupas de Jack e Tyler (figura 11) permitem distinguir a personalidade de cada personagem. Assim como criar contraste e separação do plano de fundo, através da cor. O contraste entre as cores que usam (vermelho, azul e preto) e o interior do autocarro (bege) auxilia a centrar a atenção do espectador nas personagens. Simultaneamente, o uso de cor e distribuição em profundidade da publicidade no interior do autocarro, gera outro centro de atenção em concordância com a temática (a crítica à sociedade de consumo). Criando ainda, a sensação de tridimensionalidade na imagem final.

A iluminação também contribui para a profundidade desta cena. Nomeadamente, através da distribuição das luzes práticas por todo o interior do autocarro e pela inclusão de pontos de luzes no exterior. Além disso, colabora com a direção de arte e o trabalho de câmara, ao definir os centros de atenção do espectador através da intensidade e tonalidade da luz. A título de exemplo, Jack e Tyler estão mais iluminados do que os restantes passageiros e a sua luz é menos amarelada. Estes passageiros são envoltos por uma iluminação quente, podendo remeter para a ideia de aceitação do consumo de marcas e estereótipos sociais.

Já em *Barry Lyndon* (1975), estamos perante cenários noturnos iluminados à luz das velas, que provocaram o uso de grandes aberturas (f0.7). Por isso, perante planos que, à priori, limitariam a tridimensionalidade visual da imagem, a iluminação, a direção de arte e outros elementos incluídos no trabalho de câmara, manipulam a profundidade de campo das cenas em causa. Assim como, garantem a tridimensionalidade visual e narrativa.

Por exemplo, Redmond Barry antes de ser desmascarado pelo Capitão Potzdorf do Exército Prussiano, é enquadrado no centro de um plano geral. Num *aspect ratio* amplo o suficiente (1.66) para contribuir na contextualização do ambiente e incluir mais personagens. Apesar da existência de mais personagens na imagem, a atenção do espectador está em Redmond Barry devido ao uso de uma distância focal (*Carl Zeiss Planar 50mm f0.7*) que garante a distinção espacial dos diferentes planos de ação. O facto do foco estar no soldado inglês, também contribui para a narrativa: perto de um exercito desconhecido, Redmond sente-se empoderado pelas suas mentiras, que este crê que ninguém poderá contestar (figura 13).



Figura 13 - Capitão Potzdorf janta com Redmond em *Barry Lyndon* de Stanley Kubrick, 1975.

A direção de arte conduz a atenção do espectador através dos figurinos. Redmond é o único com uma farda vermelha. Esta estratégia permite criar um contraste visual e contextualizar historicamente as diferentes personagens. Assim como no décor, a distribuição dos objetos fornece dimensão entre os diferentes planos de ação da cena.

Outro elemento que auxilia a dimensão e profundidade da imagem é a distribuição das luzes práticas (velas) ao longo do décor. Ou seja, apesar de termos pontos claros no plano de fundo, estes não são fontes de distração porque servem para criar ambiente à volta do rosto mais iluminado (Redmond Barry).

Em *Blade Runner* (1982), à semelhança de *Fight Club* (1999), é nos apresentado um *aspect ratio* bastante amplo (2.39 e 2.35, respetivamente) como forma de expandir (horizontalmente) as oportunidades de caracterização do ambiente. No caso do *Blade Runner* (1982), a estória centra-se numa Los Angeles futurista em decadência, por isso, elementos como a cor (quer seja em décor ou iluminação) não só serão úteis à caracterização física da personagem, como para descrever o seu estado emocional.

Nomeadamente, quando Bryant chama Rick de volta à esquadra (figura 14) e predomina uma ambiência azulada resultante da iluminação. O uso da cor permite a caracterização do local (geralmente as autoridades policiais usam azul) e acompanha a emoção da cena. Uma situação excecional e distante entre as personagens, no qual Rick não queria estar e vê-se agora obrigado a voltar para a sua ex-profissão. Para além da cor, o uso de sombra e o resultante contraste permite que a imagem possua profundidade, bem como fornece informação necessária à cena. Estes elementos permitem realçar o desconforto de Rick (criando contraste no seu rosto e salientando as



Figura 14 – Rick discute a proposta de Bryant em *Blade Runner* de Ridley Scott, 1982.

suas expressões). Destacando ainda, o ambiente que provoca esse desconforto (a esquadra onde trabalhava).

Também os objetos levemente iluminados e distribuídos em profundidade, ao longo do décor, permitem contextualizar o espectador do local. Mostrando assim, dimensão e ampliando os planos de ação da cena. Como forma de dar caráter a Bryant, enquanto capitão da Unidade de *Blade Runner* (1982) do Departamento Policial de Los Angeles. Já os figurinos de Rick permitem destacá-lo do décor através do uso de uma cor complementar ao azul, a tonalidade castanha.

O trabalho de câmara nesta cena (figura 14) tem a função de reforçar a atenção e a caracterização de Rick. Isto é, apesar de existirem vários pontos de luzes ou objetos distribuídos pelo décor, o foco está na personagem principal. Permitindo assim, através do desfoco, separá-lo visualmente e narrativamente de Bryant (primeiro plano) e da esquadra da Unidade *Blade Runner* (1982) (plano de fundo).

PARTE II: ESTUDO EMPÍRICO

3 – A DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA NA CURTA-METRAGEM *O ABAFADOR*

A cinematografia de um filme é uma ferramenta visual e, simultaneamente, narrativa. Por isso, o diretor de fotografia deve procurar servir a visão estética do realizador e produzir imagens que traduzam as emoções que o argumento procura provocar. Dessa forma, antes de abordar as práticas cinematográficas na curta-metragem *O Abafador*, importa introduzir a sua estória e as suas personagens.

3.1 – A NARRATIVA

O Abafador conta a estória de Vicente, um abafador, que viaja de terra em terra com a missão de ajudar quem sofre à espera da morte. Cansado de viver como um criminoso, Vicente faz um último ‘abafamento’, mas é surpreendido por uma mulher. Esta mulher, Olívia, tenta contratá-lo para acabar com o sofrimento do seu pai em estado terminal. No entanto, Vicente recusa. Desesperada, Olívia ameaça denunciá-lo, obrigando assim Vicente a ceder à chantagem. Na hora de cumprir o serviço, é tarde demais: uma overdose accidental, provocada por Olívia, mata o pai que sofria de demência. Ambos fogem da cidade, mas agora o peso de ter cometido um homicídio recai sobre Olívia².

A origem desta curta-metragem parte do interesse da realizadora na lenda do Abafador³ e das S'accabadoras da Sardenha, onde tipicamente uma figura da aldeia era contratada para acabar com o sofrimento dos que esperavam a morte. Lendas universais que abordam emoções comuns à experiência humana: a morte, a solidão, o amor e a esperança.

O filme procura explorar a essência dessas lendas com o contemporâneo. Isto é, abordar um tema sensível, como a eutanásia, de uma forma empática e nunca impositora. Através de personagens marginalizadas que procuram um novo começo.

² Sinopse de *O Abafador*.

³ Em 1981, Miguel Torga, escritor e médico, recuperou esta personagem através do conto “O Alma Grande”.

3.2 – AS PERSONAGENS – VICENTE E OLÍVIA

Vicente, o protagonista do filme, é um viajante com a intenção de aliviar o sofrimento humano e das suas famílias. O “ofício” que desempenha há tanto tempo transformou-o num fugitivo solitário e inseguro.

O abafador vive numa situação muito precária e sem residência fixa. Esforça-se para ter bom aspeto e tenta ao máximo passar despercebido. No entanto, a cada serviço que aceita, a angústia e sofrimento de ser descoberto apertam. Começando a duvidar se vale a pena o risco, que uma vida de crime implica.

Vive com um conflito moral: mata com a intenção de acabar com o sofrimento. No entanto, sente uma grande necessidade de provar aos outros - e a ele próprio - que não é um assassino. Tenta provar que é uma boa pessoa, mas tudo o que recebe em troca é desprezo e incompreensão.

Olívia, assim como Vicente, foi empurrada para a margem da sociedade. Tornando-se fria, amargurada e persistente. Pobre e sem qualquer ajuda para tomar conta do pai que sofre de demência, Olívia toma uma decisão desesperada.

Tanto Vicente como Olívia são personagens que estão a caminhar para um beco sem saída. A pressão do isolamento, da pobreza e a luta pela sobrevivência coloca-os numa situação extrema. Estão desiludidos com o mundo, mas não sabem o que fazer. Apesar de serem antagonistas, há algo que os atrai. Na incapacidade de encontrarem um sentido para a vida, encontram sentido um no outro. Vicente vê na Olívia alguém que o compreende e ela vê nele a possibilidade de um recomeço.

3.3 – PRÁTICAS CINEMATográfICAS NO *O ABAFADOR*

A direção de fotografia está responsável por ‘ilustrar’ o argumento. Através de elementos visuais que reforçam a narrativa e orientam o olhar do espectador. Para isso, o diretor de fotografia procura uma linha estética coerente, em parceria com o realizador, através da partilha de referências visuais, filmográficas e estéticas.

3.3.1 – A DEFINIÇÃO DE UM *LOOK*

Após a leitura do argumento, a partilha de referências permite a um diretor de fotografia conhecer as intenções estéticas de um realizador. Assim como, informar a equipa sobre o rumo artístico do filme. Visto que são estas referências que moldam o trabalho da produção, fotografia, arte e som.

Nesse sentido, em deliberação com a realizadora selecionaram-se três referências filmográficas. Tais como, *Fight Club* (1999), *Blade Runner* (1982) e *Joker* (2019), unidos pelos espaços noturnos citadinos.

Em *Fight Club* (1999) destaca-se a relação das personagens com o espaço. Apresenta o mundo filmográfico (o décor) destacado pelo uso da luz, da cor, do *aspect ratio* e do uso de grandes angulares (figura 15). A direção de fotografia e a direção de arte complementam-se em função da narrativa. O seu trabalho de câmara também serve de referência pelo seu uso de *steadycam*, em momentos de tensão (figura 16). Assim como, a representação visual de desconforto através da deformação do rosto, pelo uso de grandes angulares em grandes planos (figuras 17, 18 e 19).



Figura 15 – Contextualização da casa de Jack e Tyler em *Fight Club* de David Fincher, 1999.

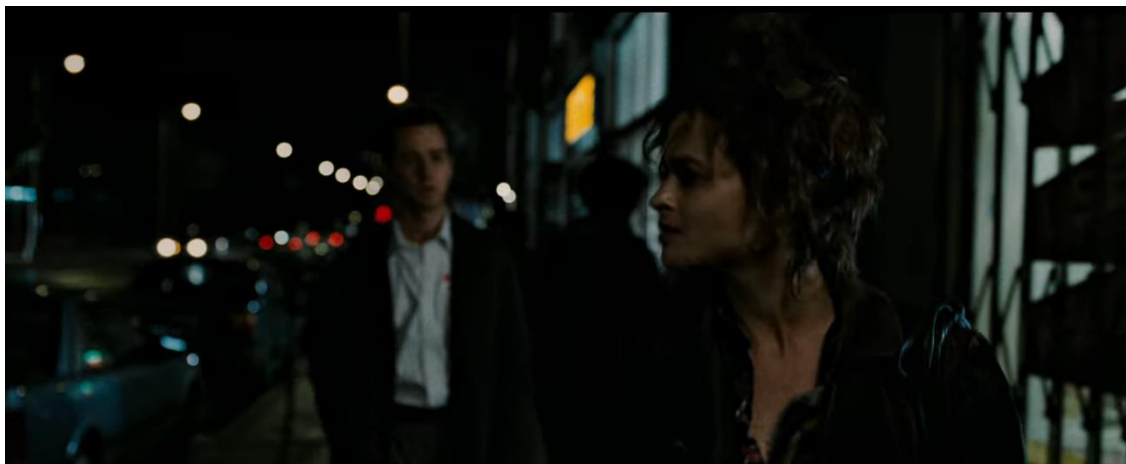
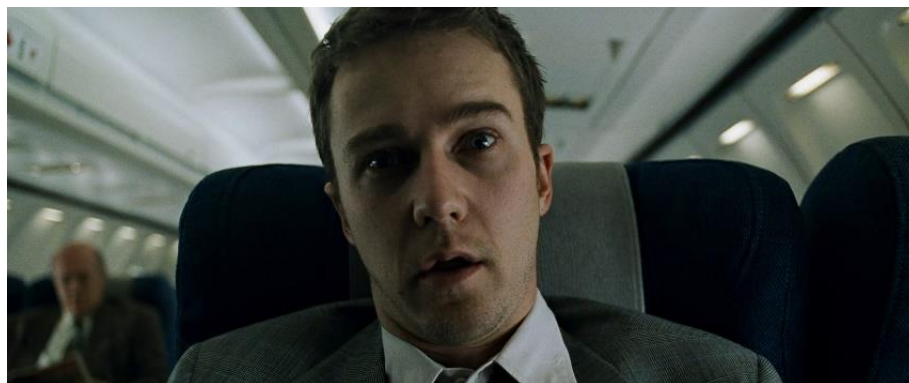


Figura 16 – Jack persegue Marla em *Fight Club* de David Fincher, 1999.



Figuras 17, 18 e 19 – Momentos de tensão em *Fight Club* de David Fincher, 1999.

Blade Runner (1982), distingue-se pelo uso da iluminação *low key* como método de desvendar personagens e caracterizá-las dramaticamente (figura 20 e 21). Bem como, a utilização de luzes práticas de cor para criar a ambiência da cena (figura 22 e 23).

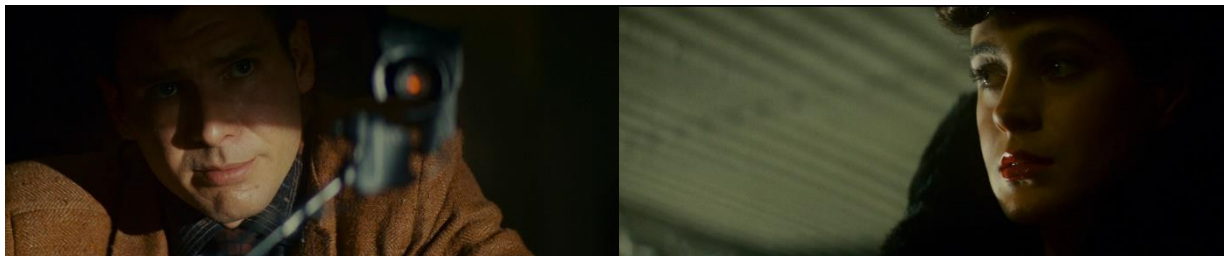


Figura 20 e 21 – Iluminação *low key* em *Blade Runner* de Ridley Scott, 1982.

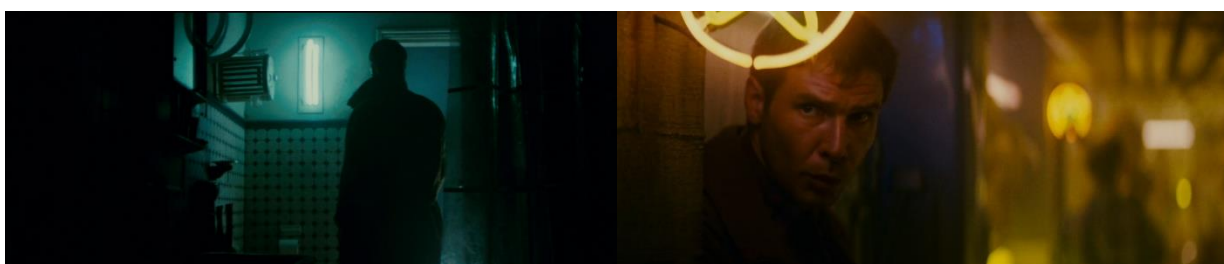


Figura 22 e 23 – Uso de luzes práticas em *Blade Runner* de Ridley Scott, 1982.

