

O simbolismo e a iluminação do espaço na
curta-metragem *A Floresta*
Henrique Queirós

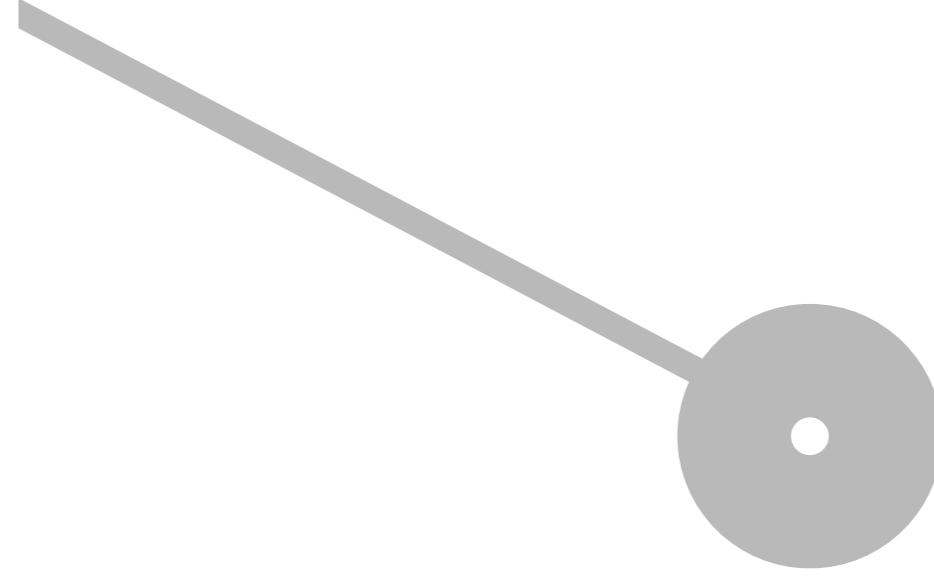
11/2022

Henrique Queirós. O simbolismo e a iluminação do espaço na curta-metragem
A Floresta

O simbolismo e a iluminação do espaço na curta-metragem *A Floresta*

Henrique Queirós

11/2022



Instituto Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Henrique Queirós

O simbolismo e a iluminação do espaço na curta-metragem *A Floresta*

Mestrado em Comunicação Audiovisual – Especialização em Produção e Realização Audiovisual

Trabalho de Projeto

Orientação: Prof. Mestre José Alberto Pinheiro

Coorientação: Prof. Pedro Azevedo

Vila do Conde, novembro de 2022

Henrique Queirós

O simbolismo e a iluminação do espaço na curta-metragem *A Floresta*

Mestrado em Comunicação Audiovisual – Especialização em Produção e Realização Audiovisual

Trabalho de Projeto

Membros do Júri

Presidente

Prof. Doutor João João Pedro Ferreira Dias Leal
Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Arguente

Prof. Doutor Marco Oliveira

Orientador:

Prof. Mestre José Alberto Pinheiro
Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Agradecimentos

Aos meus pais, irmã e tios pelo apoio e ajuda que me deram e principalmente à minha avó que sempre esteve disponível e me ensinou sobre tudo. Foi uma força de motivação e uma fonte de conhecimento que fez com que eu chegasse até aqui.

À Nara por me encorajar em ir mais longe e por me fazer continuar quando menos queria.

Aos meus colegas de turma e amigos, e especialmente à minha equipa de projeto, Diogo Silvestre e Catarina Costa. Foi com eles que fiz grande parte deste percurso e entre os três ajudamo-nos e lutamos para ver este projeto realizado e concretizado

Aos meus professores e orientadores José Alberto Pinheiro e Pedro Azevedo que acompanharam todo este percurso e de quem tive o privilégio de conhecer e poder ser orientado.

À ESMAD e toda os docentes e não-docentes que me acompanharam durante os últimos cinco anos que passei nesta escola.

Resumo Analítico

Este ensaio tem como objetivo abordar a forma como a luz circunscreve os espaços, elementos determinantes para a narrativa cinematográfica em “A Floresta”. Os três locais onde decorre a ação: a floresta, a casa e o lago, obrigam a diferentes perspectivas cinematográficas, para que de cada espaço emane a atmosfera apropriada. A simbologia altera a percepção espacial, o que por sua vez obriga a um trabalho de iluminação cuidado e atento, com o intuito de se alcançar o ambiente pretendido.

Todos os elementos referidos contribuem para uma coerência visual e ajudam a edificar a diegese influenciando a estrutura do filme idealizado.

Palavras-chave: Simbolismo, Iluminação, Espaços Fílmicos

Abstract

This essay aims to approach the way in which light characterizes spaces, essential elements to determine the cinematographic narrative in "A Floresta". The three locations where the action takes place: the forest, the house, and the lake, require different cinematographic perspectives, so that each set represents the appropriate atmosphere. Symbology alters spatial perception, which in turn requires careful and attentive lighting work to achieve the intended environment.

All the mentioned elements contribute to a visual coherence and help to build the narrative for the idealized film.

Keywords: Symbolism, Lighting, Cinematic Spaces

Índice

Índice.....	2
1 – Introdução	7
2 – Estado da Arte	8
3 – O espaço.....	14
I – Simbologia da floresta.....	14
II – A iluminação da floresta	19
4 – Estudo de caso: A Floresta	22
I – Narrativa e análise visual do argumento.....	22
II – Referências Visuais.....	25
III – Produção	29
IV – Pós-Produção.....	31
5 - Conclusão.....	32
6 – Bibliografia.....	34
7 – Anexos.....	36
Anexo A – Argumento	36
Anexo B – Shooting Board.....	45
Anexo C – Referências Visuais	48
Anexo D – Floorplan	58
Anexo E – Lista de Material.....	74

Índice de figuras

Figura 1 - O Beijo, pintura de Gustav Klimt (1907-1908).....	9
Figura 2 - Contemplação, pintura de António Carneiro (1911)	10
Figura 3 - Mother and Child, escultura de Herry Moore (1939-1940).....	11
Figura 4 - Frame do filme "2001: A Space Odyssey, de Stanley Kubrick (1968).....	12
Figura 5 - Frame do filme An American Werewolf in London, direção de fotografia de Robert Paynter (1981)	25
Figura 6 - Frame do filme The Witch, direção de fotografia de Jarin Blaschke (2015).....	26
Figura 7 - Frame do filme The Witch, direção de fotografia de Jarin Blaschke (2015).....	26
Figura 8 - Frame do filme The Green Knight, direção de fotografia de Andrew Droz Palermo (2021).....	27
Figura 9 - Frame do filme The Green Knight, direção de fotografia de Andrew Droz Palermo (2021).....	27
Figura 10 - Equipa técnica durante as rodagens.....	29
Figura 11 - Principal set de filmagens.....	29
Figura 12 - Frame do filme "A Floresta", depois da correção de cor.....	31
Figura 13 - Frame do filme "A Floresta", antes da correção de cor.....	31
Figura 14 - Frame do filme "A Floresta", depois da correção de cor.....	32
Figura 15 - Frame do filme "A Floresta", depois da correção de cor.....	32
Figura 16 - Frame do filme "A Floresta", antes da correção de cor	32
Figura 17 - Frame do filme "A Floresta", antes da correção de cor.....	32
Figura 18 - Frame do filme An American Werewolf in London, direção de fotografia de Robert Paynter (1981)	48
Figura 19 - Frame do filme An American Werewolf in London, direção de fotografia de Robert Paynter (1981)	48
Figura 20 - Frame do filme The Last Black Man in San Francisco, direção de fotografia de Adam Newport-Berra (2019).....	49
Figura 21 - Frame do filme An American Werewolf in London, direção de fotografia de Robert Paynter (1981)	49
Figura 22 - Frame do filme The Witch, direção de fotografia de Jarin Blaschke (2015).....	50
Figura 23 - Frame do filme The Last Black Man in San Francisco, direção de fotografia de Adam Newport-Berra (2019).....	50
Figura 24 - Frame do filme The Witch, direção de fotografia de Jarin Blaschke (2015).....	51
Figura 25 - Frame do filme The Witch, direção de fotografia de Jarin Blaschke (2015).....	51
Figura 26 - Frame do filme The Witch, direção de fotografia de Jarin Blaschke (2015).....	52

Figura 27 - Frame do filme The Witch, direção de fotografia de Jarin Blaschke (2015)	52
Figura 28 - Frame do filme The Green Knight, direção de fotografia de Andrew Droz Palermo (2021).....	53
Figura 29 - Frame do filme The Green Knight, direção de fotografia de Andrew Droz Palermo (2021).....	53
Figura 30 - Frame do filme The Green Knight, direção de fotografia de Andrew Droz Palermo (2021).....	54
Figura 31 - Frame do filme The Green Knight, direção de fotografia de Andrew Droz Palermo (2021).....	54
Figura 32 - Frame do filme The Green Knight, direção de fotografia de Andrew Droz Palermo (2021).....	55
Figura 33 - Frame do filme The Green Knight, direção de fotografia de Andrew Droz Palermo (2021).....	55
Figura 34 - Frame do filme The Green Knight, direção de fotografia de Andrew Droz Palermo (2021).....	56
Figura 35 - Frame do filme The Green Knight, direção de fotografia de Andrew Droz Palermo (2021).....	56
Figura 36 - Frame do filme The Green Knight, direção de fotografia de Andrew Droz Palermo (2021).....	57
Figura 37 - Frame do filme The Green Knight, direção de fotografia de Andrew Droz Palermo (2021).....	57

1 – Introdução

No âmbito da unidade curricular de Projeto, inserida no Mestrado em Comunicação Audiovisual - Especialização em Produção e Realização Audiovisual, foi proposto a todos os alunos uma de três opções na finalização do curso; Dissertação, Projeto ou Estágio Profissional.

Cada estudante deveria escolher uma das três opções e, ao longo do último ano letivo, focar-se nessa opção de forma a demonstrar as capacidades adquiridas ao longo dos dois anos de mestrado. Qualquer das opções iria enriquecer não só o portfólio do aluno como iria permitir-lhe ser desafiado a concretizar algo que poderia vir a ser útil e relevante no mundo profissional à sua frente. Neste caso, a escolha tomada foi a produção de um projeto prático, uma curta-metragem.

A atração pelo cinema começou, para mim, muito antes da entrada no mestrado, podendo o seu ponto de partida ser localizado durante a infância, época em que o meu passatempo favorito era ver filmes. Foi-se depois afirmando na adolescência, quando a ideia de aprofundar conhecimentos na área da cinematografia determinou a primeira escolha do curso que gostaria de frequentar no ensino superior. Veio a consolidar-se mais concretamente no início da licenciatura, na mesma instituição de ensino onde frequentei todo o curso. Os três anos de licenciatura, mais os dois anos de mestrado, permitiram a formação de um percurso rico na exploração da criatividade visual e na sua aplicação em trabalhos teóricos e práticos. Ao longo desse trajeto fui tendo a noção clara da minha inclinação favorita para o departamento de imagem e iluminação, mais especificamente para a direção de fotografia. A vontade de estar atrás da câmara ou a desenhar os planos de luz, levou a que houvesse um esforço para ocupar essa posição nos projetos de maior relevância, como é o caso deste último projeto de conclusão de curso.

Juntamente com outros dois colegas de turma, o realizador e a produtora deste projeto, houve um envolvimento nas várias fases de produção de “A Floresta” como diretor de fotografia. A minha contribuição foi relevante desde a escrita do argumento até à fase final de correção de cor e exportação.

No decorrer desse projeto prático houve paralelamente uma pesquisa teórica que visa não só complementar a curta-metragem, como também abordar temas relevantes do ponto de vista da direção de fotografia. Por se tratar de um projeto que se desenrola numa floresta, foi pertinente aprofundar o papel que o espaço iria desempenhar na narrativa e no visual do filme. A simbologia carregada pela floresta altera o modo como a história é interpretada e ao modificar a iluminação

é possível até que o filme passe de ser uma comédia para um suspense. Foram esses pontos que se mostraram importantes serem estudados para não só enriquecer o conhecimento, como para fundamentar o filme e todas as suas escolhas.

Neste documento é possível encontrar a introdução, os primeiros passos do projeto, o desenvolvimento ao longo dos meses, os documentos e as referências utilizadas, a base teórica que sustenta as escolhas tomadas na componente prática e ainda reflexões sobre certos aspectos da arte da imagem, da luz e da relevância do espaço numa curta-metragem e na arte em geral.

2 – Estado da Arte

Leonardo Da Vinci afirmou “A arte diz o indizível, exprime o inexprimível, traduz o intraduzível”, conforme a citação de Renato Kress, sociólogo, cientista político e escritor brasileiro, no seu livro *Consciência* (2000).

Artista é quem tem sensibilidade para dizer, exprimir e traduzir com a sua obra, sentimentos, pensamentos, ações e emoções, com tal criatividade que toque o mundo.

Ao longo dos tempos, a arte é um motor capaz de alterar o rumo de mentalidades e tendências. Conforme a época, assistimos ao aparecimento de correntes estéticas que vão influenciando a forma de expressão quer na escrita, na pintura ou na música.

O simbolismo foi uma corrente transversal a todos os ramos artísticos, que surgiu em finais do séc. XIX em França, em oposição ao realismo e ao naturalismo. Apesar de ter começado como corrente literária em que o poeta é um decifrador de símbolos, foi alastrando às outras artes com o objetivo de dar expressão à vida interior, à alma escondida das coisas, à busca do que existe por trás das aparências. Opondo-se à superficialidade material do corpo, como era o propósito do realismo, o simbolismo representa a imersão no espírito, no subjetivo e no universal.

Influenciado pelas obras de Edgar Allan Poe, escritor e crítico literário americano (Boston, 1809-Maryland, 1849), autor do célebre poema *The raven* e de diversas críticas literárias como, por exemplo, *The poetic principle*, Baudelaire (Paris, 1821-1867) seu tradutor, com *Les fleurs du mal* e ainda Mallarmé (Paris, 1842-Vulaines-sur-Seine, 1898) e Verlaine (Metz, 1844-Paris, 1896) são os representantes franceses do simbolismo.

Em Portugal são considerados simbolistas Camilo Pessanha (Coimbra, 1867-Macau, 1926) e Eugénio de Castro (Coimbra, 1867-1944).

De *Clépsidra* (Pessanha, 1920), a única obra publicada cujo título simbólico se refere a um relógio egípcio que media o tempo do escoamento da água num recipiente graduado, podemos ler o *Poema Final* que fecha o livro e é exemplo de uma poesia baseada na efemeridade da vida, a desistência, a perda, a dor, a desesperança.

De Eugénio de Castro, cujas obras simbolistas *Oaristos* (1890) e *Horas* (1891) marcaram profundamente a nova estética da época, apontamos como exemplo o seu mais conhecido poema *Um Sonho*, considerado uma síntese da vertente simbolista.

Na pintura, o simbolismo reside no poder evocativo das imagens, na expressividade dada ao oculto por meio de linhas de cor, na intenção de, em lugar de representar a realidade, sugerir ideias, ritmos, movimentos. E assim os quadros surgem repletos de símbolos religiosos, imagens da natureza, figuras femininas, expressões de doenças e morte.

Por norma, a composição é organizada de modo linear em primeiro plano, fechando-se em alvéolos que vão assinalando a materialização emocional. E as cores fortes ou pastel apontam para uma percepção onírica do sobrenatural. Predominam o verde e o azul.

A subjetividade dos temas aponta para as fantasias, as emoções, as ideias e sentimentos dos autores e a busca constante da verdade do universo no relacionamento do mundo espiritual com o sensível, espelhados na perturbação das personagens.

O simbolismo teve uma vasta representação nesta área. Relevamos Gustav Klimt, o pintor mais revolucionário da arte austríaca, cujas obras mais famosas são *The Kiss* (1907-1908) e *Portrait of Adele Bloch-Bauer I* (1907). Klimt rompe com o condicionalismo da arte e funda a Associação Austríaca de Artistas Figurativos. As suas obras são na essência decorativas, principalmente na fase dourada em que utiliza folhas de ouro para compor retratos de mulheres. Nas suas telas, os símbolos geométricos e os pequenos objetos contrastam com a assumida conceção realista das figuras principais que adornam. É o caso de *The Kiss*, de que anexamos uma imagem em que podemos observar no centro um par apaixonado, cuja roupagem é ornamentada por pequenos flocos de ouro, prata e platina e lâminas de estanho, que imprimem uma textura especial à obra. O quadro é muito grande, com um metro e oitenta centímetros de lado, e respeita a forma de um quadro perfeito. Ainda antes de terminado, foi vendido por 25 mil coroas, uma verba avultadíssima para a época.

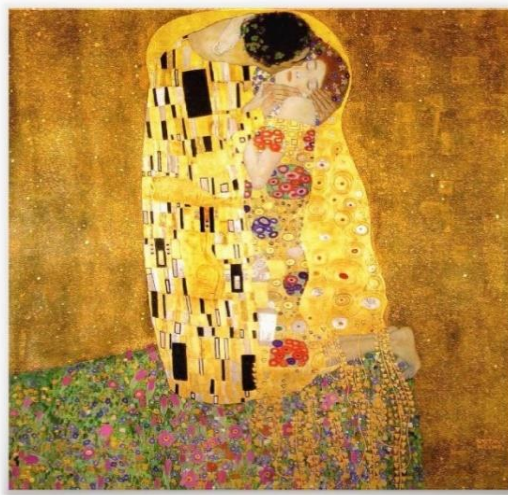


Figura 1 - O Beijo, pintura de Gustav Klimt (1907-1908)

Em França, os principais representantes do simbolismo são Gustave Moreau (Paris, 1826-1898) e Odilon Redon (Bordeaux, 1840-Paris, 1916), o primeiro com *A morte de Dario* (1853) e *O cavaleiro escocês* (1854), o segundo com *The crying spider* (1881), *The Port of Morgat* (1882) e *Flower Clouds* (1903).

Em Portugal podemos apreciar a singularidade da obra de António Carneiro (Amarante, 1872-Porto, 1930), que orientou a técnica naturalista num sentido simbolista, ao recorrer a temáticas paisagísticas oníricas, como podemos apreciar em *Contemplação* (1911) ou *Praia da Figueira da Foz* (1921). Uma amostra de *Contemplação* permite ver a paisagem quase estado de alma, com o mar prateado entrevisto à distância, simbolizando algo não concretizado a desvanecer-se com fluidez.

