

Cinematografia e Desconforto: A utilização  
de enquadramentos não convencionais e  
iluminação *high-key* na curta-metragem

*Bégan*

Filipa Castro Gomes

11/2022

Filipa Castro Gomes. Cinematografia e Desconforto: A utilização de  
enquadramentos não convencionais e iluminação *high-key* na curta-metragem

*Bégan*

# Cinematografia e Desconforto: A utilização de enquadramentos não convencionais e iluminação *high-key* na curta-metragem *Bégan*

Filipa Castro Gomes

11/2022

Politécnico do Porto  
Escola Superior de Media Artes e Design

Filipa Castro Gomes

**Cinematografia e Desconforto: A utilização de enquadramentos não  
convencionais e iluminação *high key* em *Bégan***

Trabalho de Projeto

**Mestrado em Comunicação Audiovisual**

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

Coorientação: Prof. Pedro Manuel Gonçalves de Azevedo Ribeiro

Vila do Conde, novembro de 2022

Politécnico do Porto  
Escola Superior de Media Artes e Design

Filipa Castro Gomes

**Cinematografia e Desconforto: A utilização de enquadramentos não  
convencionais e iluminação *high key* em *Bégan***

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.<sup>a</sup> 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 minha irmã e à minha família pelo apoio incondicional,  
às minhas amigas e amigos, pela constante motivação,  
a toda a equipa do *Bégan*, em especial à Maria pela confiança depositada,  
aos meus professores,

Obrigada.



## RESUMO

O presente ensaio pretende explorar a importância do enquadramento na narrativa, dando-se particular atenção ao ângulo de câmara. A composição vai além da estimulação visual e estética, assume um papel preponderante na revelação cadenciada do personagem na narrativa. Simultaneamente, abordar-se-á o estilo de iluminação *high-key*, normalmente caracterizado por oferecer um ambiente difuso, pouco contrastado e bidimensional, habitualmente, ausente de tensão. Estas duas vertentes do desenvolvimento teórico procuram, conjuntamente, oferecer elementos que caracterizem as personagens.

Este trabalho encerra com a exposição e análise da metodologia utilizada no processo de direção de fotografia da curta-metragem de ficção *Bégan*.

Palavras-chave: Desconforto; *High-key*; Enquadramento; Composição; Ângulo de câmara



## ABSTRACT

This essay aims to explore the importance of framing in storytelling, with particular attention paid to the camera angle. Composition goes beyond visual and aesthetic stimulation, it assumes a predominant role in the cadenced revelation of the character in the narrative. Simultaneously, the high-key lighting style will be addressed, usually characterized by offering a diffuse, low contrast and two-dimensional environment, typically lacking tension. These two subjects of theoretical development jointly seek to offer elements that characterize the characters.

This work closes with the exposition and analysis of the methodology used in the process of direction of photography of the short fiction film *Bégan*.

Keywords: Discomfort; High-key; Framing; Composition; Camera Angle



## SUMÁRIO

SUMÁRIO.....	10
ÍNDICE DE FIGURAS.....	12
ÍNDICE DE TABELAS .....	14
0. Introdução.....	16
PARTE I: ESTADO DA ARTE.....	19
1. Cinematografia e Desconforto.....	20
2. A importância do enquadramento na interpretação da imagem .....	24
2.1. A composição dos planos e a interpretação .....	26
2.1.1. Estratégias de composição.....	27
2.2. A linguagem dos ângulos de câmera .....	34
3. A Estética da Iluminação.....	40
3.1. O Estilo <i>High-Key</i> .....	44
4. Direção de Arte e Caracterização .....	47
PARTE II: ESTUDO EMPÍRICO .....	48
5. Direção de fotografia na curta-metragem <i>Bégan</i> .....	49
5.1. A Narrativa de <i>Bégan</i> .....	49
5.2. As Personagens.....	49
5.3. A Linguagem Visual.....	50
5.4. A Representação do Desconforto em <i>Bégan</i> .....	56
6. Conclusão.....	59
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	62
REFERÊNCIAS WEBGRÁFICAS.....	64
REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS .....	65
APÊNDICES .....	66
Apêndice A - Desenhos de Luz.....	67

Apêndice B - Lista de Equipamento .....	69
Apêndice C - <i>Shooting List</i> .....	73
ANEXOS .....	80
Anexo A - Argumento .....	81
Anexo B - <i>Storyboard</i> .....	92

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 – Uso de ângulos não convencionais para imprimir desconforto -Delicatessen (1991) .....	22
Figura 2 – Opção cromática para personagens solitárias - Delicatessen (1991) .....	22
Figura 3 – Opção cromática para personagens estáveis - Delicatessen (1991) .....	22
Figura 4 – Uso de dolly-in para acentuar a birra de Amélie - Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain (2001) .....	23
Figura 5 -Dolly-in que reforça a perplexidade de Collignon - Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain (2001) .....	23
Figura 6 – O isolamento de Amélie - Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain (2001) .....	23
Figura 7 – Personagens em fuga, na procura de uma vida diferente - O Brother, Where Art Thou? (2000) .....	27
Figura 8 – Posicionamento da personagem num canto do quadro mostrando o seu isolamento - Punch-Drunk Love (2002) .....	28
Figura 9 – Estabelecimento de hierarquias - The Grand Budapest Hotel (2013).....	28
Figura 10 – Variação do olhar - Portrait de la Jeune Fille en Feu (2019) .....	28
Figura 11 – Isolamento da ação - The Grand Budapest Hotel (2013) .....	29
Figura 12 - Personagem dominante - The Grand Budapest Hotel (2013).....	30
Figura 13 - Dimensão reduzida da personagem, consumida pela cidade - Her (2013) ..	30
Figura 14 - Partida para o desconhecido - Sicario (2015) .....	30
Figura 15 - Punch-Drunk Love (2002).....	31
Figura 16 - Escala de planos proposta por Terrence Malick.....	32
Figura 17 - The Grand Budapest Hotel (2013).....	33
Figura 18 - Breaking Bad (2008-2013).....	34
Figura 19 - Sequência eye-level (ler da esquerda para a direita, de cima para baixo) - Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain (2001) .....	36
Figura 20 - A representação da fragilidade de Amélie - Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain (2001) .....	37
Figura 21 - Demonstração da altivez da personagem - Paddington 2 (2017) .....	37
Figura 22 - Do the Right Thing (1989) .....	38
Figura 23 - Cidade de Deus (2002) .....	38
Figura 24 - A personagem Aurore - Delicatessen (1991).....	38

Figura 25 - A apresentação da personagem do talhante - Delicatessen (1991) .....	38
Figura 26 - O domínio do talhante - Delicatessen (1991) .....	39
Figura 27 - Aurore recolhida - Delicatessen (1991) .....	39
Figura 28 - Vocação de São Mateus de Caravaggio .....	43
Figura 29 - Barry Lyndon (1975) .....	43
Figura 30 - I Love Lucy (1951) .....	44
Figura 31 - Her (2013) .....	45
Figura 32 - Dolly-out da cena inicial de Bégan.....	51
Figura 33 - Dolly-out da cena final de Bégan.....	51
Figura 34 - Dolly-in de Álvaro a entrar na cozinha de casa - Bégan .....	52
Figura 35 - Réperage com a realizadora de Bégan .....	53
Figura 36 - Réperage com a primeira assistente de câmara para a execução de testes à shooting list.....	53
Figura 37 - Estilo de luz high-key em Bégan.....	53
Figura 38 - Dois dos planos zenitais presentes em Bégan .....	54
Figura 39 - Scouting para Bégan.....	55
Figura 40 - Opção cromática para o interior do talho - Bégan .....	55
Figura 41 - Sequência da moldura e gradual transição de vermelho para verde - Bégan .....	56
Figura 42 - Adaptação do estilo de luz para chiaroscuro - Bégan .....	57
Figura 43 - Álvaro representado por um ângulo picado - Bégan .....	58
Figura 44 - Pai apresentado num ângulo contrapicado - Bégan .....	58
Figura 45 - Álvaro encurralado pelos elementos do talho - Bégan .....	58

## ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1 - Escala de Planos e Possíveis Interpretações .....	32
Tabela 2 - Atributos da Luz e Descrição .....	42



## 0. Introdução

O Cinema teve, na sua génese, a intenção de registar e representar a realidade. Os primeiros registos fílmicos tinham como suporte físico a película<sup>1</sup>. Com ela, produziam-se conjuntos de fotogramas que, quando reproduzidos com um determinado ritmo, num projetor, originavam uma imagem em movimento. Sobre este assunto Aumont esclarece que, apesar das evidentes diferenças entre o fotograma e a imagem projetada - começando pela ilusão de movimento que a última oferece, ambas se apresentam sob a forma de uma imagem bidimensional, delimitada por um quadro (1994, p.19), uma necessidade técnica uma vez que não é possível fabricar uma película ‘infinita’. O quadro possui, no entanto, um atributo além da limitação material da imagem. Gradualmente, as limitações tecnológicas do Cinema foram superadas e este passou a ser categorizado também como forma de arte, ganhando expressão criativa. Técnicas da Fotografia e da Pintura, nomeadamente composição e iluminação, adaptaram-se e foram aplicadas ao Cinema. Com a ampliação da cultura visual, a noção de ‘quadro’ assumiu um estatuto de espaço onde se transmite a sensação de realidade e se imprime expressividade emocional e artística. Neste sentido, o enquadramento desempenha um papel preponderante na composição da imagem fílmica. Ao observá-lo, formulamos uma significação sobre a imagem que representa um espaço real ou imaginado.

O presente ensaio tem como propósito refletir sobre a cinematografia e como é que ela traduz/representa emoções e sentimentos, destacando alguns elementos que a compõem, nomeadamente o enquadramento e o ângulo de câmara, em conjunto com o estilo de iluminação *high-key*. Neste sentido, o estudo tem uma componente teórica e uma componente prática, onde se reflete sobre noções que apoiaram as decisões a ver com o estudo empírico. Relativamente à investigação teórica, a metodologia adotada engloba uma revisão de literatura referente à cinematografia, designadamente conceitos relacionados com o enquadramento, a composição e a iluminação, e sobre a interpretação da imagem. Já sobre a componente prática, foi assumida a direção de

---

<sup>1</sup>A película, criada por George Eastman em 1884, é constituída por uma base plástica à base de celulose, emulsionada por uma camada de gelatina, à qual adere nitrato de prata, um material sensível à luz. Possui características diferentes destinadas a diversas situações. Essas características dividem-se em exposição, cor, sensibilidade e formato.

fotografia da curta-metragem de ficção *Bégan*. Para sustentar a construção do estudo empírico fez-se uma análise de obras cinematográficas e de características que pretendiam trabalhar nesta curta-metragem para além de termos como base a revisão de literatura executada.

No decurso da investigação, propõe-se responder aos seguintes objetivos:

- Como é que através do enquadramento se produz personalidade e/ou caracteriza personagens e/ou espaços e, simultaneamente, se oferece uma experiência emocional e pictórica;
- Como é que o estilo de iluminação *high-key* pode oferecer dramatismo à narrativa, sendo ele um estilo de luz, geralmente, ausente de tensão;
- Aplicação do conhecimento teórico e técnico na direção de fotografia do projeto *Bégan*.

A estrutura do trabalho contempla duas partes, compreendidas em cinco capítulos. Ao estado da arte correspondem quatro capítulos e ao estudo empírico alude um.

No capítulo 1 abordaram-se aspetos técnicos e artísticos da cinematografia, tais como o enquadramento, o movimento e a iluminação. É explorada como a comunicação entre eles se traduz na linguagem e ‘atmosfera’ visual de uma estória. É realizada ainda uma reflexão de determinados conceitos como o de emoção e a identificação emocional do espectador. Ao capítulo 2 diz respeito a interpretação da imagem e a importância que o enquadramento assume. Analisam-se as origens e transformações do conceito de imagem, assim como as suas aplicações na contemporaneidade. Sobre o enquadramento, aprofundam-se as técnicas de composição que auxiliam a atribuição de significação a um quadro, dando-se destaque ao ângulo de câmara e à importância que este assume, enquanto elemento que adjuva interpretação do filme. O capítulo 3 debruça-se na iluminação e na importância que ela assume na definição do ‘tom’ de uma narrativa, sendo que o estudo centra-se no estilo de luz *high-key*, explorando as suas origens e mudança de opção técnica para opção criativa. Já no capítulo 4, explicita-se a importância da direção de arte enquanto elemento caracterizador de espaços e personagens assim como a relevância que o departamento de arte assume nas opções e decisões da direção de fotografia. A componente empírica do presente ensaio é constituída pelo capítulo 5, onde se faz uma

explicação da história de *Bégan* e das personagens que a compõe. Mostra-se ainda, com base no estudo teórico, a aplicação dos elementos explorados e justificação das opções tomadas.

Em jeito de conclusão, este estudo é finalizado com uma reflexão sobre as leituras realizadas e sobre o trabalho elaborado na parte empírica, apresentando-se relações relativas aos objetivos traçados no ponto de partida do ensaio.

## PARTE I: ESTADO DA ARTE

## 1. Cinematografia e Desconforto

Escrever com movimento, escrever numa linguagem própria e com uma gramática particular, é poder narrar uma estória de forma visual, por outras palavras:

If cinema is a language, then we must ask: what is the structure of that language? What is the vocabulary, what are the rules of grammar, the structure of this cinematic language? What are the tools of cinematography... to tell our story visually? (Brown, 2016, p.3)

A Cinematografia é uma linguagem visual que procura servir uma narrativa, materializando uma ‘atmosfera’ - constituída por atores, décors, diálogo, ação e arte. Esta materialização deve ser concretizada de forma coerente uma vez que só assim se garante a compreensão do subtexto emocional por parte da audiência. Sobre este assunto, Mercado indica que “Whatever visual strategy you decide to use based on the core ideas of your story should be used consistently throughout your film for your audience to understand its intended meaning within the context you created.” (Mercado, 2016, p.4).

No momento de se conceber o ‘tom’ e de se marcar a ‘atmosfera’ do filme, a direção de fotografia deve socorrer-se de aspetos técnicos e artísticos a ela associados, nomeadamente o enquadramento, o movimento e a iluminação.

O enquadramento, consiste no que se escolhe filmar, sendo sempre lido a par com os elementos que compõem o quadro. Este enquadramento contém a interpretação de locais, das personagens e de adereços. Estes componentes comunicam e transportam significação sobre o tema da narrativa, imprimindo uma perspetiva e emoção. Por sua vez, o movimento da câmara pode conferir dinamismo, acentuar contemplação e ainda acentuar reações emotivas. A iluminação é uma das ferramentas, como enuncia Brown, poderosa e flexível da direção de fotografia (2016, p.7), capaz de transformar a totalidade da cena, dependendo o estilo de luz que se adota. Pode ainda moldar a psicologia de uma personagem, de um cenário e conduzir o ‘desenlace’ do filme.

É assim que, através de uma coreografia entre estes elementos, surge a metáfora visual pretendida para a narrativa, imprimindo-se emoções “da mesma maneira que cada palavra evoca uma ideia, cada plano mostra uma ideia” (Aumont et al, 1994, p.167)

Importa olhar para o Desconforto como uma emoção, como nos dizem Woyciekoski e Hutz, que pode causar impacto no bem-estar subjetivo dos indivíduos, na saúde física e mental e nas interações sociais, podendo ainda influenciar a capacidade de resolução de problemas (2008, p.3). O impacto que ele tem na manutenção ou rutura de relações interpessoais, e com o ambiente externo, transforma o desconforto numa “emoção de reação psicobiológica complexa” (*idem*). Decorrente de múltiplos fatores, nomeadamente aspetos “sociais”, de “personalidade” e ainda “mudanças fisiológicas” (*idem*), o desconforto pode provocar impulsos para a mudança, quando um sujeito antecipa um possível acontecimento significativo para o seu bem-estar individual. Pelo contrário, pode deixar um sujeito num estado apático e depressivo. A emoção ou sensação de desconforto varia, assim, de indivíduo para indivíduo, não existindo uma única forma de manifestação.

Vanoye ofereceu, limitando-se ao caso do cinema, um primeiro estudo da identificação emocional do espectador. Propõe que, de início, dois tipos de emoções são inculcados no espectador do filme:

- 1) emoções fortes, ligadas à sobrevivência, próximas do *stress*, que acarretam “comportamentos de alerta e de regressão na consciência”, como o medo, a surpresa, a novidade e o bem-estar corporal. Nesse caso, há bloqueio emocional, já que o espectador não pode de facto reagir (pode apenas repetir compulsivamente a experiência, vendo outro filme);
- 2) emoções mais ligadas à vida social, como sendo a “tristeza, a afeição, o desejo, a rejeição” e o desconforto. O filme intervém essencialmente nos registos bem conhecidos de identificação e expressividade.

Tomemos de exemplo os filmes *Delicatessen* (1991) e *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* (2001) de forma a entendermos como a cinematografia pode acentuar o desconforto emocional.

*Delicatessen* (1991) trata a história de uma sociedade pós-apocalíptica onde o canibalismo é aceite como forma de sobrevivência. As personagens apresentam-se como ‘marginalizados’ da sociedade ‘normal’. É recorrente no filme a opção de utilização de ângulos de câmara estranhos ao olhar humano, mesmo em momentos de exposição, como forma de transmitir ao espectador de que o universo do filme é uma realidade bizarra. Contudo, em momentos de maior carga emocional, esses mesmos ângulos são acentuados, especialmente quando ocorre um rompimento com o quotidiano normal das personagens (Figura 1).



Figura 1 – Uso de ângulos não convencionais para imprimir desconforto - *Delicatessen* (1991)

A luz reforça também estado psicológico delas, com uma atribuição cromática nos dois grupos de indivíduos do universo do filme: os que se mostram estáveis emocionalmente, apresenta-os a vermelho (Figura 2), e os que aparentemente estão sozinhos e levam uma vida indigente, são retratados a verde (Figura 3).



Figura 3 – Opção cromática para personagens estáveis - *Delicatessen* (1991)



Figura 2 – Opção cromática para personagens solitárias - *Delicatessen* (1991)

Em *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* (2001) acompanhamos Amélie Poulain, uma jovem inocente e doce, que procura justiça e amor. No espectador pretende-se provocar um sentido de realidade distorcida, já que conhecemos o universo da estória pela perspectiva de Amélie. É com movimentos de câmera que se imprime o desconforto, recorrendo-se frequentemente a movimentos *dolly-in* rápidos, que incitam sobressalto. Quebram-se, assim, os movimentos controlados e suaves das composições simétricas, que por si só oferecem uma sensação de harmonia e ordem (Figuras 4 e 5).