Já *Joker* (2019) reforça a importância da relação da direção de fotografia com a direção de arte. Através da representação e exposição da cidade em decomposição (figura 24). Além disso, serve ainda de referência pelo seu uso estilizado do verde-água (figura 25) e o contraste deste com o tungstênio (figura 26).

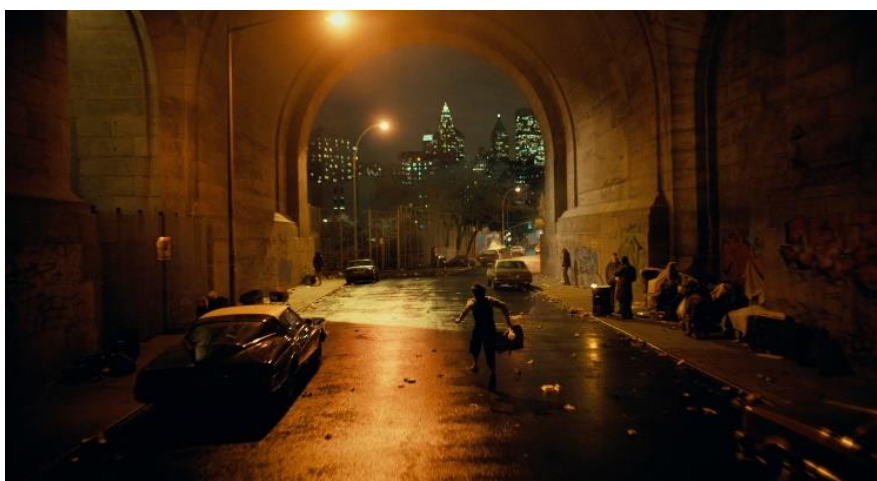


Figura 24 – Periferias da cidade em *Joker* de Todd Phillips, 2019.



Figura 25 – Uso de verde-água em *Joker* de Todd Phillips, 2019.



Figura 26 – Uso de verde-água em contraste ao tungstênio em *Joker* de Todd Phillips, 2019.

O Abafador, tal como os exemplos mencionados, pretende salientar a relação da personagem com o espaço. Neste contexto, tornou-se importante definir uma paleta de cores predominantes juntamente com o departamento de arte (figura 27). Esta paleta de cores, surge da vontade da realizadora em usar o verde-água associado a Vicente, uma personagem marginalizada e em fuga. Já o vermelho surge como cor contrastante, assim como a personagem Olívia. Por fim, como complemento surge o amarelo, que provém da iluminação tungstênio e representa o perigo.



Figura 27 – Paleta de cores predominante em *O Abafador* (2022).

Para salientar o carácter misterioso e dramático da estória, foi decidido utilizar uma iluminação *low key*. Como método de auxílio da caracterização das personagens e dos ambientes marginalizados, que frequentemente se escondem na sombra. Contudo, não deixam de possuir complexas camadas de emoção. Por estes motivos, surge a necessidade de trabalhar o filme com uma iluminação que enfatizasse o carácter emotivo, através do uso da cor. Utilizando a segunda temporada da série *Euphoria* (2022) como referência visual de emoção e luz (figura 28 e 29).

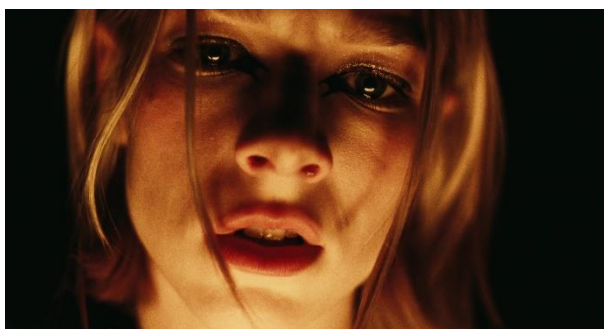


Figura 28 – Jules quando sabe da recaída de Jules em *Euphoria* de Sam Levinson, 2ª Temporada, 2022.

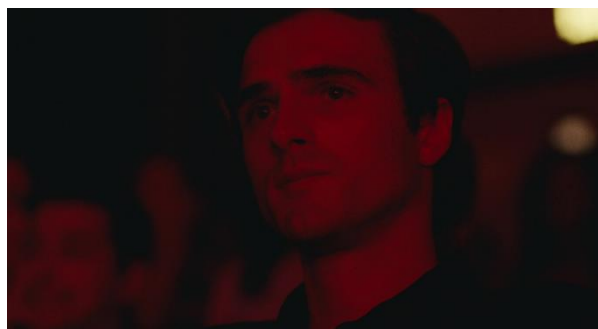


Figura 29 – Nate com raiva e vergonha em *Euphoria* de Sam Levinson, 2ª Temporada, 2022.

Com base em *Fight Club* (1999) e *Blade Runner* (1982), optou-se pelo *aspect ratio* de 2.39:1. Ao escolher um formato que expande horizontalmente a imagem, aumenta as possibilidades de enquadramento em função da relação personagem-espço. Assim como, o uso intencional da profundidade de campo, como forma de expandir a visão do espectador ao longo do espaço. Já na mobilidade da câmara optou-se por uma câmara ‘fluída’. Ou seja, uma operação de câmara que, quer esteja em *steadycam* ou em tripé, age e adapta-se consoante as ações das personagens.

3.3.2 – REPÉRAGE – AMBIENTE EM DECOMPOSIÇÃO

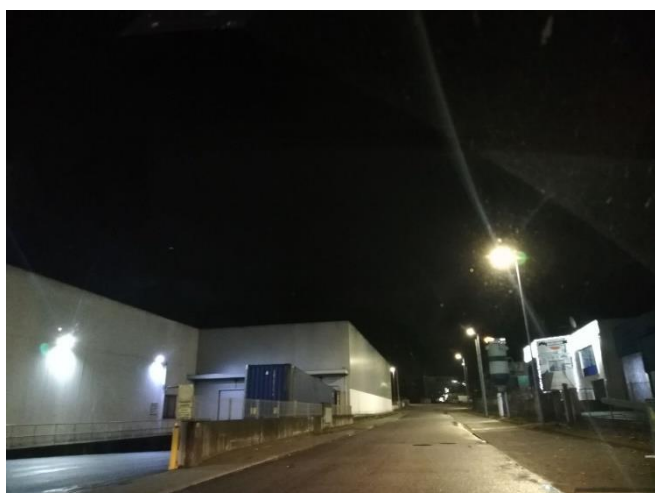
Num filme o décor representa uma parte da caracterização visual da estória. Por isso, a procura por locais que se adaptassem as personagens e que correspondessem às necessidades dos diferentes departamentos foi um processo complexo.

No caso de *O Abafador* área de filmagens estava previamente condicionada ao Município de Arcos de Valdevez. Pelo seu contributo logístico e monetário, auxiliando assim a produção da curta-metragem.

Num primeiro instante, foram-se seleccionando exteriores que teriam o potencial de servir a narrativa (diversos locais com um aspeto marginal/decadente) na vila (figura 30, 31, 32 e 33). No entanto, foi-se identificando algumas limitações: distância entre locais, difíceis acessos para circulação de material, estabelecimentos privados e zonas de habitação.



Figuras 30 e 31 – Opções iniciais para o Exterior da Pensão.



Figuras 32 e 33 – Opções iniciais para a Rua do Autocarro.

Mais tarde, após várias visitas e algumas alterações no argumento, selecionaram-se exteriores que permitissem rodar os ambientes pretendidos para a curta-metragem. Bem como, a permissão municipal para viabilizar algumas das cenas exteriores. No caso, da direção da fotografia existia controlo da luz pública, espaço para a operação livre de câmara, curta distância entre décors, fácil acesso ao material e disponibilidade de pontos de corrente.



Figura 34 – Local para o Exterior da Pensão.



Figura 35 – Local para a Cabine Telefónica.



Figura 36 – Local para Paragem e Rua do Autocarro.

Já nos interiores, a procura consistia num local que pudesse ser modificado e adaptado. Estando a direção de arte encarregada de transformar um salão nos quartos de pensão de Vicente e Olívia (figura 37, 38 e 39). Assim como remodelar o quarto e o corredor do cliente (figura 40 e 41). Esta transformação/remodelação foi extremamente importante para o trabalho da direção de fotografia porque permitiu a mobilidade da câmara e a esquematização adequada da iluminação.



Figuras 37 e 38 – Local para os Quartos de Pensão de Vicente e Olívia.

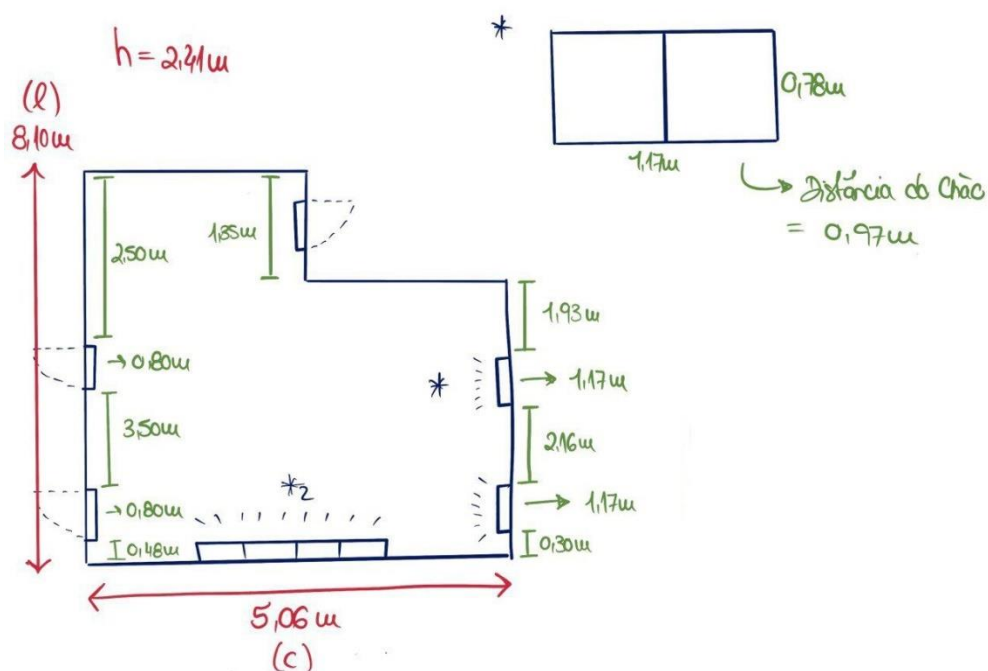


Figura 39 – Floorplan do local para os Quartos de Pensão de Vicente e Olívia.

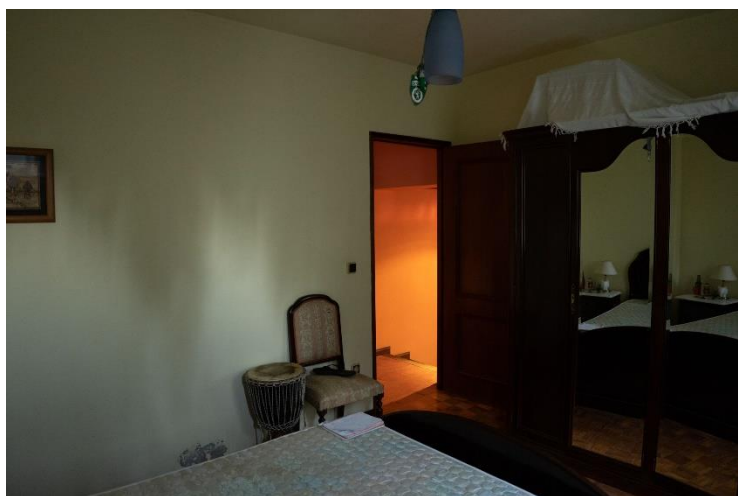


Figura 40 – Local para o Quarto do Cliente.

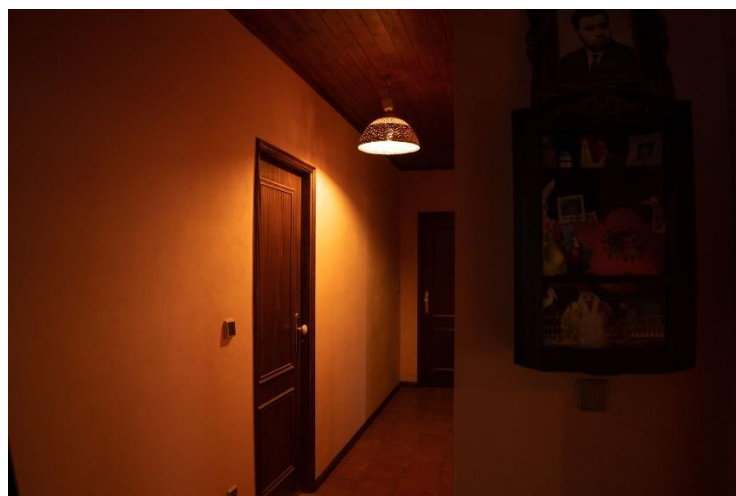


Figura 41 – Local para o Corredor do Cliente.

Tanto a Galeria (figura 42 e 43) como o Autocarro (figura 44) incluíam a possibilidade de manuseamento e adaptação das luzes práticas, o que facilitou a realização do trabalho pretendido.



Figuras 42 e 43 – Local para as Galerias Abandonadas.



Figura 44 – Local para o Interior do Autocarro.

3.3.3 – DECISÕES TÉCNICAS – SERVIR UM *LOOK*

Para executar o que foi previamente conceptualizado, um diretor de fotografia necessita de conciliar a sua visão artística com o material técnico a que este tem acesso. Por isso, a sua relação com a produção é importantíssima na garantia de total controlo de iluminação externa ao décor. Assim como no aluguer de material.

Em *O Abafador* existem características narrativas e estéticas que naturalmente influenciaram as escolhas de câmara e iluminação. Nomeadamente, os ambientes noturnos, o luar estilizado em verde-água e uso de cor na iluminação.

Perante essas condicionantes optou-se pela Blackmagic Ursa Mini Pro 4.6k pela sua capacidade noturna, o acesso a BRAV e o seu formato compacto. Assim como, a possibilidade de adaptar qualquer objetiva e a garantia de uma boa resolução. Desta forma, o filme seria então filmado internamente em 4K num ratio de 2.39:1 em BRAV 3:1. Paralelamente, seria gravado um *backup* no Atomos Shogun Inferno em Apple Prores 422.

A escolha das objetivas Canon CN-E⁴ teve em conta a sua variedade de distâncias focais e disponibilidade de grandes aberturas (14mm T3.1, 24mm T1.5, 35mm T1.5, 50mm T1.3, 85mm T1.3 e 135mm T2.2). Para além disso, este kit de objetivas permitiria manter o *rig* da câmara compacto, facilitando a troca de tripé para *steadycam* de forma alternada. Apesar dos seus benefícios, as objetivas fornecem imagens com um *look* bastante *clean* e *sharp*. Por isso, adicionar-se-ia filtragem à mattebox de forma a criar carácter ótico na imagem. Nomeadamente, um filtro Glimmer Glass⁵ de 1, em exteriores, e um Glimmer Glass de 1/2, em interiores. Em grandes planos, independentemente do ambiente, adicionar-se-ia um filtro Soft de 1/8 para corrigir os tons de pele e suavizar os rostos das personagens.

Já na iluminação, para recriar o luar, seria necessário utilizar HMIs de, no mínimo, 1.2K. Assim como, filtrá-lo de gel verde-água para corresponder à escolha estilística do *look*. De forma a garantir a paleta de cores, também surge a necessidade de acesso a iluminação LED RGD. Garantindo assim as cores predominantes (verde-água,

⁴ Canon CN-E Cine Primes vs Zeiss CP.2 Super Speeds Lens Test: <https://vimeo.com/149091600>

⁵ The Filter Test: <https://vimeo.com/339765445>

vermelho e tungstênio) em luzes práticas (candeeiros, lâmpadas isoladas, luzes do autocarro e galerias) e externas ao quadro (luars e luzes públicas).