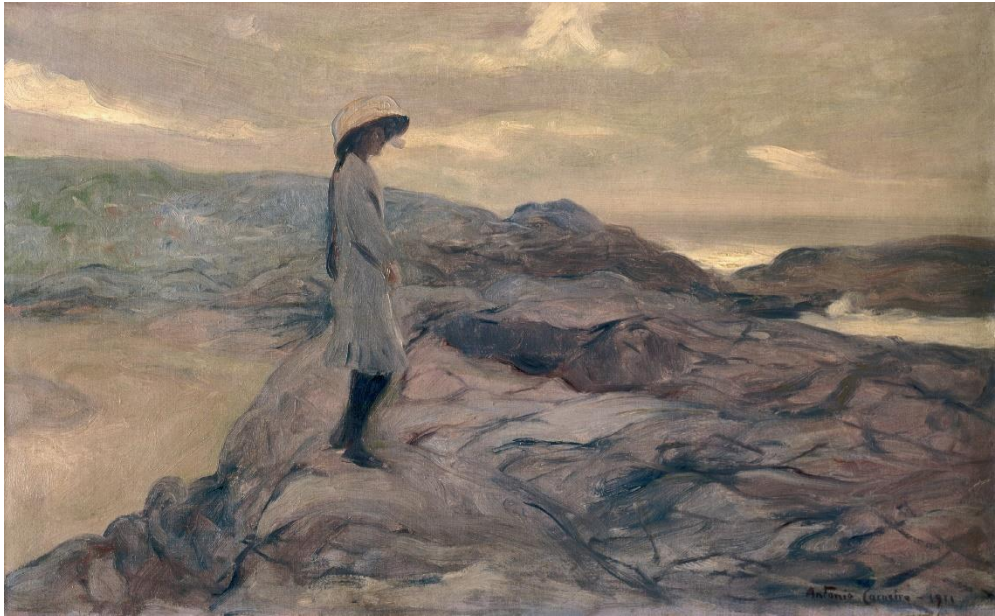


Figura 2 - *Contemplação*, pintura de António Carneiro (1911)

Por sua vez, do simbolismo na escultura apenas se pode dizer que é eterno, que nasceu com o Homem e, ao longo dos tempos, continua a significar aquilo que ao Homem é mais caro e é inerente à essência humana simbolizar.

Nos tempos modernos, por exemplo, é imprescindível assinalar o nome do artista britânico Henry Moore (Castleford, 1898-Perry Green, 1986), criador de um mundo simbólico só seu, mas cuja qualidade se tornou universal pelo abstrato inusitado das suas obras. Em 1986, em Portugal, foi possível visitar uma retrospectiva das suas esculturas na Fundação Calouste Gulbenkian. Supostamente criada há cerca de 80 anos, foi descoberta, uma das primeiras esculturas de Henry Moore *Mother and child*, depois de anos abandonada na lareira de uma família numa quinta em Inglaterra.



Figura 3 - *Mother and Child*, escultura de Henry Moore (1939-1940)

No que concerne ao cinema, o simbolismo é especial. Enquanto nas diferentes áreas se assumiu como corrente ideológica datada, no cinema é uma estratégia, um recurso que usa atos simbólicos para transmitir mensagens de modo não verbal, que vive da criatividade dos seus autores.

Recorrendo somente ao cenário, à iluminação, aos sons e à música de fundo, ao posicionamento dos atores, ao guarda-roupa e aos planos, o realizador consegue muitas vezes sem uma palavra, ser entendido pelo público.

Em *A linguagem cinematográfica* (Martin, 1971), Marcel Martin, crítico e historiador do cinema francês (Nancy, 1926-Paris, 2016) aborda o uso de recursos como metáforas, alegorias, símbolos que marcam o desenvolvimento da sétima arte, de tal modo que tudo o que é visto na tela é pensado e medido previa e intencionalmente. De onde se depreende que, no cinema, o símbolo pretende sugerir ao espetador mais do que as simples imagens. E Marcel Martin dá como exemplo de uma metáfora ideológica a cena dos operários a sair de uma estação, comparáveis a um rebanho de carneiros, como se pode ver em *Modern Times*, filme de Charlie Chaplin, de 1936. E, ainda, o vermelho, a simbolizar o perigo, no primeiro encontro de Clarice Starling com o Dr. Hannibal Lecter, no filme *Red Dragon* (Ratner, 2002).

A questão de o cinema poder ser representado sem qualquer tipo de diálogos, descrições ou palavras aproxima-o a artes como a dança e a pantomima. Ainda que uma peça artística possa ser apreciada por ela mesma, sem nenhum tipo de explicação, é comum as obras terem uma história ou um significado que as acompanha e que as torna ainda mais interessantes e relevantes. No cinema, contudo, muitos cineastas e críticos defendem e apoiam a famosa técnica *show, don't tell*, conceito atribuído ao dramaturgo russo Anton Chekov referido numa carta ao seu irmão, onde diz “Don't tell me the moon is shining; show me the glint of light on broken glass.” (1886). No ano de 1921, em *The craft of fiction*, Percy Lubbock, por sua vez, faz referência ao tema “imagem versus drama”. E, em 1927, Mark Swan publicou um manual de dramaturgia, intitulado *You Can Write Plays* em que distingue o mostrar do contar que, quando usado num meio audiovisual, pode ser levada à letra. Nos primórdios do cinema não havia som a acompanhar o filme e os intertítulos¹ ainda não tinham sido inventados, portanto o simbolismo que os cineastas atribuíam a cada coisa tinha de ser explicado puramente por imagens.

Stanley Kubrick, por exemplo, ao usar símbolos que, na ótica do espectador, podem ser surpreendentes embora significantes no contexto da cultura universal, conseguiu com o seu filme *2001: A Space Odyssey* (1968) tornar o seu nome conhecido do mundo inteiro. Recursos como, no início do filme, haver primatas servindo-se de ferramentas primárias, associado ao aparecimento do monolito, sugere uma evolução intelectual e tecnológica. O objeto enigmático simboliza a perfeição, a forma mais pura de todas as formas geométricas. E o aparecimento do monolito em locais diversos, na Terra, na Lua, em Júpiter, introduz o mistério final não desvendado, do destino do astronauta, nesta obra complexa no âmbito simbólico que exige dos espectadores alguns conhecimentos da área específica em que se inscreve. Acrescentemos que a música de Richard Strauss, *Also sprach Zarathustra, Op. 30*, que acompanha a cena do nascer do sol, é extraordinariamente expressiva, remetendo para uma simbologia filosófica.



Figura 4 - Frame do filme "2001: A Space Odyssey, de Stanley Kubrick (1968)

¹ Cartões com texto que complementam um filme mudo com informações, sendo usados geralmente para diálogos

No cinema, os símbolos sugerem muito além de percepções básicas; abrem a porta à realidade latente, são processos de que os artistas se socorrem para atingir esse patamar de excelência que faz de algumas obras algo de singular e eterno.

Alain Gheerbrant e Jean Chevalier, no seu exaustivo *Dictionnaire des Symboles* (1998), sintetizam em algumas palavras o verdadeiro sentido dos símbolos: “eles revelam os segredos do inconsciente, conduzem às capacidades mais recônditas da ação, abrem o espírito ao desconhecido e ao infinito”.

3 – O espaço

I – Simbologia da floresta

Nos tempos primordiais da civilização, logo que o ser humano teve capacidade mental para inventar a pintura e, depois, a escrita, o homem dedicou-se a registrar, para que nunca mais fossem esquecidos, os acontecimentos, os pensamentos, as histórias vividas ou apenas sonhadas. E como todas as invenções do Homem, foram evoluindo e adaptando-se à realidade de cada época.

Nos limites da cidade, para lá das muralhas, dos fossos ou dos simples caminhos de terra, havia um mundo pouco conhecido, o mundo dos vales e dos rios, das planícies e dos planaltos, dos montes e das serras, das montanhas e das florestas. Um mundo aberto à imaginação, onde muito antes de haver aldeias e cidades já existia a entropia de um mundo desconhecido e por isso sedutor, o mundo onde apenas se aventuravam lenhadores, caçadores e cavaleiros, e onde foram sendo localizadas histórias e lendas dos escritores mais imaginativos.

Antes mesmo de entrar na representação da natureza na arte, as florestas sempre tiveram uma forte ligação aos cultos e eram locais relacionados com várias religiões. A mãe Natureza é uma entidade que está presente nas civilizações desde o seu princípio. A relação entre a figura maternal e uma deusa é algo óbvio pelas semelhanças que ambas mantém com a origem da vida e a fertilidade. Tudo características positivas que criavam uma forte ligação do Homem com a natureza e que enalteciam a sua admiração pelos dois elementos.

Mas da mesma forma que podia ser um lugar de culto positivo, ligado ao bem geral da sociedade, era também o sítio ideal para encontro de seitas e rituais pagãos, afastados da civilização e escondidos dos olhares dos demais. Havia grupos clandestinos que veneravam o diabo e que pretendiam vender a alma em troca do conhecimento das artes negras e proibidas. Estes rituais chegavam a ter cânticos satânicos, danças macabras que podiam chegar mesmo a ter relações sexuais em grupo ou sacrifícios.

As florestas foram sempre, por isso, um local fantástico onde tudo podia acontecer. É aí, nesses lugares ignotos, que o escravo Esopo, da Grécia antiga, vai buscar à fauna local a inspiração das suas fábulas eternas. É aí que Perrault e, mais tarde os irmãos Grimm, o primeiro no séc. XVII, os segundos na segunda metade do séc. XIX, pela primeira vez escreveram e reuniram as inúmeras histórias que, na sua terra, passavam de boca em boca, de geração em geração, e hoje povoam o

imaginário de crianças de todo o mundo, como *O capuchinho vermelho*, *Hansel e Gretel*, *A bela adormecida* e *A branca de neve*, impossíveis de existir sem a floresta.

Recordando no famoso conto “Hansel e Gretel”, podemos observar o papel fundamental que a floresta, e conseqüentemente a casa da bruxa, tem na narrativa, onde quase pode ser vista como uma personagem. A floresta densa absorve as duas crianças e leva-as para o desconhecido após o abandono do pai. Há uma grande carga de energia natural incontrolável e tenebrosa a sobrecarregar o ambiente e a evidenciar o seu papel obscuro. E de repente surge a ordem no meio do caos e o que parece ser a salvação: a casa de doces. À primeira vista parece ser um milagre, um oásis no meio do deserto que vai garantir a salvação dos irmãos. Mas, ao longo da narrativa e do desenrolar da história, a verdadeira identidade revela-se e as duas crianças percebem que foram iludidas, estão presas e condenadas a serem comidas vivas pela bruxa.

Mas foi preciso esperar até aos finais do séc. XIX para que o cinema, essa extraordinária criação dos Lumière, permitisse o registo, numa tela, dos ambientes mágicos que passariam a ser vistos por milhões de espetadores em todo o planeta.

O simbolismo da floresta, já existe, portanto, não só em narrativas literárias ou científicas, como também em desenhos, pinturas, fotografias, isto é, a ideia da floresta como paisagem condicionante, aparece agora repetida em filmes. Por vezes, pode não haver uma intenção explícita, mas os autores têm a expectativa de que isso seja reconhecido pelo espetador.

Com Anselm Kiefer, pintor, escultor e fotógrafo alemão nascido em meados do séc. XX, podemos constatar o simbolismo da paisagem florestal ao observar árvores altas, muito mais altas que pessoas, demonstrando a sua grandiosidade perante a pequenez contrastante do ser humano.

A função protetora da floresta é também assinalada por Happy Larry quando fala de contos, em que a existência de frutos bravios, das copas como tectos de catedrais, e de pássaros sábios, permitiam a subsistência dos pensadores ou dos amantes.

Essa definição de floresta aproxima-se muito da definição de jardim, um local familiar, aberto, sem a presença do desconhecido e cuidado pelo Homem. O jardim representa um espaço que promove a magia de uma forma positiva, sem o mal.

Em épocas remotas, a floresta era local sagrado onde os deuses bafejavam com a sua divindade os que se reuniam para os reverenciar, num misto de liberdade e ilegalidade. Também aí, onde não havia trilhos, entre superstições e medos, se escondiam os monstros e os bandidos.

Tradicionalmente, a floresta é esconderijo, extravio, perigo, mistério, reino de fadas e espíritos. Assim a entendemos, por exemplo, em *The Lord of the Rings* (Tolkien, 1954-1955) de J.R.R. Tolkien que mais tarde veio a ser um filme com enorme sucesso e que explora a selva mágica de diferentes pontos de vista.

Quando a floresta é o *leitmotiv* de uma película, são inúmeras as hipóteses de interpretação da relação entre a narrativa e o ambiente, como podemos apreciar em filmes como *The Witch* (2015), do americano Robert Egger; *Tropical Malady* (2004), do tailandês Apichatpong Weerasethakul; *Antichrist* (2009) do dinamarquês Lars von Trier ou *The Forest* (2016), de Jason Zada.

É por este motivo que damos razão a Carl Rogers (Illinois, 1902-Califórnia, 1987) quando, na sua análise de *Fitzgerald* (Werner Hertzog, 1982) ele considera variável o simbolismo da floresta, ora lugar demoníaco de pesadelos, ora estância de sossego e paz. E a verdade é que, em Hollywood, a floresta é retratada como um espaço sedutor e assombroso, causador de vertigens e contradições, fonte de paradoxos que envolvem e revolvem a identidade das pessoas.

Se atentarmos no filme *Avatar* (James Cameron, 2009) com o nosso interesse focado na simbologia da floresta, reparamos facilmente na singular inspiração no que as expedições dos séc. XV e XVI revelaram acerca das florestas tropicais do continente americano: locais de natureza exótica e hostil, absolutamente opostos à noção de civilização na lógica eurocêntrica. Embora o povo *Na'vi* (na narrativa de *Avatar*) seja apresentado como selvagem, há, contudo, uma viragem na forma como a floresta passa a ser encarada, nasce o interesse pela aprendizagem dos costumes locais e de algo de sagrado que é preciso preservar. Ao romper com a natureza, há como que uma cisão entre o humano e o divino. Os habitantes do local têm uma ligação tão perfeita com o ambiente que são vistos como uma extensão sua, como fazendo parte dela, e quem está externo a essa ligação não a consegue compreender.

Observando agora o filme de Francis Ford Coppola *Apocalypse now* (1979), cujo mote são as consequências psicológicas da guerra na saúde mental dos combatentes, podemos verificar logo nas cenas iniciais como há um paralelismo entre a floresta a arder e o caráter destrutivo da personagem principal. Neste filme, como aliás em todos os que foram realizados no ambiente da guerra do Vietname, a selva é o cenário óbvio, é a paisagem onde se desenrola a ação dramática da narrativa. É possível ler no livro *Heart of Darkness* (Conrad, 1899), obra que serviu de inspiração para o filme, que a selva se assume como reflexo primitivo da alma humana. “The Jungle is the opposite of a moral symbol—it stands for the savage in man, for his utter isolation and his moral collapse” (Gillon, 1982). A natureza indomável personifica a natureza sombria dos

homens, enlaçando-se ambas num apogeu de violência e morte. Como disse o crítico de cinema Eurico de Barros na Time-Out, “...a selva é uma personagem tão fundamental como [a do capitão paraquedista] Willard, [a do Tenente-Coronel surfista] Kilgore ou [a do mentalmente perturbado coronel] Kurtz.”

Também em Andrei Tarkovsky (Rússia, 1932-Paris, 1986), no seu filme *Ivan's childhood* (1962) encontramos a floresta como referência. Pequeno e magro, Ivan atravessa a fronteira facilmente sem ser detetado e trabalha como espião para os russos. A fronteira fica no limite da floresta, quer dizer, a floresta fica no meio do campo de batalha. É aqui que começa o jogo de efeitos visuais propiciados pelas árvores. A terra está ensopada; as árvores, destroçadas pelos combates, continuam de pé no meio do caos, simbolizando a inutilidade da luta dos homens, que caem, enquanto o arvoredo se mantém erguido. A natureza sobrevive, as árvores rejuvenescem e servem de abrigo aos homens. Uma das imagens mais apreciadas do filme é o enquadramento do pequeno Ivan pelos toros queimados de uma cabana de madeira.

Mas há um sítio um pouco distante da batalha em que a floresta é usada com outra intenção: um conjunto de bétulas, com a sua casca branca, simulam um lugar diferente, desolado, ilusório, vazio. É um lugar de paz, onde acontece outra cena também famosa: um casal (um oficial e uma enfermeira) beija-se enquadrado pelas árvores como se fizesse parte da própria floresta. E, quando a rapariga se afasta dos avanços do rapaz, subindo a um tronco de árvore, temos a noção de que a floresta se torna uma área de pluralidade, a um tempo aproximação e fuga.

Porém, talvez a simbologia da floresta renovadora esteja mais presente na cena final da praia, com uma única árvore despida.

Na obra de Tarkovsky haverá muitas mais vezes o ambiente a sobreviver às pessoas, como se pode constatar em *Nostalgia* (1983), onde a Basílica de San Galgano, abandonada, é coberta pela vegetação viva.

A simbologia da floresta também está presente no cinema português.

Damos como exemplo o filme a preto e branco *A floresta das almas perdidas* (2007), de José Pedro Lopes. Filmado numa zona fronteira entre Portugal e Espanha, numa floresta que gera um ambiente isolado, silencioso, sombrio, o espaço é propício a uma história do cinema fantástico. Os raios de sol, infiltrando-se pelo meio do arvoredo, produzem cambiantes de luz e sombra capazes de abrir a mente à estranheza de um encontro entre um homem acabrunhado pela morte da filha e uma rapariga de gostos funestos envolvendo a morte.

E ainda *Coisa ruim* (2006) filme de Tiago Guedes, que abriu o Fantasporto na sua 26^a edição, filmado em Torroselo, no sopé do Parque Natural da Serra da Estrela. Uma casa escondida no meio da vegetação, ambiente soturno e sombrio, árvores a ser abatidas a golpes rudes de machado, atmosfera tensa e macabra. Está aberta a porta para uma história de medos, crenças, superstições.

II – A iluminação da floresta

Lemos no Génesis, o 1º livro da Bíblia, em 1:3, na versão latina “Dixitque Deo fiat lux et facta lux est”, o que significa que a primeira obra de Deus foi separar a luz das trevas.