Figura 4 – Uso de *dolly-in* para acentuar a birra de Amélie - *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* (2001)

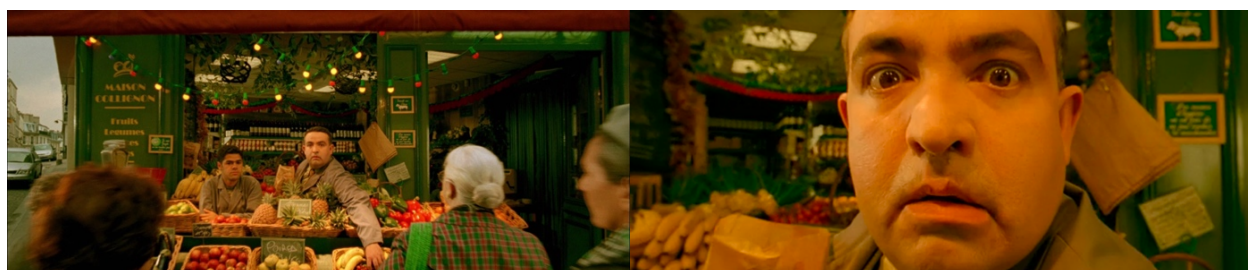


Figura 5 - *Dolly-in* que reforça a perplexidade de Collignon - *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* (2001)

Observamos ainda no filme a opção por um enquadramento distante da personagem Amélie Poulain (Figura 6) para representar a sua indecisão, tristeza e isolamento.

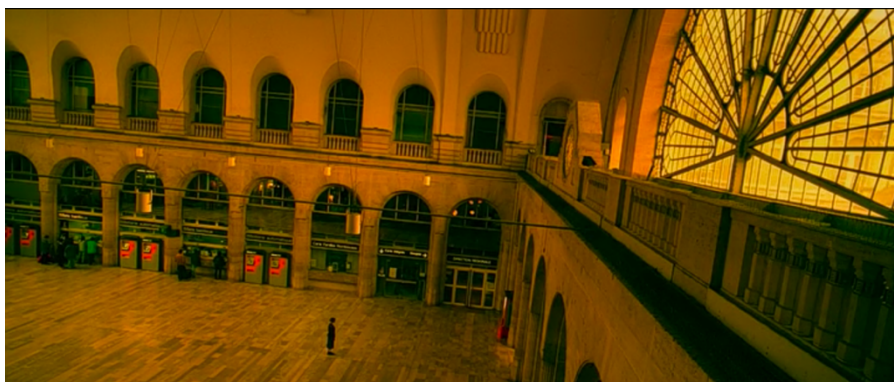


Figura 6 – O isolamento de Amélie - *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* (2001)

## 2. A importância do enquadramento na interpretação da imagem

Uma das mais antigas definições de imagem foi-nos dada por Platão, quando refere que “chamo imagens, em primeiro lugar às sombras; em seguida aos reflexos na água ou à superfície dos corpos opacos, polidos e brilhantes e todas as representações deste género” (*cit in Joly, 1994, p.13*). A imagem era entendida como um processo de reprodução em espelho. Com a contemporaneidade, e o desenvolvimento da imagem, o termo “imagem” adaptou-se e tornou-se “intensamente polissémico” (Gardies, 2007, p.120), pelo que defini-lo é complexo.

O que haverá de comum entre um desenho de uma criança, um filme, uma pintura rupestre ou impressionista, *graffitis*, cartazes, uma imagem mental, uma imagem de marca, falar por imagens e por aí a fora? O mais notável é que, apesar da diversidade dos significados desta palavra, compreendemo-la. (Joly, p.13)

A imagem é omnipresente na vida quotidiana e “desempenha nela um grande papel sob formas variadas” podendo ser “cinematográfica, fotográfica, pintada, televisiva, digital.” (Gardies, 2007, p.120). Várias teorias sobre conhecimento, perceção, receção, leitura e interpretação foram desenvolvidas, mais direcionadas para textos literários. Contudo, a partir da década de 60 do século passado (coincidente com a disseminação do cinema globalmente) e com o aparecimento da semiologia<sup>2</sup>, começou-se a abordar, de igual forma, os textos não verbais, como aqueles relacionados com a pintura, o cinema ou a televisão. O audiovisual passou a ocupar uma grande parte do espaço sociocultural e o sistema de significação revelou-se uma necessidade.

Interpretar é atribuir um significado. Joly diz-nos que a interpretação das imagens está no cerne da interrogação semiológica que procura questionar a significação, quando filtrada pela intenção da audiência (2002, p.8). Será o público a selecionar os “elementos que lhe permitem ver a imagem *como* a quer ver” (Gardies, 2007, p.122). Para Joly a interpretação de mensagens visuais é decifrar e explicar, a fim de compreender. Tornar o significado acessível, ainda que a interpretação esteja submetida a um conjunto de condicionalismos: físicos (por exemplo, a qualidade orgânica da sensação – estudada particularmente pelas ciências cognitivas e pelas neurociências), culturais, socioculturais e ainda conjunturais (2002, p.12). Estes

---

<sup>2</sup> Disciplina que visa agrupar signos num sistema, independentemente da sua substância e limites; imagens, gestos, sons, objetos e as suas complexas associações, formam o conteúdo do ritual, da convenção ou do entretenimento público: constituem, senão linguagens, pelo menos sistemas de significação (Barthes, 1968, p.9)

condicionalismos englobam em si um conjunto de pré-conceitos que podem influenciar a construção da interpretação, mesmo antes da audiência ter acesso à mensagem visual. A partir daqui a interpretação da imagem pode assumir duas formas: “intrínseca” e “extrínseca”. “A primeira salienta os elementos presentes na imagem enquanto a segunda, que pressupõe a primeira, produz significados não presentes na imagem” (*idem*).

Para se atingir a interpretação intrínseca e extrínseca implica que seja estabelecida uma relação entre imagem e audiência. É neste contexto que o enquadramento assume a sua importância. Enquadrar é assumir um ponto de vista sobre algo. Gomes afirma que é o ato de enquadrar que eleva qualquer objeto a um novo patamar (*cit in Santos, 2018, p.16*), além disso, “(...) é ele também que permite a apreciação. Se ele é um instrumento para o artista, será o lugar da obra para o espetador” (*cit in Santos 2010, p. 19*).

A palavra enquadramento e o verbo *enquadrar* apareceram com o cinema para designar o processo mental e material já em atividade na imagem pictórica e fotográfica, pelo qual se chega a uma imagem que contém determinado campo visto sob determinado ângulo e com determinados limites exatos. A palavra “enquadramento” passou a designar certas posições do quadro em relação à cena representada. (...) Todo o enquadramento estabelece uma relação entre um olho fictício – o do pintor, da câmara, da máquina fotográfica – e um conjunto organizado de objetos no cenário (Aumont, 1993, p.153)

Em cinema procura-se a construção de sentimentos reais, assim como a percepção que o público possui da realidade, ou seja, o “acontecimento que se passa no ecrã”, onde o espectador é testemunha e participa nele, mesmo consciente do “carater irreel do que se desenrola diante de si, vive-o emocionalmente como um acontecimento real” (Metz, *cit in Lotman, 1978, p. 25*)

Entenda-se por enquadramento o ato, e o resultado desse ato, que circunscreve e constrói um espaço visual, transformando-o num espaço de representação. Ele é uma representação visual de elementos dentro de uma imagem, imagem essa que deve ter significado, sensações, tom, atmosfera e um subtexto próprio – sem necessidade de diálogo, áudio ou narração. Na ótica de Gardies, “Num plano cognitivo, esta representação inscreve o filme no interior de uma narrativa (a imagem conta) ou de um discurso (a imagem explica e demonstra), ao mesmo tempo que, no plano sensível, induz emoções pelo tema (o riso e as lágrimas)” (2007, p.20). Através do enquadramento, oferecemos à audiência, para além de uma experiência estética e

sensorial, múltiplas camadas de interpretação. Num jogo de decisões entre o que excluir e incluir, para representar e oferecer sentido, dá-se, por fim, ao público, o sentimento de realidade.

### 2.1.A composição dos planos e a interpretação

A composição é a “superfície da imagem”, a sua “organização”, “as relações geométricas mais ou menos regulares” (Aumont, 1993, p.136) entre os objetos, no interior do quadro. A sua correlação forma uma “relação significativa cuja semântica não se reduz à soma mecânica dos objetos tomados um a um”, mas antes no seu conjunto (Lotman, 1978, p.104).

Since viewing a motion picture is an emotional experience, the manner in which scenes are composed, staged, lighted, photographed and edited should motivate audience reaction, according to the script's intent. The viewer's attention should be concentrated on the player, object or action most significant to the story at that moment. Stimulation of audience response can be best conveyed by the cameraman through direction of dramatic emphasis where desirable. This is accomplished by accentuating the motions and emotions, which make the story live in the viewer's mind. (Mascelli, 1965, p.197)

Importa compreender o tema e a essência da narrativa cinematográfica de forma a se idealizar uma estratégia que impacte o público, conforme questiona Macelli, “should the audience be awed by the beauty, vastness or grandeur of the subject? Or should they be sold on a particular product, process or technique?” (1965, p.199). Independentemente, criar uma composição é criar uma permanente metáfora visual, numa simbiose entre técnica, esplendor visual e significado – “the scenes should be composed to provide the proper pictorial aspects, inspire the desired psychological response in the viewer (...) and produce the intended mood (*idem*).

Mascelli entende que a composição de um quadro envolve uma sensibilidade artística, consciência emocional, preferências, experiências e contextos individuais e/ou particulares do indivíduo que compõe e, por isso, não se podem aplicar regras intransigentes. Ou seja, “The principal difficulty in composing for motion pictures is dealing not only with shape of people and objects, but the shape of motions” (1965, p.199). Contudo, existem elementos que contribuem no momento de produzir imagens em movimento, tais como linhas, formas, massas e movimento (*idem*, p.200). Ao partilharem uma linguagem universal, que estimula uma resposta emocional idêntica, na quase totalidade de espectadores, auxiliam no alcance dos dois principais objetivos

da composição, como sendo atrair a atenção ótica da audiência e gerir a dinâmica de poder de uma cena<sup>3</sup>.

### 2.1.1. Estratégias de composição

Para atrair a atenção ótica do público, as linhas e as formas são as ferramentas mais utilizadas já que oferecem uma sensação de organização espacial. As linhas consistem no contorno real de objetos ou um contorno imaginário, criado no espaço. Ao usá-las numa composição, reforçamos a tendência natural do ser humano na vida real, de se orientar por elas, especialmente se partilharem o mesmo ponto de junção. Podem assumir múltiplas direções – retas, curvas, verticais, horizontais, diagonais, combinação de linhas de contorno – ou serem criadas pelo olhar que, por serem ‘imaginadas’ podem ser mais “eficazes na atribuição de significação” (Mascelli, 1965, p.200).

Mascelli oferece-nos um conjunto de sentidos no uso de linhas:

- Straight lines suggest masculinity, strength. Softly curved lines suggest femininity, delicate qualities.
- Sharply curved lines suggest action and gaiety. Long vertical curves with tapering ends suggest dignified beauty and melancholy.
- Long horizontal lines suggest quiet and restfulness. Paradoxically, they may also suggest speed because the shortest distance between two points is a straight line.
- Tall vertical lines suggest strength and dignity. Parallel diagonal lines indicate action, energy, violence.
- Opposing diagonals suggest conflict, forcefulness.
- Strong heavy sharp lines suggest brightness, laughter, excitement.
- Soft lines suggest solemnity, tranquility. (1965, p.201)

Exemplos comuns do uso de linhas é o posicionamento de uma personagem num canto, mostrando-a cercada pelas circunstâncias em que a encontramos (Figura 8); ou então colocar uma personagem na direção oposta ao ponto de junção das linhas, demonstrando que existe um novo caminho na sua jornada (Figura 7).

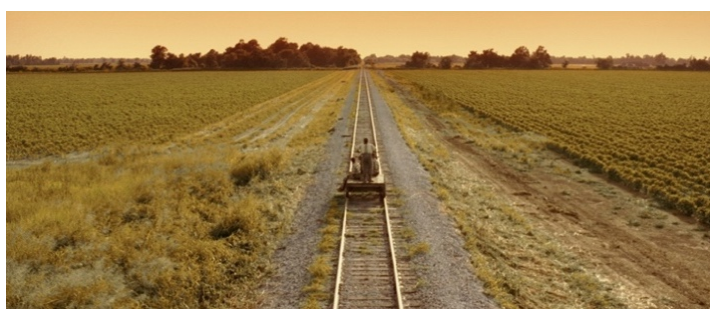


Figura 7 – Personagens em fuga, na procura de uma vida diferente - *O Brother, Where Art Thou?* (2000)

<sup>3</sup> Consultar em The Cinema Cartography – “Composition in Storytelling”  
<https://www.youtube.com/watch?v=CvLQJReDhic>



Figura 8 – Posicionamento da personagem num canto do quadro mostrando o seu isolamento - *Punch-Drunk Love* (2002)

As formas estão presentes “em todos os objetos, sejam naturais ou criadas pelo Ser Humano” (Mascelli, 1965, p.202). As formas físicas são facilmente identificadas, mas as originadas pelo olhar da audiência só se tornam visíveis quando tornadas óbvias. Regularmente identificamos em composições cinematográficas formas triangulares e quadradas (quadro dentro de quadro). A forma triangular sugere, como indica, Mascelli, a força, a estabilidade e a solidez, associadas às pirâmides (1965, p.203). Para além disto, é uma forma compacta, fechada em si, que obriga o olhar a variar a sua direção, entre os pontos (Figura 10). Vemos frequentemente composições em triângulo quando temos em quadro grupos de pessoas, já que se pode atribuir significado a uma figura através da altura (Figura 9).



Figura 9 – Estabelecimento de hierarquias - *The Grand Budapest Hotel* (2013)



Figura 10 – Variação do olhar - *Portrait de la Jeune Fille en Feu* (2019)

A composição do quadro dentro de quadro (Figura 11), auxilia a construção de uma certa ordem onde, aparentemente, é inexistente. Este sistema de composição, pode ser eficaz para captar o olhar da audiência, pois elimina os detalhes externos de um dos quadros, retendo a atenção no quadro, onde a ação decorre.

Para além deste aspeto, é uma técnica relevante se o propósito do enquadramento for estabelecer uma divisão entre dois mundos. Possibilita a criação de contraste de ideias, tais como liberdade *versus* isolamento ou estilos de vida distintos.



Figura 11 – Isolamento da ação - *The Grand Budapest Hotel* (2013)

Relativamente às dinâmicas de poder sugeridas pela composição, a massa e o movimento podem ser usadas para o seguinte: criar, sugerir e mudar estas relações. A massa refere-se ao peso pictográfico de um objeto, área ou figura ou grupos dos mesmos. O tamanho e a escala possuem especial importância no estabelecimento destas dinâmicas. A dinâmica que se estabelece entre personagens, e o diálogo entre as personagens e o ambiente onde se inserem. Hitchcock afirma que o tamanho de um objeto na *frame*<sup>4</sup> deve estar diretamente relacionado com a sua importância na história, naquele determinado momento (*cit in* Mercado, 2006, p.7). Podemos mostrar uma personagem deslocada da sociedade, apresentando-a pequena quando em comparação com o meio envolvente (Figura 13) ou então, mostrar a personagem no centro do quadro. Ao colocar a personagem no centro, e despojada de elementos cénicos, conseguimos atribuir-lhe poder, como acontece por exemplo em *The Grand Budapest Hotel* (Figura 12). Nesta imagem verificamos a ausência de quaisquer detalhes distrativos.

---

<sup>4</sup>Uma das várias imagens estáticas que compõem a imagem em movimento



Figura 13 - Dimensão reduzida da personagem, consumida pela cidade - *Her* (2013)



Figura 12 - Personagem dominante - *The Grand Budapest Hotel* (2013)

Podemos adicionar força a uma massa isolada se ela estiver separada do fundo por contraste, luz ou cor, isto é, “A dark mass will stand out against a light background, or a light mass against a dark mass through contrast. This is the simplest way to provide emphasis and pull a figure or object away from the background” (Mascelli, 1965, p.204). No caso de *Sicario* (Figura 14), as silhuetas representam figuras anónimas, desconhecidas e indecisas que vão embarcar numa missão igualmente enigmática, num território vasto.



Figura 14 - Partida para o desconhecido - *Sicario* (2015)

A possibilidade de se mover uma câmara, como indica Brown, é umas das mais distintivas habilidades do cinema, separando-o expressivamente da fotografia, pintura e outras artes visuais (2016, p.302). O movimento possui propriedades estéticas e psicológicas, que pode transmitir variadas conotações pictóricas e emocionais ao espectador: “the movement itself, the style, the trajectory, the pacing, and the timing in relation to the action all contribute to the mood and feel of the shot. They add a subtext and an emotional content independent of the subject” (Brown, 2016, p.302).

Esta possibilidade de valorização do subtexto emocional, faz com que o movimento de câmara tenha de ser motivado e sensível às especificidades da narrativa.

There are many ways to find a motivation for a camera move, and they can be used to enhance the scene and add a layer of meaning beyond the shots themselves. They can also add a sense of energy, joy, menace, sadness, or any other emotional overlay (Brown, 2016 p.303).

Movimentos horizontais sugerem transferência e deslocamento. Se for um movimento da esquerda para a direita, o espectador acompanha a cena de forma mais natural e suave, uma vez que, na generalidade das culturas, se lê na mesma direção. Paradoxalmente, um movimento da direita para a esquerda, como indica Mascelli, tem mais força, pois, oferece resistência ao olhar, acentuando dramatismo e oposição (1965, p.205). Movimentos de câmera na vertical sugerem “crescimento, exaltação e liberdade”, por contraste os movimentos descendentes sugerem “perigo, destruição e ruína”. Por sua vez, movimentos pendulares indicam rotina, “nervosismo e monotonia”. Se o movimento de câmera for feito em direção à audiência terá mais impacto pois implica um crescimento do seu tamanho na *frame* (Mascelli, 1965, p.205) Assim, o movimento de câmera transcende a ‘simples’ ideia de reenquadramento. Deve cumprir um objetivo específico na narrativa, tal como revelar, informar ou oferecer uma mudança de tom. Tomemos de exemplo *Punch-Drunk Love* (Figura 15). A composição inicial sugere uma situação social entre personagens, contudo, o movimento da câmera, horizontal da direita para a esquerda, representa uma posição de isolamento e solidão.



Figura 15 - *Punch-Drunk Love* (2002)

A permutabilidade de se alterar escalas de planos com movimento é outra ferramenta que auxilia na variação de composições e na conceção de subtexto para a audiência. “For example, a move may reveal new information or a new view of the scene. The camera may move to meet someone or pull back to show a wider shot.” (Brown, 2016, p.302). Olhando para o esquema de escalas de planos proposto por Marner (Figura 16), importa analisar as escalas que, numa perspetiva de interpretação, são passíveis de oferecer um maior envolvimento da audiência com a narrativa (Tabela 1).