De salientar que todas estas necessidades técnicas (apêndice 1) foram garantidas no processo de pré-produção, em conjunto com o diretor de produção.

Paralelamente, em colaboração com a realizadora, formalizou-se a *Shotlist* (apêndice 2). Elemento necessário à materialização do argumento e extremamente essencial ao trabalho de arte, iluminação e som. Disponibilizando a escala de planos, uma imagem de referência, o ângulo, o movimento, a objetiva e os *settings* de câmara.

Já a esquematização da iluminação (apêndice 3), incluía uma descrição do esquema de luz, um *floorplan* do mesmo, imagens de referência e a paleta de cores por cena. Consequentemente partilhado e discutido com a direção de arte, na determinação da disposição das luzes práticas, a presença (ou não) de cortinas e estores nas janelas/portas.

3.3.4 – METODOLOGIA DE TRABALHO - PRODUÇÃO

Enquanto diretora de fotografia de *O Abafador*, com o início da rodagem tornou-se importante pôr em prática o *look* pretendido. Dessa forma, com base na paleta de cores definida (figura 26) criou-se imagens reguladas pela cor e emoção. Por exemplo, quando Vicente se sente perseguido (figura 45), predomina o verde-água (na iluminação e no décor) e o tungstênio como representação de perigo. Bem como, em momentos específicos do filme, utilizou-se a total dominância do vermelho. Com o objetivo de simbolizar o perigo que Olívia representa para Vicente (figura 46) e isolamento desta (figura 47). Foi importante ainda ilustrar através da cor, o momento em que os protagonistas se rendem (figuras 48 e 49). Através da complementação cromática entre o vermelho (cor de Olívia) e o verde-água (cor de Vicente). Para além de garantir o uso da cor, todos os ambientes foram iluminados com a intenção de criar uma oposição notória entre os pontos claros e escuros. Gerando assim um contraste típico ao estilo de iluminação previamente escolhido: *low key*.

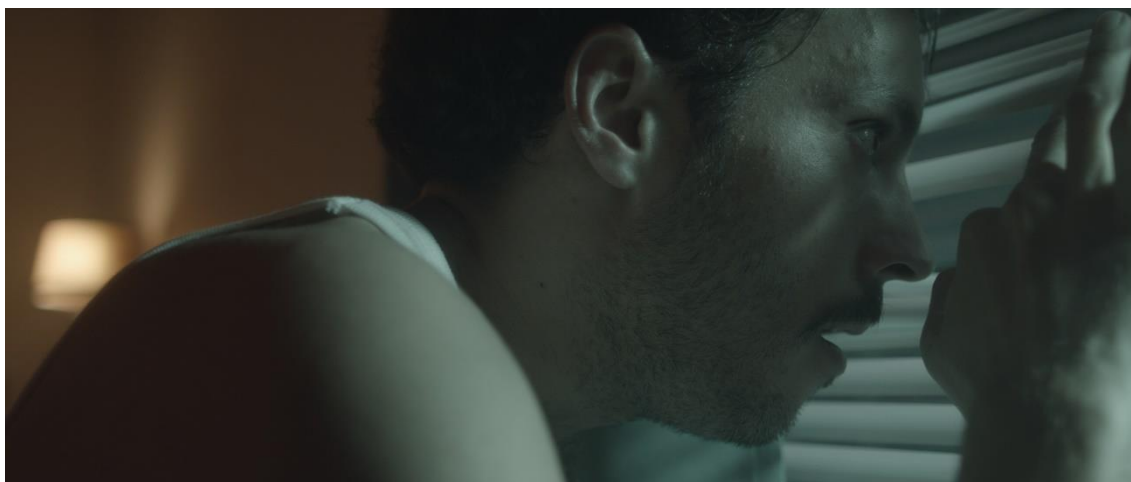
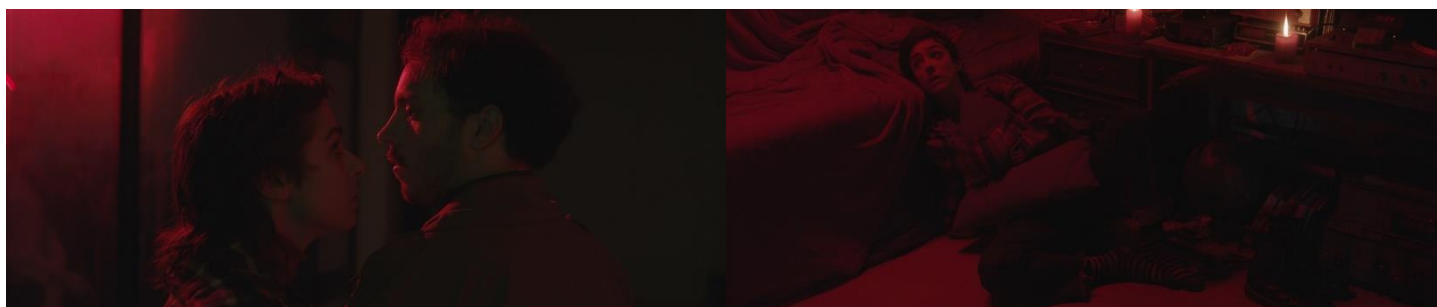
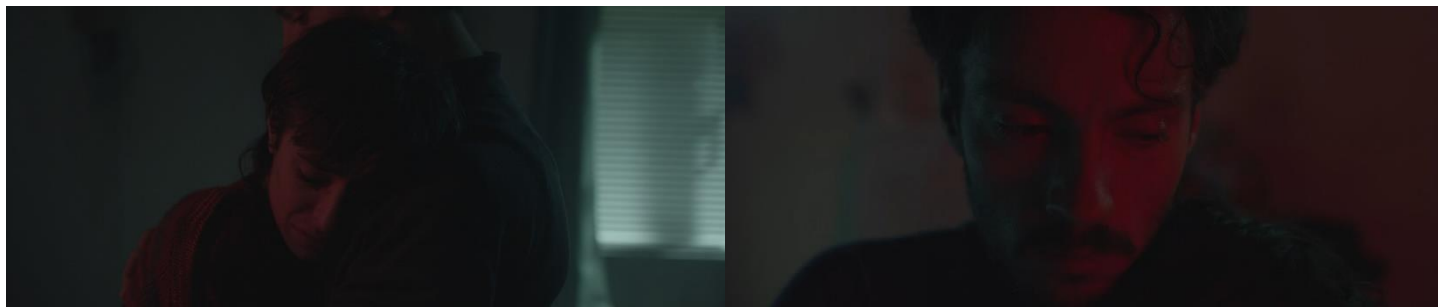


Figura 45 – Vicente sente-se observado em *O Abafador*, de Silvana Torricella,



Figuras 46 e 47 – Impacto emocional de Olívia no *look* de *O Abafador*, de Silvana Torricella, 2022.



Figuras 48 e 49 – Complemento cromático entre Olívia e Vicente em *O Abafador*, de Silvana Torricella, 2022.

No entanto, não foi possível executar todas as escolhas artísticas estabelecidas na pré-produção. Nomeadamente, o *aspect ratio* de 2.39:1, que ao utilizar-se em décor no pré-light tornou-se ligeiramente limitador, especialmente em grandes planos. Por essa razão, expandiu-se o *aspect ratio* para 2.35:1, de forma a ganhar mais margem de enquadramento e, simultaneamente, garantir a relação personagem-espço que o *aspect ratio* anterior proporcionava.

Tornou-se também necessário, durante a rodagem, adaptar alguns movimentos de câmara, perante algumas limitações técnicas e logísticas que a *steadycam* inclui. No caso, as cenas do quarto da Olívia, que estavam planeadas para *steadycam*, foram filmadas em tripé ou câmara ao ombro, consoante a emoção dramática da cena (figuras 50 e 51).



Figura 50 – Uso de câmara ao ombro em *O Abafador*, de Silvana Torricella, 2022.

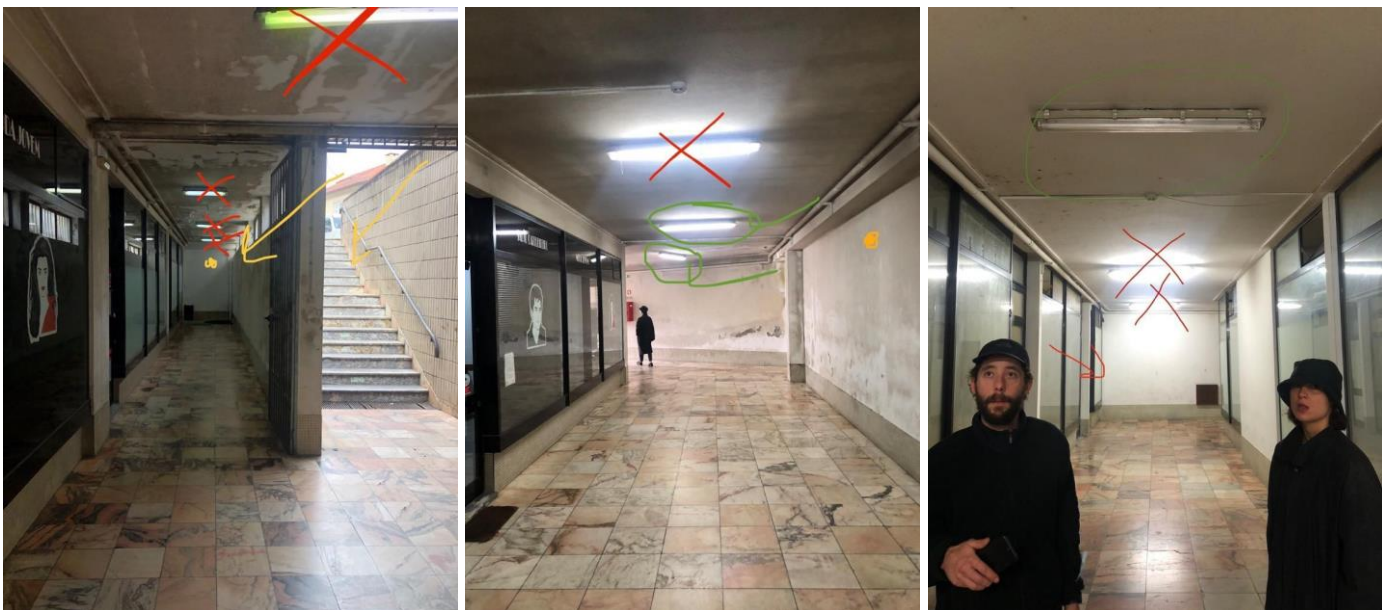


Figura 51 – Uso de tripé em *O Abafador*, de Silvana Torricella, 2022.

Ao longo da rotação, enquanto diretora de fotografia, foi essencial a contínua comunicação com a realização, a equipa de iluminação/câmara, o departamento de arte e a produção. Assegurando assim a continuidade estética do filme, as condições de trabalho e a execução eficaz dos elementos planeados.

Na interação com a realização, e conseqüentemente com os atores, foi fundamental conhecer as intenções de *blocking* e de improviso existentes. Para criar assim, um décor que proporciona-se espaço de improviso dentro das marcas de iluminação e câmara. A consistência desta interação também permitiu a ilustração cinematográfica desejada pela realização. Assim como, a adaptação adequada da *shotlist*, dentro da linguagem da curta-metragem, perante as alterações no movimento de câmara.

Com a equipa de iluminação, lembrou-se as intenções presentes nos esquemas de iluminação (apêndice 3), adaptando-as às condicionantes dos locais. Diariamente existia uma revisão das necessidades e revisitava-se os exteriores, de forma a garantir que toda a equipa tinha conhecimento do trabalho a realizar e antecipar possíveis problemas (figuras 52, 53 e 54). Já com a equipa de câmara, foi partilhado antecipadamente a *shotlist* com informações sobre as objetivas, os filtros, os *settings* da câmara e o movimento de câmara por plano. Permitindo assim, uma autonomia e antecipação no seu trabalho, que auxiliava na eficácia e cumprimento dos horários de rotação.



Figuras 52, 53 e 54 – Escolhas de iluminação no Shopping Subterrâneo com a equipa técnica.

A comunicação com o departamento de arte, consistiu na partilha das necessidades do quadro e, conseqüente, adaptação às mesmas. Por exemplo, no quarto do cliente foi planeado apenas existir uma cortina bege, mas foi necessário acrescentar uma cortina castanha para ajudar na separação e profundidade (figuras 55 e 56). Tal como, no quarto de Vicente não estava originalmente planeado ter candeeiros de parede, mas foram essenciais para a sensação de tridimensionalidade em grandes planos (figuras 57 e 58).



Figuras 55 e 56 – Antes e depois de acrescentar a cortina castanha.



Figuras 57 e 58 – Antes e depois de colocar o candeeiro de parede.

Já com a produção, tornou-se obrigatório o funcionamento à base da antecipação. Isto é, estando a filmar exclusivamente à noite, todos os contratemplos surgidos durante a noite e os materiais em falta, deveriam ser comunicados no final do dia de rodagem. Para serem adquiridos no início do dia cronológico quando os estabelecimentos estavam abertos. Para além disso, era feito uma recapitulação das necessidades de cada exterior, tais como a desconexão das luzes públicas, acessos a lojas, fecho de ruas e pontos de corrente.

Apesar da pré-produção ter previsto estas particularidades, surgiram alguns imprevistos e desafios a superar, sobretudo nos exteriores. Tal como, a luz pública magenta, na cena da cabine telefónica, que estava a contaminar o quadro. Sendo

posteriormente bloqueada por um negativo. Também o exterior da pensão implicou alguns imprevistos, como a mudança de distâncias focais e o excesso de luz azulada, proveniente do néon, na fachada da pensão. A dimensão do espaço do último de rodagem (cenas do autocarro), também se tornou um problema pela falta de material para abranger todo o décor. Assim como, o desafio de filmar nas galerias do shopping subterrâneo. Isto porque implicava uma enorme sincronia entre atores, operador de *steadycam*, perchista e foco. Estando simultaneamente condicionados às baterias das luzes práticas utilizadas (*Astera Titan Tube*).

3.3.5 – COMPLETAR UM *LOOK* - CORREÇÃO DE COR

Após a montagem final do filme, foram partilhadas as referências de *grading* com o colorista. Nomeadamente o *Blade Runner* (1982) e o *Paris, Texas* (1984). Estas referências partiram do gosto pela estética de ambos os filmes, por parte da realizadora, e da influência que o *Blade Runner* (1982) teve no estilo de iluminação de *O Abafador*.

No entanto, quando partilhada a primeira versão da correção de cor foi possível perceber que essas referências não encaixavam no *look* imaginado para *O Abafador*. Dessa forma, reuniu-se com o colorista com o objetivo de chegar ao resultado estético pretendido, no sentido de garantir as cores da iluminação originais, como o verde-água e o amarelo do tungsténio. Manter também o nível de contraste entre as zonas claras e escuras, para acentuar a iluminação *low key*, e reduzir o excesso de saturação da primeira versão.

Além dessa reunião, foi importante enquanto diretora de fotografia rever o filme completo, juntamente com o colorista, para assegurar as escolhas estéticas feitas em rotação e corrigir eventuais falhas. Por exemplo, foi necessário equilibrar a saturação dos vermelhos utilizados no quarto da Olívia. Reduzir também a saturação do verde das galerias subterrâneas. Assim como, baixar a exposição de certos planos, que foram intencionalmente iluminados em certas zonas escuras, com a intenção de não ‘enterrar’ os negros e posteriormente baixar na pós-produção.

Depois desta segunda versão, foi possível ainda remover centros de atenção indesejados e salvaguardar a coerência cromática do filme. Isto é, ter o mesmo nível de negros por toda a curta-metragem e garantir que entre planos da mesma cena, não existiam desequilíbrios de exposição ou cor.