A luz que se desloca do Sol à Terra a 300.000 Km/s, percorrendo a distância que nos separa em 10 minutos. A luz, dualidade onda-partícula, cujos fótons são a fonte de energia que alimenta e permite a nossa vida.

A luz que, para lá de fenómeno físico, se tornou ao longo dos tempos, um manancial de significados e de símbolos. E é por isso que a compreensão dos seus efeitos se tornou essencial para a tomada de decisões em vários campos, relacionados com a capacidade de o ser humano entender o seu papel fundamental.

Neste ensaio encara-se a luz como linguagem que possibilita a representação do mundo das imagens, mas, além disso, permite a transmissão de significados culturais que vão do reconhecer se a ação ocorre de noite ou de dia, a fazer adivinhar estados de espírito de personagens ou até à interpretação que um determinado espaço pode ter.

Os usos e a leitura da luz adotaram efeitos estéticos conceituais, como podemos reconhecer na dramaticidade do expressionismo alemão (que retrata sentimentos, medos, angústias das personagens) ou nos filmes noir onde nasceram alguns parâmetros da estética filmográfica.

Diz respeito ao Diretor de Fotografia a decisão acerca do uso da iluminação do filme. A ele pertence ter em mente as palavras de Frederico Fellini (1929-1993): “*A luz é tudo. Ela expressa ideologia, emoção, cor, profundidade, estilo. Ela pode apagar, narrar, descrever. Com a iluminação correta, o rosto mais feio e a expressão mais idiota podem irradiar beleza ou inteligência*” (Bordwell; Thompson, 2013).

Iluminar é emprestar à cena valores conotativos. Ao modificar, orientar, dominar a luz, conseguimos configurar-lhe a expressividade precisa para atingir a perceção que pretendemos. Ao pensar em luz, pensamos necessariamente em sombra. O contraste entre luz e sombra é um fator criador de enigmas, a separação entre o exterior e o interior, o que é mostrado ou é escondido.

No subconsciente do Homem existe a simbologia dos cambiantes de luz, nascida da vivência pessoal, social ou cultural, pelo que o uso metafórico da luz no cinema é uma ferramenta subtil do modo de impressionar. A luz, apesar de material imutável, pode ser manipulada como matéria, de acordo com a intenção do manipulador. Basta apenas que ele saiba entender, como

ensinou Leonardo da Vinci (1452- 1615) em *Trattato della pittura* (1996), a diferença entre a luz particular, a luz universal e a luz atenuada, porque são a luz e a sombra que definem a percepção dos objetos e das expressões dos atores.

Segundo David Bordwell (Nova York, 1947), historiador do cinema americano, uma das características importantes da iluminação é a qualidade. Concentrada, imprime sombras bem nítidas e definidas, salienta aparências e diferentes contornos, como se a ação se passasse ao sol do meio-dia. Difusa, acarreta uma iluminação dispersa e sem definição, parecida com a de um dia de céu nublado.

A direção é outra das características fundamentais, dada a sua influência na percepção da cena. A iluminação frontal restringe as sombras; a luz lateral, cruzada, delimita a personagem; a contraluz, se for única, cria uma silhueta, se for ajustada com luzes frontais mais intensas, funciona como luz de contorno; a luz de baixo deforma os rostos ou os objetos, devido à sombra que provoca, e acentua formas inquietantes da cara, como a sombra das maçãs do rosto; a luz de cima sublinha a linha das sobrancelhas e projeta sombras nos olhos, deixando-os mais escuros e escondidos. Por vezes recorre-se à contraluz e joga-se com a intensidade de cada fonte. A iluminação *high-key* dá baixo contraste entre as áreas claras e escuras, enquanto a *low-key* acentua o contraste com sombras mais escuras. O primeiro é mais usado em comédias e dramas onde a temática é leve e superficial, o segundo em filmes de terror, dramáticos e no cinema noir, onde se apresentam temas mais pesados e intensos.

Por último a cor, ou temperatura de cor que, consoante as definições introduzidas na câmara, pode ser branca, se a fonte for o sol no seu zénite, ou amarela, se proveniente de lâmpadas incandescentes. Pode ainda recorrer-se a uma cor não natural, azulada, por exemplo a que, lançada de forma súbita sobre a personagem, sugere terror, como se pode apreciar numa das cenas do filme de Eisenstein (1898-1948) *Ivan Grozniy* (1944).

Todas estas particularidades aplicadas à luz complementam-se entre si para formar o resultado desejado. Desde o momento em que a luz foi compreendida e aplicada à arte que se estudou e manipulou todas as suas variantes para que esta melhor se enquadrasse com o que era pretendido.

Bastante antes da existência do cinema, já na pintura podíamos encontrar técnicas que favoreciam a expressividade dos rostos ou das cenas estáticas dos quadros. É interessante, por exemplo saber que, há cerca de 400 anos o celeberrimo pintor Rembrandt, influenciado pelo não menos célebre Caravaggio, 100 anos anterior, marcava as linhas de expressão dos rostos

com o uso do “chiaroscuro” conseguido pelo contraste entre luz e sombras e uma luz triangular pintada sob os olhos das suas figuras. Esse contraste era trabalhado até ao mais ínfimo pormenor para simular realisticamente o comportamento da luz na vida real. E mais interessante ainda é perceber como o cinema se aproveitou desta mesma técnica em momentos especialmente emocionantes vividos pelas personagens de filmes.

Em filmes de drama e suspense é comum ser usado a luz de cima para que os rostos se apresentem com um aspeto assustador e sombrio, e a iluminação *low-key* em que o rosto é iluminado de cima para baixo criando uma espécie de caveira sobre a cara que se torna verdadeiramente medonha, como é usado em *The Godfather* (Francis Ford Coppola, 1972).

Se, pelo contrário, se pretende apresentar uma personagem poética, sonhadora, talvez corajosa, pode recorrer-se a uma iluminação mais *flat*, sem tantas sombras, com uma luz mais difusa e geralmente apontada num ângulo de 45º.

Isto são tudo orientações e guias que foram sendo postas em prática ao longo dos mais de cem anos de cinema e que são garantias do resultado pretendido pelo artista. Mas, como em qualquer arte, as regras são feitas para serem quebradas e é perfeitamente possível filmar uma comédia iluminada com uma luz dramática, vinda de topo e *low-key*. Nada impede um diretor de fotografia de se exprimir da forma que ele considera a mais adequada para determinado trabalho.

A iluminação é uma das várias componentes do cinema que tem inúmeras características manipuladas pelo diretor de fotografia e que joga, juntamente com todas as outras, para um bem maior: o filme que os espetadores vão ver nas salas de cinema. Como Roger Deakins, cinematógrafo britânico (Torquay, 1949) afirmou numa entrevista “...iluminação não é apenas iluminação, é sobre não iluminar, e cortar objetos tanto quanto direcionar luz sobre eles” (American Cinematographer, Jan 2011). E isso é fundamental na visão do diretor de fotografia quando este está a planear e a criar os seus esquemas de luz. Uma cinematografia extraordinária, que manipula a luz de forma exímia e que cria quadros dignos de serem pendurados numa galeria de arte, mas que não complementa a história ou, pelo contrário, retira força e o significado da narrativa é, na visão do cinematógrafo britânico, um fracasso.

4 – Estudo de caso: A Floresta

I – Narrativa e análise visual do argumento

Com o projeto estabelecido e aprovado, pode começar a analisar-se a narrativa e perceber que pontos são importantes, quais os momentos de maior tensão que merecem mais cuidado e que perspectiva se deve tomar na pré-produção.

A pré-produção, para o diretor de fotografia, assenta muito em dois trabalhos principais: um diálogo constante com o realizador, para se perceber a visão do projeto e o que está na sua mente, e o planeamento. Este segundo é indispensável que seja metódico e organizado para, mais tarde, durante as filmagens, tudo corra sem qualquer tipo de problema decorrentes de falta de preparação.

O argumento, num ponto de vista mais pessoal, tem alguns momentos de tensão principais que se assemelham levemente à jornada do herói, um conceito desenvolvido e aprofundado por Joseph Campbell (New York, 1904-Havai, 1987). A chamada para a aventura e a sua recusa acontecem quando o carro avaria antes de chegarem ao destino. Têm o trajeto até à casa a que se seguem os testes e desafios presentes no conflito da relação. A aproximação à caverna é dividida entre Beatriz a encontrar as fotografias debaixo da cama e Artur a ser confrontado pela mulher de branco, prosseguindo rapidamente para o confronto final onde a mulher de branco encontra Beatriz e a mata. A componente do terror faz com que as semelhanças terminem por aqui, pois a narrativa não retorna à zona de conforto do herói, aumentando o suspense e deixando ao espetador a dúvida e a ambiguidade do que aconteceu e como é que o protagonista iria resolver o imbroglio.

Como diretor de fotografia, foi importante ler várias vezes o argumento e, como referi anteriormente, conversar com o realizador para estar completamente por dentro da história e perceber o que deve mudar entre cada momento chave. A divisão do argumento em blocos, separados por esses tais momentos, foi fulcral para uma melhor organização, planificação e estudo.

No prólogo, que neste caso tem como função criar um forte impacto inicial, é apresentada uma fotografia de um casal misterioso, pousada numa parede de pedra e rodeada por três velas acesas. A primeira imagem do filme é de extrema importância pois marca o *look*, o género, o ambiente e até um pouco do enredo do filme.

Após esse prefácio, entramos na primeira parte da narrativa. O casal, Artur e Beatriz, tem de fazer uma paragem inesperada quando o carro avaria no meio da viagem em direção a uma casa onde é suposto irem passar um fim de semana romântico.

Neste ponto da história estamos mesmo na entrada da floresta e encontramos o primeiro obstáculo das personagens, que as vai levar a um lugar terrível. O carro avariar-se torna-os vulneráveis a qualquer perigo. Apesar de ainda não estarem dentro dos limites da floresta, surge a primeira aparição da mulher de branco. Apenas Artur a vê e ignora a visão que acaba de ter, de tão estranha que era.

O casal passa para a floresta e nota-se a primeira grande mudança de *look*. Em primeiro lugar somos confrontados pela primeira vez com a floresta. Este primeiro plano geral de apresentação é bastante aberto de forma a mostrar a densidade de vegetação e, no decorrer da ação, o tamanho diminuto de Beatriz e depois de Artur. Ela olha em seu redor, esmagada pelo tamanho da floresta e do caminho que teve de, e ainda vai, percorrer.

Esta disparidade simbólica da floresta e da casa não é coincidência. A floresta toma a posição de ser um local mais misterioso e labiríntico, fazendo as duas personagens percorrerem uma longa distância sem saber se estão a ir na direção correta, se estão perdidos ou até mesmo a andar às voltas. Vemos então o sol a trespassar por entre os ramos das árvores e a criar uma atmosfera mais otimista e mais promissora sobre a casa. Assim como a casa de doces da bruxa do conto de fadas, esta esperança é apenas uma ilusão temporária que mais tarde irá amaldiçoar os hóspedes e dar origem ao conflito principal da narrativa.

As personagens chegam ao destino estabelecido e Beatriz começa imediatamente a duvidar da bondade da casa e do local. Ao contrário do namorado, questiona todas as decisões que são feitas e acaba por dar sempre um pouco de *foreshadowing*² do que se seguirá.

No interior da casa, o estilo visual não se altera muito, permanecendo muito natural, iluminado apenas pela luz do sol e com uma paleta cromática muito sóbria, de forma a complementar a decoração.

Na passagem para a noite surge uma iluminação mais estilizada, com luzes mais duras, linhas pronunciadas e sombras marcadas. Aproxima-se bastante do estilo de iluminação presente no prólogo, mais *low-key*, ou seja, acentua as sombras, dá prioridade aos tons mais escuros, reforça o contraste da imagem. Esta técnica, já mencionada anteriormente, é muito utilizada em cinema, televisão, fotografia e até pintura graças ao dramatismo que cria através do jogo de luz e sombra.

²Um artifício literário usado para dar pistas ou indicações de algo que irá acontecer mais tarde na história.

A discrepância entre as sombras e as luzes é tão acentuada que surge a ilusão de tridimensionalidade, como que se o foco saísse do ecrã ou da tela.

A mudança de luz na segunda parte do filme é importante para evidenciar o surgimento dos problemas das personagens. Como foi referido, a história vai-se tornando progressivamente mais tenebrosa e problemática, sem nenhuma das personagens a conseguir escapar ao seu destino. A ligação narrativa desses momentos com a cor e a luz *low-key* fazem sentido na medida em que trabalham para o filme ser visualmente mais apelativo e complementam o género decidido inicialmente: o terror.

A iluminação torna-se cada vez mais excessiva, assim como a história. A mulher de branco confronta Artur imediatamente após ter feito as pazes com a namorada, as reações tornam-se exageradas, como quando Beatriz vê as fotografias escondidas debaixo da cama e se vê a ela mesma. A Floresta envolve-se numa penumbra que cobre completamente a casa e chega até ao lago onde o casal tenta ter um momento mais particular.

Assim, logo que Artur chega a casa, a cor do luar altera-se, torna-se mais esverdeado em vez de apenas frio e azul. Esta alteração não foi deixada ao acaso e serviu para enfatizar o expressionismo que começa a ficar presente nestas últimas cenas e se baseou numa referência cinematográfica, que irá ser analisada posteriormente.

Por fim, no interior da casa, a mulher de branco, agora no corpo de Beatriz, é banhada pelo luar azul-esverdeado e Artur é contrastado pela luz amarela, quente e forte que emana das velas.

Era muito importante que a cena final, assim como a cena inicial, fosse marcante e forte, para deixar na memória dois *frames* que, sozinhos, caracterizam muito bem o filme.

II – Referências Visuais

Numa equipa técnica de um projeto de ficção como este, é importante haver uma boa ligação e troca aberta de ideias entre todos os membros, mas principalmente, como já mencionei no capítulo anterior, entre o realizador e o diretor de fotografia. Apesar de o filme ser a visão do realizador sobre uma história escrita, o argumento, todos os diretores de departamentos, onde está incluído o diretor de fotografia, são responsáveis por transformar essa visão, que vive na mente do realizador, e materializá-la em imagens e sons.

Como diretor de fotografia do projeto, foi necessário perceber a fundo a visão que havia, especialmente num caso em que o realizador foi também o argumentista. Ao longo da escrita da narrativa, do seu desenvolvimento e da pré-produção, houve muita troca de ideias, um *brainstorming* constante para que não houvesse falhas na planificação visual.

As primeiras referências que surgiram, ainda numa fase muito inicial do projeto, quando o argumento não estava ainda fechado, já estavam na dinâmica do terror, mas com inspirações que fugiam ao tema. Um exemplo pode ser o *An American Werewolf in London* (Landis, 1981), uma comédia de terror que, para o realizador, começou por ser, não só uma referência narrativa, como visual. Mas rapidamente se percebeu que o tema do filme não ia de encontro a este projeto, principalmente na iluminação. Houve, no entanto, muitos planos do filme que se mantiveram como referência de enquadramento no *moodboard*, sendo um exemplo a cena inicial do carro a chegar pela ponte, muito semelhante à cena inicial do filme, onde um carro chega por uma estrada rompendo a névoa. Contudo a linguagem visual de *A Floresta* foi-se alterando, acompanhando a história e ficando mais distante da iluminação praticada no filme de John Landis.



Figura 5 - Frame do filme *An American Werewolf in London*, direção de fotografia de Robert Paynter (1981)

Com o filme a focar mais o lado fantástico e misterioso da floresta e da cabana, tornando esses locais uma espécie de quarta personagem da história, surgiu a referência a dois filmes que se destacavam por ter uma vertente visual muito forte e tópicos muito semelhantes, a nível do local e da temática: *The Witch* (Eggers, 2015) e *Green Knight* (Lowery, 2021).

São dois filmes com uma cinematografia muito distinta. *The Witch* assenta num *look* muito cinzento, dessaturado e sombrio. Durante o dia joga muito com a luz natural dos dias nublados, que fazem com que não haja a alegria associada ao sol e ao céu azul e limpo. O cinzento e as nuvens têm uma carga simbólica forte de situações mais deprimentes e incertas, sem qualquer tipo de escapatória. Esta referência foi importante na cena em que o casal para o carro. Não só temos um plano longo, para criar uma tensão, a ideia de que não há por onde fugir e estamos presos a ver as personagens naquela situação, como o tempo encoberto e cinzento reforça a falta de esperança da narrativa.

À noite o diretor de fotografia utiliza a luz do luar a entrar pelas janelas da casa, acabando por ter muitos momentos em interior que facilitam a simulação dessa fonte de luz. Nessas cenas a iluminação é bastante mais quente, sempre motivada pela luz amarelada das velas. Isso foi importante para as cenas interiores da casa. Na história a casa é antiga e rústica, não tendo sequer eletricidade, o que significa que toda a iluminação tem de vir do luar e da luz de velas, tal como em *The Witch*.



Figura 7 - Frame do filme *The Witch*, direção de fotografia de Jarin Blaschke (2015)



Figura 6 - Frame do filme *The Witch*, direção de fotografia de Jarin Blaschke (2015)

O filme não só tem esses elementos visuais que foram estudados e aplicados n' *A Floresta*, como o próprio conteúdo é pertinentemente semelhante. No filme de Robert Eggers há uma família que se isola numa casa no meio da floresta e que é atormentada por uma entidade, uma bruxa, que rapta o membro mais novo da família. Foi valioso perceber como é que a personagem da

filha primogénita, que a família acusa de ser a bruxa, é apresentada e de que maneira é que a floresta aparece como o local perigoso e sombrio onde vive o desconhecido.

No segundo exemplo, em *Green Knight*, a identidade visual é completamente diferente. A cor está sempre presente, quer seja no cenário, nas roupas ou na própria luz. A cinematografia assume uma iluminação menos realista e natural em prol de um *look* mais estilizado e ousado. Nem sempre fazia sentido aplicar todos esses elementos à *A Floresta*, mas a presença do luar era fundamental. Sempre que a mulher de branco aparecia num plano, havia a intenção de reforçar a sua presença através de pormenores visuais. Um desses pormenores era a iluminação pelo luar que, ao longo da narrativa, e à medida que a mulher de branco ganha poder sobre o casal, passa a ser mais esverdeada. A iluminação, que começa por ser muito cinzenta, sóbria e sem muita cor, termina, na cena final onde Artur entra em casa e vê Beatriz com o vestido branco, com uma paleta cromática muito azul-esverdeado e laranja, por causa das velas.