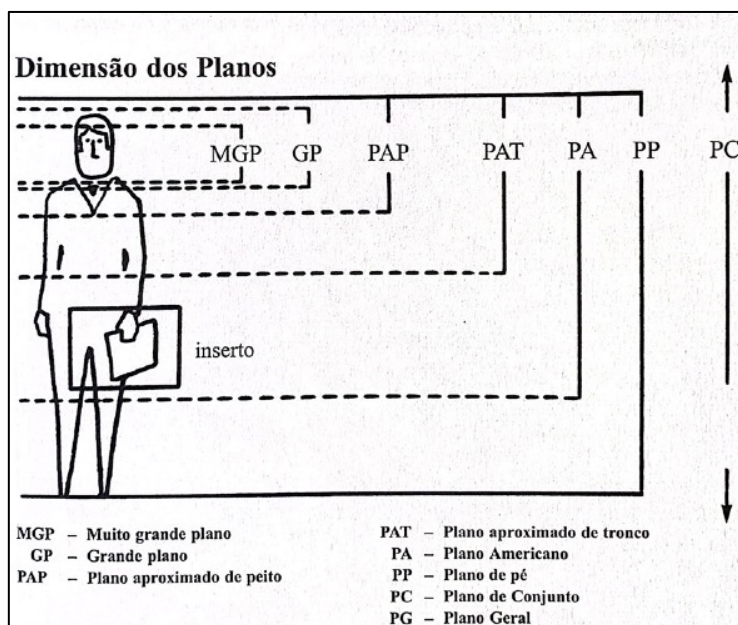


Figura 16 - Escala de planos proposta por Terrence Marnier

Tabela 1 - Escala de Planos e Possíveis Interpretações

Escala de Plano	Descrição
Close-Up/Grande Plano	É a escala que nos permite estar mais próximos visualmente do sujeito representado.
Plano Aproximado de Peito	É uma escala mais aberta que a anterior: mostra a cara e ombros de uma personagem, enquanto inclui uma porção da área que a envolve (Mercado, 2011, p.42) Ao incluir elementos visuais além do rosto, permite a criação de empatia através da observação da linguagem corporal e das ações que ocorrem no fundo.
Plano americano	Tipicamente usado em situações onde existem grupos ou duplas de personagens. Permite exibir linguagem corporal, algumas expressões faciais e área circundante conjuntamente, tornando ideal para momentos em que é necessário estabelecer uma relação entre esses três elementos visuais para expor a estória ou ponto de vista ao público. O tamanho plano americano também é ideal para estabelecer a dinâmica de uma relação entre os personagens, pela forma como eles são colocados dentro da composição (Mercado, 2011, p.53)
Plano Geral	Além de transmitir as relações entre personagens e seu envolvente, pode ser usado para sugerir dinâmicas narrativas e temáticas entre personagens, mediante a sua colocação e escala relativa na composição.
Plano Muito Geral	Permite produzir, expõe Mercado, composições que enfatizam a escala de um local. Quando personagens humanas são incluídas no quadro, ocupam, geralmente, uma área muito pequena e são ofuscados pelos arredores. (2011, p.65)

O *close-up*, ou grande plano, auxilia na criação de ligação entre a narrativa e a audiência; quando usamos o *close-up* num sujeito humano queremos capturar as nuances das performances dos atores e, dessa forma, projetar emoções com uma maior dimensão (Figura 17), ou seja, “its main purpose is to let the audience see small nuances of behavior and emotion, so the shot should be composed in a way that excludes or conceals extraneous visual elements that can potentially be a distraction.” (Mercado, 2006, p.36). A intimidade e proximidade criadas com o *close-up* maximizam a conexão entre personagem e audiência, já que a primeira está isolada no quadro, sem qualquer outro elemento passível de causar distração. Existe, como explicita Mercado, assim, um investimento do público com as personagens naquele momento da história. Dado o seu poder, de suscitar grande envolvimento emocional, a sua aplicação deve ser cuidadosamente planeada para momentos-chave da narrativa (*idem*).



Figura 17 - *The Grand Budapest Hotel* (2013)

A escala do plano muito geral é ideal para exibir um vasto campo de visão que enfatiza a dimensão de uma localização; permite também colocar o espectador distante de uma ação que ocorre, imprimindo estranheza visual, já que se espera que, no decorrer de uma ação, se esteja próxima dela. A série televisiva *Breaking Bad* (2008-2013) fez uso recorrente desta técnica quando, em momentos chave da história, colocava o espectador distante, contrastando a vastidão da paisagem com os temas da história – destino, conflito e relatividade da vida (Figura 18). É oferecida beleza e desorientação, acrescentando imparcialidade e distância. É dada a perspectiva eterna e desinteressada do deserto sobre o caos que nele se desenrola<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup>Consultar em <https://nofilmschool.com/breaking-bad-cinematography>



Figura 18 - *Breaking Bad* (2008-2013)

Importa, por fim, abordar a questão do equilíbrio da composição, nomeadamente no momento em que se pretende gerar significação. Se o equilíbrio visual estabelece que todas as forças da composição são iguais, criar desequilíbrio permite criar subtexto psicológico. Por outras palavras “(...) *real life balance* is concerned with *physical weight*, *pictorial balance* is concerned with *psychological weight*, which is influenced by relative eye attraction of various compositional elements in the picture” (Mascelli, 1965, p.208).

## 2.2. A linguagem dos ângulos de câmara

A linguagem cinematográfica pressupõe diversidade de enquadramentos, pontos de vista e/ou perspectiva sobre a estória. A perspectiva é oferecida com a seleção do ângulo da câmara, assumindo relevância na composição do quadro. Pode sugerir uma ênfase da carga dramática, artística e psicológica. Assim sendo, também a escolha do ângulo de câmara pressupõe ponderação uma vez que, como explica Mascelli, um ângulo de câmara adequado faz a diferença entre o impacto ou indiferença da audiência perante a narrativa (1965, p.65). Acrescenta ainda que “A carelessly picked camera angle may distract or confuse the audience by depicting the scene so that its meaning is difficult to comprehend. Therefore, selection of camera angles is a most important factor in constructing a picture of continued interest” (Mascelli, 1965, p.11).

O ângulo da câmera pode assumir duas tipologias tais como no campo da percepção e/ou leitura da narrativa e, depois, no posicionamento da câmera, relativamente ao sujeito em quadro.

A percepção e/ou leitura psicológica que a audiência faz da narrativa, consoante os ângulos adotados, pode ser objetiva, subjetiva e de ponto de vista/*point-of-view* ou *POV*. Um ângulo de câmera objetivo dá à audiência uma perspetiva particular, sem pré-conceitos, de observador ausente, ou seja, “Since they do not present the event from the viewpoint of anyone within the scene, objective camera angles are impersonal.” (Mascelli, 1965, p.14). Por sua vez um ângulo subjetivo tem outro propósito, pressupõe tomar partido de terceiros, uma vez que, como refere Mascelli, a audiência participa na narrativa, sendo colocada no quadro como um participante ativo ou trocando de lugares com o sujeito retratado, observando através dos olhos dele (*idem*). Sobre este assunto acrescenta ainda, “The viewer is also involved in the picture when anyone in the scene looks directly to the camera lens - thus establishing a performer-viewer eye-to-eye relationship. The camera acts as the eyes of the audience to place the viewer in the scene.” (*idem*). Por sua vez, o *POV* assume o ‘olhar’ do sujeito. É um ponto de vista particular, pois oferece uma leitura objetiva e/ou subjetiva, uma vez que a câmera é colocada junto da personagem em cena. Por outras palavras, “at the side of a subjective player - whose viewpoint is being depicted, so that the audience is given the impression they are standing cheek-to-cheek with the off-screen player” (*idem*, p.22) Esta perspetiva é normalmente usada quando pretendemos causar empatia entre o espectador e a estória ou seja,

The audience steps into the picture (...) and sees the players and the setting from the viewpoint of a particular player, by standing beside him. This creates a stronger identity with the screen player in the action and provides the viewer with a more intimate glimpse of the event” (*idem*).

Já sobre o posicionamento da câmera em relação à personagem existem motivações para determinadas mudanças, tais como, alterar o ângulo para se acompanhar o indivíduo, revelar ou ocultar informação, modificar a perspetiva, oferecer uma maior variedade de representação dos elementos em cena, assim como desenvolver um determinado ambiente (Katz, 1991, p.247). Neste sentido, existem quatro ângulos particularmente usados na construção narrativa: o *eye level* ou nível dos olhos,

o *high angle* ou picado, o *low angle* ou contrapicado e, por fim, o *dutch angle*. Os quatro, são utilizados em parilha com o ângulo de leitura supramencionado.

O *eye level* implica que a câmera seja colocada ao nível do olhar do sujeito representado em quadro. Pode dar uma perspetiva imparcial e de exposição, ausente de ideias pré-instituídas ou então, ser usado para sugerir um ângulo *POV* já que está, como o seu nome pressupõe, à altura do olhar do individuo (Figura 19).



Figura 19 - Sequência *eye-level* (ler da esquerda para a direita, de cima para baixo) - *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* (2001)

Um ângulo picado significa que a câmera é posicionada com a objetiva inclinada para baixo, de forma que a personagem seja observada de cima. No plano da interpretação, é um estilo de ângulo que intensifica a ideia de onnipresença e que pode oferecer uma perspetiva mais subjetiva. Sobre esse assunto Katz indica que “the subjective camera may also place the audience higher, so that it may look down on a player to feel superior to him; and to achieve a certain heavenly transcendence over both the player and his situation” (1991, p.39). Também pode retratar uma personagem que se sente constrangida emocionalmente, mediante uma determinada situação, como quando Amélie se prepara para entrar no local onde se encontra a pessoa por quem se sente apaixonada. Neste contexto, a personagem encontra-se fora da sua zona de conforto (Figura 20). A colocação da câmera nesta situação específica pretende sugerir a fragilidade e o medo da personagem exagerando por usa vez a magnitude do edifício.



Figura 20 - A representação da fragilidade de Amélie - *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* (2001)

Já o ângulo contrapicado surge quando a câmera é colocada com a objetiva inclinada para cima. À semelhança de um ângulo picado, também este auxilia a diversificar as composições e acentuar sentimentos e/ou emoções das personagens. A aplicação de contrapicados deve ser feita, como sugere Mascelli, quando se procura gerar uma sensação de admiração ou excitação (1965, p.41). Esta estratégia pressupõe, por exemplo, aumentar a altura da personagem, distorcer as linhas de composição e posicionar indivíduos e/ou objetos ‘contra’ o céu.



Figura 21 - Demonstração da altivez da personagem - *Paddington 2* (2017)

Por fim, o *dutch angle* caracteriza-se por ser um ângulo onde os eixos verticais da câmera e sujeito estão simultaneamente inclinados, resultando, num quadro cuja composição se encontra diagonalmente desequilibrada (Mascelli, 1965, p.48). No campo da interpretação, poderá oferecer uma leitura subjetiva, sendo especialmente utilizado em sequências onde se quer transmitir desconforto, “violência, estranheza ou um tom impressionista” (*idem*). Para além destes aspetos, pode ainda sugerir delírio e irracionalidade. Neste caso específico, a inclinação da câmera deve ser deliberada já que se pretende criar uma ‘provocação’ na cena em questão.



Figura 22 - *Do the Right Thing* (1989)



Figura 23 - *Cidade de Deus* (2002)

No entanto, importa referir que os ângulos de câmara só assumem um determinado significado quando se coadunam com a narrativa. Ou seja, “The (by now) reductive analysis that claims that low-angles views of a subject place the subject in a dominant position while high-angle views place the subject in a diminutive position is only valid in certain situations. The value of a shot really depends on the narrative” (Katz, 1991, p.247). Tomemos de exemplo o filme *Delicatessen* (1991) onde a personagem do talhante nos é apresentada com um *low angle*, procurando expressar a sua personalidade maquiavélica e o poder que exerce sobre as restantes personagens (Figura 25). Contudo, na mesma estória, somos também confrontados com um *low angle* da personagem Aurore. Ao contrário do talhante, trata-se de uma personagem frágil e instável, estando numa posição de inferioridade no contexto da narrativa (Figura 24).

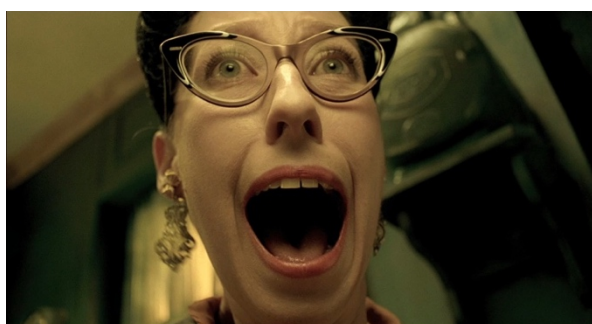


Figura 24 - A personagem Aurore - *Delicatessen* (1991)



Figura 25 - A apresentação da personagem do talhante - *Delicatessen* (1991)

O inverso também sucede, com uso de *high angles* em Aurore, apresentando-a encolhida no espaço (Figura 26). A sua posição neste enquadramento pode traduzir o desequilíbrio que caracteriza esta personagem. Por oposição, o talhante mostra-se dominante no quadro, salientando o domínio dele sobre as demais personagens (Figura 27).



Figura 27 - Aurore recolhida - *Delicatessen* (1991)



Figura 26 - O domínio do talhante - *Delicatessen* (1991)

### 3. A Estética da Iluminação

A iluminação, e a forma como a luz é trabalhada, assume-se como uma das mais versáteis e importantes ferramentas da cinematografia. Através dela, criamos a ambiência de uma estória, podendo a luz funcionar como uma antítese ou como um elemento integrante da mesma (Brown, 2019, p.145). O tom de uma obra cinematográfica, e as personagens que a compõe, são amplamente caracterizadas de forma visual ou seja “Depressing, cheerful, horrifying, mysterious, open and transparent, hidden and dark... all of these moods can be established with lighting as a key part of the visual story of the film” (*idem*, p.146). Por sua vez, Deakins diz-nos o seguinte:

to really understand light and be able to light, you have to understand how it makes you feel. What is your first reaction to that question is technically, how do you learn to light? And then you think of traditional lighting: front light, key, back light, fill light, kicker light. That’s not really the essence of lighting. It’s the image that you have in your head. That’s more important than the technique if that makes sense<sup>6</sup>.

Landau, refere que uma obra cinematográfica deverá apoiar-se nas intenções iniciais do argumento:

Light can convey thought and feeling – as directed by the script. Each scene has a mood or atmosphere, and the lighting is crucial in providing that surrounding and communicating visually to the viewer that feeling. The same scene, in the same location, with the same lights can be lit so that it is happy, sad, mysterious, romantic, and so on (2014, p.6).

A forma como se pensa a luz de uma obra audiovisual determina a expressividade da imagem. Neste sentido criar a iluminação de uma cena reforça situações de cariz emocional, contribui para a criação de atmosferas na estória, bem como eleva o seu valor artístico. Uma luz bem elaborada possibilita a construção da ilusão de realidade, essencial para a audiência (Landau, 2014, p.1).

O carácter cultural transversal da luz confere-lhe um estatuto de linguagem emocional, que pode provocar uma reação comum no público. É no ‘porquê’ de iluminar que a significação é criada, ou seja, “How we light something is the mechanical craft. It is in the “why” we light something the way we do that the art of lighting lies.” (Landau, 2014, p.3). Desta forma, com a iluminação podemos ser seletivos, por outras palavras,

---

<sup>6</sup> “The Team Deakins Podcast”, um podcast produzido e apresentado por Roger Deakins, diretor de fotografia britânico, e James Deakins, sua colaboradora, onde conversam com profissionais do cinema <https://open.spotify.com/show/4MZfJbM2MXzZdPbv6gi5lJ?si=ebd2bd037e65455f>

We put light where we want it and take it away from where we don't want it. We now have more ability to be selective in what we allow the viewer to see – selective in the brightness, in the color, in the contrast, and in the detail (...) we can direct the focus of the viewer's attention to what we want the viewer to concentrate more on within the picture (Martin, 2014, p.4).

O modo como selecionamos a luz torna-a um elemento ativo da composição. Em articulação com outros elementos da composição, já referidos nos capítulos 2.1 e 2.1.1, dedicados à composição dos planos e interpretação, com a iluminação podemos criar separação no quadro, acentuar uma parte e ainda direcionar o olhar. Sobre este assunto Landau afirma que “lighting also provides composition—streaks of light can divide the background, highlights can accent something, light and shadow can direct the viewer's attention” (2014, p.6). Podemos concluir que é possível sugerir emoção e criar uma ilusão de realidade.

Obras cinematográficas e peças audiovisuais são imagens bidimensionais. Contudo, quem as produz quer que o público se sinta na presença de um acontecimento real ou seja, “we want them to feel as if they are looking into another world through a window. We want them to become so engrossed in the story that they feel like they are in the picture themselves” (Landau, 2014, p.5). Para tal, usa-se a iluminação e a sua capacidade de sugerir, como indica Landau, uma ilusão de tridimensionalidade. Fá-lo através da modelação e recorte dos sujeitos e/ou objetos do quadro (2014, p.5). Além destes aspetos, a luz cria profundidade numa imagem que, contrariamente, seria uma imagem sem volume e distante da ‘lógica’ da realidade. Já na evocação de emoção e criação da ambiência, podemos afirmar que “Every strong emotional experience we have ever had has a visual connection” (Landau, 2014, p.6). Através da iluminação, procura-se reproduzir, numa imagem, as experiências individuais presentes do subconsciente do público. Por outras palavras,

Lighting allows the viewer to feel the emotional thrust of the image. Dark shadows can create a feeling of loneliness, loss, mystery, or fear, while a bright image can convey happiness. A warm-color, low-angle light can provide a feeling of comfort or romance, while light coming down from directly above can render a feeling of isolation (*idem*).

Neste sentido, a iluminação apoia-se nos diversos atributos da luz para obter expressão emocional e artística.

Tabela 2 - Atributos da Luz e Descrição

Atributos da Luz	Descrição
Ângulo	O ângulo da luz está relacionado com a direção da luz sobre o sujeito. “The position of the light – its height and where it is placed (...) around our subject determines the angle of the light hitting our subject. When the light comes more from the side (...) provides modeling – as our brain perceives dimensionality by shadows.” (Landau, 2014, p.9) Geralmente, quantas mais sombras a cena possuir, maior carga dramática terá ( <i>idem</i> ). Pelo contrário, menos sombras criam uma atmosfera menos dramática. O ângulo da luz auxilia igualmente na caracterização de personagens, podendo torná-las mais poderosas ou mais frágeis.
Intensidade	Medida em <i>lumens</i> , a intensidade pode ser considerada como a ‘vivacidade’ que a fonte de luz possui. A intensidade da luz pode ser ajustada e manipulada de variadas formas, tais como afastar a fonte de luz ou então através de <i>dimmers</i> , reduzir a corrente elétrica que chega à fonte (Landau, 2014, p. 9).
Temperatura	As fontes de luz possuem diferentes temperaturas, sendo esta medida em graus <i>kelvin</i> . Em linguagem cinematográfica, a temperatura é medida para 3.200k, também dito ‘tungsténio’, ou então em 5.600k, usualmente ‘luz de dia’. (Landau, 2014, p.11)
Textura	A textura remete-nos para a qualidade de sombras que a luz gera, podendo ser duras ou difusas. A textura pode ser escolhida e controlada, através do uso de filtros de difusão tais como grelhas e panos de difusão branca. Estes filtros podem ter intensidades diversas (inteira, metade, um quarto e um oitavo) (Landau, 2014, p. 10). Uma luz dura tem origem num ponto de luz direto, sem qualquer tipo de filtragem. Uma luz difusa, por sua vez, pressupõe que é filtrada, espalhando-se mais facilmente pelas superfícies, sendo valorizada na iluminação de rostos, pois produz sombras suaves.