4 – A PROFUNDIDADE DE CAMPO E AS PERSONAGENS DE *O ABAFADOR*

Num filme, a imagem deve complementar a narrativa como forma de caracterizar as personagens, o ambiente e o conflito. Ou seja, o espectador é capaz de compreender o mundo retratado através da aplicação das ‘ferramentas’ cinematográficas. Nomeadamente, o uso da profundidade de campo como instrumento visual e, simultaneamente, caracterizador.

Como referido no capítulo 2. *Tridimensionalidade Visual e Narrativa*, a profundidade de campo é capaz de provocar uma sensação de tridimensionalidade na imagem bidimensional. Assim como caracterizar as personagens e aumentar a intensidade dramática. Fornecendo ao espectador uma sensação do real e construir, paralelamente, o contexto das personagens e os seus conflitos.

Dessa forma, em *O Abafador*, enquanto diretora de fotografia servi-me deste instrumento cinematográfico para complementar e ilustrar as várias emoções abordadas no filme. Obtendo diferentes resultados visuais consoante a intensidade dramática da ação.

Sendo a estória retratada unicamente em ambientes noturnos, a abertura de diafragma esteve sempre entre T2 e T2.8. Como forma de garantir a exposição necessária ao *look* desejado. Já para contrariar a reduzida profundidade de campo, que essas aberturas proporcionam, foi privilegiado o uso das distâncias focais de 24mm e 35mm, inclusive em grandes planos.

Nomeadamente, quando Vicente chega ao seu quarto e sente-se emocionalmente e fisicamente encurralado, pela ameaça de Olívia (figura 59). Neste caso, era importante demonstrar o nervosismo da personagem e continuar a envolvê-lo no ambiente. Para obter o resultado referido, usou-se uma grande angular (Canon CN-E 24mm T1.5) aberta em T2 num grande plano. Com o objetivo de concentrar a atenção do espectador nas expressões da personagem (foco seletivo). Bem como, caracterizar o décor como um espaço de clausura. Outro elemento que proporcionou a exploração da relação personagem-espaco, foi o uso do *aspect ratio* 2.35:1, ao permitir incluir mais elementos na linha horizontal da imagem. O uso de luzes práticas em profundidade permitiu separá-lo do plano de fundo e garantir a sensação de tridimensionalidade. Da mesma maneira que uso de diferentes fontes de luz (tungsténio frontal, luar verde-água

e luz prática em *frame*), em diferentes intensidades, permitiu criar forma e textura. Já a direção de arte, adequa-se ao momento simplificando o décor. Isto é, como a intenção é acentuar o isolamento, solidão e paranoia de Vicente, o figurino é simples e neutro. Usando apenas o papel de parede com padrão, para aumentar a textura e relevo do quarto de pensão.



Figura 59 – Vicente escuta barulhos no quarto ao lado em *O Abafador*, de Silvana Torricella, 2022.

Outro grande plano que segue esta estética é o de Olívia após a discussão com o pai (figura 60). Apesar do momento frágil e da grande abertura, usa-se a 24mm para destacar a confusão física, e inconscientemente, emocional em que esta se encontra, após dar uma dose elevada de medicação ao pai. Em função dessas escolhas, a direção de arte dispõe as roupas e lençóis desordenadamente e em profundidade, para compor a imagem. Do mesmo modo que garante a cor da personagem no seu guarda-roupa (vermelho). Em oposição à predominância de verde-água proporcionado pelo ‘lunar’, com a intenção de representar o efeito de Vicente na vida de Olívia. A concentração da intensidade da iluminação nela, permite criar um degradê em profundidade que ilude à sensação de tridimensionalidade no formato bidimensional.



Figura 60 – Olívia observa o pai a tomar o chá com medicamentos em *O Abafador*, de Silvana Torricella, 2022.

Outro método de ampliar a profundidade de campo com aberturas altas, centrou-se no uso das mesmas objetivas e na distância da câmara ao(s) sujeito(s). Por exemplo, quando Vicente tenta pôr fim à sua vida (figura 61). Nesta cena era importante enquadrar Vicente em linhas convergentes (cama e mesinha de cabeceira), para centrar o olhar da audiência. Assim como, proporcionar uma distância física ao espectador, que lhe desse oportunidade de explorar o décor, sem tirar demasiada atenção da personagem (foco seletivo). Com uma maior profundidade de campo, o décor caracteriza Vicente pelo vazio. Para sugerir este vazio, Vicente está rodeado de poucos objetos, que não lhe pertencem (móvel da pensão), a não ser a roupa que veste e a sua profissão (materializada simbolicamente na almofada). A iluminação através da cor (o verde-água de Vicente) reforça o olhar do espectador e cria simbolismo em torno do ato da personagem. Tal como usa a sombra na criação de forma no décor.

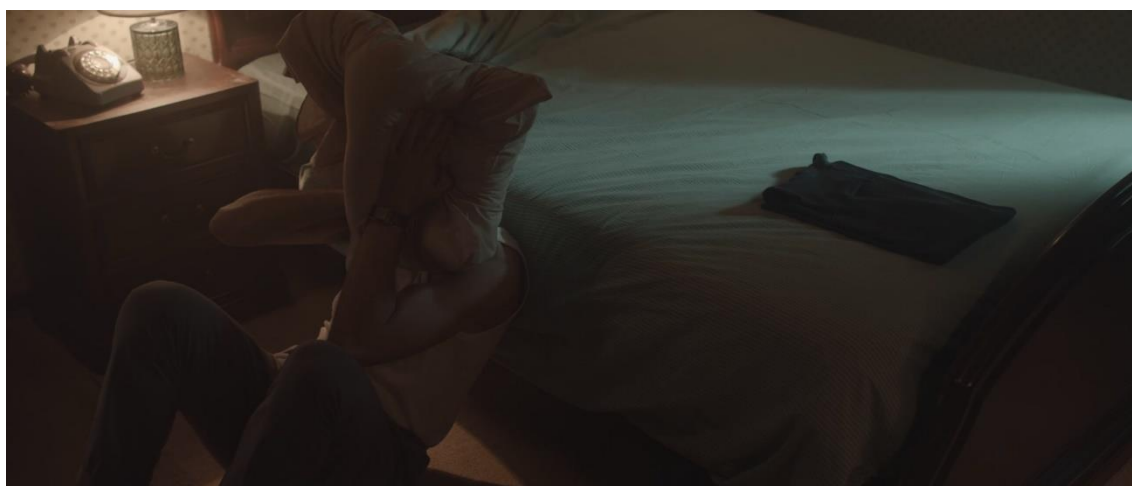


Figura 61 – Vicente tenta abafar-se em *O Abafador*, de Silvana Torricella, 2022.

Com um grande contraste visual, também Olívia possui um momento com grande profundidade de campo no seu quarto (figura 62). Enquadrada em profundidade num plano médio, as linhas e o foco convergem na personagem. No entanto, pelo uso de uma grande angular e a distância da câmara, é possível obter nitidez nos restantes elementos do décor. Desse modo, os objetos complementam a personalidade e as vontades de Olívia, mas também a ‘isolam’ naquele espaço físico (mundo). A utilização de velas, mantas felpudas, equipamentos e livros antigos expõe textura visual. Complementada pelo contraste cromático da iluminação: a predominância do vermelho de Olívia em oposição ao verde-água de Vicente. Com distribuições intencionais de significado e tridimensionalidade. Nomeadamente, a concentração do vermelho nas

aspirações de um novo começo (fotos coladas na parede), o verde-água que provém da janela para o exterior, onde o pai se encontra. E ainda o tungstênio (candeeiro e velas) como complemento visual e produtor de diferentes planos de ação.



Figura 62 – Olívia parte a medicação para o chá do Pai em *O Abafador*, de Silvana Torricella, 2022.

Deste modo, apesar das condicionantes das ambiências noturnas, mencionadas no capítulo *1.1.2 – Trabalho de Câmera – Emoção e Personagem*, através do uso da perspectiva, das escolhas focais, do *blocking* dos atores, da distribuição objetos presentes em cena e do uso das luzes práticas, foi possível usar a profundidade de campo narrativamente e garantir uma imagem tridimensional.

5 – CONCLUSÃO

A imagem em movimento representa um marco histórico pela sua capacidade identitária. Isto é, o cinema foi capaz de introduzir uma linguagem própria, que apresenta o espaço e produz significado, permitindo ao espectador identificar-se com a temática e com as personagens. Tendo em consideração estes aspetos, cabe à direção de fotografia gerir de forma assertiva a componente técnica e artística na composição do quadro. Deste modo, é possível responder às intenções e expectativas da realização, como sendo traduzir visualmente o caráter das personagens. Além destes elementos, tal como foi referido no enquadramento teórico, a profundidade de campo pode limitar ou ampliar a intensidade dramática da cena, exacerbando ou atenuando as características das personagens.

Neste âmbito, podemos afirmar que a profundidade de campo é um elemento caracterizador da personagem e do conflito. De uma forma geral, pode-se demonstrar a relação que as personagens têm com os espaços onde se movem, utilizando grandes profundidades de campo. Conforme estudamos, esta estratégia tem como objetivo aproximar o espectador do conflito nos diversos momentos do filme. Por sua vez, a direção de arte e o trabalho de iluminação enfatizam os elementos mais relevantes no que diz respeito aos ambientes construídos.

A profundidade de campo permite-nos ainda destacar as emoções das personagens, quando as separamos do espaço no qual estão inseridas. Para isso utilizam-se grandes aberturas de diafragma que focam seletivamente a personagem e ‘esbatem’ o *background*. Segundo a nossa análise esta escolha é, geralmente, utilizada para representar momentos de grande intensidade dramática e orientar a atenção do espectador.

No caso concreto do filme em estudo, *O Abafador*, explorou-se a profundidade de campo em grandes aberturas de diafragma para auxiliar a caracterização das personagens, dado que as rodagens decorreram em ambientes noturnos. Paralelamente, foi possível gerar a tridimensionalidade da imagem, através da distribuição da iluminação (*low key*), criação de grandes contrastes e disposição do décor.

Em suma, utilizaram-se técnicas de direção de fotografia que permitiram apresentar/caracterizar as personagens e o conflito da curta-metragem *O Abafador*. Em

trabalhos similares, poder-se-á explorar ainda a caracterização das personagens e a representação do conflito, pelo uso de grandes profundidades de campo em ambientes diurnos. Tendo em conta os três elementos que manipulam a profundidade de campo: direção de arte, trabalho de câmara e iluminação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aumont, J. (2007). *A Estética do Filme*. Papirus Editora
- Aumont, J. & Marie, M. (2006). *Dicionário Teórico e Crítico do Cinema*. Papirus Editora.
- Barnwell, J. (2004). *Production Design: Architects of the Screen*. Wallflower Press.
- Barroso, J. (2008). *Realización Audiovisual*. Editorial Sintesis
- Briselance, M. & Morin, J. (2010). *A Gramática do Cinema*. Texto & Grafia.
- Brown, B. (2016). *Cinematography – Theory and Practise for Cinematographers and Directors*. Routledge.
- Brown, B. (2019). *Motion Picture and Video Lighting*. Focal Press
- Carmona, R. (2002). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Catedra – Signo e Imagen.
- Bordwell, D. , Staiger, J. & Thompson, K. (2005). *The Classical Hollywood Cinema*. Routledge.
- Gardies, R. (2007). *Compreender O Cinema e as Imagens*. Texto & Grafia.
- LoBrutto, V. (2002). *The Filmmaker’s Guide to Production Design*. New York: Allworth Press.
- Martin, M. (2005). *A Linguagem Cinematográfica* (tradução Lauro António). Dinalivro.

Malkiewicz, K. (2012). *Film Lighting – Talks with Hollywood’s Cinematographers and Gaffer*. Touchstone.

Mascelli, J.(1998). *The Five C’s of Cinematography*. Silman-James Press.

Millerson, G., & Owens, J. (2008). *Video Production Handbook (4ª ed.)*. Burlington: Focal Press

Shorter, G. (2012). *Designing for Screen: Production and Art Direction Explained*. Crowood.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

Fincher, David. *Fight Club*. Drama. Fox 2000 Pictures, New Regency Productions, Linson Films, 1999.

Levinson, Sam. *Euphoria*. Drama. A24, Home Box Office (HBO), Little Lamb, 2019.

Kubrick, Stanley. *Barry Lyndon*. Adventure, Drama, War. Peregrine, Hawk Films, Warner Bros., 1975.

Scott, Ridley. *Blade Runner*. Action, Drama, Sci-Fi. The Ladd Company, Shaw Brothers, Warner Bros., 1982.

REFERÊNCIAS WEBGRÁFICAS

Collardy, O. (2019). The Filter Test. <https://vimeo.com/339765445> Acedido em 25.02.2022

Gonzalez, R. (2016). Canon CN-E Cine Primes vs Zeiss CP.2 Super Speeds Lens Test. <https://vimeo.com/149091600> Acedido em 23.02.2022

Oseman, N. (2017, 25 de junho). “Barry Lyndon”: The Full Story Of The Famous F/0.7 Lenses. <https://neiloseman.com/barry-lyndon-the-full-story-of-the-famous-f0-7-lenses/> Acedido em 15.05.2022

ANEXOS

Anexo A – Argumento de *O Abafador*

O Abafador
By
Silvana Torricella

silvanatorricella@gmail.com
914040012

EXT. RUA NOS SUBÚRBIOS - NOITE

Vicente, 30s, corre pelo meio da rua com uma mala de couro e um saco de plástico grande. O chão está molhado, os passeios estão cheios de sacos do lixo amontoados.

VICENTE (V.O)

Vou ter de cancelar o serviço. Vou estar fora do país.

Vicente olha para trás enquanto corre.

VICENTE (V.O)

Lamento muito.

Ouvimos o TELEFONE a desligar.

Vicente passa a correr pelas traseiras de um restaurante onde duas auxiliares de cozinha fumam sentadas na beira do passeio. Elas observam-no sem reação.

Ouvimos o som das TECLAS do telefone.

VICENTE (V.O)

Estou sim?

EXT. RUA NOS SUBÚRBIOS | CABINE TELEFÓNICA - NOITE

A luz fluorescente de uma cabine telefónica ilumina a rua. Vicente fala ao telefone.

VICENTE

Vou para fora uns tempos...

INT. CABINE TELEFÓNICA - NOITE

Os vidros estão embaciados. Vicente encosta-se ao vidro. Está exausto e deprimido. Passa a mão pelo rosto e ajeita o cabelo.

VICENTE

Não sei se volto... Não o posso ajudar.

Vicente desliga o telefone e olha para baixo. Na mão tem uma folha de papel com vários nomes e contactos. Ele risca o penúltimo nome. Agora sobra apenas um: "Afonso Lopes - 228527492"

Vicente coloca uma moeda e marca o número.

(CONTINUED)

EXT. RUA NOS SUBÚRBIOS - NOITE

Vicente, 30s, corre pelo meio da rua com uma mala de couro e um saco de plástico grande. O chão está molhado, os passeios estão cheios de sacos do lixo amontoados.

VICENTE (V.O)

Vou ter de cancelar o serviço. Vou estar fora do país.

Vicente olha para trás enquanto corre.

VICENTE (V.O)

Lamento muito.

Ouvimos o TELEFONE a desligar.

Vicente passa a correr pelas traseiras de um restaurante onde duas auxiliares de cozinha fumam sentadas na beira do passeio. Elas observam-no sem reação.

Ouvimos o som das TECLAS do telefone.

VICENTE (V.O)

Estou sim?

EXT. RUA NOS SUBÚRBIOS | CABINE TELEFÓNICA - NOITE

A luz fluorescente de uma cabine telefónica ilumina a rua. Vicente fala ao telefone.

VICENTE

Vou para fora uns tempos...

INT. CABINE TELEFÓNICA - NOITE

Os vidros estão embaciados. Vicente encosta-se ao vidro. Está exausto e deprimido. Passa a mão pelo rosto e ajeita o cabelo.