Outro elemento que foi utilizado para destacar a presença da mulher de branco, para além da iluminação, foi o filtro suavizador *black pro-mist*. É um filtro ótico que se coloca em frente à câmara com a intenção de suavizar a imagem digital demasiado definida. Com a evolução do cinema digital, houve um aumento exponencial da resolução das câmaras ao ponto de a imagem ter uma certa *sharpness* artificial. Assim como as objetivas, que, graças ao avanço do conhecimento da ótica, são tão perfeitas que acabam por criar uma imagem demasiado clínica. O *black pro-mist* ajuda a resolver esse problema, reduz o contraste e faz com que as altas luzes não só surjam mais suaves como criem um brilho, uma espécie áurea. É exatamente essa áurea, o conhecido *glow*, que se pretendia que estivesse presente nos planos da mulher de branco, de forma a que o vestido sobressaísse.

Uma das cenas onde *Green Knight* foi de uma grande inspiração, foi na cena do lago, à noite



Figura 8 - Frame do filme *The Green Knight*, direção de fotografia de Andrew Droz Palermo (2021)



Figura 9 - Frame do filme *The Green Knight*, direção de fotografia de Andrew Droz Palermo (2021)

Como é possível observar nas imagens, há uma névoa e um misticismo muito presente que jogam com o local pantanoso e que fazem sobressair a sensação misteriosa pretendida. A ideia era recriar de certa forma essa coloração e o ambiente esotérico. Claro que a discrepância no orçamento entre uma grande produção americana e um projeto acadêmico iria impactar não só o produto final como o material, o tempo e a forma de chegar a esse fim, como é possível observar no resultado do filme.

III – Produção

Em termos práticos, a produção de “A Floresta” correu aproximadamente de acordo com o planeado, apesar de alguns problemas que levaram à alteração de certos aspetos que tinham sido previamente planeados.

Um dos pontos principais do argumento, e que por sua vez foi o catalisador do tema deste ensaio, a floresta e a casa, teve de ser muito bem pesquisado e assegurado. A busca pelo local de filmagem começou ainda durante o processo de escrita. Os três membros principais do projeto juntaram-se para delinear as características essenciais que deviam estar presentes no local e que outros atributos poderiam ser interessantes. Rapidamente ficou perceptível que encontrar o local exatamente como era desejado ia ser muito complicado, tendo em conta a falta de orçamento que havia. Após algumas pesquisas infrutíferas, foi posta à nossa disposição uma quinta com o nome de Fundegos, situada na freguesia de Luzim, em Penafiel. O terreno tinha uma vegetação típica da zona e esse arvoredo era suficiente para simular uma floresta. Para além da flora muito próxima do idealizado, havia uma antiga casa de pedra que pertencia aos caseiros que tomavam conta do local. A casa estava em fase de recuperação, em obras, o que podia criar alguns contratemplos a nível de arte e produção, mas não veio a revelar-se um problema. Apesar da toda a semelhança entre o local e o argumento, nem tudo encaixava, por exemplo, o facto de a casa da história ser ao lado de um lago, lago esse que não existia naquela zona.

Houve então uma segunda abordagem para resolver o problema: adaptar descrições do argumento para que coincidissem com o local real que havíamos encontrado. Não havia um lago, mas a cerca de sete ou oito minutos de carro havia uma praia fluvial no rio Tâmega que, com alguns ângulos de câmara bem colocados para mostrar as árvores da zona, conseguia simular uma extensão da floresta e o almejado lago.

Pelo facto de o diretor de fotografia ter raízes familiares nessa zona, foi possível conseguir, com alguma facilidade acesso ao local, e esta ajuda mostrou-se relevante na produção e na logística da organização do projeto.



Figura 10 - Equipa técnica durante as rodagens



Figura 11 - Principal set de filmagens

Como em qualquer rodagem de ficção, houve contratempos e imprevistos. A meteorologia foi uma das principais adversidades do projeto. Em termos cinematográficos e visuais, o ideal era o tempo ter-se mantido nublado durante todos os cinco dias de filmagens. E, durante grande parte do tempo, a meteorologia colaborou, contudo, houve vários longos momentos de precipitação que tornaram a dinâmica mais complicada.

Todos os cenários eram no exterior, na floresta ou no rio, ou no interior da casa, situada, também ela, no meio da floresta, o que fazia com que a chuva complicasse bastante os trabalhos. O chão enlameado e escorregadio, as puxadas de eletricidade que tinham de ser feitas para o exterior da casa, as luzes que tinham de ficar à chuva e a própria deslocação entre a casa e o centro de produção eram apenas alguns dos problemas que houve e que dificultaram muito a filmagem.

O culminar destes problemas surgiu no terceiro dia de rodagem. O planeado era filmar durante a noite a cena em que o casal está junto ao rio a conversar sobre a relação e aparece a mulher de branco a confrontar Artur. Ainda que não houvesse chuva e o vento não parecesse ameaçador, ocorreu um incidente com uma das luzes principais que estava a ser utilizada. Uma rajada de vento inesperada levou a que um dos projetores caísse e se avariasse. Foi imperativo cancelar imediatamente o resto do dia e planejar quando iriam ser refeitos esses planos.

O *reshooting* foi agendado dois meses depois da filmagem principal. Foi uma questão de produção rápida e onde não foi necessário recorrer a uma equipa técnica tão completa. Bastou um dia de trabalho mais compactado para poder finalizar tudo no mínimo de tempo possível.

IV – Pós-Produção

Devido às filmagens que, por causa dos incidentes ocorridos, tiveram de ser realizadas dois meses depois da primeira fase de rodagem, a pós-produção do filme foi dividida em dois momentos.

Assim que se acabou a primeira fase, começou a ser feita a primeira montagem e o primeiro corte do filme. Por ser a mesma pessoa a realizar e a fazer a edição, houve uma razoável facilidade em ordenar e perceber bem que planos encaixavam e como o argumento facilitava esse trabalho. Por ser uma história tão linear, sem possibilidades de se desviar da narrativa do argumento, o *rough-cut* foi rapidamente feito e passou a haver um corte mais minucioso e cuidado.

O filme estava já numa fase final de montagem durante esta segunda fase de filmagens. Como, neste momento, estava apenas planeado captar uma cena, a montagem resumia-se apenas a encaixá-la no meio do que já havia sido trabalhado.

Em relação à correção de cor, esse foi um trabalho dividido entre o realizador e o diretor de fotografia. Por ser um projeto académico sem muito orçamento, a possibilidade de levar o trabalho para um colorista externo iria ser muito complicado. Por questões ligadas principalmente ao conhecimento sobre a área da pós-produção, foi uma escolha intuitiva haver uma divisão de trabalhos, sendo que o diretor de fotografia ficaria com um papel mais de supervisão e orientação e o realizador com trabalho mais ativo e prático.

Para facilitar a visualização da imagem desejada, o diretor de fotografia recolheu alguns *frames* principais, que fossem bastante ilustrativos da cena no geral, tanto a nível de cor e luz como de enquadramento, e fez uma correção e um *grading* demonstrativo. Isto permitia que o trabalho do colorista fosse mais eficiente, pois havia uma base para seguir.



Figura 13 - Frame do filme "A Floresta", antes da correção de cor



Figura 12 - Frame do filme "A Floresta", depois da correção de cor

Tal como já foi analisado e referido ao longo deste ensaio, o *look* deste filme iria aproximar-se bastante do filme americano “The Witch”, devido à sua paleta cromática baseada em cores neutras, próximas dos cinzentos.

O programa de eleição foi o DaVinci Resolve, da Blackmagic Design. É um programa bastante completo que permite que apenas num *software* sejam feitas várias etapas da pós-produção.

O filme visualmente chegou rapidamente a uma fase que agradava tanto ao realizador como ao diretor de fotografia graças à comunicação aberta que havia entre as duas partes. Passou então para o diretor de fotografia o trabalho de fazer pequenos ajustes, como máscaras, filtros e *tracking* de alterações mais minuciosas.



Figura 17 - Frame do filme "A Floresta", antes da correção de cor



Figura 15 - Frame do filme "A Floresta", depois da correção de cor



Figura 16 - Frame do filme "A Floresta", antes da correção de cor



Figura 14 - Frame do filme "A Floresta", depois da correção de cor

5 - Conclusão

Este projeto, A Floresta, foi a conclusão de um longo, mas prazeroso percurso acadêmico que durou cinco anos. A partir da altura em que o caminho por esta escola começou, até estes últimos momentos, sei que houve uma grande evolução tanto a nível pessoal como profissional. Tanto a licenciatura como o mestrado foram duas etapas que, independentemente dos problemas que surgiram, permitiram seguir uma área que era uma paixão e um objetivo pessoal. A complexidade e a exigência impostas pelos docentes e por todos os colegas e amigos que foram passando, superou qualquer expectativa, o que beneficiou todos os projetos propostos e concretizados.

A abordagem a este projeto foi feita com grande dedicação e empenho por todos os membros que nele participaram. Como diretor de fotografia de um projeto que pretendia ser mais do que apenas um projeto final, sinto que o resultado deste filme foi de encontro à expectativa imposta desde o começo. Interpuseram-se diversos contratemplos e obstáculos que dificultaram o caminho, principalmente das fases de pré-produção e filmagens. Contudo, como em qualquer projeto que quer ver a sua conclusão, todos foram ultrapassados.

Houve muito estudo sobre o estado da arte no simbolismo, compreensão das diferentes vertentes artísticas que levaram a que a corrente analisada chegasse a filmes e a análise da sua influência intemporal no cinema. De que forma é que a floresta, um ícone presente em tantas formas de arte, pode representar inúmeros significados e ter uma história e uma simbologia tão rica. Quão relevante é o papel da iluminação na cinematografia e como é que a sua manipulação pode alterar a perceção do espaço e a mensagem que passa para o espetador. Tudo é um fator maleável e moldado pelos cineastas, quer seja realizador ou diretor de fotografia, para que a ideia passe e seja bem interpretada pelo público.

Por fim, o prazer que foi finalizar A Floresta e ver um ano de trabalho concluído e condensado em apenas onze minutos. Onze minutos que mostram o fruto dos projetos que vieram antes e que permitiram estar mais perto de trabalhar no cinema, no audiovisual e, principalmente, na área da imagem e da cinematografia.

6 – Bibliografia

- ADAMSCOVELL. (2014, dezembro 18). The Forests of Ivan's Childhood (1962) – Andrei Tarkovsky. Celluloid Wicker Man. <https://celluloidwickerman.com/2014/12/18/the-forests-of-ivans-childhood-1962-andrei-tarkovsky/>
- Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (2000). Dictionnaire des symboles: Mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres. Robert Laffont.
- Eggers, R. (Director). (2016, abril 26). The VVitch: A New-England Folktale [Drama, Fantasy, Horror]. Parts and Labor, RT Features, Rooks Nest Entertainment.
- Fauer, J. (Director). (2006, junho 25). Cinematographer Style [Documentary]. T-Stop Production.
- Fretta, P. (sem data). Precisamos de falar sobre a cor: Uma análise sobre a cor no filme Precisamos de falar sobre Kevin.
- Gustave Moreau–167 obras de arte–Pintura. (sem data). www.wikiart.org. Obtido 29 de agosto de 2022, de <https://www.wikiart.org/pt/gustave-moreau>
- Harrison, R. P. (2009). Forests: The shadow of civilization (Paperback ed., [Nachdr.]). Univ. of Chicago Pr.
- Isaacson, W. (2017). Leonardo da Vinci (First Simon&Schuster hardcover edition). Simon & Schuster.
- Kubrick, S. (Director). (1968, outubro 1). 2001: A Space Odyssey [Adventure, Sci-Fi]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), Stanley Kubrick Productions.
- Landis, J. (Director). (1982, maio 28). An American Werewolf in London [Comedy, Horror]. Polygram Pictures, Lycanthrope Films, American Werewolf.
- Leonardo. (1996). Trattato della pittura: Condotta sul Codice Vaticano Urbinate 1270; preceduto dalla «Vita di Leonardo» di Giorgio Vasari (M. Tabarrini & S. Bordini, Eds.; Nachdruck der Ausgabe 1890, Rom). Newton.
- Lighting the Dark with The Ritual. (sem data). Obtido 29 de outubro de 2021, de <https://codex.online/casestudies/lighting-the-dark-with-the-ritual>
- Lowery, D. (Director). (2021, setembro 9). The Green Knight [Adventure, Drama, Fantasy]. Sailor Bear, BRON Studios, A24.
- Morris, R. (2017, julho 30). Gardens in Literature: Classic Books Featuring Inspiring Gardens. Garden Therapy. <https://gardentherapy.ca/book-gardens/>
- Odilon Redon–455 obras de arte–Pintura. (sem data). www.wikiart.org. Obtido 29 de agosto de 2022, de <https://www.wikiart.org/pt/odilon-redon>

- Óscares: Filmes vencedores baseados em livros. (sem data). Time Out Lisboa. Obtido 29 de agosto de 2022, de <https://www.timeout.pt/lisboa/pt/filmes/oscares-filmes-adaptados-da-literatura>
- Perceptions of forests. (sem data). Obtido 15 de janeiro de 2022, de <https://www.fao.org/3/y9882e/y9882e08.htm>
- Qu, Caie., & Li, X. (sem data). Light and Dark Symbols in Heart of Darkness.
- Satanic, Occult, & Ritualistic Violence in America (From Faces of Violence in America, P 33-53, 1996, Gordon A Crews, et al–See NCJ-164393) | Office of Justice Programs. (sem data). Obtido 8 de setembro de 2022, de <https://www.ojp.gov/ncjrs/virtual-library/abstracts/satanic-occult-ritualistic-violence-america-faces-violence-america>
- Symbolism Of the Forest in Storytelling – SLAP HAPPY LARRY. (sem data). Obtido 29 de outubro de 2021, de <https://www.slaphappylarry.com/symbolism-of-the-forest-in-storytelling/>
- The ASC -- American Cinematographer: Letting Go. (sem data). Obtido 8 de setembro de 2022, de https://theasc.com/ac_magazine/January2011/Beautiful/page2.html
- Thomas Flight (Director). (2020, janeiro 14). The Lighthouse–How to Create an Atmosphere. <https://www.youtube.com/watch?v=laenJo0H3LU>
- Thompson, K., & Bordwell, D. (2003). Film history: An introduction (2. ed., internat. ed). McGraw-Hill.

7 – Anexos

Anexo A – Argumento

A Floresta

By

Diogo Silvestre

1 INT. CASA - NOITE 1

Numa sala escura, em cima de uma mesa estão 3 velas acesas com pétalas de rosa espalhadas e uma fotografia de um casal no meio delas.

2 EXT. ESTRADA - TARDE 2

Vemos uma ponte que passa por cima dum lago. No fim da ponte há uma rampa que dá acesso ao lago.

Surge um carro, ao fundo, que se aproxima de nós, abrandando até parar junto à rampa.

ARTUR (30) abre a porta do condutor e sai do carro.

BEATRIZ
(para Artur)
É aqui?

ARTUR
Não.

Artur fecha a porta e dirige-se para para o capô.

Beatriz abre o vidro e espreita.

BEATRIZ
Porque paraste?

ARTUR
(suspira)
O carro avariou...

Artur abre o capô, confuso, de onde sai fumo.

Artur dá um passo para trás, protegendo a cara do fumo que sai repentino, baixando depois de intensidade até terminar.

Olha para o motor, frustrado.

BEATRIZ (30) sai do carro e para junto do capô.

BEATRIZ
Não tinhas ido ao mecânico?

Artur não liga e fecha o capô, saturado.

BEATRIZ
Adiaste outra vez?

Artur dirige-se ao porta-bagagens e abre-o.

BEATRIZ
(aproxima-se dele)
E agora?

(CONTINUED)

CONTINUED:

ARTUR
(tira as malas)
Temos de ir a pé.

BEATRIZ
A pé? Não fica longe?

ARTUR
(olha para o lago)
O Joel falou num lago. Já não deve
faltar muito.

BEATRIZ
E o que fazemos com as malas?

ARTUR
Levamos connosco.

Artur traz as malas e pousa as de Beatriz junto das pernas dela.

BEATRIZ
Tens a certeza que estamos perto?

ARTUR
(farto)
Sim, já disse que sim!

Beatriz afasta-se e passa por Artur, irritada, deixando as malas dela no chão.

ARTUR
Beatriz?! Onde é que vais?

ARTUR
Olha a tua mala!

Artur suspira, saturado, enquanto Beatriz se afasta, apressada.

Artur vai buscar as malas dela que pega com dificuldades --

De súbito, repara numa misteriosa MULHER DE BRANCO (30), ruiva, que olha para ele, ao fundo, na margem do lago.

Artur, estranhando, olha para Beatriz como se a fosse alertar, mas ela já está distante.

Artur volta a olhar para o lago, mas a Mulher de Branco já lá não está, deixando-o confuso.

3 EXT. FLORESTA - TARDE

3

Artur e Beatriz caminham pelo meio das árvores, ela mais distante e ele atrapalhado enquanto carrega as malas dos dois.

4 EXT. CASA - TARDE

4

Beatriz entra em campo, vinda de trás, em direção a uma casa antiga, pequena e feita de pedra.

Beatriz para junto às escadas que dão acesso à porta de entrada.

Cansada, observa a casa, desiludida.

Artur, ainda mais cansado, aproxima-se e para perto de Beatriz.

Artur pousa as malas e aprecia a casa.

BEATRIZ
(para Artur)
Foi este o sítio que escolheste?

Artur olha para a casa, cansado.

ARTUR
Sim.

BEATRIZ
Não arranjavas melhor?

ARTUR
(tira as chaves do bolso)
O que é que tem? É rústica.

BEATRIZ
(ri-se)
Rústica...

Beatriz arranca-lhe as chaves da mão, bruscamente, e dirige-se para a porta, irritada, subindo as escadas (deixa a bagagem no chão).

Artur solta um suspiro e pega de novo nas malas.

Beatriz, ao colocar a chave na fechadura, repara que a porta está entreaberta. Fica séria.

BEATRIZ
(assustada)
Artur...

Artur chega junto dela.

ARTUR
Que se passa?

BEATRIZ
A porta está aberta...

(CONTINUED)

CONTINUED:

ARTUR
(supreendido)
Estranho...

Artur pousa as malas e abre ligeiramente a porta.