A junção destes atributos, e a forma como são conjuntamente trabalhados, origina diversos estilos de iluminação, com rácios de contraste diferentes, sendo os mais frequentes em obras cinematográficas o estilo *low-key*, o *chiaroscuro* e o *high-key*. O estilo *low-key* caracteriza-se por ter um grande contraste e sombras acentuadas,

completamente negras. Sobre este assunto Landau indica que “there is a wide range between light and dark within the shot, and very often very little middle ground” (2014, p.186). É um estilo de iluminação dramático, usado recorrentemente em momentos de inquietação, ansiedade e medo. O termo *chiaroscuro* tem origem na pintura Renascentista (Figura 28), aperfeiçoada desde o século XV<sup>7</sup>, sendo igualmente aplicado em cinematografia. Tecnicamente, é um estilo *low key* e pode ser descrito como um estilo onde as sombras, apesar de existentes, não são totalmente negras, possuindo detalhe, tal como acontece nas pinturas Renascentistas (Landau, 2014, p.190). Exemplo da aplicação deste estilo na sétima arte é o filme *Barry Lyndon* (1975) (Figura 29), onde o uso do *chiaroscuro* permite transportar a audiência para o período histórico onde a narrativa se desenrola.



Figura 28 - *Vocação de São Mateus* de Caravaggio



Figura 29 - *Barry Lyndon* (1975)

---

<sup>7</sup> Técnica de pintura a óleo onde se observa maior intervalo entre as diferentes intensidades de luz presentes na imagem. Produz transições de cor quase impercetíveis, ora mais simples ora mais brutas.

### 3.1. O Estilo High-Key

O método de iluminação *high-key* tinha um objetivo prático/técnico, antes de ser considerado como uma opção estética. Nos primeiros anos da televisão e do cinema, as limitações tecnológicas dificultavam a obtenção de contraste, no que diz respeito à iluminação. A sua maior expressão foi em televisão, sendo uma técnica amplamente usada em séries *sitcom*. Filmadas em multi-câmera e com a presença de público, este formato exigia um desenho de luz simples, que possibilitasse mudanças rápidas entre cenas, capaz de manter um visual coeso, sem grandes quebras de continuidade de luz. Exemplo disto, é a *sitcom I Love Lucy* (1951) (Figura 30), como explica o diretor de fotografia:

to light a set for three cameras operating simultaneously and from different positions is a problem in itself (...) we have to light as uniform as possible yet watch for opportunities to add highlights whenever we can. This is highly important, in as much as it is a comedy show requiring high-key illumination<sup>8</sup>  
(Karl Freund)



Figura 30 - *I Love Lucy* (1951)

A eficiente gestão de tempo e a economia de custos, com o uso deste tipo de iluminação, nas produções televisas, originou orçamentos maiores. O crescimento da indústria televisiva e cinematográfica a par com o desenvolvimento da tecnologia, fez

---

<sup>8</sup> Consultar em <https://ascmag.com/articles/filming-the-i-love-lucy-show>

com que a técnica *high-key* deixa-se de ser uma solução utilitária, passando a ter um estatuto de valor artístico.

Caracterizada por ser um estilo que resulta num quadro “brightly lit (...) with soft lighting, minimal shadows, and low contrast. In photography, film, and television, this lighting style uses minimal shadows with a majority of the frame composed of highlights”<sup>9</sup>. Sobre este assunto Landau acrescenta que, no estilo de luz *high-key*, as sombras não são profundas, estando a cena iluminada de forma intermédia. Não havendo zonas muito claras, nem muito escuras, produz um efeito de baixo contraste entre sujeito e a área onde a ação decorre (2014, p. 186). O resultado é a criação de uma atmosfera positiva e alegre. Esta ambiência ligeira tornou a técnica *high-key* uma escolha recorrente para narrativas de comédia e até mesmo vídeos publicitários.

Atualmente, esta técnica pode ser observada em cinema e em televisão. Narrativamente, apoia uma estória com um tom alegre, jovial e risonho, como acontece com o género de comédia. O seu uso, porém, não é exclusivo deste género, sendo que também em dramas o *high-key* é utilizado, particularmente em cenas que evocam esperança e expectativa. Ou então, pode ser usada como um elemento discordante da narrativa, como acontece no filme *Her* (2013). A estória de *Her* acompanha Theodore, um sujeito solitário e melancólico, que vive angustiado por um divórcio. A atmosfera que envolve a narrativa está, contudo, envolta de uma luz suave e harmoniosa (Figura 32), desencontrada do estado de espírito da personagem, tipicamente representado num ambiente sombrio e taciturno.



Figura 31 - *Her*(2013)

---

<sup>9</sup> Consultar em <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-high-key-lighting-definition/>

Para se obter uma ambiência *high-key* normalmente usamos a técnica de três pontos de luz, que reside na utilização de “key light- used as primary lighting point, fill light - used to fill opposite the key light and backlight - used to extract the third dimension”<sup>10</sup>. Utilizar *soft boxes*, sedas e tecidos de difusão, ajuda na conceção de uma luz suave e difusa. Para obter dimensão, principalmente nos rostos, deve-se expor para o lado das sombras “between half or a full stop lower than a subject's key side”<sup>11</sup>.

---

<sup>10</sup> Consultar em <https://www.studiobinder.com/blog/three-point-lighting-setup/#three-point-setup>

<sup>11</sup> Consultar em <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-high-key-lighting-definition/>

#### 4. Direção de Arte e Caracterização

Desenvolver um estilo e uma atmosfera, através da análise minuciosa do argumento, são funções da Direção de Arte. Para que um diretor de fotografia possa iluminar e compor um quadro, é impreterível que o *décor*<sup>12</sup> esteja ‘vestido’. Neste sentido, após o levantamento do argumento, o diretor de arte pondera uma representação visual e emocional dos espaços cénicos e das personagens.

Através do estabelecimento de uma paleta de cores, a direção de arte pode influenciar psicologicamente a audiência, uma vez que a cor é uma ferramenta visual de impacto emocional. Sugere humor, desenvolvimento narratológico e de personagens (Barnwell, 2004), através de elementos que sugerem um determinado significado. A seleção da paleta de cores é um trabalho conjunto entre direção de arte e direção de fotografia, já que esta pode ser afetada, por exemplo, pelo desenho de luz.

Pensar nas personagens e nas suas idiosincrasias implica uma seleção de cores, que acrescentem densidade à estória, assim como produzem um ambiente à volta delas. Barnwell afirma que “(...) where a person lives, works, or what colour predominates in those spaces can provide resonance”, bem como “whether it is a kitchen full of empty takeaway boxes (...) or a houseplant that is transported to each new hotel room (...) the simplest and most everyday items provide a key to character.” (2004). Sendo assim, a caracterização que se faz dos espaços que uma personagem frequenta, com diferentes cores e texturas, revela-nos as suas rotinas, preferências e ainda as suas relações afetivas.

No diálogo entre direção de fotografia e direção de arte é ainda possível encontrar soluções para fontes de luz, que beneficiem tanto a iluminação e como a narrativa. Barnwell explica que “the director of photography usually requires motivated light sources in a location to enable lighting design that makes sense” (2004). Podemos então afirmar, que o uso de luzes práticas tem uma influência central na forma como o desenho de luz se adapta a vários elementos.

---

<sup>12</sup> Espaço/cenário onde a ação da narrativa se desenvolve

## PARTE II: ESTUDO EMPÍRICO

## 5. Direção de fotografia na curta-metragem *Bégan*

### 5.1. A Narrativa de *Bégan*

Procurar a curiosidade e o interesse do público, antes do visionamento de um filme é algo que se consegue com a sua temática. Neste sentido, o tema deve ter pertinência contemporânea e procurar explorar particularidades socioculturais e políticas. Apoiada na tradição rural portuguesa, a estória de *Bégan* traz-nos um acontecimento do quotidiano das duas personagens principais, Álvaro e Pai. Álvaro é um adolescente vegan, que vive de forma ‘escondida’, pelo receio de confrontar o seu Pai, um talhante. O veganismo assume importância na atual agenda ambiental, por ser uma forma direta de combate às alterações climáticas. Nesta narrativa encontramos, assim, uma oposição e ‘choque’ de mentalidades, uma vez que Álvaro representa valores atuais de consciência ética, relativos ao consumo e exploração animal e, conseqüentemente, o impacto destes no clima e na forma de vida, tal como a conhecemos. Já em Pai, testemunhamos a relutância à mudança e perpetuação do tradicional, indiferente às conseqüências reais que estes podem ter hoje em dia. Apesar do cariz contemporâneo do tema, a argumentista de *Bégan* esclarece que a temática do veganismo não advém de uma motivação moral, ou seja, não se pretende fazer nem o apelo nem a dissuasão à causa vegan. O tema é, assim, uma característica da personagem e, conseqüentemente, um motor para a narrativa.

### 5.2. As Personagens

A ação de *Bégan* está centrada nas duas personagens principais e nas suas dissemelhanças. Álvaro, o protagonista, tem 18 anos e encontra-se numa fase de emancipação e descoberta individual. Trabalha contrariado no talho do Pai, algo que lhe traz desconforto, uma vez que é vegan. O desejo de assumir o seu estilo de vida perante o Pai, torna Álvaro num rapaz infeliz uma vez que, apesar da sua vontade de afirmação, é sensível e atento aos problemas de saúde do Pai, sugeridos na estória pelo narrador heterodiegético e por elementos cénicos. Já Pai, é talhante e tem 65 anos. A sua personagem vive acostumada à tradição e perspectiva para o filho um futuro idêntico ao seu percurso, onde Álvaro herda o negócio familiar. O permanente ambiente de tensão entre Álvaro e Pai, criado pela relutância de Álvaro em tocar em carne, não impedem,

contudo, a sua revolta. Disfarçadamente, Álvaro resolve vender hambúrgueres de vegetais no talho.

Psicologicamente, Álvaro é tímido e introvertido, ao mesmo tempo que é convicto dos seus valores. É ainda retraído e apático, comunicando, essencialmente, por olhares. Contudo, é também determinado e perseverante, características que comprovamos com o desenlace da estória, onde assistimos à transformação do talho numa loja de manjericos. Se Álvaro impulsiona a mudança e evolução, Pai retrata o imaginário rural português, assente na tradição e na conservação de costumes. Impõe a sua presença na narrativa através da intensidade e entoação das suas falas.

Fisicamente, apesar das semelhanças familiares, são o oposto um do outro. Pai é corpulento enquanto Álvaro é magro e frágil. Nas duas personagens, a sua representação assume um tom caricatural, de forma a enfatizar o caráter humorístico da estória.

### 5.3. A Linguagem Visual

Comportando em si uma essência de conto, a narrativa de *Bégan* exigia uma linguagem visual que suportasse essa singularidade. A idealização visual do filme começou no processo de pré-produção, que compreendeu uma análise às referências narrativas e, seguidamente, uma seleção de referências visuais. Assim, fez-se uma análise às referências narrativas da estória, nomeadamente o filme *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* (2001) e o filme *Captain Fantastic* (2016). Estes dois exemplos contêm algumas características que podem ser observadas na construção da narrativa de *Bégan*. Respetivamente, a presença de um narrador heterodiegético, onnipresente e onnipotente e um contexto familiar onde pai e filho discordam em determinados ideais sendo que, posteriormente, a sua relação é apaziguada. Na dinâmica da relação entre pai e filho identificam-se dois conflitos, um interno e outro externo. O conflito externo passa por Álvaro assumir que é vegan, enquanto o conflito interno está relacionado com a capacidade de Álvaro em superar o medo da possível reação do Pai. Após a leitura cuidada do argumento, e de um diálogo com a realizadora, determinou-se uma estratégia visual para acentuar a ideia de fábula. Além das referências narrativas, filmes como *Delicatessen* (1991), *Her* (2013), *Paddington* (2014) e ainda as obras

cinematográficas de Wes Anderson, mostraram-se as principais referências visuais de *Bégan*.

Sobre o trabalho de câmara, entendeu-se que usar a câmara em tripé e estática, na generalidade do filme, poderia evidenciar um carácter observacional, sugerido pelo narrador. A intenção de limitar movimentos de câmara a momentos de tensão dramática, à semelhança de *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* (2001), como referido no capítulo 1, e em momentos de exposição, permite ao espectador ter a perceção das composições simétricas. Vemos a opção nas cenas inicial (Figura 32) e final (Figura. 33), fazendo-se uma exposição do espaço através de um *dolly-out*. Para se acentuar o estado dramático de Álvaro, quando ele entra em casa (Figura. 34), optou-se por utilizar um *dolly-in*, cuja intenção residiu em representar a sensação de clausura da personagem.



Figura 32 - *Dolly-out* da cena inicial de *Bégan*



Figura 33 - *Dolly-out* da cena final de *Bégan*



Figura 34 – *Dolly-in* de Álvaro a entrar na cozinha de casa - *Bégan*

A opção por enquadramentos simétricos não foi uma decisão meramente estética. A simetria pode sugerir um estado de harmonia, algo que contrasta com a narrativa, que se desenvolve em torno das personalidades díspares de Álvaro e Pai. Não sendo a simetria de *Bégan* ‘estilizada’ ou ‘forçada’, ela acentua o tom de fábula. Uma vez que a ‘realidade visual’ não se apresenta equilibrada, foram necessários testes à *shooting list* e à cobertura pensada para o filme com a presença da realizadora (Figura 36) e da primeira assistente de câmara (Figura 35). Os espaços das rodagens ofereciam limitações quer ao nível arquitetural e organizacional, tais como dimensões reduzidas e presença de mobiliário que implicava ser movido para se obter um quadro simétrico. Este aspeto exigiu uma pré-produção cuidada, tendo sido possível encontrar soluções para eventuais problemas durante as filmagens. A opção por distâncias curtas, nomeadamente 20mm, 25mm e 35mm, permitiu reforçar o ponto de vista observacional, pois permite colocar uma ‘distância’ entre o espectador e a ação. Esta escolha possibilitou alcançar uma maior profundidade de campo, além de se obter tridimensionalidade nos quadros executados.



Figura 36 - *Réperage* com a primeira assistente de câmara para a execução de testes à *shooting list*



Figura 35 - *Réperage* com a realizadora de *Bégan*

Como forma de salientar o tom fabulado pensou-se um estilo de luz *high-key* (Figura 37). Como mencionado no capítulo 3.1, este tipo de iluminação sugere um tom alegre e risonho, tendo em consideração o filme em causa.



Figura 37 - Estilo de luz *high-key* em *Bégan*

De igual modo, podemos observar em *Paddington* (2014) a junção entre uma fábula, que possui também um lado ‘triste’, mas é apresentada com uma luz suave e ‘ternurenta’. Em simultâneo com as composições simétricas, o *high-key* cria uma antítese com a estória, contrastando com o permanente estado de tensão e desconforto emocional, como se observa no filme *Her* (2013), no capítulo 3.1. O desenvolvimento dos esquemas de luz foi feito em articulação com o chefe-eletricista que, após visitas técnicas aos *décors*, sugeriu soluções e observações para se alcançar o resultado

pretendido. Além disto, foram efetuados testes nos estúdios da Escola Superior de Media Artes e Design (ESMAD), para se verificar o comportamento das fontes de luz perante o uso de filtros gel, assim como para compreender que resultados podiam ser alcançados com o uso de uma mini-jib, já que se tencionava realizar em *set* planos zenitais. Contudo, estes testes com a mini-jib revelaram-se, em rodagem, insuficientes. Percebeu-se que este equipamento não oferecia segurança na sua utilização, nem para a equipa nem para o equipamento técnico. Os planos zenitais (Figura 38) acabaram por ser realizados com câmara à mão, colocando os operadores no ponto mais alto possível dentro do *décor*. Esta opção levou à estabilização de determinados planos em pós-produção.



Figura 38 - Dois dos planos zenitais presentes em *Bégan*

O trabalho de direção de fotografia foi realizado num diálogo constante com a direção de arte, pois existia a intenção de se criar uma transição gradual de tons vermelhos para verdes, ao longo dos atos. Como mencionado no capítulo 4, a paleta de cores sugere desenvolvimentos narratológicos e a construção de personagens redondas. Heller refere que “em oposição ao verde, cor da vida vegetal, o vermelho é a cor simbólica da vida animal” (2014). No caso de *Bégan*, com a evolução do conflito, deixamos de ter o talho como espaço dominante e o tema do veganismo assume importância. No que diz respeito à iluminação, optou-se por usar um filtro gel vermelho dentro do talho (Figura 40). Esta decisão justifica-se, pois, numa perspetiva semiótica, o vermelho, pode significar perigo e urgência e, como refere Heller, remete ainda para sangue (2014). Álvaro sente perigo dentro do talho, já que é um espaço de confronto e tem urgência em assumir o seu estilo de vida. Além disto, constatou-se durante o

*scouting*<sup>13</sup> que a predominância do tom vermelho é uma característica comum destes estabelecimentos (Figura 39). Desta forma, manteve-se uma ambiência realista, possibilitando ainda a ênfase dos elementos cénicos que preenchem o espaço do talho, também eles predominantemente vermelhos.



Figura 39 - *Scouting* para *Bégan*



Figura 40 - Opção cromática para o interior do talho - *Bégan*

<sup>13</sup> Reconhecimento de localização que consiste em encontrar um local adequado para o filme

Quando Álvaro assume que é *vegan* inicia-se a passagem para os tons verdes. Esta transição foi evidenciada pela seleção do guarda-roupa, mostrando em cena Álvaro com figurinos esverdeados. Podemos interpretar o verde como, refere Heller, “símbolo da vida no mais amplo sentido – não só com relação à humanidade, mas a tudo que cresce.” (2014). Pode significar crescimento, juventude e natureza. Assim, com a aproximação do pai e do filho, verifica-se uma troca gradual da cor dos figurinos do Pai, de vermelho para verde. Importa salientar que as texturas e cores das roupas eram contrastadas entre si, garantindo-se a leitura do vestuário com o estilo de luz selecionado. Além dos figurinos, a transição de vermelho para verde é explícita na sequência do frigorífico (Figura 41), onde se constrói, com vegetais verdes, uma moldura. Esta moldura apresenta-se ‘irrealista’, sendo o elemento cénico mais fabular de *Bégan*.



Figura 41 - Sequência da moldura e gradual transição de vermelho para verde - *Bégan*

A escolha do *aspect ratio* de *Bégan* foi também indispensável para a definição da linguagem visual. Tendo em consideração as inspirações narrativas do argumento, essencialmente obras de cinema europeu, optou-se por usar o *ratio* 1.66, por diversas razões tais como ser o formato mais utilizado na Europa e porque possibilitava enquadramentos que incluíssem um maior número de elementos de cénicos, facilitando a caracterização das personagens.