VICENTE

Não sei se volto... Não o posso ajudar.

Vicente desliga o telefone e olha para baixo. Na mão tem uma folha de papel com vários nomes e contactos. Ele risca o penúltimo nome. Agora sobra apenas um: "Afonso Lopes - 228527492"

Vicente coloca uma moeda e marca o número.

(CONTINUED)

EXT. RUA NOS SUBÚRBIOS - NOITE

Vicente, 30s, corre pelo meio da rua com uma mala de couro e um saco de plástico grande. O chão está molhado, os passeios estão cheios de sacos do lixo amontoados.

VICENTE (V.O)

Vou ter de cancelar o serviço. Vou estar fora do país.

Vicente olha para trás enquanto corre.

VICENTE (V.O)

Lamento muito.

Ouvimos o TELEFONE a desligar.

Vicente passa a correr pelas traseiras de um restaurante onde duas auxiliares de cozinha fumam sentadas na beira do passeio. Elas observam-no sem reação.

Ouvimos o som das TECLAS do telefone.

VICENTE (V.O)

Estou sim?

EXT. RUA NOS SUBÚRBIOS | CABINE TELEFÓNICA - NOITE

A luz fluorescente de uma cabine telefónica ilumina a rua. Vicente fala ao telefone.

VICENTE

Vou para fora uns tempos...

INT. CABINE TELEFÓNICA - NOITE

Os vidros estão embaciados. Vicente encosta-se ao vidro. Está exausto e deprimido. Passa a mão pelo rosto e ajeita o cabelo.

VICENTE

Não sei se volto... Não o posso ajudar.

Vicente desliga o telefone e olha para baixo. Na mão tem uma folha de papel com vários nomes e contactos. Ele risca o penúltimo nome. Agora sobra apenas um: "Afonso Lopes - 228527492"

Vicente coloca uma moeda e marca o número.

(CONTINUED)

4.

INT. GALERIA COMERCIAL SUBTERRÂNEA - NOITE

Vicente caminha ao longo de um corredor de lojas, muitas delas vazias. Atrás dele Olívia desce as escadas.

OLÍVIA
Preciso de falar contigo!

Vicente olha para trás. Ignora-a e caminha ainda mais rápido.

Olívia tira o envelope do bolso.

OLÍVIA
Espera, isto é teu!

Vicente olha para Olívia e pára.

Um Homem fecha o estabelecimento e cruza-se com Olívia e Vicente. Olha para eles desconfiado. Vicente sente-se observado e esconde a cara enquanto Olívia caminha até si.

Vicente estica a mão para pegar no envelope e Olívia afasta-o.

OLÍVIA
Preciso da tua ajuda.

VICENTE
Dá-me isso por favor.

OLÍVIA
O meu pai está doente... cada dia que passa fica pior.

Vicente baixa o braço e começa a afastar-se. Olívia caminha atrás dele.

OLÍVIA
Não suporto vê-lo a sofrer desta maneira.

VICENTE
Não posso fazer nada.

OLÍVIA
Porque não?

Olívia caminha mais rápido e fica lado a lado com Vicente.

OLÍVIA
Chamo-me Olívia. Trabalho... trabalhava em casa do Sr. Lopes, cuidei dele nos últimos meses.

(CONTINUED)

CONTINUED:

5.

VICENTE

Não devias ter visto aquilo.

OLÍVIA

Eu não sei o que fazer, és a minha
única esperança.

Olívia pára por uns momentos enquanto Vicente se afasta.

Uma lojista veste os manequins no interior de uma montra.

Olívia caminha rapidamente, puxa o braço de Vicente e pára à
sua frente. Vicente deixa cair o saco.

OLÍVIA

Ou me ajudas ou toda a gente vai
ficar a saber o que fizeste.

Vicente pára surpreendido.

VICENTE

Mas tu pensas que eu sou o quê?

OLÍVIA

Quero lá saber o que tu és ou
deixas de ser. Aparece na Pensão
Oásis, quarto 16.

Vicente olha em volta. A Lojista acompanha "disfarçadamente"
a ação. Os manequins parecem olhar diretamente para ele.

Olívia volta a tocar-lhe o braço para o chamar a atenção.

OLÍVIA

Dá-me umas horas para me despedir.

Vicente olha incrédulo para Olívia. Ela larga-o e afasta-se.

Vicente olha novamente para trás e a lojista afasta-se da
montra.

EXT. PENSÃO - NOITE

Num letreiro luminoso lê-se "Pensão Oásis"

Vicente caminha com os seus pertences ao longo de um
edifício com várias portas e cruza-se com uma mulher, 50,
encostada à parede a fumar.

Vicente olha para trás e ela começa a caminhar na direção
dele.

(CONTINUED)

CONTINUED:

6.

Vicente passa pela porta 16 e pára. Olha para a chave que tem na mão com o número 17 e repara que a mulher se aproxima cada vez mais.

Avança para a próxima porta, põe a chave na fechadura, mas não consegue abrir a porta. Vicente passa a mão no rosto, já não consegue disfarçar o nervosismo.

A mulher cruza-se com ele e abraça o homem que ia ao seu encontro. Vicente observa-os enquanto se acalma. O casal entra no quarto ao lado.

Vicente abre finalmente a porta e entra.

INT. QUARTO VICENTE, PENSÃO - NOITE

Olha em volta e pousa o saco.

O quarto é antigo e simples: uma mesa de cabeceira com um telefone ao lado da cama, uma cómoda com um espelho por cima, uma cadeira e um aquecedor. O papel de parede está a descolar, há manchas de humidade e a lâmpada do tecto pisca repetidamente.

Olha-se ao espelho. Está com péssimo aspeto. Penteia o cabelo com as mãos, mas fica ainda pior.

Aproxima-se da parede que separa o quarto de Olívia e encosta o ouvido. Não se ouve nada para além da respiração de Vicente. Ele afasta-se e ouve-se um objeto pequeno a cair.

Vicente começa a ter dificuldade em respirar e alarga o colarinho com a mão.

Olha para cima, a luz está a incomodá-lo.

Tira a camisola, mas fica presa no pescoço. Quando finalmente a consegue tirar encosta-se à parede e tenta acalmar-se. Dobra a camisola.

A luz volta a piscar. Vicente sobe para a cadeira e tira a lâmpada do casquilho.

Deita-se no lado direito da cama de casal e pressiona a almofada contra a cara.

7.

INT. QUARTO OLÍVIA, PENSÃO - NOITE

Alguém bate repetidamente contra a PORTA da casa de banho com violência.

O quarto está um caos. Nada é novo, há lixo e roupa espalhada pelo chão. Ao fundo há uma cama de solteiro e um cadeirão. Em cima da cómoda está um disco elétrico de campismo e alguns pratos empilhados ao lado.

Olívia desfaz comprimidos com a base de um copo. Deita-os numa chávena com chá e mexe até se dissolverem.

PAI (O.S)
Deixem-me sair!

Olívia continua a mexer ignorando o barulho.

PAI (O.S)
Abram a porta já!

Olívia pousa a chávena na mesa e abre a porta. PAI, 70, entra na sala.

PAI
Esta não é a minha casa. Quem és tu?

OLÍVIA
Pai, sou eu a Olívia, a tua filha. Fomos despejados da nossa casa porque não conseguíamos pagar a renda. Já estamos aqui há três meses.

Olívia aproxima-se do pai e tenta sentá-lo no sofá.

OLÍVIA
Anda, senta-te.

O Pai empurra Olívia com violência.

PAI
Achas que mandas em mim? Quem é que pensas que és?

Olívia tenta sentar o pai no sofá enquanto ele luta com ela para se libertar.

OLÍVIA
Senta-te!

O Pai dá-lhe um estalo e Olívia parece nem sentir. Consegue finalmente sentá-lo e prende-lhe uma mão com um pano.

(CONTINUED)

CONTINUED:

8.

Enquanto Olívia tenta prender a outra mão, o Pai olha para o anel na mão dela e começa a acalmar-se. Pega na mão de Olívia e olha em volta como se estivesse perdido. Olívia põe a mão por cima da dele.

Olívia pega numa chávena, pousa-a na mesa à sua frente e despeja o resto de um pacote de bolachas num prato.

PAI

Quando é que vou para casa?

Olívia olha para ele. Não está zangada, apenas cansada.

PAI

(aponta para a chávena)

O que é isto?

OLÍVIA

É chá, bebe.

Olívia senta-se à frente dele e controla-se para não chorar. O pai pega na chávena e bebe.

INT. QUARTO VICENTE, PENSÃO - NOITE

Vicente está encolhido na cama. Ouvem-se RAPAZES a rir e VIDROS a partir.

Vicente afasta a almofada. Tem a cara molhada e os olhos vermelhos. Levanta-se desnordeado e veste a camisola.

INT. QUARTO OLÍVIA, PENSÃO - NOITE

Olívia olha-se ao espelho e mal se reconhece. Desaperta o casaco e começa a tirá-lo. Pára, volta a vesti-lo e observa-se.

Despe o casaco e atira-o para o chão.

Ouve VIDROS a partir no exterior e desvia a atenção do espelho.

EXT. PENSÃO - NOITE

Vicente caminha em direção a um grupo de quatro rapazes. Os rapazes apercebem-se e começam a fugir.

Vicente olha para trás confuso e não vê ninguém.

Vira-se novamente para eles e vê Pedro que o observa fixamente. Vicente pára.

(CONTINUED)

CONTINUED:

9.

RAPAZ 1

Pedro, anda!

Um dos rapazes volta para trás e puxa Pedro.

Vicente está parado no meio do parque de estacionamento da pensão 'cercado' por prédios. Olha à volta, a mulher no quarto ao lado fuma um cigarro enquanto o observa.

MORADOR (O.S.)

Pouco barulho!

Vicente olha para trás. As luzes dos prédios em redor começam a acender.

Vicente está ofegante, cabelo despenteado e roupa amarrotada. O mundo está desfocado e parece girar à sua volta.

Vicente ajoelha-se e tapa a cara com as mãos. Deixa-se cair e deita-se no chão. O mundo é demasiado BARULHENTO.

Olívia toca-lhe com o pé.

OLÍVIA

O que é que estás a fazer?
Levanta-te!

Vicente abre os olhos devagar na esperança de acordar de um pesadelo, mas é tudo real. Olívia tem o braço estendido para o ajudar.

Vicente levanta-se sozinho e caminha furioso até ao quarto. Olívia segue-o.

Tenta abrir a porta, mas está trancada. Abana-a com força, mas não adianta.

OLÍVIA

Shhhh! Vais acordar a rua toda!

Olívia senta-se na cadeira em frente à porta do seu quarto.

Vicente encosta-se à parede e desliza até ao chão.

Olívia olha para Vicente que deixa cair a cabeça entre as pernas.

Vicente respira fundo para se acalmar. A rua volta a ficar silenciosa e as luzes das janelas começam a apagar-se aos poucos.

Olívia encolhe-se na cadeira e tenta aquecer as mãos.

(CONTINUED)

CONTINUED:

10.

(passado várias horas)

Os dois olham para o infinito.

Olívia treme de frio. Vicente olha para Olívia e os olhares deles cruzam-se.

Silêncio --

Vicente levanta-se e caminha até Olívia.

VICENTE

Posso entrar?

Olívia levanta-se e abre a porta.

INT. QUARTO OLÍVIA, PENSÃO - NOITE

Vicente entra e Olívia fecha a porta.

Olívia pega em algumas roupas que estão penduradas numa corda no meio do quarto, revelando o resto da divisão degradada e desarrumada.

OLÍVIA

É muito raro ter visitas.

VICENTE

Não faz mal.

Olívia apanha as roupas e segura-as no braço de forma desajeitada.

VICENTE

Vamos despachar isto.

Olívia pára a olhar para Vicente. Começa a duvidar da sua decisão, mas Vicente não lhe dá tempo para voltar atrás.

VICENTE

Não tenho muito tempo.

Olívia acena com a cabeça e pousa as roupas numa cadeira.

Vicente aproxima-se da cama onde está deitado o pai. Aproxima o rosto ao peito do Pai e põe a mão na almofada. Olívia olha para o lado.

Larga a almofada e pega no pulso do pai para sentir a pulsação. Pousa o braço e coloca dois dedos no lado direito do pescoço. Vicente olha para Olívia.

Olívia estranha o silêncio e olha para trás.

(CONTINUED)

CONTINUED:

11.

OLÍVIA
O que é que se passa?

VICENTE
Não sinto o pulso.

Olívia afasta-se.

OLÍVIA
O quê?
Não, não é possível.

Olívia aproxima-se da cama e abana o pai, mas ele não reage.

OLÍVIA
Pai!

Olívia entra em pânico e começa a chorar. Vicente olha para ela confuso e faz-lhe uma festa no ombro.

VICENTE
Lamento muito.

Olívia abraça-o. Hesitante, Vicente coloca os braços à volta dela.

silêncio --

Ele não a quer largar, mas não sabe o que fazer.

VICENTE
Acho que já não precisas de mim...
Tenho de ir.

Vicente afasta-se de Olívia que fica a chorar de costas.

Pára e olha em redor, está incomodado com o estado da casa. Pega num vestido amarrotado e dobra-o.

Olívia observa Vicente enquanto chora sem fazer barulho.

Vicente apanha uma blusa do chão e pendura-a na cadeira. Pega outra camisa de homem e repara numa mancha ainda húmida. Pousa a camisa e olha para a corda onde estão penduradas várias roupas de homem.

Olívia aproxima-se de Vicente que está de costas.

Ele passa o dedo na mesa junto ao frasco de comprimidos e repara no pó branco.

Olívia congela.

Vicente pega no frasco e olha para trás.

(CONTINUED)

CONTINUED:

12.

VICENTE
O que é que tu fizeste?

OLÍVIA
Nada.

VICENTE
Porque é que fizeste isto?

OLÍVIA
Eu não fiz nada.

VICENTE
Tentaste enganar-me?

Olívia chora.

OLÍVIA
Foi um acidente... Eu só queria que
ele adormecesse.

Silêncio --

Vicente desvia o olhar de Olívia e vê o envelope com o dinheiro em cima da mesa. Sai do quarto e deixa a porta aberta.

Olívia fica sozinha no meio do quarto.

EXT. RUA DESERTA - NOITE

Vicente caminha com as duas malas ao longo da rua. Um autocarro aproxima-se por trás de Vicente e passa por ele.

VICENTE
Ei! Espere!

Vicente começa a correr, mas rapidamente percebe que não tem qualquer hipótese.

EXT. PARAGEM AUTOCARRO - NOITE

Vicente chega à paragem e olha para os horários do autocarro. Olha para cima e suspira.

Vicente senta-se na beira do passeio, põe a mão no bolso e tira um monte de moedas e um papel amassado. Ele conta as moedas e depois estica o papel com os nomes riscados. Observa-o com atenção.

Tira um isqueiro do bolso e queima o papel. O vento afasta as cinzas e pequenas faúlhas brilham no escuro.

(CONTINUED)

CONTINUED:

13.

CORTA PARA:

Ouvimos as PORTAS do autocarro a abrir.

Vicente entra no autocarro.

INT. AUTOCARRO - NOITE

Vicente entrega as moedas ao MOTORISTA, senta-se num dos primeiros lugares e encosta a cabeça no vidro.

Três pessoas entram no autocarro, as portas fecham e o autocarro começa a andar.

As luzes do exterior refletem na janela.

EXT. PARAGEM AUTOCARRO - NOITE

Olívia corre pelo meio da rua com duas malas na mão. O chão está molhado, os passeios estão cheios de sacos do lixo amontoados.

Olívia aproxima-se do autocarro em andamento e bate no vidro. O motorista pára e Olívia entra pela porta de trás.

Caminha até ao fundo e encosta-se ao vidro junto à porta traseira.

INT. AUTOCARRO - MADRUGADA

O ar está saturado, os vidros estão embaciados. Os passageiros estão cansados, alguns dormem encostados às janelas.