BEATRIZ
Vais entrar?!

ARTUR
Queres voltar para o carro?

Artur pega na sua mala, deixando a dela no chão, e entra na casa.

Beatriz fica à porta, receosa.

5 INT. CASA - TARDE

5

Artur bate a parede na escuridão, procurando um interruptor.

Artur abre as portadas de uma janela, iluminando parcialmente a sala.

Beatriz entra na casa e olha em volta, decepcionada.

ARTUR
Parece que a casa não tem luz.

BEATRIZ
(irónica)
É uma casa rústica...

Beatriz dirige-se para uma porta, saindo da sala.

Artur repara em algo no canto da sala: uma mesa com velas, há muito apagadas.

Dirige-se para lá, curioso.

A mesa têm 3 velas brancas, quase sem cera, com pétalas de rosa, já secas e espalhadas pelo tampo.

Junto a uma das velas está uma pequena fotografia: uma mulher ruiva de vestido branco.

Artur pega na fotografia e aprecia, confuso: retrata a mesma mulher ruiva de vestido branco que viu junto ao lago.

Artur dirige-se até à janela e espreita, parecendo procurar a mulher.

Volta a olhar para a fotografia, depois para as velas, na mesa, ao fundo.

(CONTINUED)

CONTINUED:

Guarda a fotografia no bolso do casaco.

6 INT. QUARTO - TARDE 6

Beatriz retira as roupas da mala, brusca, e organiza-as em cima da cama, irritada.

Artur entra no quarto e para junto à porta. Observa Beatriz, hesitante.

ARTUR

Beatriz, está tudo bem?

Beatriz continua a arrumar as roupas sem olhar para Artur.

ARTUR

Fala comigo.

BEATRIZ

Se estivesse tudo bem não estaríamos aqui.

ARTUR

Pensava que era isto que querias... A casa é assim tão má?

BEATRIZ

(para Artur)

A casa não é o problema...

7 INT. QUARTO - NOITE 7

Ao fundo, o casal, coberto pelos lençóis, tem relações sexuais.

Deslocamos da direita para a esquerda, lentamente...

Surge em campo os pés e parte do vestido da Mulher de Branco.

Mulher de Branco observa o casal.

8 INT. QUARTO - NOITE 8

Artur ergue-se na cama, sobressaltado: a Mulher de Branco já lá não está.

Artur suspira, mais calmo, percebendo que (aparentemente) era um sonho.

Artur olha para o seu lado, para a parte da cama de Beatriz, já com os lençóis levantados: está sozinho.

Olha sério e pensativo para a cadeira, somente com a sua roupa lá pousada.

9 EXT. LAGO - NOITE

9

Artur chega ao lago, a correr (está vestido, mas sem o casaco).

Para, tentando controlar a respiração ofegante. Ergue a cabeça na direção do lago, ao fundo.

Beatriz está junto à água, de costas para Artur e com os braços cruzados, a contemplar a água.

Artur aproxima-se dela, e para a seu lado.

ARTUR
Achei que estarias aqui.

Ela não reage, continuando a olhar para o lago.

Artur olha igualmente para a água, hesitante.

ARTUR
Não tens frio?

BEATRIZ
Não, estou bem.

Ambos permanecem em silêncio durante alguns segundos.

BEATRIZ
Obrigado por isto.

ARTUR
Por quê?

BEATRIZ
(vira-se para ele)
Por tentares.

Artur sorri, tímido.

Beatriz dá-lhe um beijo nos lábios e afasta-se em direção à casa.

Artur roda o corpo e segue-a com o olhar, estranhamente sério.

Volta-se para o lago e é surpreendido pela Mulher de Branco, de costas para ele, junto à margem, na anterior posição de Beatriz.

Artur recua uns metros, assustado.

Para, cauteloso, atrás da mulher que não se mexe.

A Mulher de Branco volta-se para Artur e sorri-lhe.

(CONTINUED)

CONTINUED:

Artur, encantado, sorri de volta.

A Mulher de Branco aproxima-se dele e inclina-se sobre o seu ouvido.

MULHER DE BRANCO
(sussura)
Queres que a mate?

Artur recua uns metros, apavorado. Tropeça e cai no chão.

A Mulher de Branco solta gargalhadas.

De repente, ela cala-se e vai em direção à casa.

Artur levanta-se repentinamente, mas fica de pé, imóvel e sério.

10 INT. QUARTO - NOITE

10

Beatriz entra no quarto e senta-se na cama, pensativa.

Repara no casaco de Artur, pousado na cadeira. Olha para ele, curiosa.

Quando Beatriz pega no casaco, do bolso sai uma fotografia que cai no chão.

Beatriz ajoelha-se e pega na fotografia.

Vemos a fotografia em pormenor: é a fotografia da Mulher de Branco.

Vemos o rosto de Beatriz, furiosa.

De repente, Beatriz repara em algo debaixo da cama. Espreita, curiosa.

Beatriz retira algo debaixo da cama: um pequeno baú.

Curiosa, abre-o e retira de lá um molho de fotografias.

Começa a desfolhar as fotografias, uma a uma.

As primeiras três são mais antigas, a preto e branco e retratam casais, em diversos locais.

A quarta foto é a mesma que já víamos na cena inicial com as velas.

Quando olha a quinta fotografia fica horrorizada: é uma fotografia de Artur e Beatriz nessa mesma casa.

Beatriz levanta-se, horrorizada.

(CONTINUED)

CONTINUED:

Por trás de Beatriz, surge uma forma humana, branca e desfocada.

11 EXT. CASA - NOITE 11

Artur chega de rompante a casa a correr e para ofegante à nossa frente a olhar a casa: a porta está aberta.

ARTUR
(grita)
Beatriz?

12 INT. SALA - NOITE 12

Artur entra na sala, cauteloso.

Artur para quando repara que estão velas acesas em cima da mesa.

Tenso, Artur repara que a porta do quarto está entreaberta, saindo de lá uma estranha luz.

ARTUR
(mais baixo)
Beatriz?

Caminha cauteloso em direção ao quarto.

13 INT. QUARTO - NOITE 13

Artur entra no quarto, cauteloso.

Está a Mulher de Branco de costas para ele enquanto olha pela janela. Tem apenas o tronco iluminado, o resto do corpo está na penumbra.

A Mulher de Branco vira-se para ele, devagar, avançando ligeiramente.

Olha-o, séria, agora toda iluminada: tem agora a aparência de Beatriz.


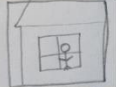






Artur olha-a, sem expressão.








"Beatriz" sorri-lhe.

Anexo B – Shooting Board

<input type="checkbox"/>		3	2	3.2	Exterior	Fundango	Caafil sobe a rampa que dá acesso à casa.	Wide Shot	Trípé - Fixo	ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
<input type="checkbox"/>		4	1	4.1	Exterior	Fundango	Caafil chega à casa.	Wide Shot (Master)	Trípé - Fixo	ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
<input type="checkbox"/>		4	2	4.2	Interior	Casa dos Fundegos	Caafil chega à casa. Esperar por Fátima)	Wide Shot POV MdB	As ombros - Fixo	ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
<input type="checkbox"/>		4	3	4.3	Exterior	Casa dos Fundegos	Beatrix chega às escadas.	Medium Fullshot Frontal Two-shot	Trípé - Fixo	ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
<input type="checkbox"/>		4	4	4.4	Exterior	Casa dos Fundegos	Beatrix coloca a chave no buraco.	Insert	Trípé - Fixo	ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
<input type="checkbox"/>		4	5	4.5	Exterior	Casa dos Fundegos	Beatrix está em frente à porta. Artur sobe as escadas.	Medium Fullshot Two-shot	Trípé - Fixo	ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
<input type="checkbox"/>		5	1	5.1	Interior	Sala	Artur entra em casa.	Wide Shot		ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
<input type="checkbox"/>		5	2	5.2	Interior	Sala	Artur olha para a fotografia. (primeira da fotografia)	Over the Shoulder	Trípé - Fixo	ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -

Shooting List														
Complete	Storyboard	Cena	Plano	Referência	Int/Ext	Local	Descrição	Tipo de Plano	Movimento	Lente	Câmara	Atores	Tempo	Notas
<input type="checkbox"/>		1	1	1.1	Interior	Casa dos Fundegos	Velas e fotografia em cima da parede.	Pormenor	Trípé - Fixo		ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -			- Luz da Luz - Abertura, mais hard que soft, lateral à fugir para os 3/4 e entrar pela janela - MM posicionamento com CIBP - Experimentar reflexão para diminuir contrast ratio
<input type="checkbox"/>		2	1	2.1	Exterior	Ponte	Vemos um carro ao longe.	Extreme Wide Shot	Trípé - Fixo		ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -			
<input type="checkbox"/>		2	2	2.2	Exterior	Rio	Surge um carro.	Wide Shot	Trípé - Fixo		ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -			
<input type="checkbox"/>		2	3	2.3	Exterior	Rio	Artur abre o capô.	Medium Fullshot	Trípé - Fixo	85mm	ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -			
<input type="checkbox"/>		2	4	2.4	Exterior	Rio	Artur tira as malas do carro.	Medium Fullshot	Trípé - Fixo		ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -			
<input type="checkbox"/>		2	5	2.5	Exterior	Rio	Beatrix afasta-se.	Wide shot 50x Artur	Trípé - Fixo		ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -			
<input type="checkbox"/>		2	6	2.6	Exterior	Rio	Artur repara numa misteriosa mulher vestida de branco.	Wide shot Over The Shoulder	Trípé - Fixo		ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -			
<input type="checkbox"/>		3	1	3.1	Exterior	Fundango	Caafil caminha pela floresta.	Extreme Wide	Trípé - Fixo		ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -			

<input type="checkbox"/>		5	3	5.3	Interior	Sera	Artur olha pela janela. Guarda a fotografia no bolso.	Medium Close-Up	Trípe - Fico	ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
<input type="checkbox"/>		5	4	5.4	Exterior	Fundagem	Artur olha pela janela.	Wide Shot	Trípe - Fico	ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
<input type="checkbox"/>		6	1	6.1	Interior	Quarto	Beatriz amansa e Artur entra no quarto.	Wide Shot	Trípe - Fico	ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
<input type="checkbox"/>		6	2	6.2	Interior	Quarto	Beatriz amansa e Artur entra no quarto. (Beatriz refletido no espelho)	Medium Full-shot	Trípe - Fico	ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
<input type="checkbox"/>		7	1	7.1	Interior	Quarto	Casal tem relações sexuais.	Wide Shot	Dolly In	ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
<input type="checkbox"/>		7	2	7.2	Interior	Quarto	Mulher de Branco observa o casal.	Medium shot	Trípe - Fico	ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
<input type="checkbox"/>		8	1	8.1	Interior	Quarto	Artur acorde.	Wide Shot (Master)	Trípe - Fico	ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
<input type="checkbox"/>		8	2	8.2	Interior	Quarto	Artur acorde.	Medium close-up	Trípe - Fico	ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -

<input type="checkbox"/>	7.2 sem a Mulher de Branco	8	3	8.3	Interior	Quarto	Artur olha para onde estava a Mulher de Branco. Igual ao 7.2 mas sem a mulher.	Medium shot.	Trípe - Fico	ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
<input type="checkbox"/>		8	4	8.4	Interior	Quarto	Está uma cadeira com a roupa de Artur.	Wide Shot	Trípe - Fico	ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
<input type="checkbox"/>		9	1	9.1	Exterior	Rio	Beatriz está no lago, Artur chega	Começo Full-Shot Acaba em Medium Full-shot (Overshot)	Dolly In	ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
<input type="checkbox"/>		9	2	9.2	Exterior	Rio	Beatriz caminha em direção à casa.	Wide Shot Over the shoulder cutta em roll-up		ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
<input type="checkbox"/>		9	3	9.3	Exterior	Rio	Mulher de Branco volta-se para Artur. Suspira-lhe ao ouvido.	Medium shot Over the shoulder		ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
<input type="checkbox"/>		9	4	9.4	Exterior	Rio	Artur para atrás de Mulher de Branco e sorri. Artur cai.	Medium Close-Up Over the shoulder		ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
<input type="checkbox"/>		9	5	9.5	Exterior	Rio	Artur no chão.	Medium close-up		ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
<input type="checkbox"/>		9	6	9.6	Exterior	Rio	Mulher de Branco vai em direção à casa.	Wide Shot Over the shoulder		ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -

□		9	7	9.7	Exterior	Rua	Artur fica de pé, imóvel.	Close-up			ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
□		10	1	10.1	Interior	Quarto	Beatriz entra no quarto.	Wide Shot	Tripi - Fixo		ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
□		10	2	10.2	Interior	Quarto	Beatriz repara na câmara. Pega no casco e cai a fotografia.	Wide Shot	Tripi - Fixo		ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
□		10	3	10.3	Interior	Quarto	Portador da fotografia.	Over The Shoulder	Tripi - Fixo		ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
□		10	4	10.4	Interior	Quarto	Beatriz olha a fotografia.	Medium close up	Tripi - Fixo		ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
□		10	5	10.5	Interior	Quarto	Beatriz retira um balaço da cama.	Over the Shoulder Bala	Tripi - Fixo		ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
□		10	6	10.6	Interior	Quarto	Beatriz olha o balaço. Beatriz desfolha as fotos.	OTS	Tripi - Fixo		ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
□		10	7	10.7	Interior	Quarto	Beatriz desfolha as fotos.	Medium Close-up	Tripi - Fixo		ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -

□		10	8	10.8	Interior	Quarto	Beatriz levanta-se assustada. Aparece o ruído da M&S.	Medium shot	Tripi - Fixo		ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
□		11	1	11.1	Exterior	Fundição	Artur come.	Wide shot subte em Medium shot	Tripi - Fixo		ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
□		11	2	11.2	Exterior	Fundição	Artur olha a casa. Iremos Artur de costas, porta aberta. Master shot.	Wide Shot	Tripi - Fixo		ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
□		12	1	12.1	Interior	Sala	Artur entra na sala (Master shot)	Wide Shot	Tripi - Fixo		ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
□		12	2	12.2	Interior	Sala	Artur repara nas relés abertas.	Wide Shot	Tripi - Fixo		ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
□		13	1	13.1	Interior	Quarto	Artur entra no quarto.	Medium Fullshot e subte em close-up	Tripi - Fixo		ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -
□		13	2	13.2	Interior	Quarto	Mulher de Branco volta os para Artur.	Full shot	Tripi - Fixo		ISO - 800/2000 Abertura - Velocidade - 1/50 ND -

Anexo C – Referências Visuais



Figura 18 - Frame do filme *An American Werewolf in London*, direção de fotografia de Robert Paynter (1981)



Figura 19 - Frame do filme *An American Werewolf in London*, direção de fotografia de Robert Paynter (1981)



Figura 21 - Frame do filme *An American Werewolf in London*, direção de fotografia de Robert Paynter (1981)



Figura 20 - Frame do filme *The Last Black Man in San Francisco*, direção de fotografia de Adam Newport-Berra (2019)



Figura 23 - Frame do filme *The Last Black Man in San Francisco*, direção de fotografia de Adam Newport-Berra (2019)



Figura 22 - Frame do filme *The Witch*, direção de fotografia de Jarin Blaschke (2015)



Figura 25 - Frame do filme *The Witch*, direção de fotografia de Jarin Blaschke (2015)



Figura 24 - Frame do filme *The Witch*, direção de fotografia de Jarin Blaschke (2015)

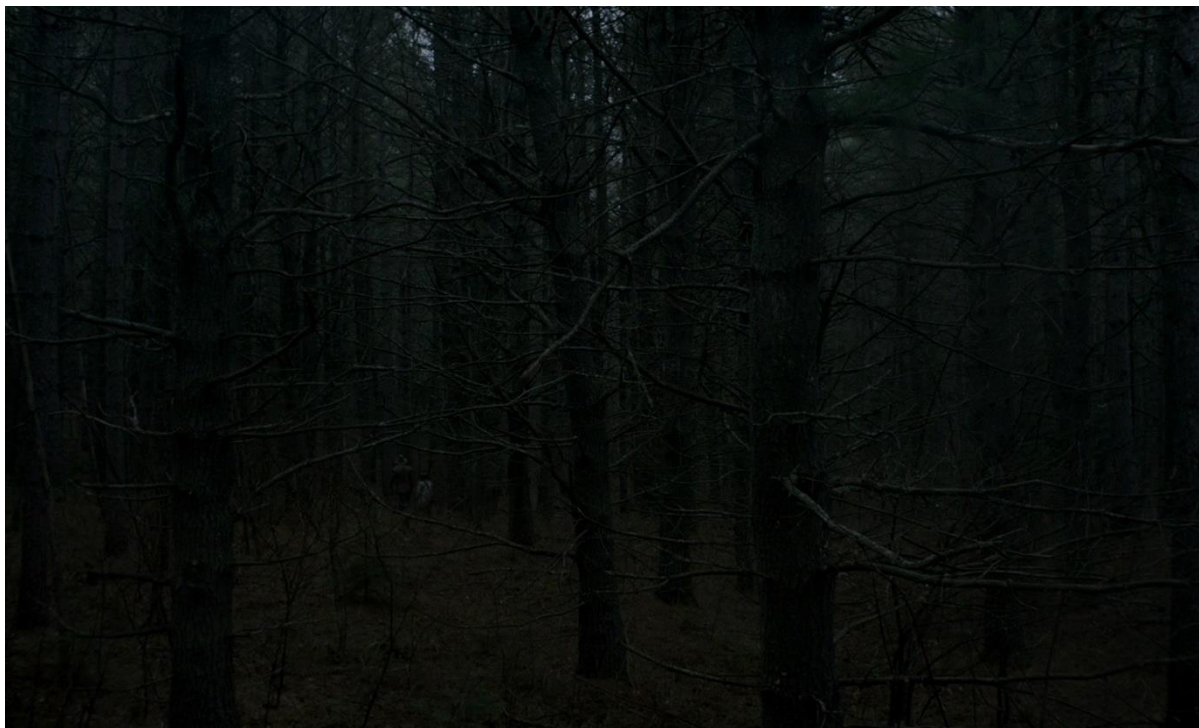


Figura 27 - Frame do filme The Witch, direção de fotografia de Jarin Blaschke (2015)



Figura 26 - Frame do filme The Witch, direção de fotografia de Jarin Blaschke (2015)



Figura 29 - Frame do filme The Green Knight, direção de fotografia de Andrew Droz Palermo (2021)