#### 5.4. A Representação do Desconforto em *Bégan*

Ao estabelecer uma relação entre imagem e audiência, a visualização de um filme assume-se uma experiência emocional. A imagem deve transportar subtexto afetivo, significação e despertar sensações e emoções, sem necessidade de diálogo ou narração. Neste sentido, a representação do desconforto em *Bégan* foi construída mudando-se o estilo de iluminação. Como referido no capítulo 2.1, enquadrar e compor

um quadro envolve sensibilidade artística e experiências individuais. Desta forma, a diretora de fotografia serviu-se de uma experiência semelhante à de Álvaro, a de revelar a opção de seguir o estilo de vida *vegan* perante a família. Entendeu-se que representar esse diálogo discordante implicava intensificar um estado de ansiedade, desânimo e receio. Compreendeu-se que o confronto dramático não poderia ser expresso com uma estética de luz *high-key*, pois nela há uma certa ausência de tensão. Assim, para este momento, optou-se por um desenho de luz de estilo *chiaroescuro* (Figura 42). Ganhar-se-ia mais dramatismo, sem necessidade de recorrer ao *low-key* e às suas sombras pesadas. Assim, ainda que adaptada, a linguagem visual, manteve a coerência e marcou-se a confrontação de forma distinta.



Figura 42 - Adaptação do estilo de luz para *chiaroescuro* - *Bégan*

Também o posicionamento da câmera em relação às personagens foi alterado. Se até ao momento a câmera se posicionava num ângulo *eye-level*, no diálogo de confronto assumiu-se o *dutch angle*. Como mencionado no capítulo 2.2, o *dutch angle* ofereceu estranheza visual, da mesma forma que para Álvaro era invulgar enfrentar o Pai. Para Álvaro, o constante desconforto, foi mote para a mudança, deixando para trás a sua letargia perante o Pai. Neste momento particular do filme optou-se ainda por usar uma objetiva de 17mm, diferente do conjunto de objetivas utilizadas ao longo do filme. Esta opção permitiu a distorção dos rostos das personagens, já que se colocou a objetiva

muito próxima do rosto dos atores, amplificando o estado de estranheza visual. No diálogo, Álvaro é apresentado num ponto de vista picado (Figura 43) uma vez que, narrativamente, era a primeira vez que estava numa posição de superioridade em relação ao pai. Já Pai é revelado num ângulo contrapicado (Figura 44), uma vez que ocupa uma posição mais frágil. Fez-se, assim, um paralelismo com o ângulo contrapicado de Álvaro no talho no primeiro ato. Álvaro está encolhido no estabelecimento e cercado pelos elementos do talho (Figura 45), que lhe causavam desconforto e ansiedade. Uma representação idêntica de dinâmicas de poder observada no filme *Delicatessen* (1991), como se mencionou no capítulo 2.2.



Figura 43 - Álvaro representado por um ângulo picado - *Bégan*



Figura 44 - Pai apresentado num ângulo contrapicado - *Bégan*



Figura 45 - Álvaro encurralado pelos elementos do talho - *Bégan*

## 6. Conclusão

A percepção, a leitura e a interpretação psicológica que a audiência faz de uma narrativa é sugerida pela cinematografia. É possível compreender que, através dela, se produz uma linguagem visual, que procura representar sentimentos e/ou emoções. Além do valor estético e pictórico, é possível oferecer ao espectador, com a leitura do quadro, subcamadas sobre a personalidade das personagens, com as quais ele se identifica. Conforme refletimos ao longo dos diversos capítulos explanados no presente trabalho, verificou-se que é no ato de enquadrar que reside grande parte dessa criação de significação e de identificação. São criadas perspetivas, sugerem-se dinâmicas de poder e são construídas disposições visuais. Neste sentido, o enquadramento pode ser designado como uma ‘tela’ do espaço filmográfico onde, em articulação com a iluminação, se enfatiza um estado dramático e se confere realismo à estória.

Com o desenvolvimento da Direção de Fotografia de *Bégan* entendeu-se que a cinematografia de um filme deve servir a narrativa e o seu enredo, sendo que a estética da imagem pode ser trabalhada e moldada para cada momento narrativo.

Compreendeu-se também que um determinado posicionamento da câmara em relação à personagem, é possível sugerir perspetivas sobre a ‘evolução’ narratológica, assim como das personagens.

Por sua vez, a aplicação de *dutch angles* mostrou-se indispensável para se imprimir incómodo e estranheza visual, correspondente ao desconforto emocional em que as personagens se encontravam no filme em estudo. O uso deste tipo de ângulos pautou o confronto das personagens principais, tornando esse momento distinto visualmente do resto do filme. Entendeu-se igualmente, que a inclusão de elementos cénicos chave (alguns adereços) no quadro, foi pertinente para a caracterização de espaços e personagens.

Sobre o estilo de iluminação *high key*, observou-se que este ofereceu uma antítese visual quando analisada conjuntamente com a narrativa. A luz de *Bégan* auxilia a construção do sentimento de felicidade enquanto a narrativa se desenvolve em torno de diferenças ideológicas. Refuta-se, assim, a ideia de que a luz *high key* não pode servir uma narrativa que se centra num conflito de desconforto emocional.

Em suma, é possível admitir que as intenções artísticas foram cumpridas, ao considerarmos determinadas decisões foram sustentadas a partir dos conceitos analisados na componente teórica.

Em projetos similares futuros poder-se-á experimentar a sinalização de momentos de tensão dramática na estória, utilizando uma iluminação que pudesse indicar de forma mais marcada esses mesmos momentos, bem como exagerar os ângulos de câmara que contribuíssem para esta estética.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aumont, J. (1993). *A Imagem*. Papirus Editora. (Obra original publicada em 1990)

Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., & Vernet, M. (2009). *A estética do filme* (7a ed.). Papirus Editora. (Obra original publicada em 1994)

Barnwell, J. (2004). *Production Design: Architects of the Screen*. Wallflower.

Brown, B. (2016). *Cinematography: Theory and practice: image making for cinematographers and directors* (Third edition).

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

Joly, M. (2007). *Introdução à análise da imagem*. Edições 70. (Obra original publicada em 1994)

Katz, S. D. (2019). *Film directing shot by shot: Visualizing from concept to screen* (Twenty-fifth anniversary edition). Michael Wiese Productions.

Landau, D. (2014). *Lighting for cinematography: A practical guide to the art and craft of lighting for the moving image*.

Mascelli, J. V. (1965). *The five c's of cinematography. Motion picture filming techniques*. Silman-James Press.

Mercado, G. (2011). *The Filmmaker's Eye. Learning (and breaking) the rules of cinematic composition*. Elsevier Inc.

Rose, G. (2007). *Visual methodologies: An introduction to the interpretation of visual methods*. Sage Publications Ltd.

Routledge, Taylor & Francis Group. Joly, M. (n.d.). *A imagem e a sua interpretação*. Edições 70.

Santos, S. (2019). Perspetiva e afeto: o papel da Cinematografia na relação empática entre o adulto-espetador e a criança-personagem [Dissertação de Mestrado]. Politécnico do Porto.

Zagalo, N. (2009). Emoções interactivas. Do cinema para os videojogos. Gracio Editor.

## REFERÊNCIAS WEBGRÁFICAS

Allen, L. (2020, 1 de abril). Filming the I Love Lucy Show. The American Society of Cinematographers. <https://ascmag.com/articles/filming-the-i-love-lucy-show>

DeGuzman, K. (2021, 13 de junho). What is High Key Lighting – Examples & Creative Uses. StudioBinder. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-high-key-lighting-definition/>

Lannom, S. (2020, 9 de maio). Three-Point Lighting: Key, Fill & Rim Lighting. StudioBinder. <https://www.studiobinder.com/blog/three-point-lighting-setup/#three-point-setup>

Morrow, J. (2018, 20 de abril). The Cinematography of Breaking Bad in 4 Iconic Camera Moves. No Film School. <https://nofilmschool.com/breaking-bad-cinematography>

The Cinema Cartography. (2016, 22 de janeiro). Composition In Storytelling [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=CvLQJReDhic>

## REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

Anderson W., Rudin S., Rales S., Dawson J (Produtores), Anderson, W. (Realizador) (2014) *The Grand Budapest Hotel* [Filme]. Estados Unidos da América: Fox Searchlight Pictures, TSG Entertainment, Indian Paintbrush, Studio Babelsberg, American Empirical Pictures

Deschamps, J-M., Ossard, C. (Produtores), Jeunet, J-P. (Realizador). (2001). *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* [Filme]. França: Claudie Ossard Productions, UGC, Victoires Productions, Tapioca Films, France 3 Cinéma, MMC Independent, Sofica Sofinergie 5, Filmstiftung, Canal+

Ellison, M., Spike, J., Landay, V., (Produtores), Jonze, S. (Realizador) (2013). *Her* [Filme]. Estados Unidos da América: Annapurna Pictures

Heyman, D. (Produtor), King, P. (Realizador). (2014). *Paddington* [Filme]. França e Reino Unido: Heyday Films, StudioCanal, TF1 Films Production

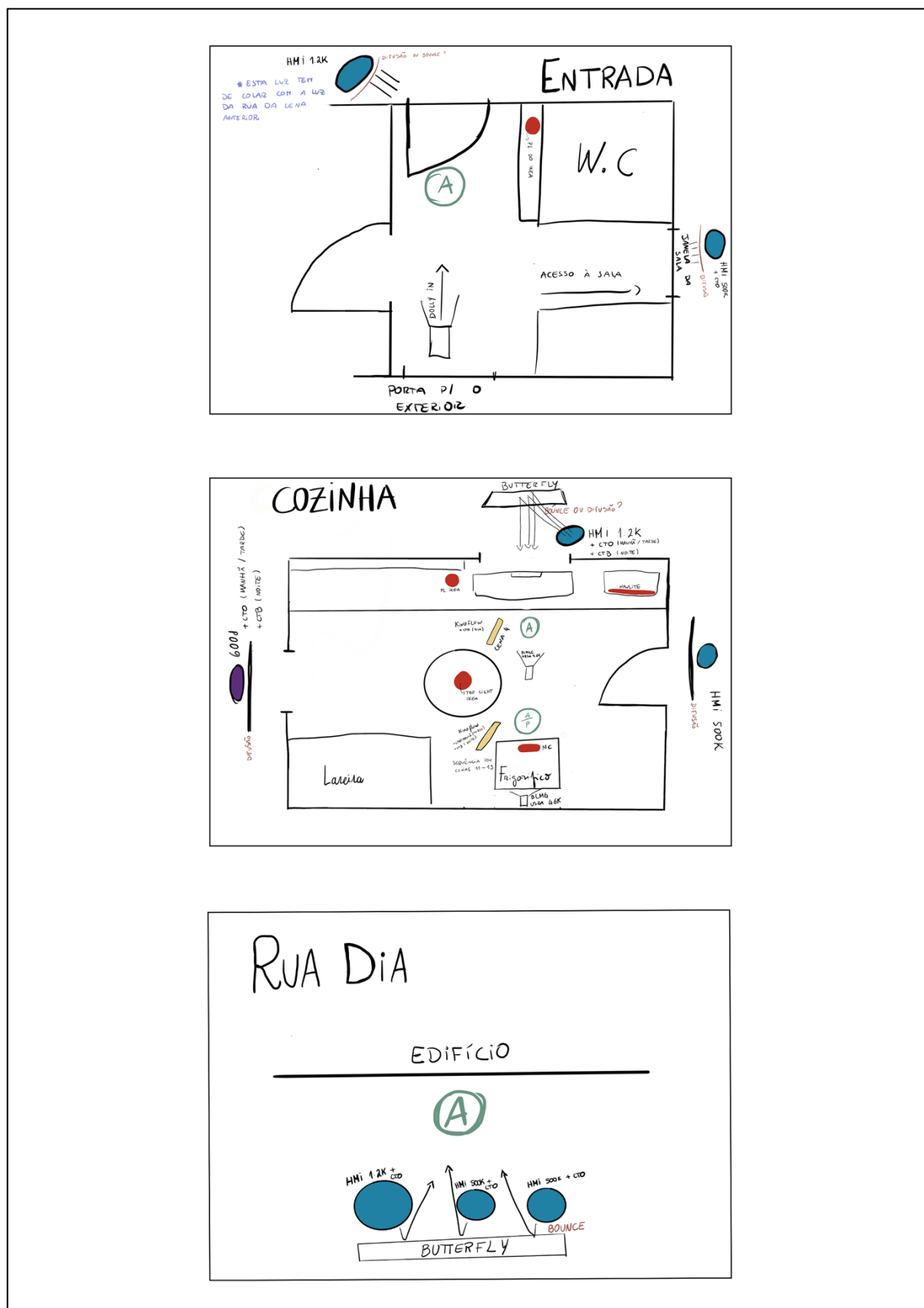
Heyman, D. (Produtor), King, P. (Realizador). (2017). *Paddington 2* [Filme]. França, Reino Unido, Luxemburgo: Heyday Films, StudioCanal

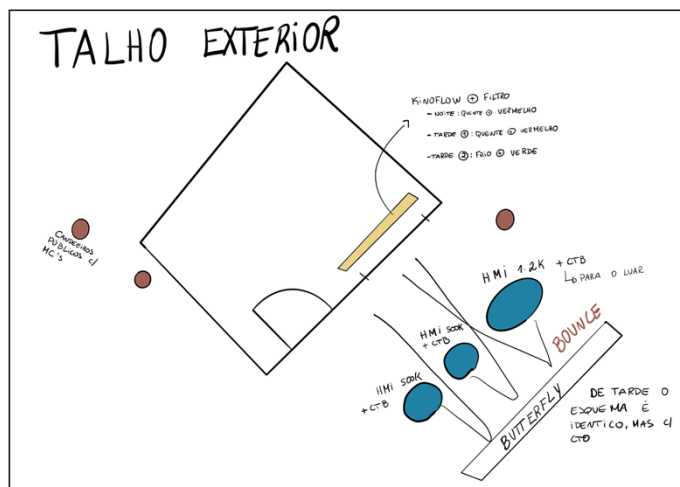
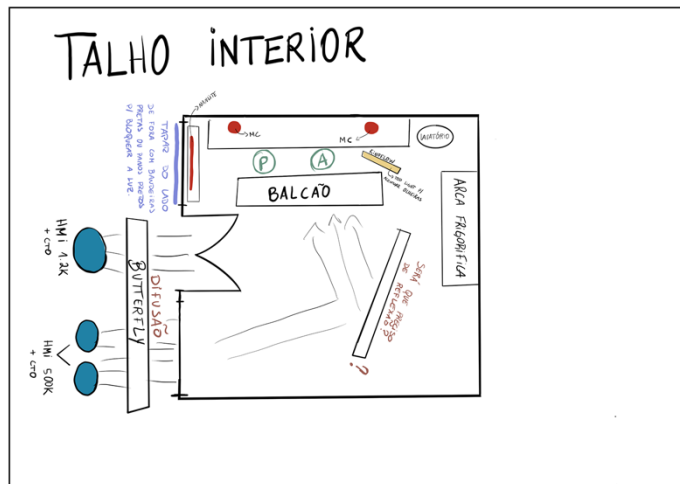
Mankad, N., Levinson, M., Patricof, J., Rawat S., Howell Taylor, L. (Produtores), Ross, M. (Realizador). (2016). *Captain Fantastic* [Filme]. Estados Unidos da América: Electric City Entertainment, ShivHans Pictures

Ossard, C. (Produtora), Caro, M., Jeunet, J-P. (Realizadores). (1991). *Delicatessen* [Filme]. França: UGC, Hachette Première, Constellation, Victoires Productions

## APÊNDICES

## Apêndice A - Desenhos de Luz





## Apêndice B - Lista de Equipamento

### Lista de Material ESMAD BÉGAN

(1)

#### CÂMARA:

- Kit Sony PL Prime (2 caixas)
- Follow Focus Tilta Nucleus

#### FILTROS ÓTICOS:

- Kit de Filtrros
  - NDs - 0.6, 0.9, 16

#### RIG:

- Rig Tilta TT-D3-A
- Plate V Mount #1

#### BATERIAS:

- 1x Carregador V Mount IDX
- 4x Baterias V Mount
  - 2x IDX
  - 1x Sony
- 4x Baterias NP-F (570, 770, 970)
- x1 Carregador Sony BC-U1
- x4 Baterias Canon LP-E6
- x1 Carregador Canon 7D/80D - LC-E6E

#### MONITORES:

- Monitor JVC ProHD DT-N24F
- Blackmagic Video Assist 7"
- Blackmagic Video Assist 5"
- Atomos Shogun Inferno
  - c/ baterias
  - D-TAP
- x1 D-TAP para Sony & Atomos

#### TRIPÉS:

- Tripé Sachtler Video 18 III
- Tripé Vinten Baby
- Cabeça de Tripé 75

#### CABOS:

- 1x Cabo HDMI curto
- 2x Cabos BNC M-M curtos (câmara)
- 1x Cabo BNC M-M 5m
- 1x Cabo BNC M-M 10m
- 

(2)

#### ILUMINAÇÃO:

- 1x HMI 575w (**Fresnel**)
- 1x Kit KinoFlo (**Fluorescente**)

- 1x Kit DMG Lumière Led (Kit DOP) **(LED)**

**(3)**

**GRIP & MAQUINARIA:**

MAQUINARIA:

- Mini JIB

GRIP:

- 4x Sacos de areia
- 3x Ceferinos
- 3x Tripés básicos de iluminação 1/4
- 3x Tripés de 3 Tiges
- 2x Tripés de 2 Tiges
- 4x Molas MR
- 4x Molas AR
- 4x Garras G

**(4)**

MODELADORES:

- Estrutura Photoflex 99x183cm (retangular)
  - Tecidos
- 1x Frame de alumínio 1x1 c/ difusão (full)
- 2x Placas de Esferovite
  - 2x Garfos
- 1x Butterfly

CONSUMÍVEIS:

- Filtros
  - CTO (1, 1/2, 1/4, 1/8)
  - CTB (1, 1/2, 1/4, 1/8)
  - Minus e Plus Green
  - Difusão Branca
- Cinefoil

**(5)**

CORRENTE:

- 1x Extensões de bobine
- 2x Extensões de régua
- 2x Extensões de cabo (5 ou 10m)

**(6)**

OUTROS:

- Fotómetro Sekonic L-558CINE

**Lista de Material 1 SEGUNDO FILMES  
BÉGAN**

**CÂMARA:**

- 1x Transmissor Wireless HOLLYLAND COSMO C1
- 3x cabos SDI/BCN (1 de 30cm e 2 de 5m/10 metros)
- 3x Cabos HDMI
- 4x Baterias NPF L series
- 2x Baterias VMount
- 1x Claquete
- 1x TIFFEN Glimmerglass 1 (4 X 5.56)
- Lente DZOFILM 20-55mm T2.8 Pictor Zoom – PL Mount (**levantar no dia 13 de abril**)

**ILUMINAÇÃO:**

- 1x APUTURE MC 12-Light Production Kit
- 1x APUTURE 600d Pro Light Storm
- 2x Bandeiras negras
- 3x Bandeiras de difusão
- Extensões (ver com a disponibilidade da 1SF)

**GRIP:**

- 1x Barricuda
- 1x Tripé de 3 Tiges
- 1x Tripé de Girafa
- 6x Ceferinos
- 10x Sacos de areia (ver com a disponibilidade da 1SF)
- Matthellinis