A respiração ofegante de Olívia sobrepõem-se a tudo o resto. Ela pousa os sacos no chão e desaperta o casaco enquanto olha para o exterior.

Olha novamente para a frente e de repente sustém a respiração.

Uns metros à frente, Vicente vira-se e olha para trás por cima do banco. O seu olhar cruza-se com o da Olívia.

Ele parece mais novo, despreocupado, mas com olhos tristes. Levanta-se e caminha na direção dela com a mesma confiança de quem já não tem nada a perder.

FADE TO BLACK

Anexo B – Ficha Técnica de *O Abafador*

Ficha Técnica

Realização | Directed by Silvana Torricella

Argumento | Screenwriter – Silvana Torricella

Produtor Executivo | Executive Producer – Gordon Pollock

Elenco | Cast

Olívia – Maria Leite

Vicente – João Cachola

Pai da Olívia | Olivia's Father – Jorge Mota

Diretor de Produção | Production Manager – Norberto Valente

Chefe de Produção | Production Coordinator – Martha Appelt

Assistentes de Produção | Production Assistants – Diogo Costa, Francisco Vaz

Primeiro Assistente de Realização | First Assistant Director – Pedro Pimentel

Segunda Assistente de Realização | Second Assistant Director – Maria Jorge

Anotador | Script Supervisor – Diogo Silvestre

Direção de Fotografia | Director of Photography – Rafaela Gomes

Primeiro Assistente de Câmara | First Assistant Camera – João Pedro Pinheiro

Segunda Assistente de Câmara | Second Assistant Camera – Filipa Castro Gomes

Operador de Steadicam | Steadicam Operator – Edmond Pitarma

Assistente de Steadicam | Assistant Steadicam – Tiago Ferreira

Chefe Eletricista | Gaffer – Pedro Teixeira

Assistentes de Iluminação | Lighting Technicians – Dulce Catarina Ribeiro, Henrique

Queirós, Ana Almeida, Ivo Magalhães

Direção de Som | Sound Director – Luís Silveira

Perchista | Boom Operator – Lurdes Osswald

Gravação de ADR | ADR Recordist – Filipe Lopes

Direção de Arte | Art Director – Sara Pestana

Assistentes de Arte | Assistants Art Director – Hunter, Vasco Gil

Assistente de Guarda-Roupa | Costumer Assistant – Cláudia Rocha

Maquilhagem | Make-Up Artist – Caroline Canuto

Designers Gráficos | Graphic Designers – Maria da Fonseca, Vasco Gil

Edição | Edited by Silvana Torricella

Correção de Cor | Colorist – Stephane Sagaz

Edição de Som | Sound Editor – Lurdes Osswald

Música Original | Original Music – St. James Park

Fotógrafa de Cena | Making-Of – Maria Inês Moura

APÊNDICES

Apêndice A – Lista de Material de *O Abafador*

ESMAD

(1) CÂMARA

OPTICS

- Kit de Filtros Completo

RIG

- Rig Tilta TT-D3-A
- Plate V-Mount / Base de Câmara V-Mount #01
- Follow Focus Nucleus-M

BATERIAS & CARREGADORES

- 2x Baterias IDX 190
- 1x Bateria Sony BP-L80
- 1x Carregador IDX
- 2x NP-F570
- 1x Carregador Sony BC-U1
- 6x Baterias Canon LP-E6
- 2x Carregador LC-E6E

MONITORES

- 1x Gravador Shogun Inferno c/ Baterias
- 1x D-Tap para Sony & Atomos
- 1x Gravador Video Assist (Blackmagic Video Assist)
- 1x Monitor Grande (JVC ProHD DT-N24F)

TRIPÉ

- Tripé Sachtler Video 18 III

CABOS

- 3x BNC Pequenos
- 2x BNC Grandes
- 2x HDMIs

EXTRAS

- 1x Fotômetro Sekonic L-558CINE

(2) ILUMINAÇÃO

HMI

- 1x HMI 575kw Kit

TUNGSTÊNIO

- 2x Arri 2K
- 1x Kit Ianiro
- 1x Kit Dedolight

FLUORESCENTE

- 1x Kit Kinoflo (c/ lâmpadas extra)

LED

- 1x Kit DMG Lumière Led (c/ Kit DOP)

CORRENTE

- 2x Extensões de Régua
- 1x Bobine
- 2x Strand Lighting Dim 1

(3) GRIP & MAQUINARIA

MODELADORES

- 2x Frame em Alumínio 1x1 c/ Difusão
- Butterfly

GRIP

- 6x Saco de Areia
- 3x Kit Ceferino
- 3x Tripé 2 Tiges
- 4x Tripé 3 Tiges
- 5x Braços Mágicos
- 5x Tripé Básico de Iluminação c/ 1/4 [Video Assist]
- 1x Tripé Básico de Iluminação c/ 3/8
- 3x Garfo 143F
- 6x Garras G
- 6x Molas MR
- 4x Molas AR

CONSUMÍVEIS

- Full CTB
- 1/2 CTB
- 1/4 CTB
- Full CTO
- 1/2 CTO
- 1/4 CTO
- 1/4 white diffusion
- Full white diffusion
- 1/2 white diffusion
- Cinefoil
- Corretores de Tint (Minus & Plus Green)

FILMES DA MENTE

(1) CÂMARA

Blackmagic Ursa Mini Pro 4.6k

- Viewfinder
- Shouldermount c/ quick release baseplate VCT
- Handgrip

Blackmagic Pocket 6K (EF Mount)

- Smallrig Full Cage c/ Handgrip
- Shoulder Mount
- Handles
- Plate para V-Mount (c/ Cabos)

Armazenamento

- 2x cartão C-FAST 256Gb
- Gravador 2x ITB SSD
- 1 leitor CFAST

Energia / Baterias

- x2 Baterias V-mount 180Wh (c/ D-Tap)
- x2 Baterias V-mount 98Wh
- x2 Bateria V-mount 146Wh
- x2 Carregador Duplo

Filtros

- Kit ND Tiffen (4x4)
- ¼ e ⅛ de Tiffen Blackpro Mist
- Mattebox Clip-On
 - SMALLRIG LIGHTWEIGHT 2660

Foco & Monitores

- Follow Focus Tilta Nucleus M
- HOLLYLAND Cosmo 500
- SMALL HD FOCUS 5' c/ Dummy Battery p/ D-Tap
- FEELWORLD HD 7" c/ Adaptador

Suporte

- Manfrotto Haevu Dutty
- Easy Rig

EXTRAS NECESSÁRIOS

Baterias NP-Fs

- x4 Baterias
- x2 Carregador Duplo

Cabos

- x3 BNC's Curtos
- x1 BNC's de 5m
- x3 HDMI Curto.
- x2 HDMI de 5m
- D-Tap Macho para 4 D-Tap Fêmeas
- x2 Adaptadores D-Tap (Monitor-VMount)
- Dummy Battery para D-Tap (Small HD)

Walkies

- KIT Motorola TK Extreme 82 (x4)
- KIT Motorola TK 80 (x2)
- KIT Motorola TK 60 (x2)

Carrinhos de Transporte de Material

(2) LUZES & GRIP

- Astera Titan (KIT de 8 Lâmpadas)
- x1 Aputure AL-M9
- x1 Máquina de Fumo
- x4 Extensões em Enrolador
- x4 Extensões de Cabo
- x2 Extensão Elétrica de Régua
- DESISTI FRESNELIK

- x4 C-Stands Completos (Braço & Rótula)
- x4 Rótulas
- x2 Kupo Gaffer Grip
- x4 Manfrotto Universal Superclamp
- x3 Barracudas (carga máxima 20kg)
- x1 Apple Box (Kit Completo)
- x12 Sacos de Areia
- x8 Kit de Flags (Vários Tamanhos)
- Panos Pretos

UM SEGUNDO FILMES

GRIP

- x1 Tripé Girafa
- x4 Matellinis Grandes
- x2 Rótulas de Ceferino
- x2 Barracudas
- x3 Flags
- x2 Ceferino

TOOLBOX

ILUMINAÇÃO

- 1x Arri Daylight Compact 1200
- 2x ARRI ARRISUN 12 PLUS
- 1x Dimmer FG ELECTRONIK NS 3001 dimmer

CÂMARA

- 4x V Lock batteries de 100Wh a 200Wh
- 1x Quad Charger (4x)
- 2x CFast 512gb
- 1x Soft 1/8
- 1x Glimmerglass 1/2
- 1x Glimmerglass 1

GOLPE

- 2x Aputure B7C
- 2x Aputure MC

BRANDÃO

- 4x Aputure B7C

LIGHTSET

- x1 Rolo de Azul Água
- x2 Folha de Vermelho

PUBLIVEZ

CABO

- 5x Extensões de Cabo 10m
- 6x Extensões de Cabo 20m
- 6x Extensões de Cabo 50m
- 5x Extensão em Enrolador
- 10x Extensão Elétrica de Régua
- Gerador (back-up)

GRIP

- 5x Tripés de 3 Tiges (Manfrotto)
- Panos Pretos
- Geni

GORDON

- Canon EF CN-E
 - 14mm T3.1
 - 24mm T1.5
 - 35mm T1.5
 - 50mm T1.3
 - 85mm T1.3
 - 135mm T2.2
- 3x V-Mounts
- 3x C-Fasts
- Tripés (Grande & Baby)

OUTROS

- 5x Aputure MCs & 4x Nanlite's
- 2x Esferovites de 1x1 & 2x Esferovites de 2x1.20

CONSUMÍVEIS

- 3x Ar Comprimido
- 2x Anti Reflexos
- 1x Líquido para Máquina de Fumos
- 4x Adaptadores E14 para E27
- 3x Papertape Bege
- 1x Pack de Braçadeiras
- 3x Pinceis
- 3x Sacos do Lixo Pretos & Grandes
- 4x Guarda-Chuvas
- 3x Panos de Limpeza (Micro-Fibra)

Apêndice B – Shotlist de *O Abafador*

SHOTLIST													
Complete	Referência	Cena	Shot	In/Ext	Descrição	Local da Câmera	Plano	Ângulo	Movimento	Lente	Câmara	Atores	Notas
<input type="checkbox"/>		1	1	EXT Rua dos Subúrbios	Começa fácil nos jardins de casa e foca no Pedro Vicente que entra pela esquerda.	Avista do Vicente.	Plano Geral	Eye Level (Steady)	Track-In (Steady)	24mm	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1 & SX 1/4 BRWV S11	Júlio Cadeia	Começa parada e vai aumentando o ritmo quando ele começa a aparecer.
<input type="checkbox"/>		1	2	EXT Rua dos Subúrbios	Vicente come pelo meio da rua (...)	De frente para o Vicente.	Plano Americano	Coma Fechado	Track-Out (Steady)	24mm	Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1 & SX 1/4 BRWV S11	Júlio Cadeia	* Realizar os testes de cor da p/ podermos reforçar a luz.
<input type="checkbox"/>		2/3	2	INT Cabine Telefônica	Plano A - Tudo seguido. Plano B - 1. Riscar os Nomes do Papel 3. Marcar os Números	Interior da Cabine	Plano de Pomeror	?	Tipe	85mm	Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1 & SX 1/4 BRWV S11	Júlio Cadeia	
<input type="checkbox"/>		2/3	1	EXT Cabine Telefônica	Master shoot da Cena 2 & 3	No Exterior da Cabine.	Grande Plano	Ligeiramente Contra Fechado	Tipe	35mm	Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1 & SX 1/4 BRWV S11	Júlio Cadeia	
<input type="checkbox"/>		4	1	INT Quarto do Cliente	Pedro a olhar e/ ou para Vicente	Em frente ao Pedro	Plano Aproximado de Pedro	Ligeiramente Fechado	Tipe	24mm	Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1/2 & SX 1/4 BRWV S11	Figurante Pedro	
<input type="checkbox"/>		4	2	INT Quarto do Cliente	Vicente. Master Shoot (Cena 4, e 8)	Carro Interior Direito da Cama	Plano Médio	Ligeiramente Contra Fechado	Tipe	24mm	Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1/2 & SX 1/4 BRWV S11	Júlio Cadeia Figurante Cliente	

SHOTLIST

Complete	Referencia	Cena	Shot	In/Ext	Descrição	Local da Câmera	Plano	Ângulo	Movimento	Lente	Câmara	Atores	Notas
<input type="checkbox"/>		4	3	INT, Quarto do Cliente	Filha a pousar o envelope.	Perto da mesinha de cabeceira.	Plano de Pormenor	Ligeiramente Picado	Tipé	35mm ou 50mm	GG 1/2 & SX 1/4	Figurante Filha	
<input type="checkbox"/>		4	4	INT, Quarto do Cliente	POV da Olívia. A porta estaria à esquerda.	Atrás da Porta	Plano Interio (do Venete)	Ligeiramente Picado ou Eye Level	Tipé	24mm	GG 1/2 & SX 1/4	João Carlos Figurante Cliente Figurante Pedro Figurante Filha	A vestir d'Arre - o que irá fazer de porta.
<input type="checkbox"/>		5	1	INT, Corredor	Mão da olívia a aproximar-se da porta.	Atrás da Porta	Plano de Pormenor	Picado	Tipé	35mm ou 50mm	GG 1/2 & SX 1/4	Maria Leite	
<input type="checkbox"/>		5	2	INT, Corredor	Primeira vez que vemos Olívia. Olívia fica do lado esquerdo da imagem.	Corredor	Grande Plano	Altura do Rosto	Tipé	135mm	GG 1/2 & SX 1/4	Maria Leite	Em baixo das Escadas
<input type="checkbox"/>		5	3	INT, Corredor	Olívia a espreitar.	Dentro do Quarto	Plano Aproximado	Eye Level	Tipé	35mm	GG 1/2 & SX 1/4	Maria Leite	
<input type="checkbox"/>		6	1	INT, Quarto do Cliente	Venete MasterShoot (CENA 4, 6 e 8)	Canto Inferior, Dentro da Cena	Plano Médio	Ligeiramente Contra Picado	Tipé	24mm	GG 1/2 & SX 1/4	João Carlos Figurante Cliente	
<input type="checkbox"/>		7	1	INT, Corredor	Coberto pelo 5.3)	Dentro do Quarto	Plano Aproximado	Eye Level	Tipé	35mm	GG 1/2 & SX 1/4	Maria Leite	ARTE








SHOTLIST

Complete	Referencia	Cena	Shot	Int/Ext	Descrição	Local da Câma	Plano	Angulo	Movimento	Lente	Câmara	Atores	Notas
<input type="checkbox"/>		8	1	INT Quarto do Cliente	Vicente. Master Shot (ETM 4, 5 e 6)	Canto Inferior Direito da Câma	Plano Médio	Ligeiramente Contra Placado	Tipé	24mm	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1/2 & SX 1/4 BRAW 5:1	João Cachola Figurante Cliente	
<input type="checkbox"/>		8	2	INT Quarto do Cliente	POV do Vicente Plano da Porta - vemos o vulto de Olívia	Dentro do Quarto	Plano Interno (di porta)	Eye Level	Tipé	24mm ou 35mm	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1/2 & SX 1/4 BRAW 5:1	Maria Leite	
<input type="checkbox"/>		8	3	INT Quarto do Cliente	POV da Olívia - A porta estaria à esquerda. (igual ao 4.f)	Atras da Porta	Plano Interno (do Vicente)	?	Tipé	24mm	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1/2 & SX 1/4 BRAW 5:1	João Cachola Figurante Cliente Figurante Pedro Figurante Filia	A estar / Atrás - o que irá fazer de porta.
<input type="checkbox"/>		9	1	INT Corredor	Olívia a ver a saída do Vicente.	Pareda à Esquerda	Plano Aproximado de Peto	?	Tipé	35mm ou 50mm	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1/2 & SX 1/4 BRAW 5:1	Maria Leite	ARTE
<input type="checkbox"/>		10	1	EXT Rua	Vicente desce as escadas, vemos que alguém desce a seguir.	Atras dos Atores	Plano Interno	Placado	Steady	24mm	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1 & SX 1/4 BRAW 5:1	João Cachola Maria Leite	
<input type="checkbox"/>		11	1	INT Galeria Comercial	Olívia caminha atrás - eles caminham / a câmara. Vemos a Olívia a descer as escadas atrás dele. Até ao final do corredor 1.	À frente dos Atores	Plano Médio do Vicente	Eye Level	Track-Out (Steady)	24mm ou 35mm	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1 & SX 1/4 BRAW 5:1	João Cachola Maria Leite	* no final, quando ele se vira o foco passa para a Olívia.
<input type="checkbox"/>		11	2	INT Galeria Comercial	Começamos final das escadas para apanhar a luz vermelha do neon no rosto dela. Olívia tenta apanhar Vicente até ao No. 2º Corredor.	À frente da Attriz	Plano Aproximado de Peto da Olívia	Eye Level	Track-Out (Steady)	24mm ou 35mm	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1 & SX 1/4 BRAW 5:1	João Cachola Maria Leite	Escadas & Corredor 2 2 Planos Basicamente