Figura 28 - Frame do filme The Green Knight, direção de fotografia de Andrew Droz Palermo (2021)

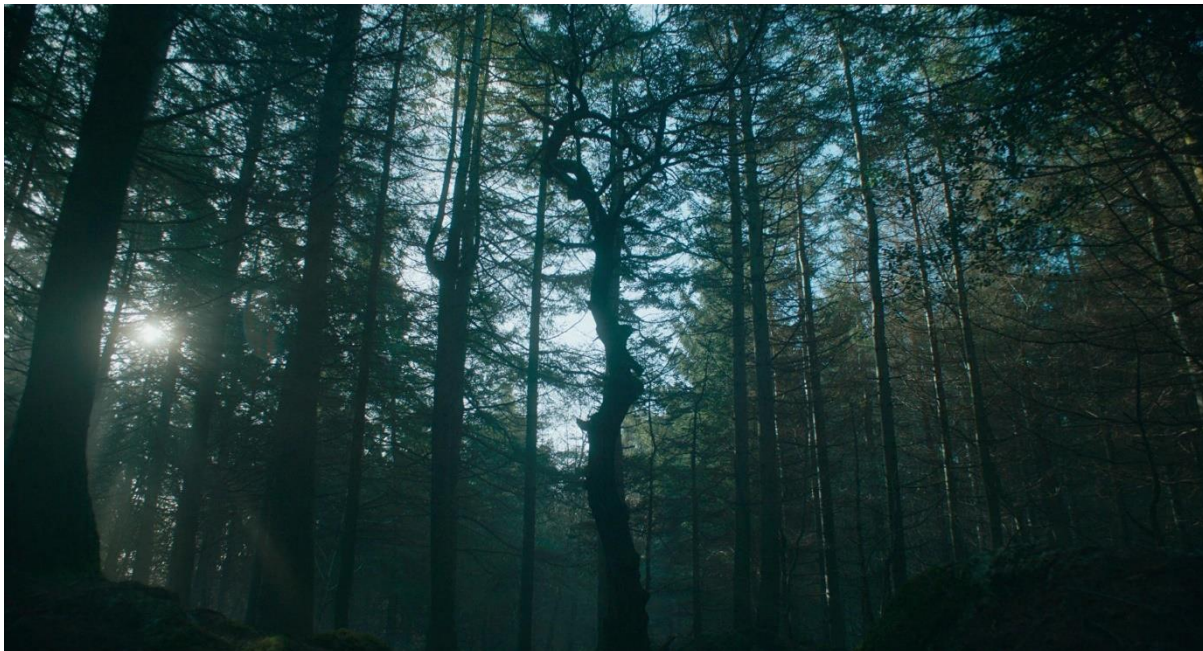


Figura 31 - Frame do filme The Green Knight, direção de fotografia de Andrew Droz Palermo (2021)



Figura 30 - Frame do filme The Green Knight, direção de fotografia de Andrew Droz Palermo (2021)

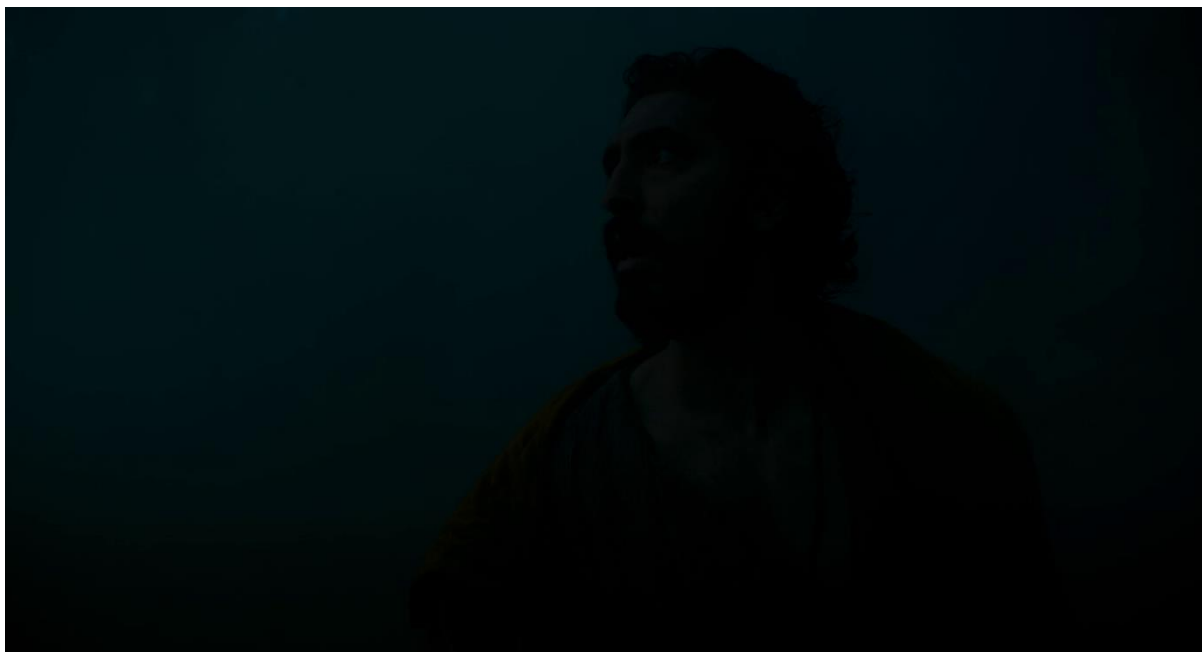


Figura 32 - Frame do filme The Green Knight, direção de fotografia de Andrew Droz Palermo (2021)



Figura 33 - Frame do filme The Green Knight, direção de fotografia de Andrew Droz Palermo (2021)

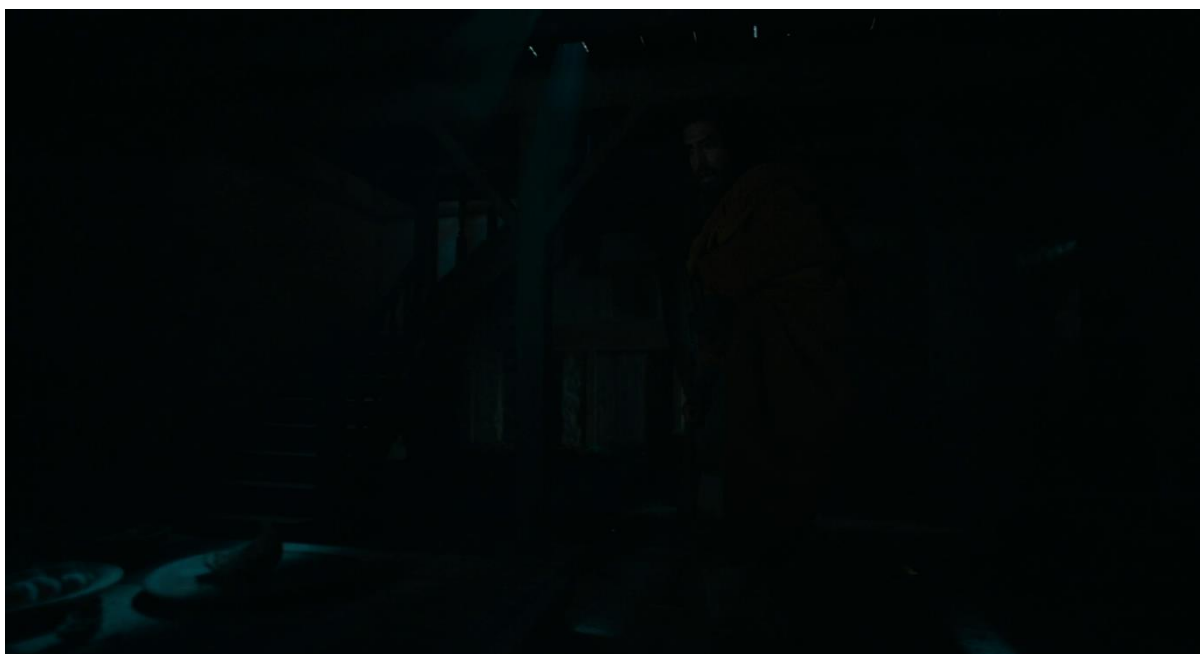


Figura 34 - Frame do filme The Green Knight, direção de fotografia de Andrew Droz Palermo (2021)

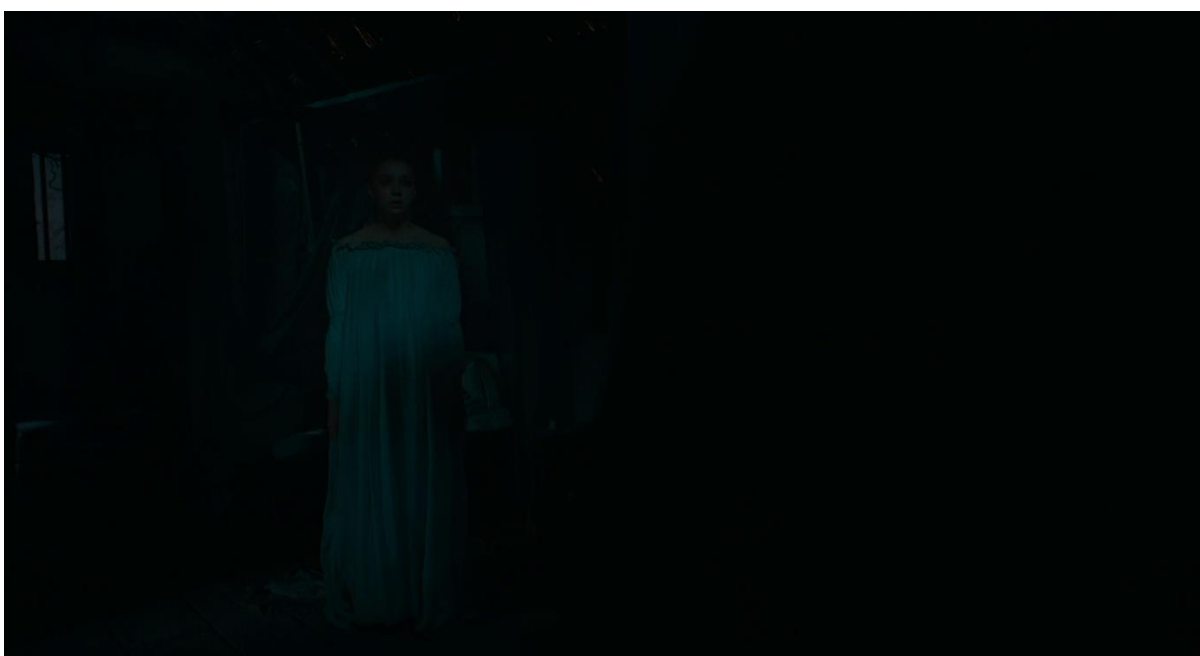


Figura 35 - Frame do filme The Green Knight, direção de fotografia de Andrew Droz Palermo (2021)

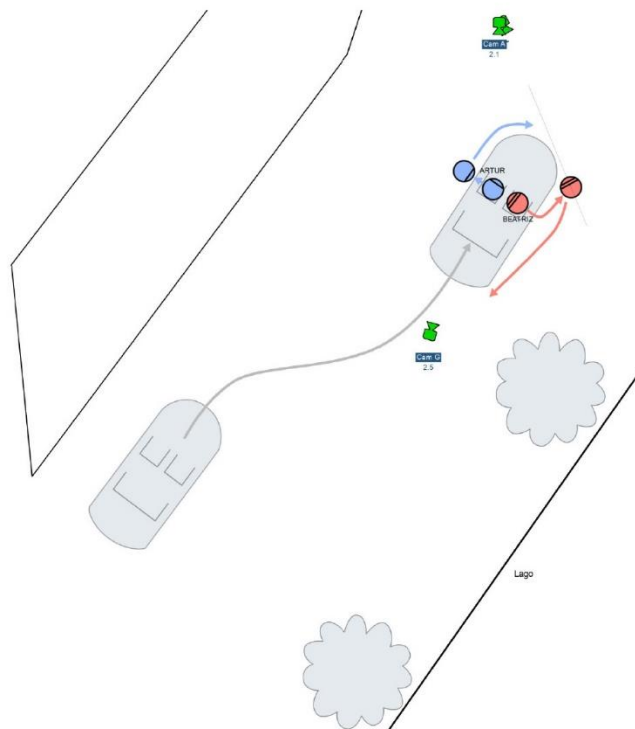
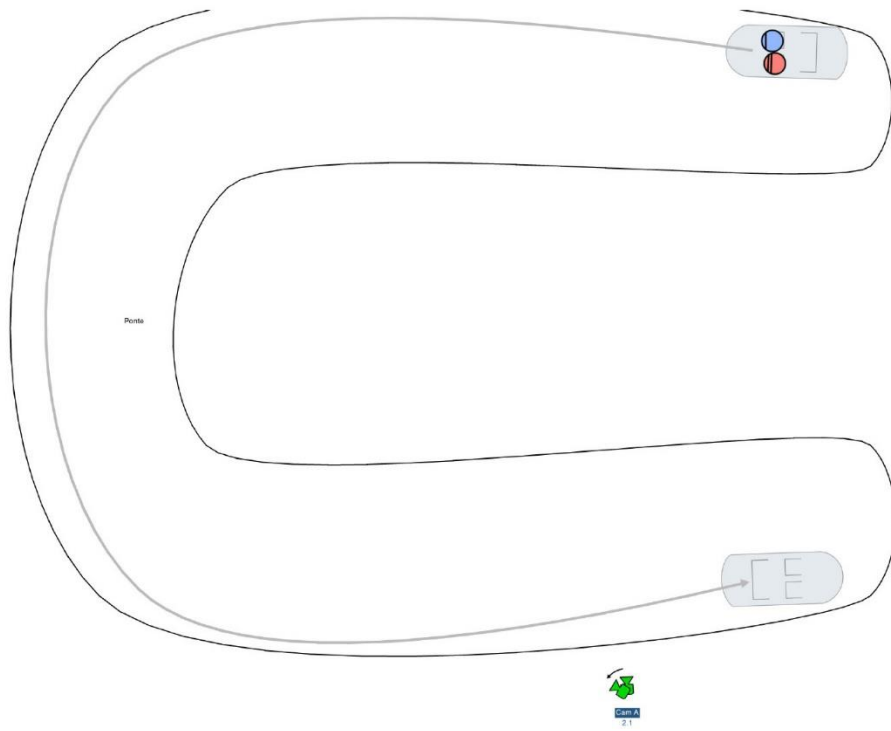


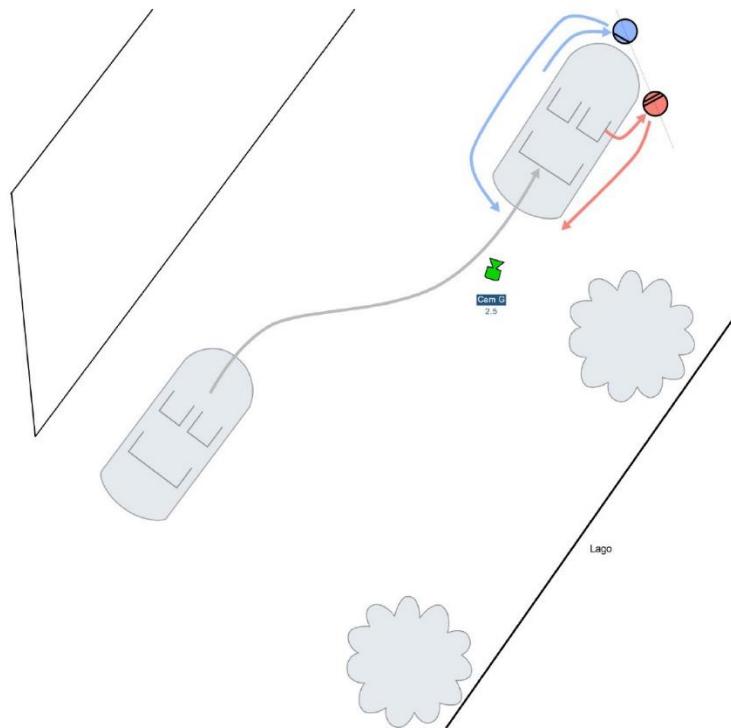
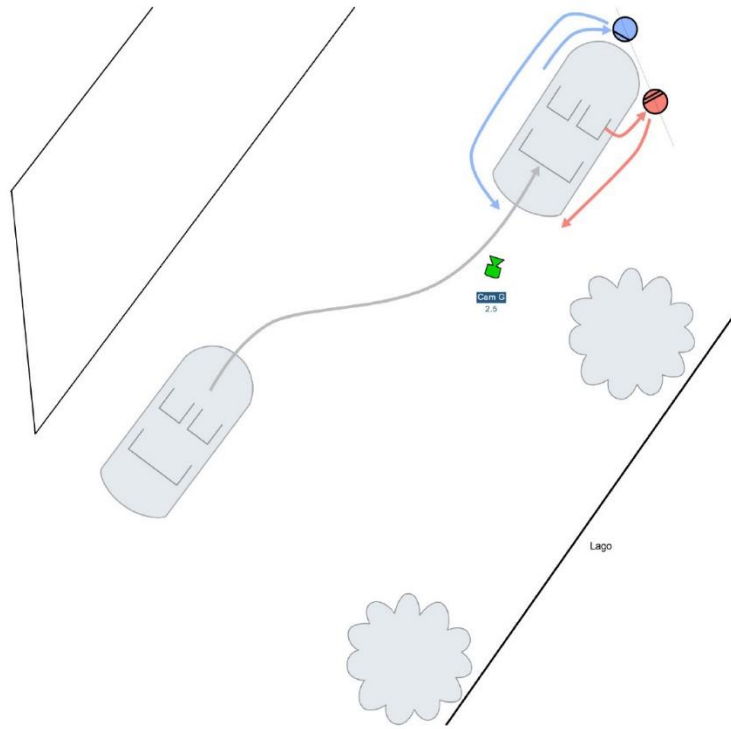
Figura 36 - Frame do filme The Green Knight, direção de fotografia de Andrew Droz Palermo (2021)