**Lista de Material FILMES DA MENTE  
BÉGAN**

**CÂMARA:**

- Blackmagic Ursa Mini Pro 4.6k
  - Viewfinder Eletrônico Blackmagic
  - Shouldermount c/ quick release baseplate VCT
  - PL Mount
  - Matte Box Bright Tangerine Misfit Atom
  - Tiita Nucleus M

**BATERIAS:**

- 4x baterias V-Mount 146Wh
- 1x Carregador duplo V-Mount

**ARMAZENAMENTO:**

- 2 cartões de memória CFast 256 GB
- 1 leitor CFast

**ILUMINAÇÃO:**

- 1x Rayzr 7 300

**MODELADORES:**

- 1 Lastolite Skylite 3x3
- 1 Tecido Nylon Difusor

**MAQUINARIA:**

- 1 Proaim Supreme Professional Cine Dolly
- Kit Apple Box

Apêndice C – *Shooting List*

SHOOTING LIST - BÉGAN														
2	Referência Enquadramento	Storyboard	Cena	Plano	In/Ex	Diu/Not	Localizaç	País da Cena	Estilo de Plano	Movimento	Letra	Câmaras	Observações	Take(s)
			1	1	Int.	Diu	Pa de cozer (...)	País da Cena	Estático		20mm	Matrize 1/1 100% 200 Aparelho 400 1000 1001		
			1	2	Int.	Diu	Pa de cozer (...)	País da Cena	Estático		20mm	Matrize 1/1 100% 200 Aparelho 400 1000 1001	Distância do objetivo: Ponto 1: 1,33M Ponto 2: 2,57M	
			1	3	Int.	Diu	Pa de cozer (...)	País da Cena	Estático		20mm	Matrize 1/1 100% 200 Aparelho 400 1000 1001	Tabuleiro 1: 2,57M	
			1	4	Int.	Diu	Almoço na casa proprietária	País da Cena	Estático		50mm	Matrize 1/1 100% 200 Aparelho 400 1000 1001	Tabuleiro 1: 2,01M	
			1	5	Int.	Diu	Tra um almoço casual	País da Cena	Estático		50mm	Matrize 1/1 100% 200 Aparelho 400 1000 1001		
			1	6	Int.	Diu	Almoço casual decepo. Pa de cozer	Cena	Estático		50mm	Matrize 1/1 100% 200 Aparelho 400 1000 1001	Vista Frontal + Superior	
			1	7	Int.	Diu	Almoço casual decepo. Pa de cozer	País da Cena	Estático		50mm	Matrize 1/1 100% 200 Aparelho 400 1000 1001		
			1	8	Int.	Diu	Almoço casual decepo. Pa de cozer	País da Cena	Estático		50mm	Matrize 1/1 100% 200 Aparelho 400 1000 1001		
			1	9	Int.	Diu	Almoço casual decepo. Pa de cozer	País da Cena	Estático		50mm	Matrize 1/1 100% 200 Aparelho 400 1000 1001		
			1	10	Int.	Diu	Almoço casual decepo. Pa de cozer	País da Cena	Estático		35mm	Matrize 1/1 100% 200 Aparelho 400 1000 1001	Tabuleiro 1: 4,5m a distância do objetivo	














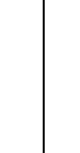





ERRORES DO TÁLHO													
<input type="checkbox"/>			6	Est.		Alto volta para o chão em secção inferior	Ronal	Plano Geral	Estático	30mm	América -1/2 1200 200 Analog HD SONY II CC1	1991 Cena 3	
<input type="checkbox"/>			7	Est.	Plano	Plano Médio, Alto com um olho, outro olho no chão	Plano Geral	Estático			América -1/2 1200 200 Analog HD SONY II CC1	1991 Cena 2.1	
<input type="checkbox"/>			2	Est.	Plano	Plano de Médio	Plano Acostumado de Médio	Estático			América -1/2 1200 200 Analog HD SONY II CC1		
<b>ANTERIORES DO TÁLHO</b>													
<input type="checkbox"/>			8	Int.	Plano	Cena inteira	Plano Geral				América -1/2 1200 200 Analog HD SONY II CC1		
<input type="checkbox"/>			2	Int.	Plano	Plano Médio	Plano Acostumado				América -1/2 1200 200 Analog HD SONY II CC1		
<input type="checkbox"/>			3	Int.	Plano	Plano Médio	Plano Acostumado				América -1/2 1200 200 Analog HD SONY II CC1		
<input type="checkbox"/>			4	Int.	Plano	Plano Médio	Plano Acostumado				América -1/2 1200 200 Analog HD SONY II CC1		
<input type="checkbox"/>			5	Int.	Plano	Plano Médio	Plano Acostumado de Médio	Vista francesa + Combos			América -1/2 1200 200 Analog HD SONY II CC1		
<input type="checkbox"/>			6	Plano	Plano	Cena inteira no plano	Plano Acostumado				América -1/2 1200 200 Analog HD SONY II CC1		
<input type="checkbox"/>			7	Plano	Plano	Dublagem Cena e olhar de olho	Plano Acostumado de Médio			30mm	América -1/2 1200 200 Analog HD SONY II CC1		





EXEMPLOS DO TÍTULO									
Imagem	21	21	21	21	21	21	21	21	21
									
									
									
									
									
									
									
									
									
									
									
									
									
									
									

## ANEXOS

## Anexo A - Argumento

Bégan  
de  
Maria Jorge

[maria.j.rodriques1999@gmail.com](mailto:maria.j.rodriques1999@gmail.com)

1 INT. TALHO. DIA

1

PAI (56) de costas para a vitrine mexe em carne.

NARRADOR

Numa manhã de abril, um talhante picava a carne de uma vaca que outrora tinha pesado 721kg e nunca tinha tido vitelos.

Pai leva a carne para a vitrine, ASSOBIANDO a música que dava no rádio.

NARRADOR

Na mesma manhã, no mesmo talho, estava o seu filho, Álvaro. Álvaro, nome próprio, significa herói, guerreiro. Ou pelo menos significava.

Na CAIXA REGISTADORA, ÁLVARO (17) apresenta-se apático, com um ar pesado.

NARRADOR

Estranho, magro e com noites por dormir acumuladas debaixo dos olhos.

Álvaro tira um talão da caixa e vai ao encontro de uma saca de carne no balcão.

Álvaro e Pai de costas para a vitrine. Álvaro pousa o talão na saca e corta bifes com inércia enquanto o Pai, apressado, continua a PICAR carne.

NARRADOR

Os dois partilham o espaço, o gosto por manjericos e pouco mais.

A música do RÁDIO acaba e passa um anúncio do talho.

LOCUTORA (O.S)

(do rádio)

Carnes Herança, a melhor variedade de carnes e enchidos. Esta semana, cabrito saloio, 10 euros e 48 cêntimos. Os melhores preços da região, entregas ao domicílio e muito mais. Carnes Herança, qualidade é a nossa especialidade.

PAI

Ah, quem ouvir até pensa que somos

Created using Celtx

2.

gente importante.

ÁLVARO  
(desatento)

Ah?

PAI  
O anúncio... na rádio!

ÁLVARO  
(com pouco entusiasmo)  
Ah, sim. Foi boa ideia.

PAI  
Claro que foi e não precisei de tirar  
um curso para a ter, vês...

Pai repara na carne que Álvaro corta.

PAI (CONT'D)  
Ó, ó Álvaro, o que é que estás a fazer  
à carne?

Pai aproxima-se e tira a faca a Álvaro.

PAI (CONT'D)  
(baixo)  
Chega para lá! Isto assim nem dá para  
aproveitar.

Pai separa a carne que Álvaro cortou.

Álvaro olha enojado para a carne que o Pai fatia  
assertivamente. Álvaro fixa o olhar na faca do Pai e  
estremece com cada corte. Afasta o olhar, enojado.

PAI  
Fazes o favor de estar atento? Tens de  
aprender como é que se faz. Quando o  
talho for teu vais andar a vender  
carne às postas.

Álvaro engole em seco, desconfortável com a ideia de herdar o  
talho.

PAI  
Não me olhes assim! Tu ouviste a  
doutora, o coração não aguenta o  
trabalho e isto tem de passar para  
alguém...

Created using Celtx

3.

O sangue da carne escorre até à mão de Álvaro e BATIMENTO do seu coração acelera.

PAI  
É assim, fininho.

Álvaro ao ver a mão com sangue sai a correr do talho enjoado.

2 EXT. ENTRADA DO TALHO. DIA 2

Álvaro, ofegante, vomita.

NARRADOR  
Álvaro vivia escondido atrás de uma bata de talhante. Tinha medo de matar o pai do coração.

Álvaro respira fundo e desabotoa a bata de talhante tentando limpar-se, revelando uma camisola de apoio ao veganismo.

NARRADOR  
A ideia de herdar o talho atormentava-o e o pensamento do Pai descobrir o porquê tirava-lhe o sono. Sabia que não ia conseguir esconder-se durante muito mais tempo.

3 EXT. RUA. DIA 3

Abatido, Álvaro caminha até casa. Come algo que tira do bolso.

4 INT. CASA - COZINHA. DIA 4

Álvaro abre a porta e fixa o olhar avassalado.

O seu CORAÇÃO bate rápido.

NARRADOR  
Nem em casa Álvaro consegue fugir do talho.

POV ÁLVARO: Identifica o calendário das "Carnes Herança", o faqueiro, tábuas de cortar e uma perna de presunto.

NARRADOR  
Aquela era a perna de um porco que outrora já tinha pesado 76kg.

Álvaro repara no sangue seco na sua mão e dirige-se à banca, ansioso. Lava as mãos agressivamente.

Created using Celtx

4.

Aliviado, encosta-se à parede, fecha os olhos e senta-se no chão.

O SOM de uma mensagem no telemóvel.

POV ÁLVARO: Tira o telemóvel do bolso e lê a mensagem.

PAI

Onde te meteste? Ligaram para ir  
buscar as análises... Volta para aqui  
rápido! Tens de acabar a encomenda...

Álvaro levanta-se rapidamente. Abre o armário, olha-se ao espelho e lê a frase que tem na tshirt.

NARRADOR

Álvaro estava determinado. Tinha um  
plano para nunca mais ter sangue nas  
mãos.

Troca de roupa, vestindo uma bata limpa e pendurando a bata suja no puxador do armário.

Abre o frigorífico e coloca numa saca todos os legumes que encontra.

5 EXT. RUA. DIA 5

Álvaro, apressado, volta para o talho com as sacas na mão.

6 EXT. ENTRADA DO TALHO. DIA 6

Pai sai do talho ajeitando o cabelo. Álvaro aproxima-se concentrado e apressado.

PAI

(desconfiado)  
Não te esqueças de deixar tudo  
arrumado.

Álvaro entra sem reparar no Pai.

7 INT. TALHO. DIA 7

Álvaro vai para trás do balcão, pousa as sacas, respira fundo

Created using Celtx

5.

e põe as luvas.

Com a ajuda de uma espátula, remove a carne da vitrine e esconde-a na arca frigorífica.

Retira os legumes da saca, tritura-os e prepara hambúrgueres vegan.

Uma CLIENTE (65) entra no talho fazendo soar o SINO da porta.

NARRADOR

Eram 18h46 quando Idalina chegou ao talho para levantar o seu pedido.

CLIENTE

(estranhando a falta de carne)  
Boa tarde menino. Vinha buscar as hambúrgueres que encomendei de manhã.

Álvaro, desviando o olhar, assente.

NARRADOR

O que Idalina não sabia era que a carne da vaca que outrora tinha pesado 721kg e nunca tinha tido vitelos, estava escondida no canto esquerdo do fundo da arca.

De costas para a cliente, Álvaro coloca os hambúrgueres vegan numa saca.

ÁLVARO

(virando-se para a Cliente)  
São 3,99€.

CLIENTE

(estendendo a mão com o dinheiro)  
Fica assim. Continuação, beijinhos ao paizinho.

Álvaro sorri vitorioso quando a Cliente sai do talho.

Álvaro coloca os restantes hambúrgueres na vitrine.

8 INT. CASA - COZINHA. NOITE

8

Pai pousa a folha das análises no balcão. Desanimado põe a mesa para o jantar, vai buscar o jarro da água ao frigorífico. Repara que falta algo.

Created using Celtx

6.

Não acaba de processar esse pensamento pois é interrompido por uma CHAMADA.

Tira o telemóvel do bolso e atende.

CLIENTE (V.O.)

É do talho?

PAI

(estranhando)

Sim, sim.

CLIENTE (V.O.)

Boa noite, olhe eu não sei o que se está aí a passar...

9 EXT. ENTRADA DO TALHO. NOITE

9

Álvaro, acabado de varrer o chão, pouisa a vassoura, toca num manjerico, apaga a luz e fecha o talho.

CLIENTE (V.O.)

...mas as hambúrgueres que encomendei estão estragadas! É que nem são más de sabor, mas isto não é carne e cola ao teto da boca.

10 INT. CASA - COZINHA. NOITE

10

Pai olha em redor. Tenta perceber se Álvaro está em casa.

PAI

Não estou a entender...

CLIENTE (V.O.)

(interrompendo)

Ó, ó então isto tá tudo esfarelado... tou-lhe a dizer, isto não é carne.

PAI

(confuso)

Desculpe o incómodo, vou tentar perceber o que se passou. Amanhã passe por lá e resolvemos. Com licença.

Created using Celtx

7.

Pai, exaltado, leva uma mão ao peito para sentir o batimento do coração, pausa o telefone e procura Álvaro.

Repara na bata suja pendurada no puxador do armário. Ao pegar na bata encontra frutos secos no bolso.

Álvaro entra em casa.

Confuso, o Pai dirige-se até Álvaro com a bata e os frutos secos na mão.

PAI

Queres fazer-me o favor de explicar o que se está a passar?

NARRADOR

Álvaro estava encurralado. Para não herdar o talho tinha de cumprir com a herança do seu nome e ser um valente.

ÁLVARO

(respira fundo e encara o Pai)  
Pai tenho uma coisa para te contar...

PAI

Recebi uma queixa do talho, o que é que fizeste?

ÁLVARO

Pai...

PAI

Tu sabes que não me posso exaltar, o meu coração...

ÁLVARO

(Interrompe)  
Eu sou vegan.

11 INT. CASA - COZINHA. MADRUGADA

11

POV FRIGORIFICO: Pai ensonado abre a porta do frigorifico e bebe água de uma garrafa.

NARRADOR

Álvaro contou a verdade ao Pai, disse que nem ovos ia comer. Esta verdade

Created using Celtx

8.

que tirou o sono a Álvaro durante tanto tempo não deixa o talhante dormir.

POV FRIGORIFICO: Ao repor a garrafa, Pai repara num recipiente escondido no fundo do frigorífico. Desconfiado, pega na embalagem e cheira. Pondera provar a comida vegan.

POV FRIGORIFICO: Pai, abana a cabeça, pousa a embalagem e fecha o frigorífico.

12 INT. CASA - COZINHA. DIA 12

SEMPRE QUE O FRIGORIFICO ABRE HÁ MAIS LEGUMES NO SEU INTERIOR

POV FRIGORIFICO: Álvaro arreliado abre a porta, tira uma maçã que põe à boca e fecha a porta.

POV FRIGORIFICO: Pai abre a porta e pega num frasco. Álvaro passa por trás dele.

PAI  
(mal-humorado)  
Não é assim, não podes deixar de trabalhar de um dia para o outro.

POV FRIGORIFICO: Pai fecha a porta.

13 INT. CASA - COZINHA. TARDE 13

POV FRIGORIFICO: Álvaro, triste, abre a porta, tira um sumo.

PAI  
(em segundo plano)  
Meio termo, Álvaro? Não há aqui meios termos.

POV FRIGORIFICO: Álvaro fecha a porta.

14 INT. CASA - COZINHA. MADRUGADA 14

POV FRIGORIFICO: Pai abre a porta, boceja ensonado. Volta a reparar na embalagem vegan, abana a cabeça e fecha a porta.

15 INT. CASA - COZINHA. DIA 15

POV FRIGORIFICO: Álvaro abre a porta, tira uma laranja. Ao longe o Pai repara na tristeza do filho. Álvaro fecha a porta.

Created using Celtx

9.

16 INT. CASA - COZINHA. TARDE 16

POV FRIGORIFICO: Pai abre a porta, pousa umas sacas.

PAI  
(a olha para Álvaro)  
Tens de te alimentar, que não te quero  
mal nutrido.

POV FRIGORIFICO: Pai fecha a porta.

17 INT. CASA - COZINHA. MADRUGADA 17

POV FRIGORIFICO: Pai abre a porta, esfrega a cara com  
olheiras vincadas, pega na garrafa da água e repara no  
recipiente de comida vegan.

NARRADOR  
Álvaro não queria herdar o talho e o  
Pai recusava-se a herdar as olheiras  
do filho.

Furtivamente, o Pai prova a comida. Não conseguindo decifrar  
do que se trata continua a comer. Olha para a porta do  
frigorifico, põe picante na embalagem

Pai fecha o frigorifico levando a comida com ele.

18 INT. CASA - COZINHA. DIA 18

POV FRIGORIFICO: Álvaro abre a porta, tira uma laranja.  
Repara na ausência da embalagem vegan. Sorri e fecha a porta.

19 INT. CASA - COZINHA. TARDE 19

POV FRIGORIFICO: Álvaro e Pai abrem o frigorifico e retiram  
fruta que partilham. Fecham o frigorifico.

20 EXT. ENTRADA DO TALHO. DIA 20

Dias depois Álvaro e Pai fazem remodelações no talho que se  
apresenta vazio.

Álvaro, feliz e sem olheiras, sai do talho com um faqueiro na  
mão.

Sentado numas caixas em frente ao vidro do talho, Pai mexe em  
envelopes e escreve num bloco de notas.

Álvaro entra no talho com caixas de manjericos.

Created using Celtx

10.