SHOTLIST

Complete	Referencia	Cena	Shot	Int/Ext	Descrição	Local da Câmera	Plano	Ângulo	Movimento	Lente	Câmara	Atores	Notas
<input type="checkbox"/>		11	3	INT. Galeria Comercial	Elie olha para trás e para.	Nas costas dele.	Plano Aproximado de Peto do Vicente	?	Track-In (Steady)	24mm ou 35mm GG 1 & SX 1/4 BR&W 5:1	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1 & SX 1/4 BR&W 5:1	João Cachola Marta Leite	Paragem antes da 37 e 38 - poderá fazer-se ajustes.
<input type="checkbox"/>		11	4	INT. Galeria Comercial	Concedo 2. Olivia agarra-lhe o braço, passa-lhe entre as mãos e levanta-o (enquadra o direito).	Nas costas dele.	Plano Médio Plano Aproximado de Peto do Vicente	?	Track-In (Steady)	24mm ou 35mm GG 1 & SX 1/4 BR&W 5:1	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1 & SX 1/4 BR&W 5:1	João Cachola Marta Leite	Paragem antes da 4ª loja e no fim da 3ª loja esquerda.
<input type="checkbox"/>		12	1	EXT. Pensão	Começa no letreiro. Vicente vem lá do fundo e cruza-se com a extra (que está na cadeira a fumar) - está na porta // Para na porta da Olivia (e a senhora levanta-se). MASTER	Em frente ao Vicente (no início)	Plano Médio para Pap	Eye Level	Track-Out (Steady)	24mm GG 1 & SX 1/4 BR&W 5:1	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1 & SX 1/4 BR&W 5:1	João Cachola	Acompanha o Vicente até à porta. Steady-Out e Ajuste para a direita mais perto do pensão
<input type="checkbox"/>		12	2	EXT. Pensão	Brinca com a chave nervosamente na mão.	Direita do Vicente.	Plano de Pormenor	Picado	(Steady)	35mm GG 1 & SX 1/4 BR&W 5:1	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1 & SX 1/4 BR&W 5:1	João Cachola	
<input type="checkbox"/>		12	3	EXT. Pensão	Tenta abrir a porta.	Direita do Vicente.	Plano de Pormenor	Picado	(Steady)	35mm GG 1 & SX 1/4 BR&W 5:1	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1 & SX 1/4 BR&W 5:1	João Cachola	
<input type="checkbox"/>		13	1	INT. Quarto Vicente	Entrado do Vicente até acender candieiros.	Na Porta	Plano Médio	Eye Level	Tripe	14mm ou 24mm GG 1/2 & SX 1/4 BR&W 5:1	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1/2 & SX 1/4 BR&W 5:1	João Cachola	
<input type="checkbox"/>		13	2	INT. Quarto Vicente	Acende o candieiro até ao fim.	Parede de Eiferovite	Plano Médio ou Americano	Eye Level	Tripe	14mm ou 24mm GG 1/2 & SX 1/4 BR&W 5:1	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1/2 & SX 1/4 BR&W 5:1	João Cachola	Pan/Tilt







SHOTLIST

Complete	Referencia	Cena	Shot	Int/Ext	Descrição	Local da Câmb	Plano	Angulo	Movimento	Lente	Câmara	Atores	Notas
<input type="checkbox"/>		13	3	INT. Quarto Vicente	Do Vicente a encostar-se à parede.	Perda da Cama (no lugar/detal)	Grande Plano	Eye Level	Tripe	14mm ou 24mm	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1/2 & SX 1/4 BRAW 5:1	João Cachola	
<input type="checkbox"/>		13	4	INT. Quarto Vicente	Dela a esfregar e entrar a almindá.	Encostado à cama.	Grande Plano	Eye Level	Tripe	14mm ou 24mm	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1/2 & SX 1/4 BRAW 5:1	João Cachola	
<input type="checkbox"/>		13	5	INT. Quarto Vicente	Easy, Rig a acompanhar a loucura dele.	Pelo Quarto.	PAP e fechar mais.	Livre	Tripe	14mm	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1/2 & SX 1/4 BRAW 5:1	João Cachola	
<input type="checkbox"/>		14	1	INT. Quarto Olívia	MASTER Foco na Olívia, mas quando se juntam passa para conjunto.	Vinda para o canto dela e depois ajustar para a cama.	Plano Médio para Conjunto	EL2	(Steady)	24mm	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1/2 & SX 1/4 BRAW 5:1	Maria Leite Jorge Mica	
<input type="checkbox"/>		14	2	INT. Quarto Olívia	MASTER Foco sempre no Pai, inclusive quando ele volta a consciência passamos para PAP.	Vinda para o pai (cama).	Médio para PAP	EL2	(Steady)	24mm	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1/2 & SX 1/4 BRAW 5:1	Maria Leite Jorge Mica	
<input type="checkbox"/>		14	3	INT. Quarto Pós Anel - Olívia	Pós Anel - a expressão de dor/dela.	Perda da Cama	Grande Plano	Ligamento x2 Picado	(Steady)	35mm ou 50mm	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1/2 & SX 1/4 BRAW 5:1	Maria Leite Jorge Mica	
<input type="checkbox"/>		14	4	INT. Quarto Olívia	Anel.	Perda da Cama	Plano de Pormenor	Ligamento Picado	(Steady)	35mm ou 50mm	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1/2 & SX 1/4 BRAW 5:1	Maria Leite Jorge Mica	







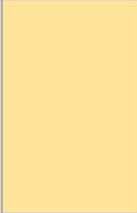
SHOTLIST

Complete	Referencia	Cena	Shot	Int/Ext	Descrição	Local da Câmera	Plano	Ângulo	Movimento	Lente	Câmara	Atores	Notas
<input type="checkbox"/>		15	1										
<input type="checkbox"/>		16	1	INT. Quarto Olívia	Olívia está nervosa com o que está prestes a fazer enquanto se vê refletido em uma borda na porta.	Zona do Corrimão Delu	Plano Médio	?	Trípé	?	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1/2 & SX 1/4 BR&W 5:1	Maria Leite	
<input type="checkbox"/>		17	1	EXT. Pensão	Master Shot Shot mais livre que reage ao estado emocional do Vicente. (Personagem).	De frente para a fachada	Plano Médio para Plano Largo	Eye Level	(Steady)	24mm	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1 & SX 1/4 BR&W 5:1	João Cachola	Cam simp mais à direita.
<input type="checkbox"/>		17	2	EXT. Pensão	Os punhos fofam-se e o pedregoso. Um deles vai buscare e pua-	De frente para a fachada	Grande Plano	Eye Level	(Steady)	35mm	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1 & SX 1/4 BR&W 5:1	João Cachola	Cam começa na direita, mas tem liberdade para passar para a esquerda.
<input type="checkbox"/>		18	1	INT. Quarto Olívia	Vicente entra no quarto, seguimos de atrás dele. Ele afasta as roupas corda e passa para o outro lado em OTS. Vicente aproxima-se da cama e vê que n tem pulso.	Átrás de Vicente	Plano Médio Vicente passa para PAP	Costas	(Steady)	24mm	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1/2 & SX 1/4 BR&W 5:1	João Cachola Maria Leite Jorge Mica	* Luz na cénoda? Tenxira.
<input type="checkbox"/>		18	2	INT. Quarto Olívia	Segue a roupa, tenta arranjá-la descilpa e posta a roupa numa cadeira. & Come para a cama, depois aproxima-se de Vicente e abraça-o. Seguimos ate ele se afitar.	Em frente à Olívia. A porta está atrás de ns.	Plano Médio Olívia > PAP > Steady, Out (de close up / americano)	Eye Level	(Steady)	35mm	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1/2 & SX 1/4 BR&W 5:1	João Cachola Maria Leite Jorge Mica	Frente a ela, re-enquadra para a esquerda.

SHOTLIST

Complete	Referencia	Cena	Shot	Int/Ext	Descrição	Local da Câmera	Plano	Ângulo	Movimento	Lente	Câmara	Atores	Notas
<input type="checkbox"/>		18	3	INT_Quarto Olivia	OVS da Olivia Vemos o ombro do Vicente e o rosto da Olivia reciosa ao fundo.	Cam perto da cama.	OVS da Olivia (Medio)	Ligeiramente Contra Placado	(Steady)	35mm	Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1/2 & SX 1/4 BRAV 5:1	João Cachola Mara Leite Jorge Mota	
<input type="checkbox"/>		18	4	INT_Quarto Olivia	Vicente aproxima-se do rosto da pai até perceber a presença de "Não sinto o pulso".	Perto do cantinho da Olivia	PAP do Vicente	?	(Steady)	35mm	Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1/2 & SX 1/4 BRAV 5:1	João Cachola	Perto do cantinho da Olivia
<input type="checkbox"/>		18	5	INT_Quarto Olivia	Atravada no Vicente. Pormenor das Mãos & Abrel.		Grande Plano Olivia & Vicente	?	(Steady)	35mm ou 50mm	Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1/2 & SX 1/4 BRAV 5:1	João Cachola Mara Leite	
<input type="checkbox"/>		19	1	EXT Rua Deserta	Cena Completa	Em frente ao Vicente.	Plano Inteiro para PAP	?	(Steady)	24mm	Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1 & SX 1/4 BRAV 5:1	João Cachola	Vicente começa no centro da rua, e vai se ajustando.
<input type="checkbox"/>		20	1	EXT Paragem Autocarro	Início até semar.	?	Plano Inteiro	?	Tipé	24mm	Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1 & SX 1/4 BRAV 5:1	João Cachola	
<input type="checkbox"/>		20	2	EXT Paragem Autocarro	Quando se senta até ao final.	?	Plano Médio	?	Tipé	35mm	Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1 & SX 1/4 BRAV 5:1	João Cachola	/// ESCONDER MCS no Fundo??




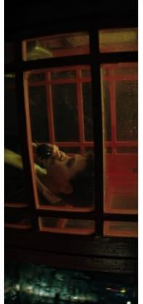
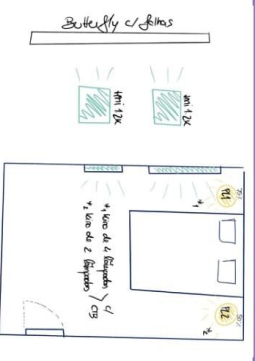

SHOTLIST




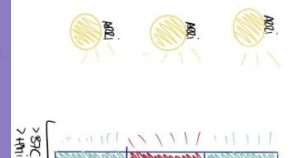



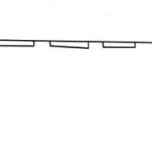

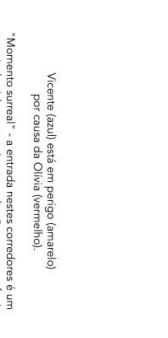
Complete	Referencia	Cena	Shot	Int/Ext	Descrição	Local da Câ	Plano	Angulo	Movimento	Lente	Câmara	Atores	Notas
<input type="checkbox"/>		20	3	EXT. Paragem Autocarro	Queima o papel.	?	Plano de Pormenor	?	Tripe	50mm ou 85mm GG 1 & SX 1/4 BRAW 5:1	Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1 & SX 1/4 BRAW 5:1	João Cachola	* Apenas mostrar calçada
<input type="checkbox"/>		20	4	EXT. Paragem Autocarro	Portas abrem e ele entra. Autocarro à esquerda.	?	Plano Inteiro	?	Tripe	35mm GG 1 & SX 1/4 BRAW 5:1	Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1 & SX 1/4 BRAW 5:1	João Cachola	
<input type="checkbox"/>		21	1	INT. Autocarro	Sentase encostado ao vidro num dos lugares de trás à direita.	?	Plano Médio	?	Tripe	24mm ou 35mm BRAW 3:1	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1/2 & SX 1/4 BRAW 3:1	João Cachola	
<input type="checkbox"/>		22	1	EXT. Paragem Autocarro	Olivia a correr. Aparição da cintura para baixo.	No lado dos armazéns.	Plano Pormenor	Picado	Track-In (Steady)	24mm GG 1 & SX 1/4 BRAW 5:1	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1 & SX 1/4 BRAW 5:1	Maria Leite	
<input type="checkbox"/>		22	2	EXT. Paragem Autocarro	Olivia a correr. Luz vermelha no posto.	De frente para a Olivia.	Plano Aproximado de Peto	Eye Level	Track-Out (Steady)	24mm GG 1 & SX 1/4 BRAW 5:1	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1 & SX 1/4 BRAW 5:1	Maria Leite	
<input type="checkbox"/>		23	1	INT. Autocarro	Câmara perto do motorista e Olivia em pé na porta de trás. Vicente ao fundo no lado direito do autocarro. Master Shoot	Início do autocarro.	Plano Geral.	?	Tripe	24mm GG 1/2 & SX 1/4 BRAW 3:1	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1/2 & SX 1/4 BRAW 3:1	João Cachola Maria Leite	Igual ao plano 21.1
<input type="checkbox"/>		23	2	INT. Autocarro	Olegane rapar no Vicente. Mais à frente e/ ou a cam 30° à direita. Não vemos o Vicente.	Perto da porta. Ainda na mem direção.	Plano Aproximado de Peto	?	Tripe	35mm GG 1/2 & SX 1/4 BRAW 3:1	Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1/2 & SX 1/4 BRAW 3:1	Maria Leite	

SHOTLIST

Complete	Referencia	Cena	Shot	Int/Ext	Descrição	Local da Câmera	Plano	Ângulo	Movimento	Lente	Câmara	Atores	Notas
<input type="checkbox"/>		23	3	INT Auscaramo	Reação do Vicente Semado. (igual ao 21.1)	?	Plano Médio	?	Trípé	24mm ou 35mm	ISO - 800 Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1/2 & SX 1/4 BRAVW 3:1	João Cachola	
<input type="checkbox"/>		23	4	INT Auscaramo	Ele se aproxima-se dela.		Plano de Conjunto	?	Trípé	24mm	Abertura - f/ Ângulo - 180° GG 1/2 & SX 1/4 BRAVW 3:1	João Cachola Marta Leite	