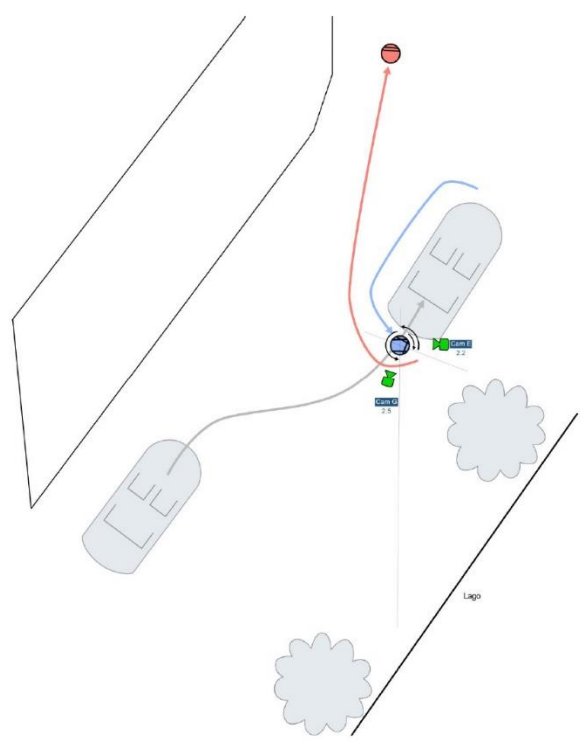
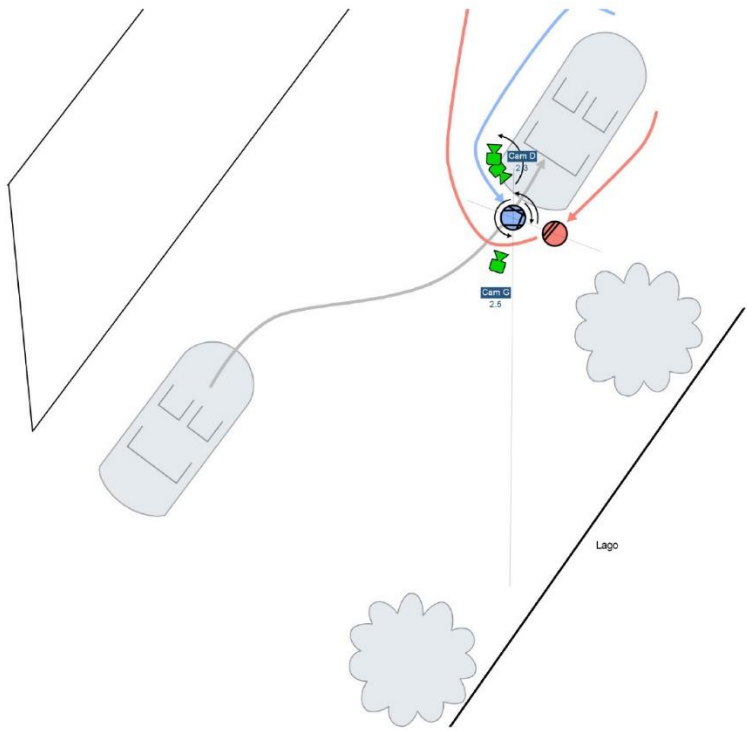


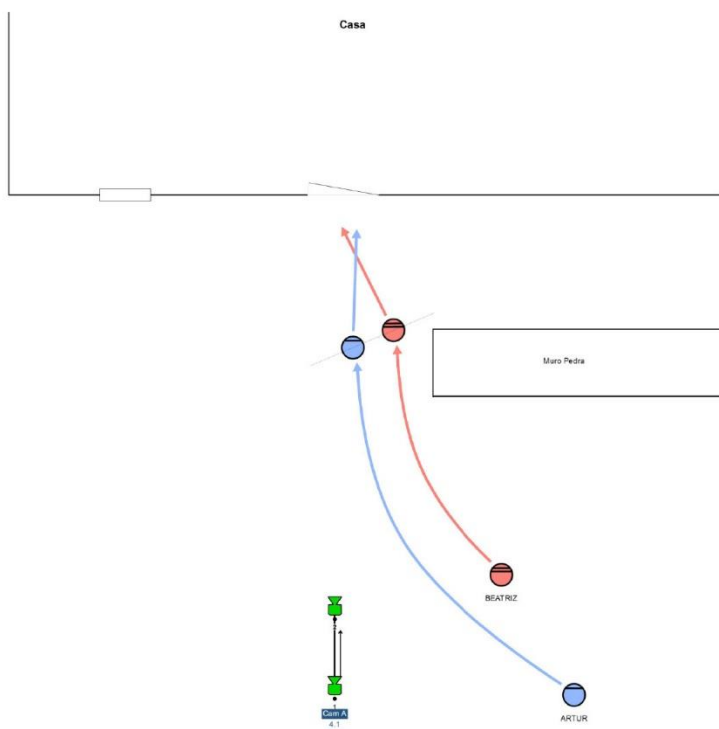
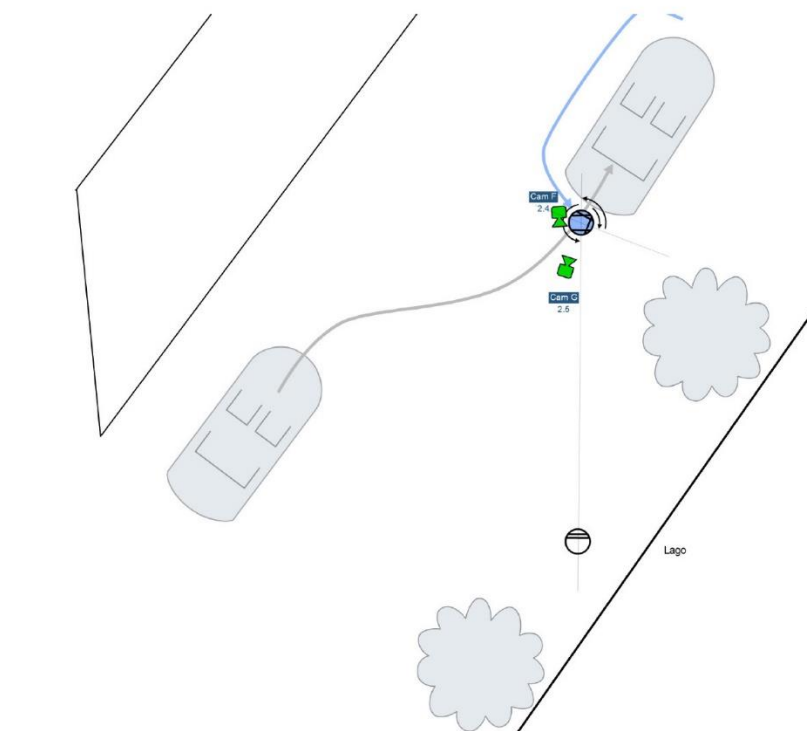
Figura 37 - Frame do filme The Green Knight, direção de fotografia de Andrew Droz Palermo (2021)

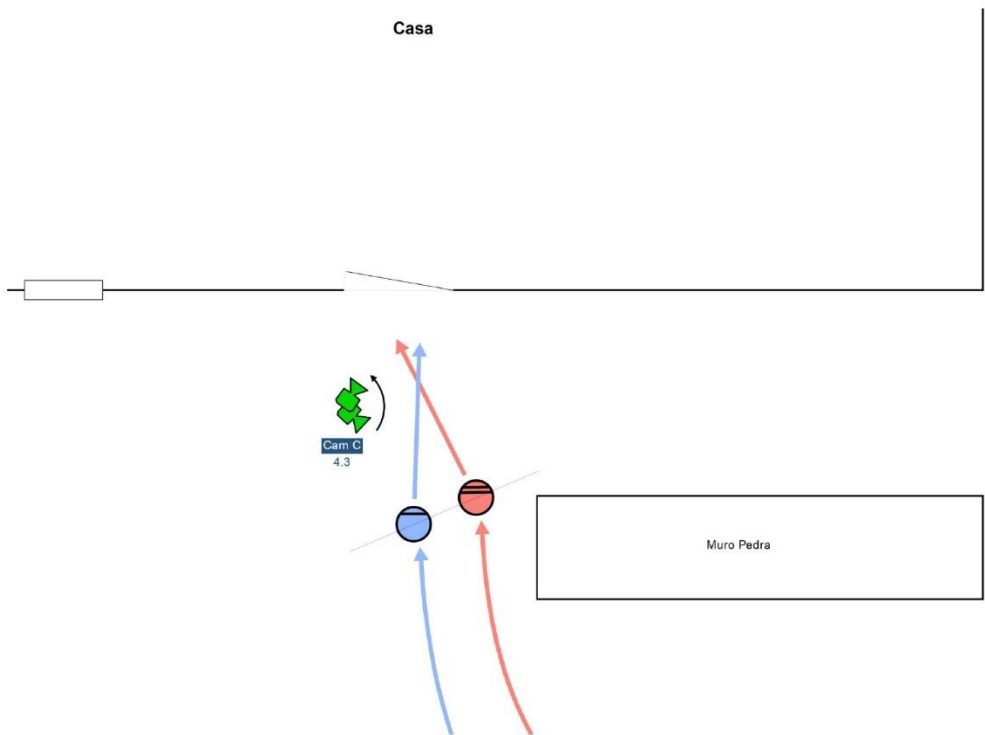
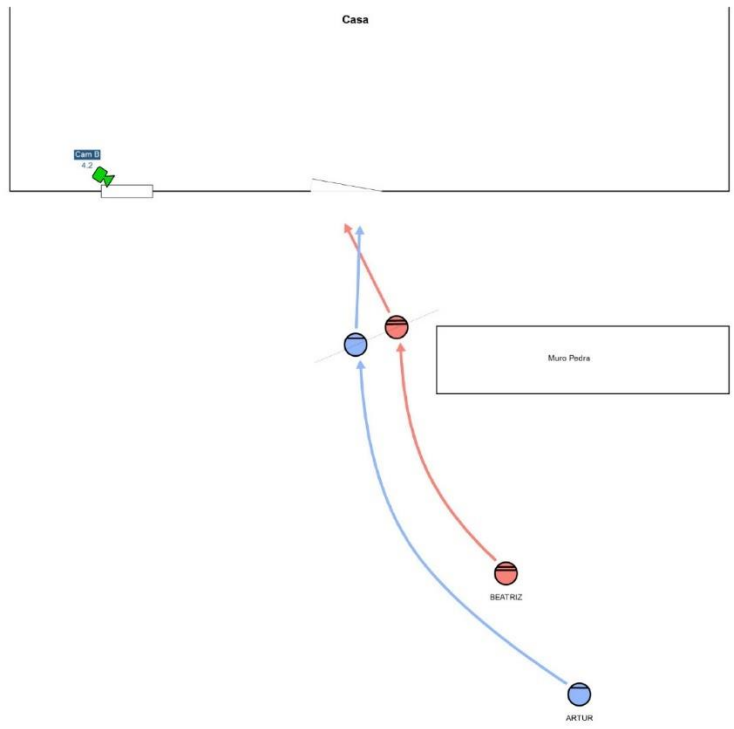
Anexo D – Floorplan



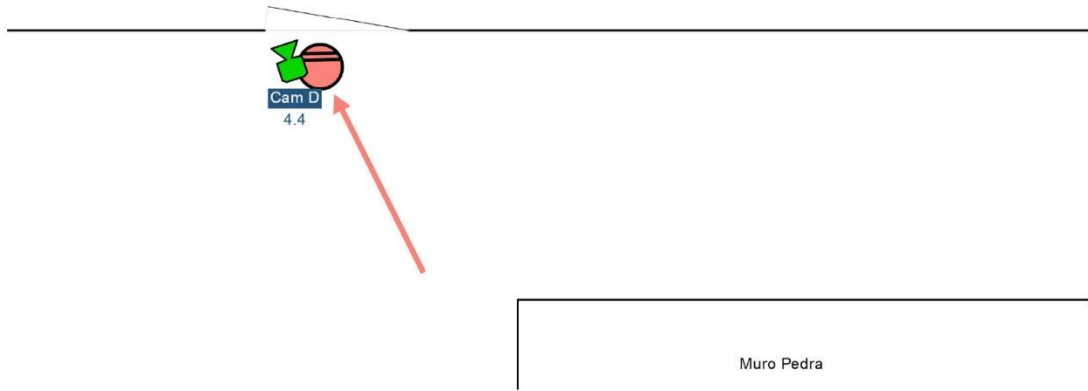




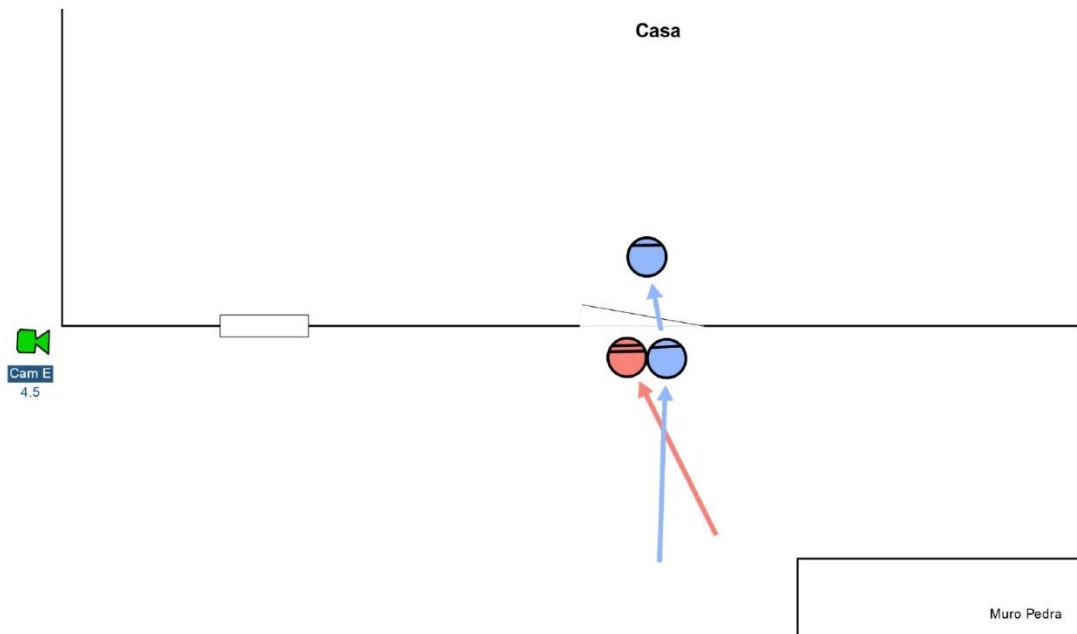


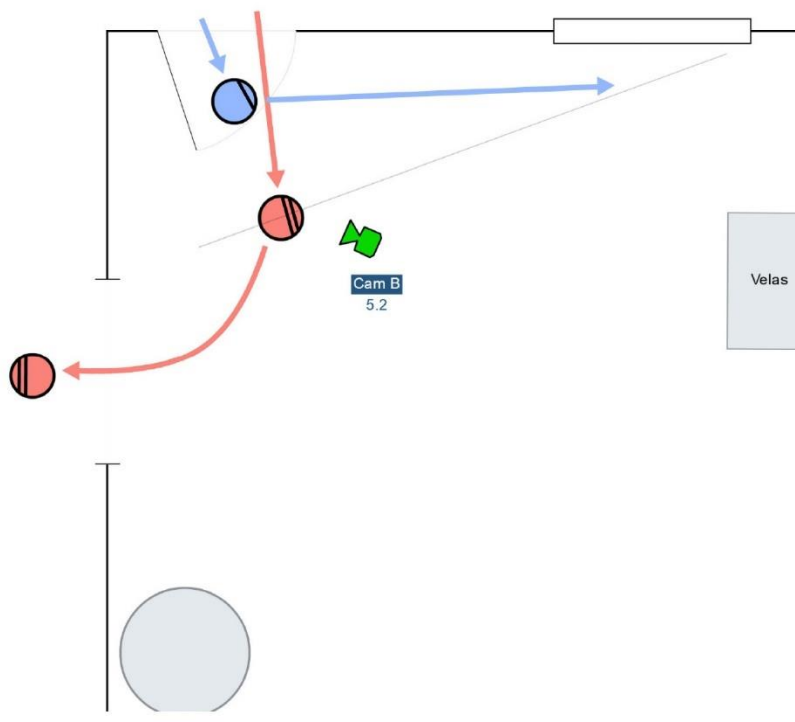
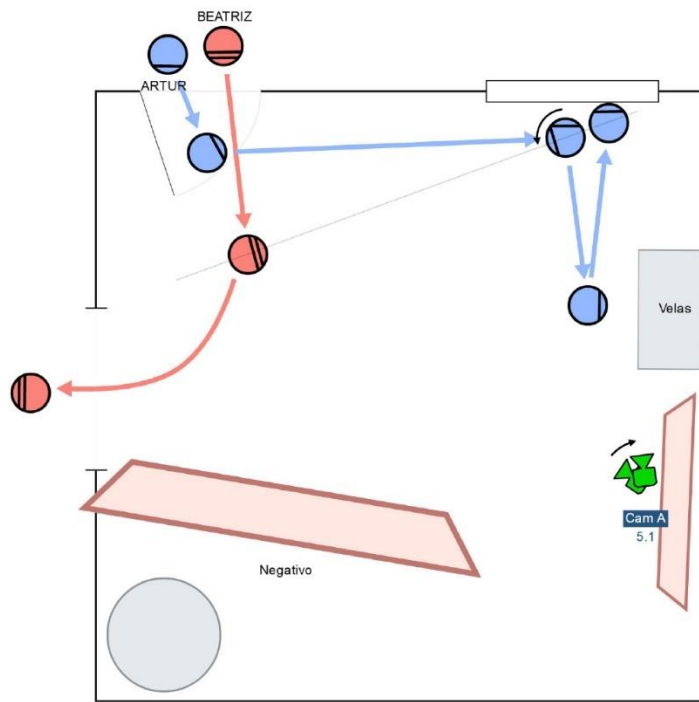