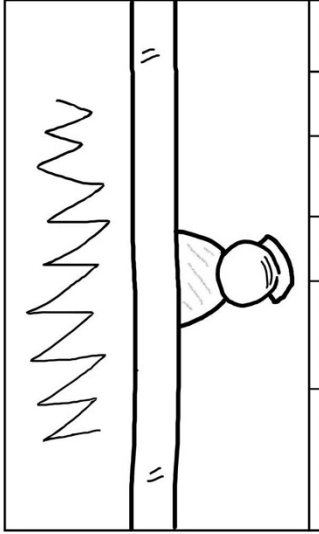
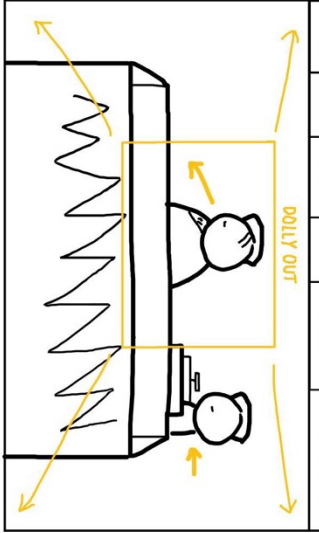
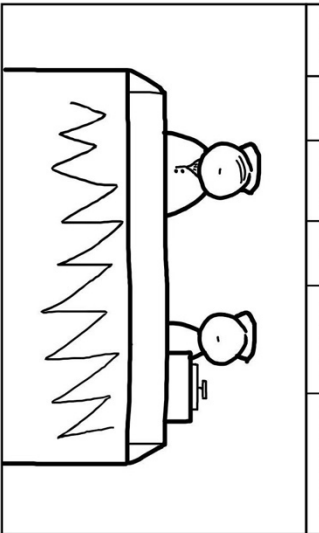
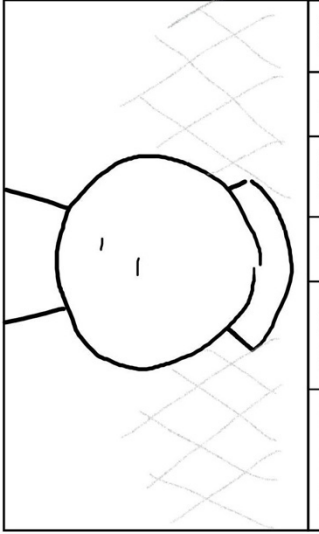
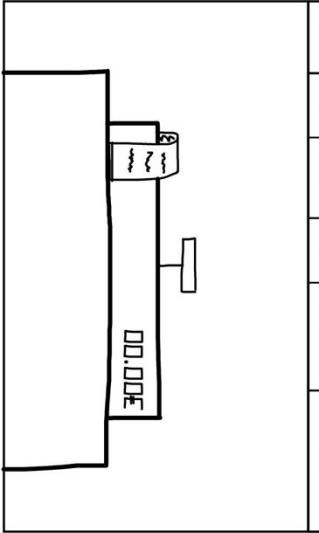
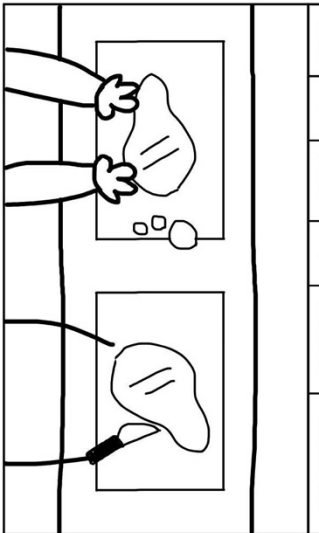
POV PAI: Escreve "Estabelecimento Bégan" com um marcador e rasga a página.

Pai afixa a folha no vidro do talho e entra.

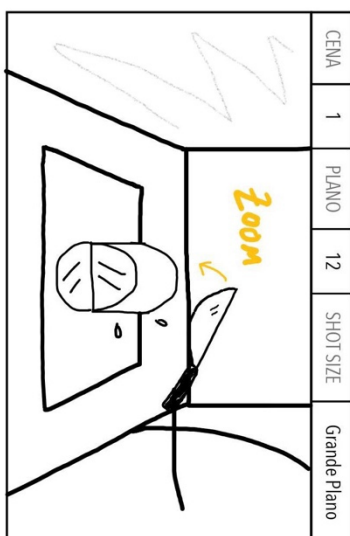
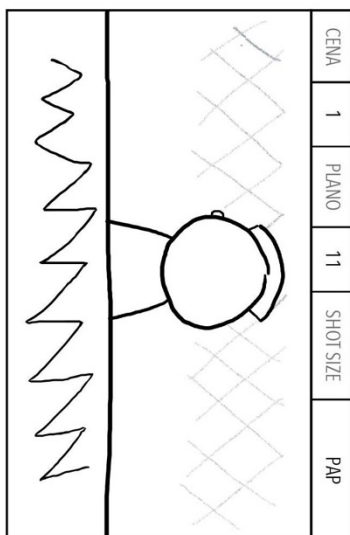
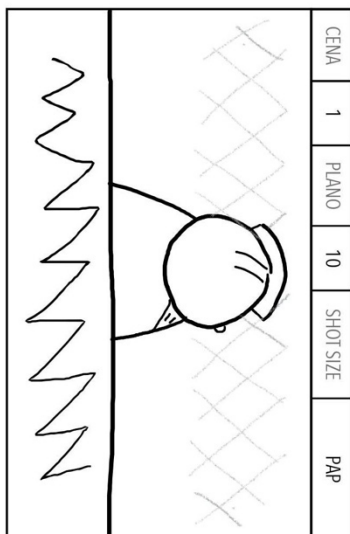
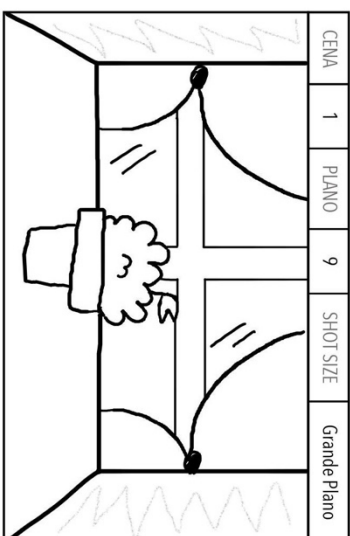
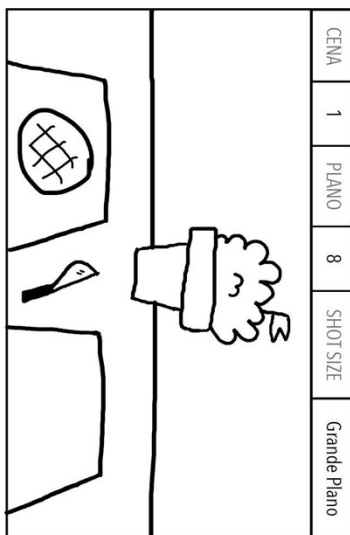
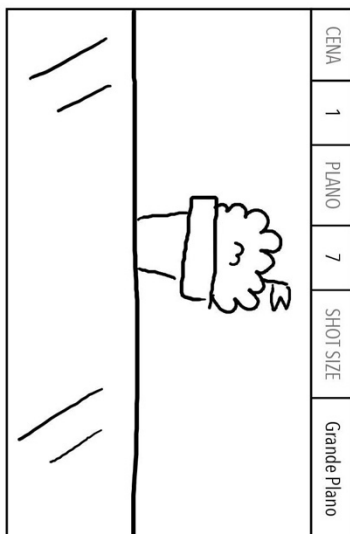
Created using Celtx

Anexo B - *Storyboard*

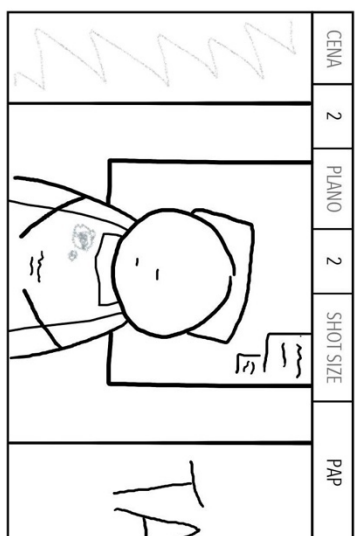
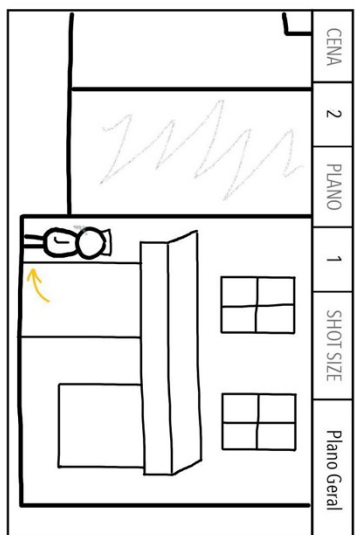
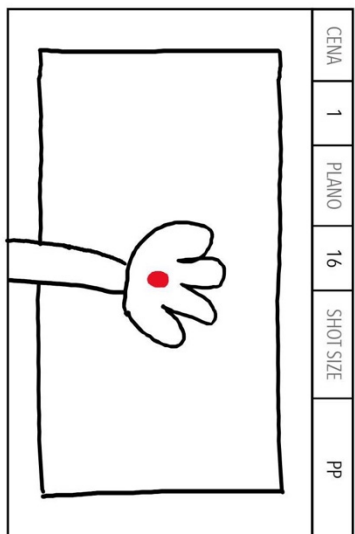
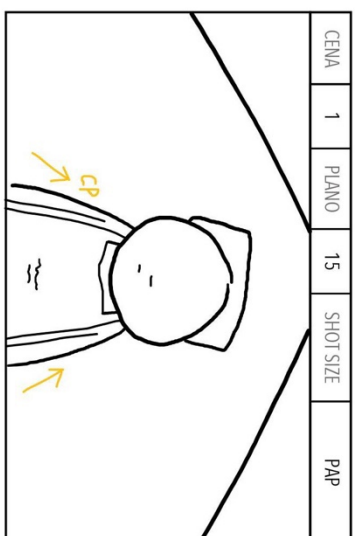
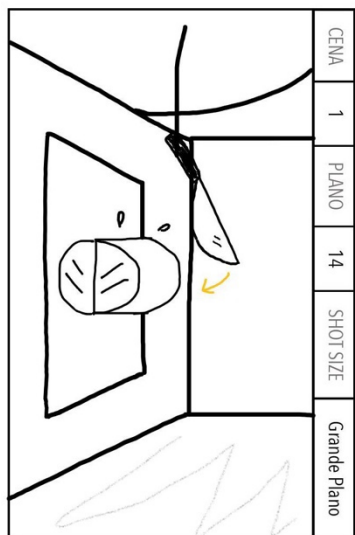
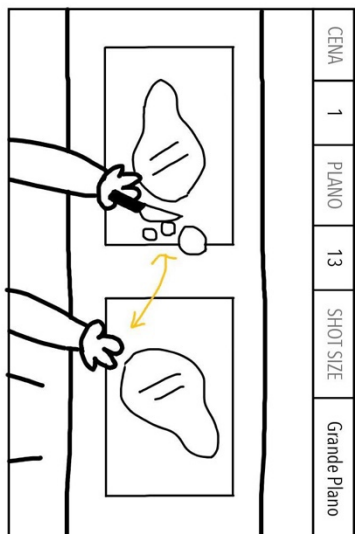
**STORYBOARD BÉGAN**  
 2022 | began.shortfilm@gmail.com

CENA	1	PLANO	1	SHOT SIZE	Plano Americano
					
CENA	1	PLANO	2	SHOT SIZE	Plano Geral Médio
					
CENA	1	PLANO	3	SHOT SIZE	Plano Geral Médio
					
CENA	1	PLANO	4	SHOT SIZE	Muito Grande Plano
					
CENA	1	PLANO	5	SHOT SIZE	PP
					
CENA	1	PLANO	6	SHOT SIZE	Grande Plano
					

STORYBOARD BÉGAN  
 2022 | began.shorffilm@gmail.com

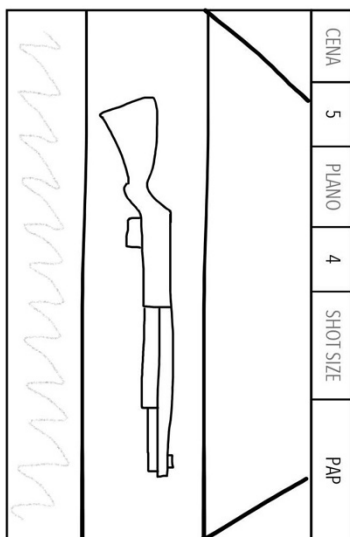
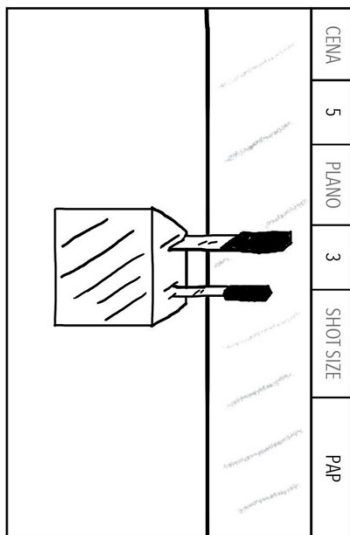
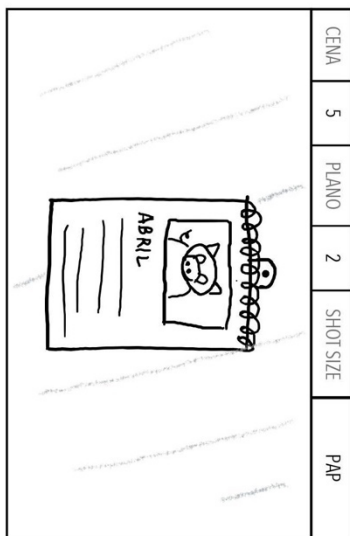
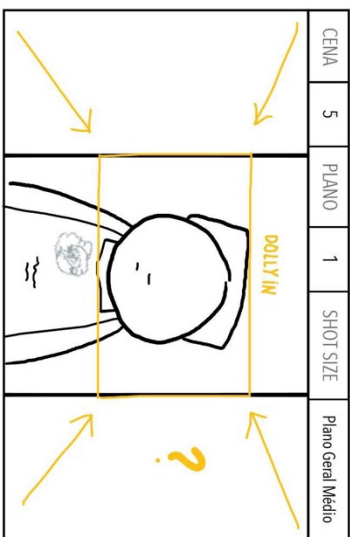
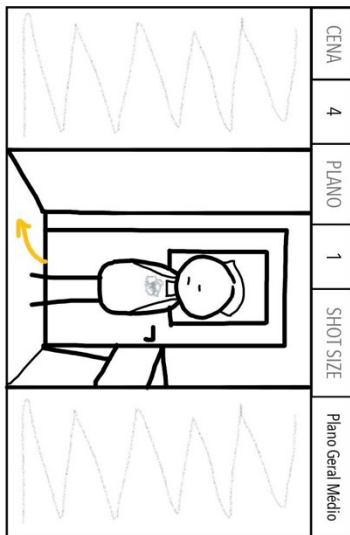
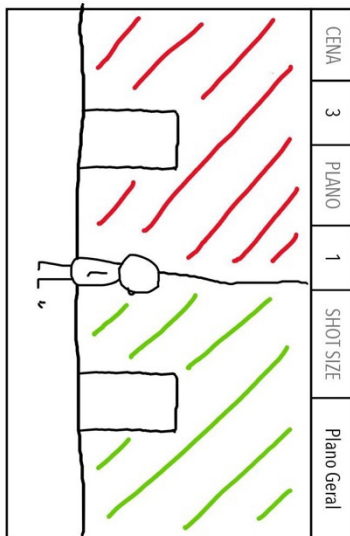


STORYBOARD BÉGAN  
 2022 | began.shortfilm@gmail.com

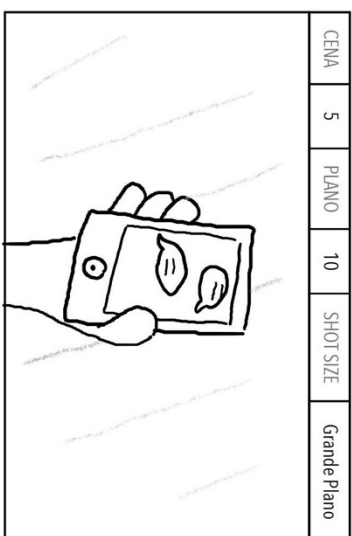
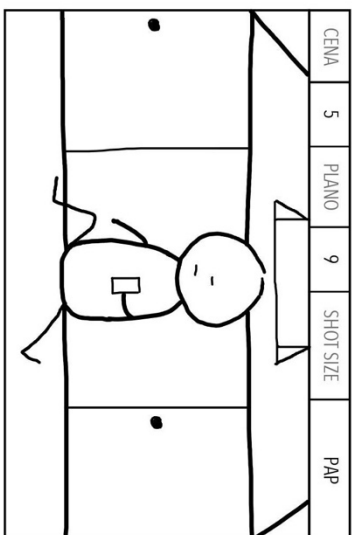
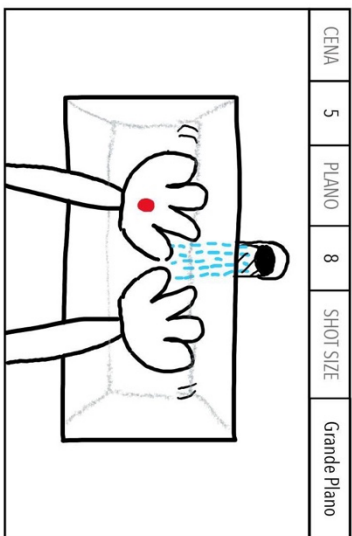
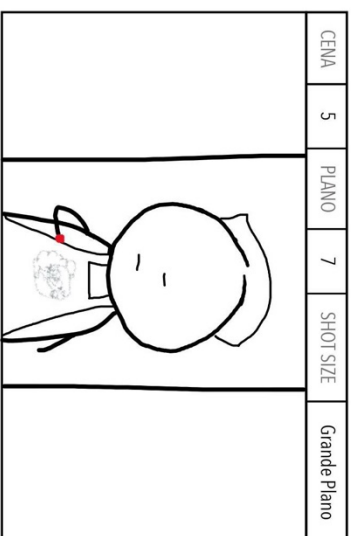
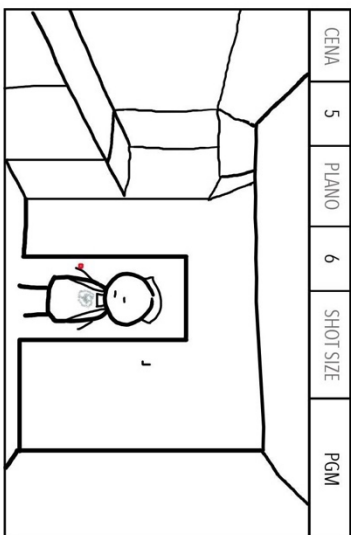
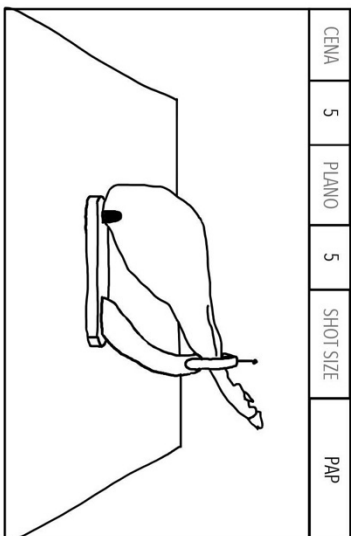