Apêndice C – Esquemas de Iluminação de *O Abafador*

		ILUMINAÇÃO	
<p>RUA DOS SUBURBIOS / CENA 1</p> <p>GERAL</p> <p>Lado Direito:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uso das Luzes Públicas (profundidade); - Luzes de Rua (profundidade); - "Ter pontos abertos" / "Daylight"; <p>Lado Esquerdo</p> <ul style="list-style-type: none"> - 33 HMI's escondidas pelo corredor; <p>Así Fundo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Amarelos / Azules; - Reforçar / Abrir a Luz Pública (escondidos); 	<p>Esquema de Luz</p> 	<p>Moodboard (Shadows)</p> 	<p>Paleta de Cor / Emoção</p> <p>Fuga & Perigo</p> <p>Predomina o Turgescido complementado / Azul Água do lado oposto e no fundo da rua.</p>
<p>CABINE TELEFÔNICA / CENA 2 & 3</p> <p>NA Cabine:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Luzes no topo (ou Nuvens); - Luzes no topo (ou Nuvens); - Com alguma reflexão nos Close-ups; <p>Exterior:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Abri a aplicar uma luz pública (fora da frame); <p>Reflexos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Arranjar alguma forma de ter reflexos do que existe na rua. 	<p>Esquema de Luz</p> 	<p>Moodboard (Shadows)</p> <p>Azul no Interior / Turgescido no Exterior</p> 	<p>Paleta de Cor / Emoção</p> <p>Continua a Fuga, mas agora ele está dentro de "4 paredes".</p> <p>Por isso, predomina o Azul Água complementado / Turgescido do Exterior.</p>
<p>QUARTO DO CLIENTE / CENA 4, 6 & 8</p> <p>Exterior</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bounce na Butterfly de 1 ou 2 HMI's / Filtro Azul Aquia; - Acrescentar versão (gentis); <p>Interior</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fazer p/ separar o ambiente Azulado; - Luzes de Rua (B/C) (ambiente público); - P1 - Mais forte; - P12 - Menos forte; <p>Reforçar as Luzes (Kinos / CRTs sem barreiras ou grids)</p> <ul style="list-style-type: none"> - P1 - 4 lâmpadas; - P12 - 2 lâmpadas; - Opção B: dedolights; 	<p>Esquema de Luz</p> 	<p>Moodboard (Shadows)</p> 	<p>Paleta de Cor / Emoção</p> <p>Primeira vez que ele se sente "seguro" - é o último trabalho.</p> <p>Temos então a sua cor caracterizada (azul água) / um amarelo pálido (menos vibrante, menos perigoso).</p>

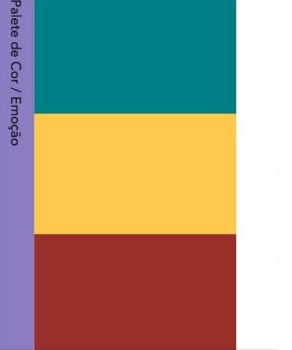
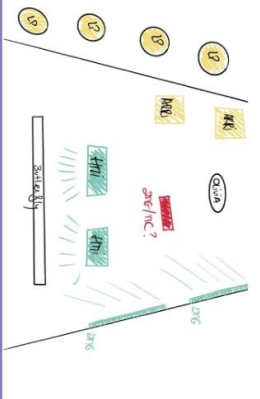
<p>CORREDOR / CENA 5, 7 & 9</p> <p>Backlight (Key Light) - Practical à Esquerda reforçada por um Kino em Tungstênio; - No Rostio (Luz do quarto); - Kino de 2 lâmpadas muito dimado e soft / CTB (amarelo pálido). - Com lâmpada / grade e difusor. - Sem iluminação de fundo, mas nas mesmas condições. - Solução: C, MC. - O importante é que haja uma degradação entre intensidades e cor. O vermelho: - Estará no decor; - Não esquecer o Haze</p>	<p>Esquema de Luz</p> <p>A Roda</p> 	<p>Não Contraste</p> 	<p>Moodboard (Shadows)</p> 	<p>Paleta de Cor / Emoção</p>  <p>Primeira vez que vemos a Olivia é um mistério, é perigo, é forte - VERMELHO (Cor Quente) Por isso, regressamos ao Tungstênio.</p>
<p>EXTERIOR DAS GALERIAS / CENA 10</p> <p>Ambiente (Esquerda): - Luz Pública para profundidade; - Reforço / ARI (tungstênio). Lojas (Direita): - Loja 1 a Azul / Praticas (B7C7) - Loja 2 a Vermelho (B7C7) - Loja 3 a Azul (B7C7) A Reforço no Close / HMI / Filtros ou Asters. Plano das Escadas: - Tungstênio à Esquerda; - Escadas / Azul Aquar; - Astera na Publicidade; - 4º Loja a Azul (?)</p>	<p>Esquema de Luz</p> <p>obscuro</p> 	<p>Escarpas</p> 	<p>Moodboard (Shadows)</p> 	<p>Paleta de Cor / Emoção</p>  <p>Vicente (azul) está em perigo (amarelo) por causa da Olivia (vermelho).</p>
<p>GALERIAS DO SHOPPING / CENA 11</p>	<p>Esquema de Luz</p> 		<p>Moodboard (Shadows)</p> 	<p>Paleta de Cor / Emoção</p>  <p>Vicente (azul) está em perigo (amarelo) por causa da Olivia (vermelho). "Momento surreal" - a entrada nestes corredores é um</p>

<p>CORREDOR PEQUENO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Astera no meio (Top Light); - Fecho de Luz no fundo do corredor (HMI). <p>1º CORREDOR - A TESTAR</p> <ul style="list-style-type: none"> - Astera na 1ª e 5ª lâmpada - Direita: 1ª e 3ª loja com Tungstênio mt dimado / 2ª Forte - Esquerda: Olho de Boi Tungstênio / moldura vermelha (numa parede / posters vermelhos). <p>2º CORREDOR - A TESTAR</p> <ul style="list-style-type: none"> - Astera na 1ª e 9ª lâmpada (Top Light); - Direita: 1ª em Tungstênio Forte / Apartamento Vermelho - 2ª / Tungstênio dimado <p>- Esquerda:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1ª Escuro 2ª Apartamento Dimado 3ª Tungstênio com apartamento vermelho 4ª Vermelha 5ª Escuro 7 <p>Corredor a Meio: pôr um fecho de luz? c/ HAZE (ganso preto a impedir a saída). Se for preciso reforço em doses: astera em stands.</p>			<p>repetir de lado para o vicente - ele não consegue fugir.</p> <p>1º Corredor ainda tem poder - amarelo & azul. 2º Corredor é amarelo - amarelo & vermelho.</p> <p>Paleta de Cor / Emoção</p>
<p>EXTERIOR DA PENSÃO / CENA 12</p> <p>GENL</p> <p>Luz Predominante:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Postes de Rua Azul Aquela c/ Reforço HMIs c/ Filtro; - Usar poste quente como ponto de contraste. <p>Na Pensão:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 35 Olhos de Boi c/ MGS Tungstênio; - 40 Olhos Tungstênio & Olhos Vermelha. <p>Reforçar os MGS c/ Dado na Porta do Vicente. No abraço - usar os HMIs e dar contraste com tungstênio (leve).</p>	<p>Esquema de Luz</p>	<p>Moodboard (Shadows)</p>	<p>Após um confronto - ele continua a fugir, por isso, deve ser introduzido o elemento vermelho aqui (inserso a Oliva não estando - estamos perto da casa dela).</p> <p>Paleta de Cor / Emoção</p>
<p>QUARTO DO VICENTE / CENA 13 & 15</p> <p>CENA 13</p>	<p>Esquema de Luz</p>	<p>Moodboard (Shadows)</p>	<p>Paleta de Cor / Emoção</p>

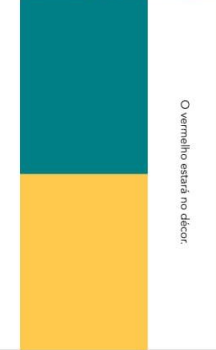
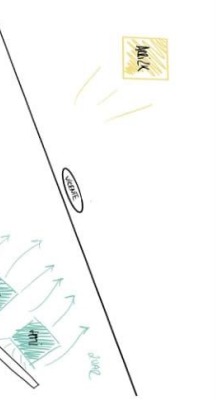
<p>Exterior - Bounce na Butterfly de 1 ou 2 HMIs c/ Filtro Azul/Aqua. * Aquecedor (textura (blanca)) Reforço no Interior: Astenas.</p> <p>Interior - Haze p/ espalhar o ambiente Azulado. - Top Light quem dá o rabiar - Kino DMG? - X1 Prático de 1 ou 2 HMIs c/ Filtro Azul/Aqua. Reforçar a Prática com o Kino (em tipo girafel). Opção B: daddlights.</p> <p>* Top Light está ligada quando se vê ao espelho, encosta-se à parede, tira a camiseta e depois é que desliga.</p>			<p>Continua em perigo, mas agora não tem o vermelho.</p> <p>Paleta de Cor / Emoção</p>	
<p>QUARTO DA OLIVA / CENA 14</p> <p>Exterior - Bounce na Butterfly de 1 ou 2 HMIs c/ Filtro Azul/Aqua. * Aquecedor (textura (blanca))</p> <p>Interior - Haze p/ espalhar o ambiente Azulado. - X1 Prático c/ as B7C (tungstênio); Reforçar a Prática com o Kino (em tipo girafel). Opção B: daddlights.</p>	<p>CENA DO PAI</p> <p>Luz Ambiente/Luz (Azul/Aqua): - Diluir c/ DMG com Filtro e Reforçar c/ Astenas.</p> <p>Raio de Luz: - Sai da porta da casa de banho - HMI c/ Filtro.</p> <p>Practical (Key Light): - Candelero c/ B7C em Vermelho. Reforçar c/ Kino de 4 e Filtro.</p> <p>PLANO B: - Prática Tungstênio; - Ponto de Luz Vermelho - 50' de Luz e Azul/Aqua.</p>			<p>Paleta de Cor / Emoção</p>
<p>QUARTO DA OLIVA / CENA 16</p> <p>Esquema de Luz</p>			<p>Paleta de Cor / Emoção</p> <p>O Aqua continua o ambiente pq o pai já está morto (kreena), mas predomina o vermelho (oliva).</p>	
<p>ESPELHO</p> <p>Reforçar a Prática (a existente - vermelho). Reforçar a luz ambiente - azul/aqua.</p>			<p>Paleta de Cor / Emoção</p>	

<p>QUARTO DA OLIVA / CENA 18</p> <p>QUARTO</p> <p>Canto da Oliva - Vermelho - Ambiente c/ DMG Filtro ou LED PubliViz (no cantinho esquerdo); Ambiente - Verde Água - Bounce na Butterfly de 1 ou 2 HMI's c/ Filtro Azul Água. * Aquecer a textura (planas)</p> <p>Prática - Tungstênio - Procure a parede - Refogue com Kino (em Girafa ou C-Stand); * - Nêda de planos mega wide.</p>	<p>Esquema de Luz</p> 	<p>Moodboard (Shadows)</p> 	<p>Paleta de Cor / Emoção</p> 
<p>PARQUE DE ESTACIONAMENTO</p> <p>Cor Predominante: AZUL, AQUA - Luzes Publicas Brancas c/ Tint Verde - Reforçadas c/ HMI's c/ Filtro</p> <p>Complementar c/ Tungstênio: - Corredor da Padaria; - Loja de Congelados; - Garagens; - Porta de Pedros; - Em Frente as Lojas da Direita</p> <p>Cinemas: um MC No momento cênico quando chega a Oliva (vermelho); Material: ARRI, Dedos, DMG's, Nanlites, MC's.</p> <p>FACHADA DA PENSÃO</p> <p>Fachada de Azul Água c/ HMI's e Filtro; Práticas de Tungstênio reforçadas nos close's c/ Dedos ou Kinos; Quarto da Oliva em Vermelho.</p>	<p>Esquema de Luz</p> 	<p>Moodboard (Shadows)</p> 	<p>Paleta de Cor / Emoção</p> <p>No caso vamos ter um raso de vermelho c/ a chegada da Oliva; Na fachada terá o quarto com essa luz & no décor.</p> 
<p>RUA DESERTA PERDE O AUTOCARRO / CENA 19</p> <p>111AP</p>	<p>Esquema de Luz</p> 	<p>Moodboard (Shadows)</p> 	<p>Paleta de Cor / Emoção</p> <p>Ela já não é a mesma pessoa - e tudo tem um pouco de vermelho.</p> 

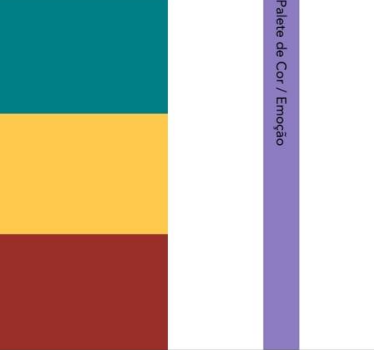
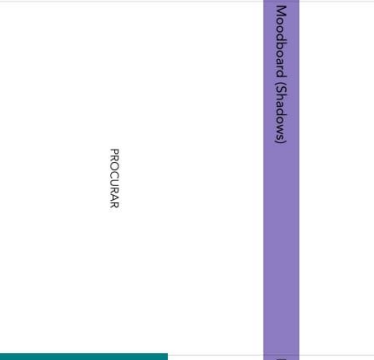
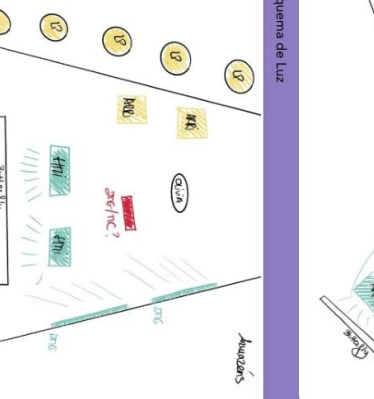
LUAR
 - X3 HMs of Bounce & Filhos
 - Reforçar d DMGs e Filtro.
 AMAZENS
 - Gangans semi-abertas para ter fechos de luz no chão.
 - Feno & longe (profundidade)
 LUZ PUBLICA
 - Usar para profundidade;
 - Reforçar d ARRS em Médios;
 - Reforçar d DMGs em Proximos.
 AUTOCARRO
 - Ração de vermelho quando o autocarro passa.



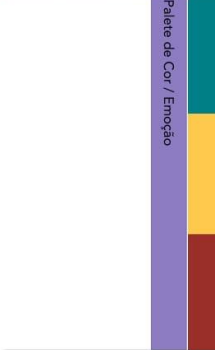
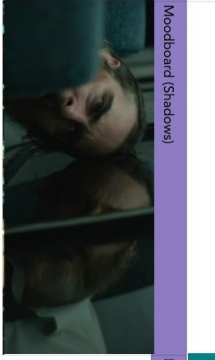
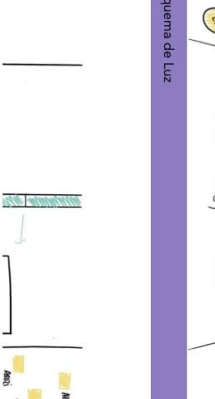
LUAR
 - FMs of Bounce & Filhos
 - Reforçar d DMGs e Filtro.
 Complementar: longênio
 - X1 ARRS na esquerda.
 - Talvez seja necessário usar flags para quebrar a iluminação pública.
 Vermelho: Arez?



LUAR
 - X3 HMs of Bounce & Filhos
 - Reforçar d DMGs e Filtro.
 ARMAZENS
 - Gangans semi-abertas para ter fechos de luz no chão.
 - Feno & longe (profundidade)
 LUZ PUBLICA
 - Usar para profundidade;
 - Reforçar d ARRS em Médios;
 - Reforçar d DMGs em Proximos.
 AUTOCARRO
 - Ração de vermelho quando o autocarro passa.



CENA 21 - 56 o Vicente
 Interior - Avil Davis



Interior - Azul aqua
- Luzes do Alucetoro Fitas (se vir-se),
Asteria em Azul ou Filtro nas Luzes.
- Top Light (Asteria) para Refletir.
- Arribetena DMG c/ Filtro.
Exterior - Tungstênio
- Pontos de Luzes Tungstênio ao fundo
- Um Pote de Luz perto (x1 Arm)
CENA 23 - Chega a Oliva
- Esquema Semelhante (Interior & Exterior)
- O que muda: HMI c/ Filtro Vermelho e passar bandeiras à frente.
Isso acontece quando ela vê-o
* Ver em que momentos deve acontecer mais.