# STORYBOARD BÉGAN

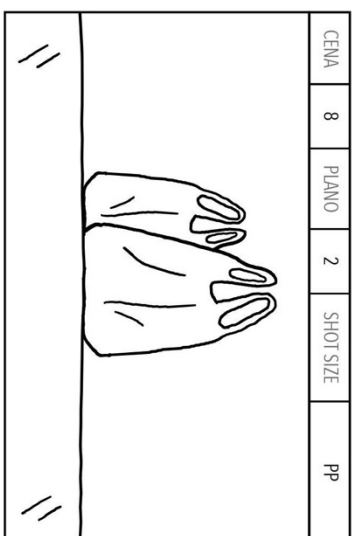
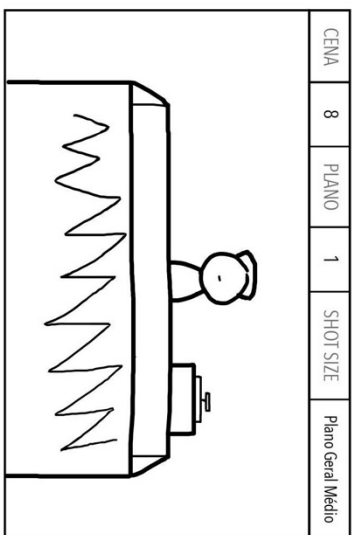
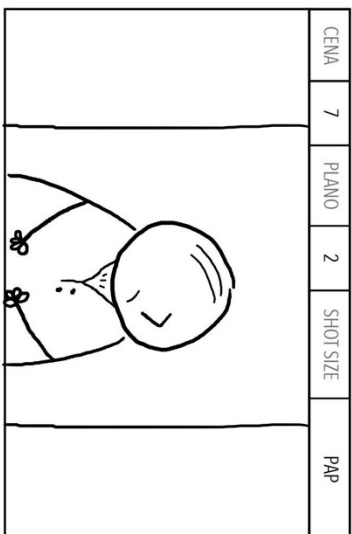
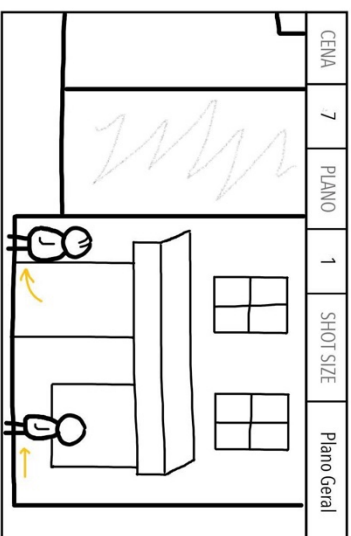
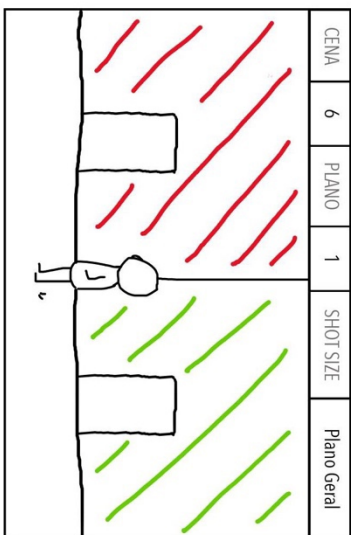
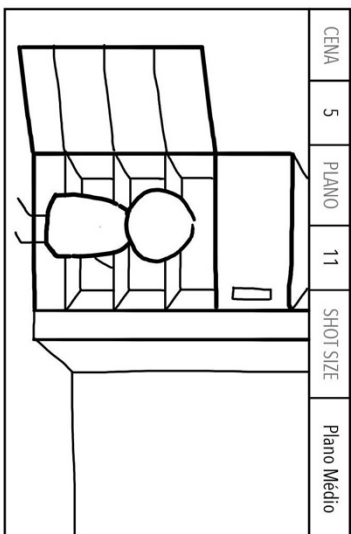
2022 | began.shortfilm@gmail.com



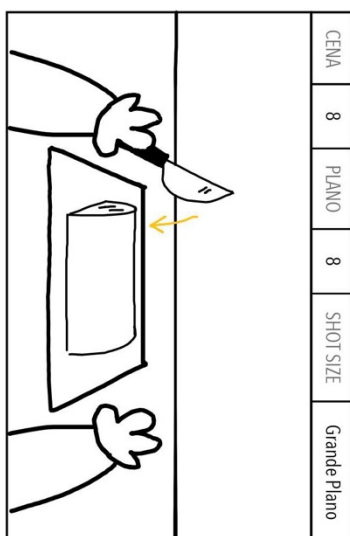
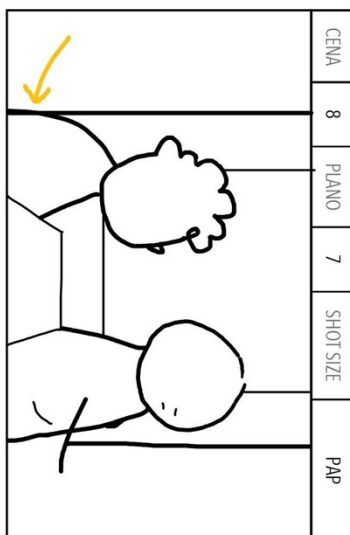
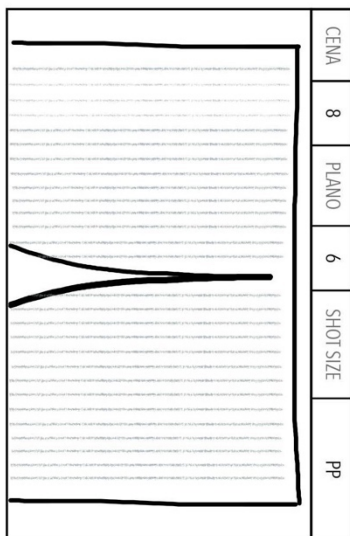
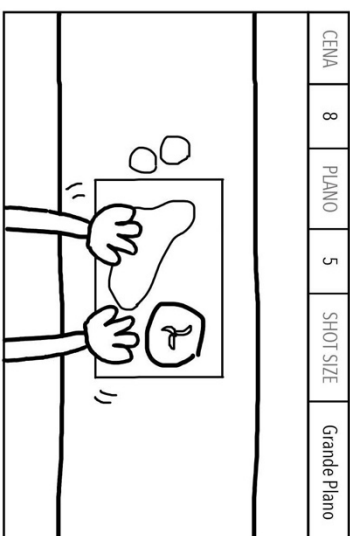
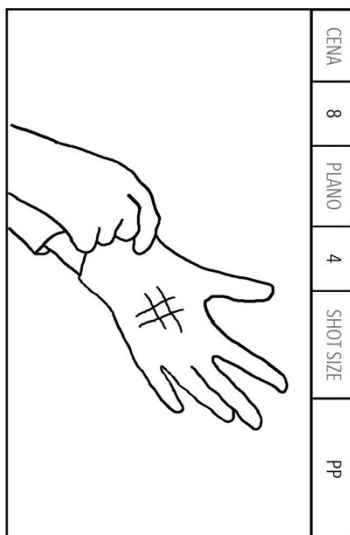
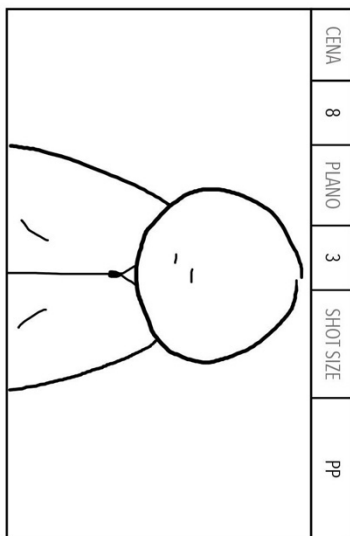
**STORYBOARD BÉGAN**  
 2022 | began.shortfilm@gmail.com



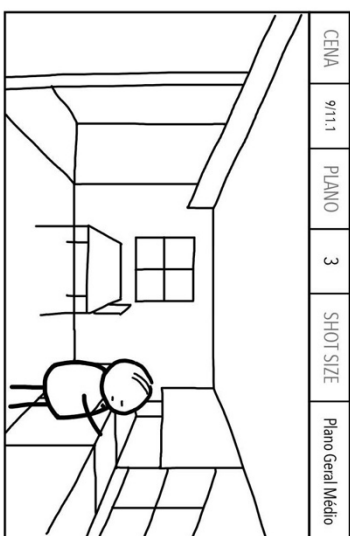
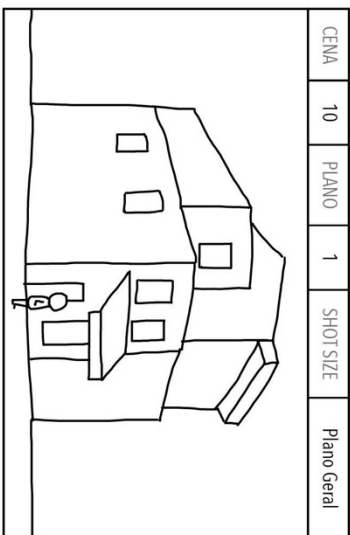
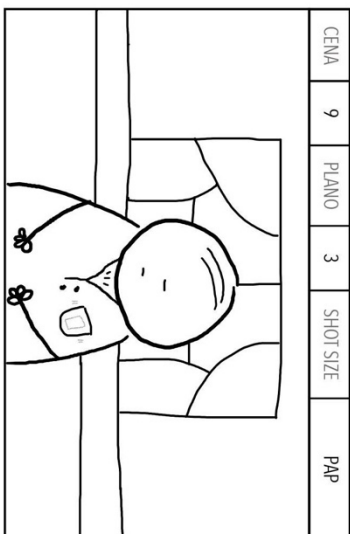
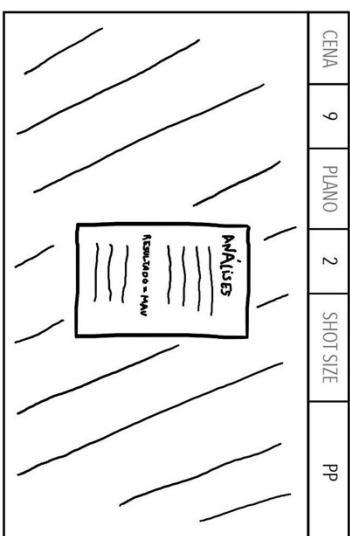
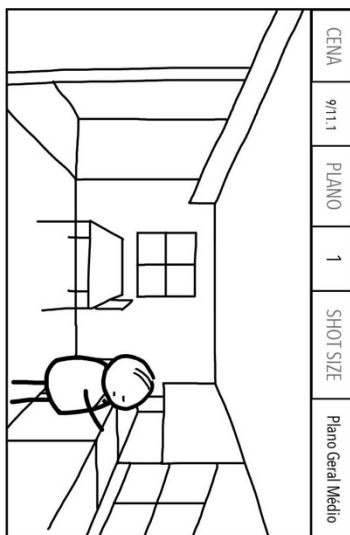
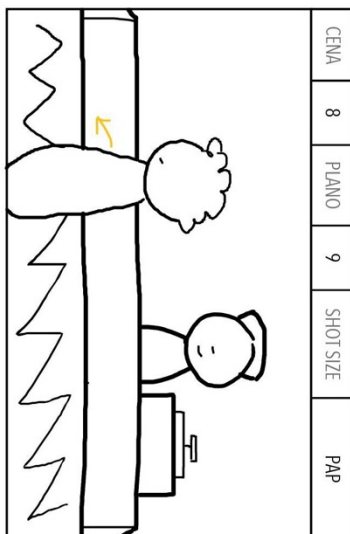
**STORYBOARD BÉGAN**  
 2022 | began.shortfilm@gmail.com



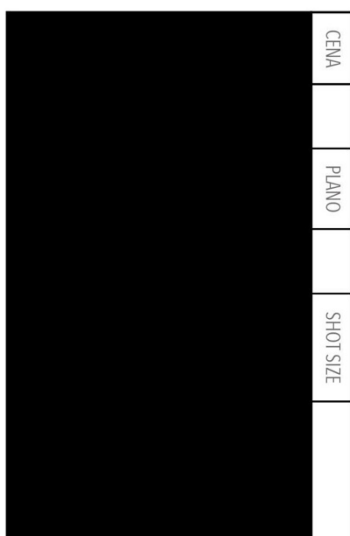
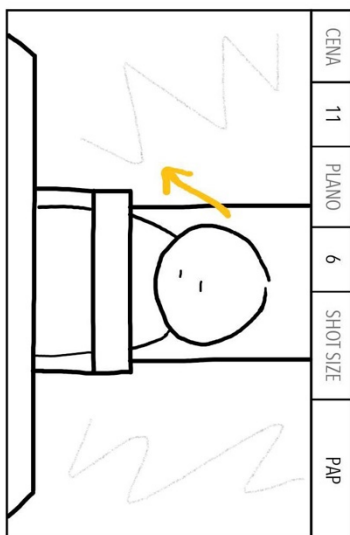
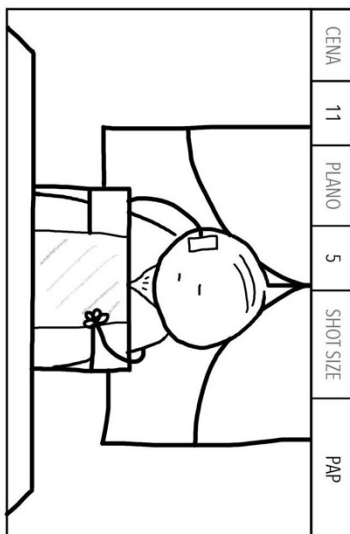
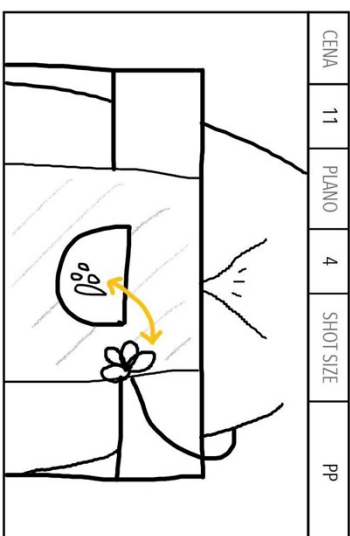
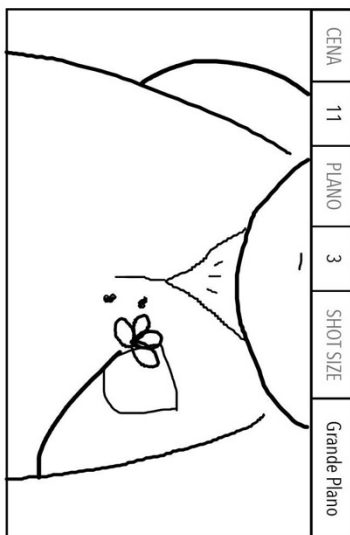
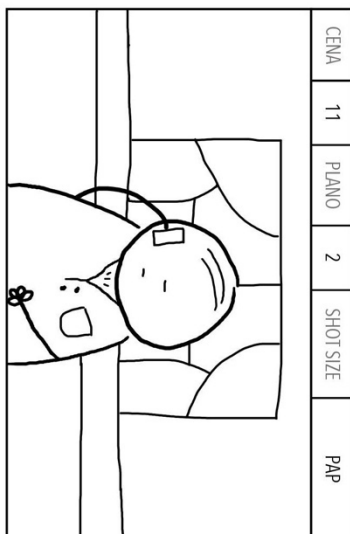
**STORYBOARD BÉGAN**  
 2022 | began.shortfilm@gmail.com



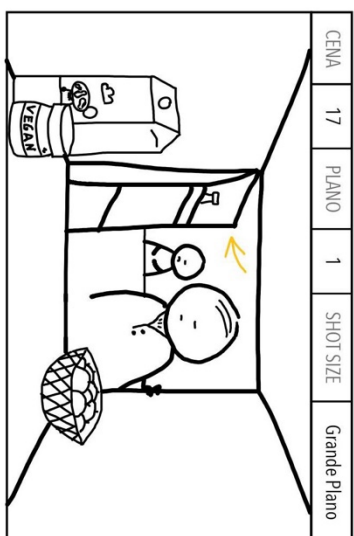
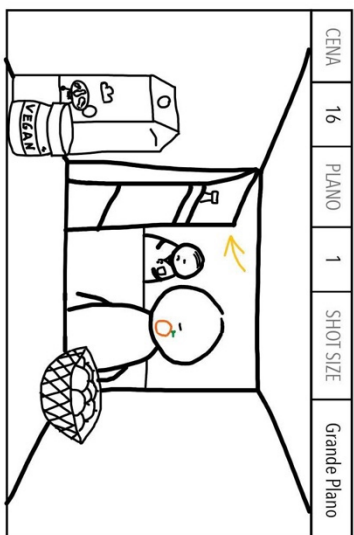
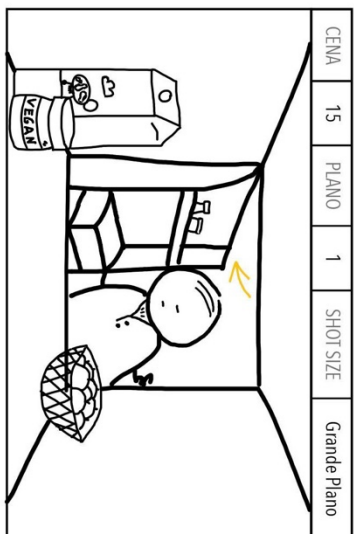
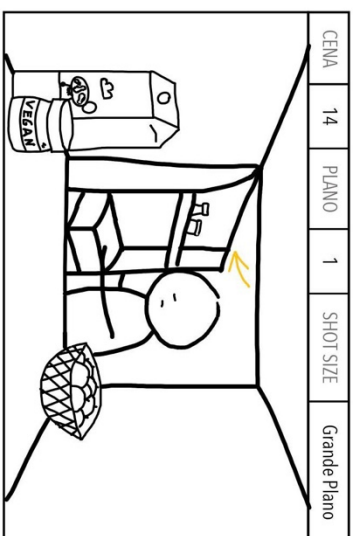
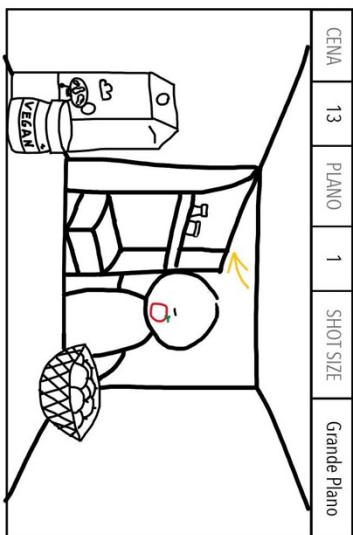
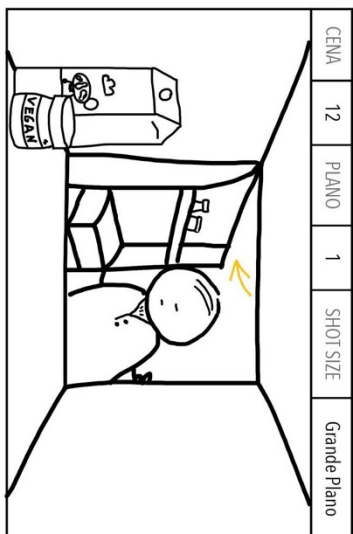
**STORYBOARD BÉGAN**  
 2022 | began.shorfflm@gmail.com



**STORYBOARD BÉGAN**  
 2022 | began.shortfilm@gmail.com



STORYBOARD BÉGAN  
2022 | began.shorffilm@gmail.com



STORYBOARD BÉGAN  
 2022 | began.shorffilm@gmail.com