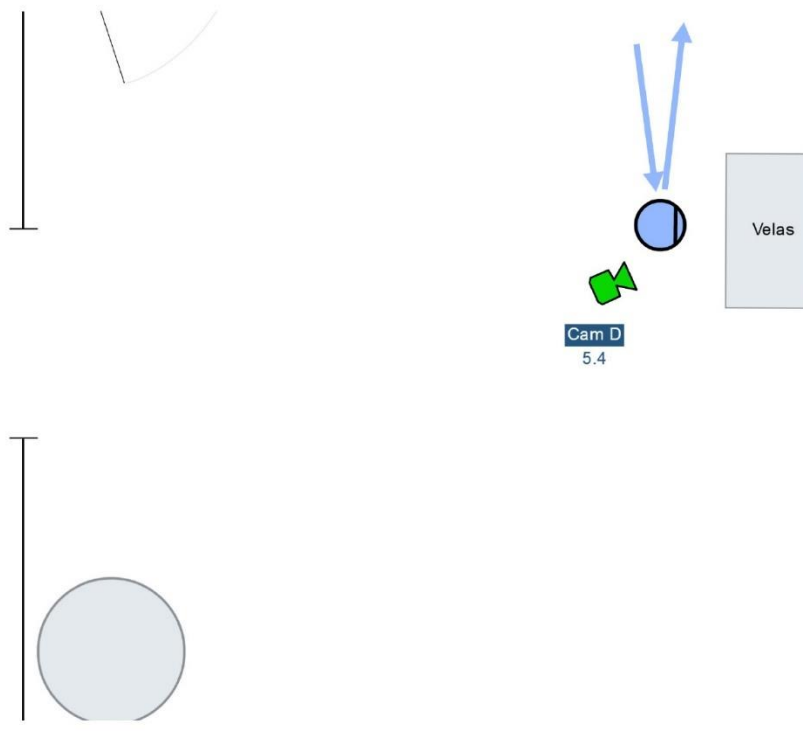
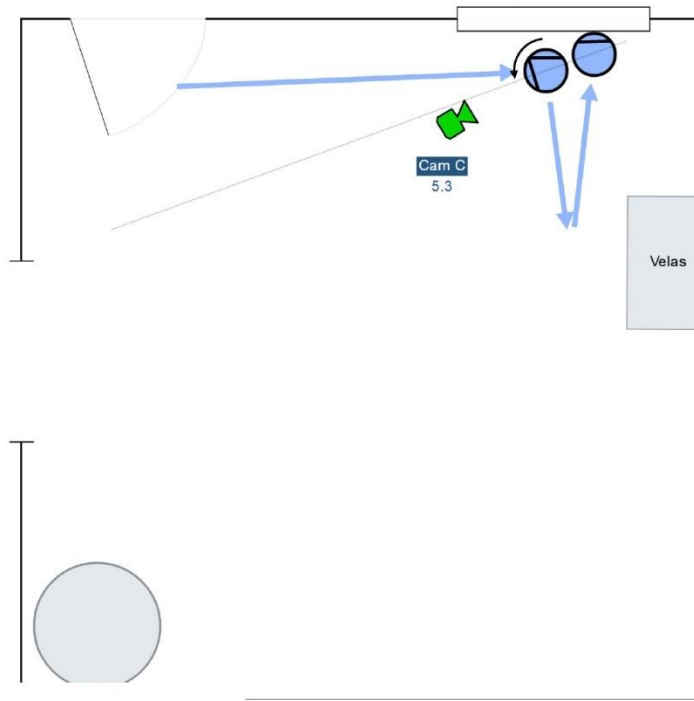
Casa



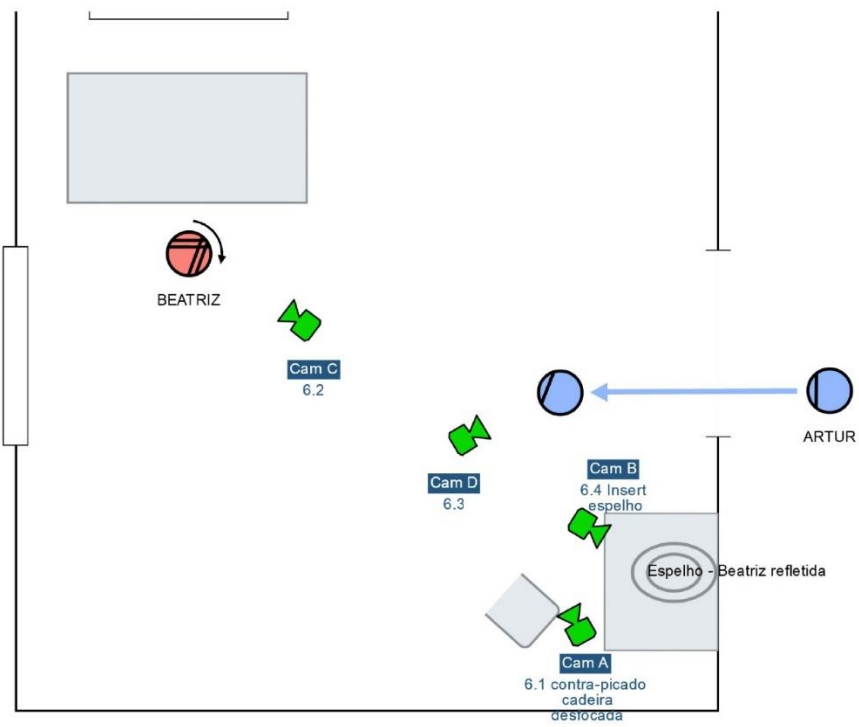
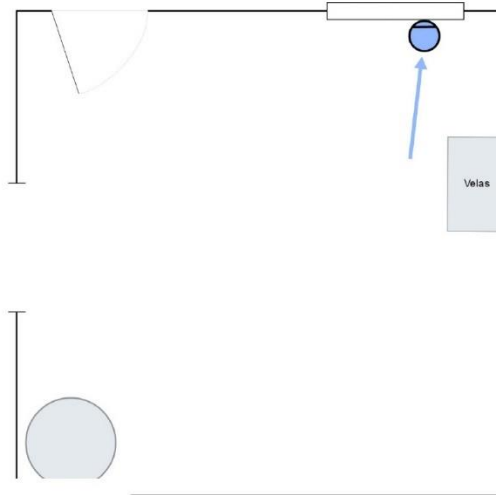
Casa

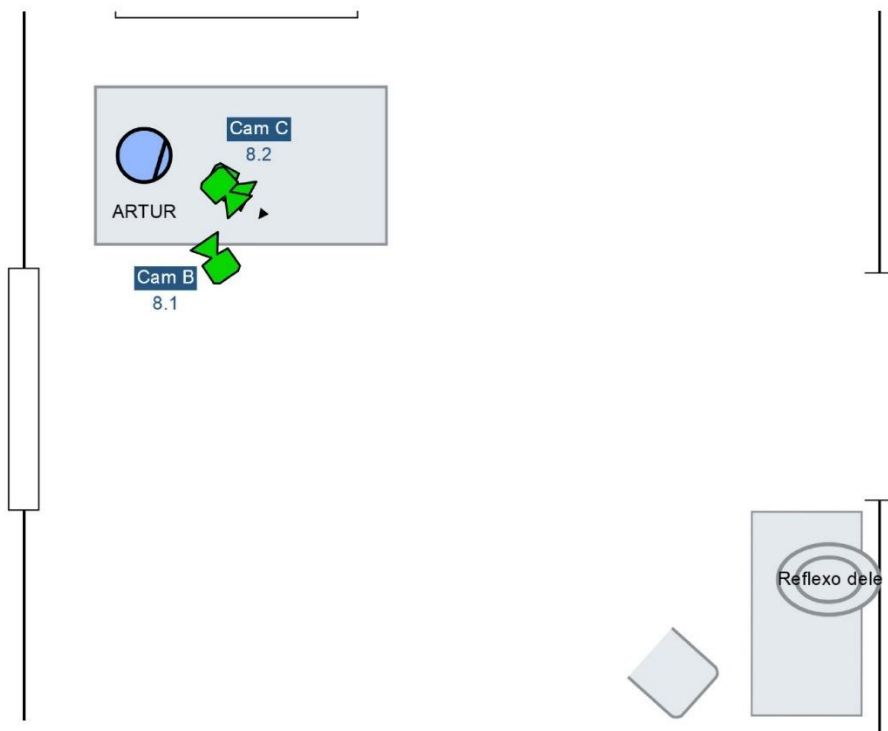
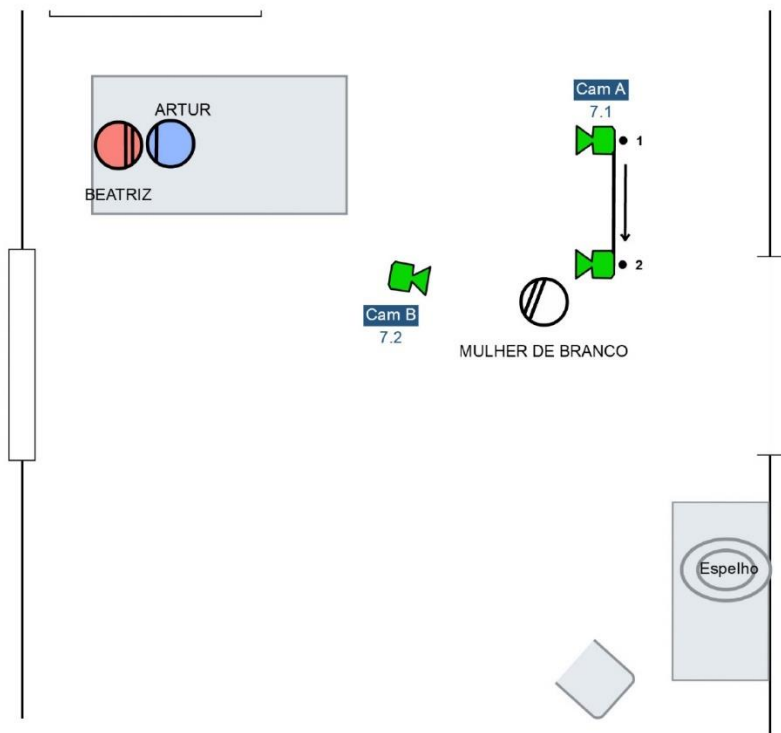




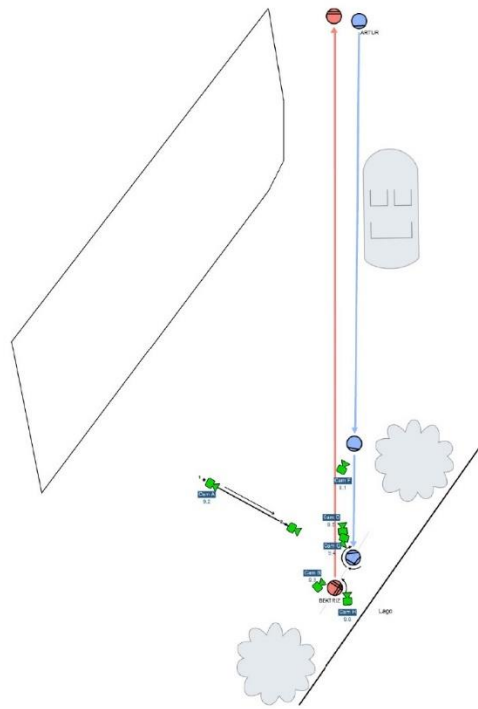


Cam E
5.5

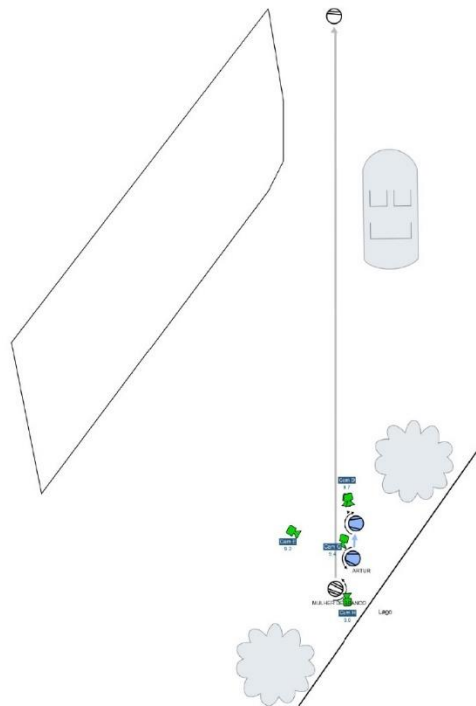


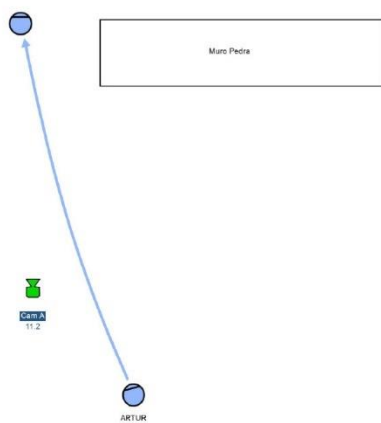
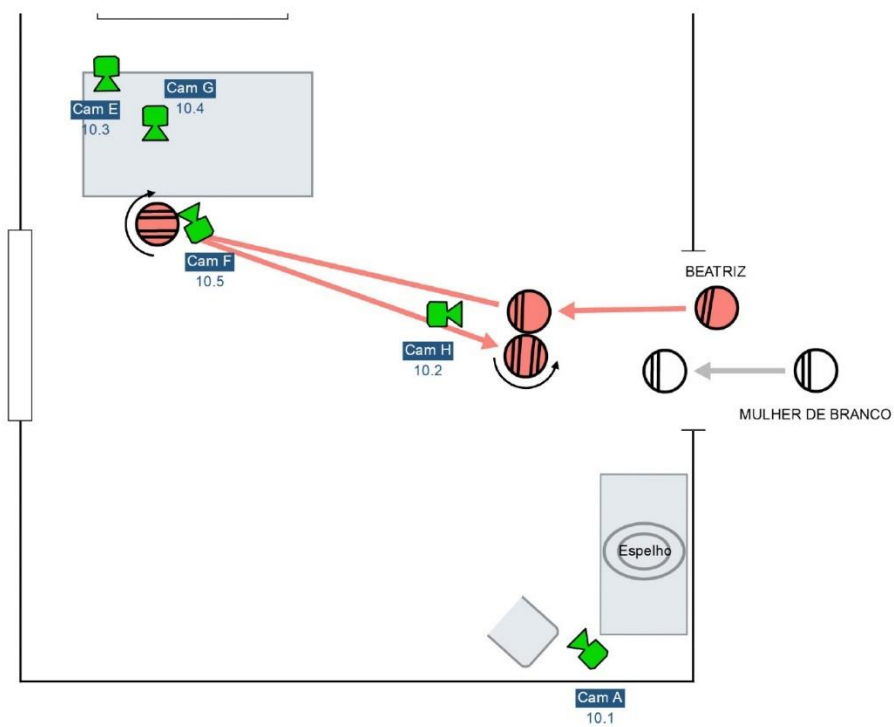


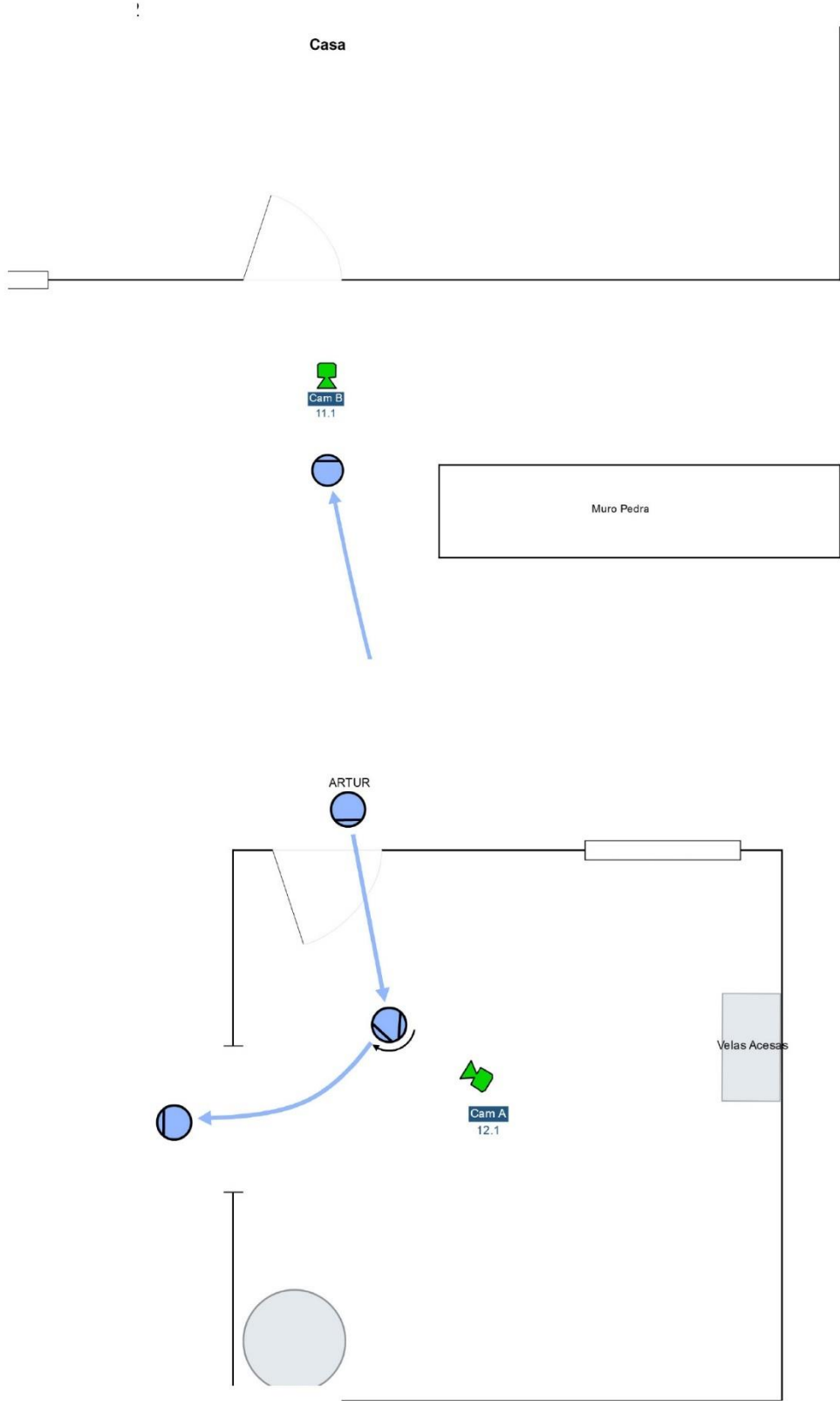
age 1: Beatriz

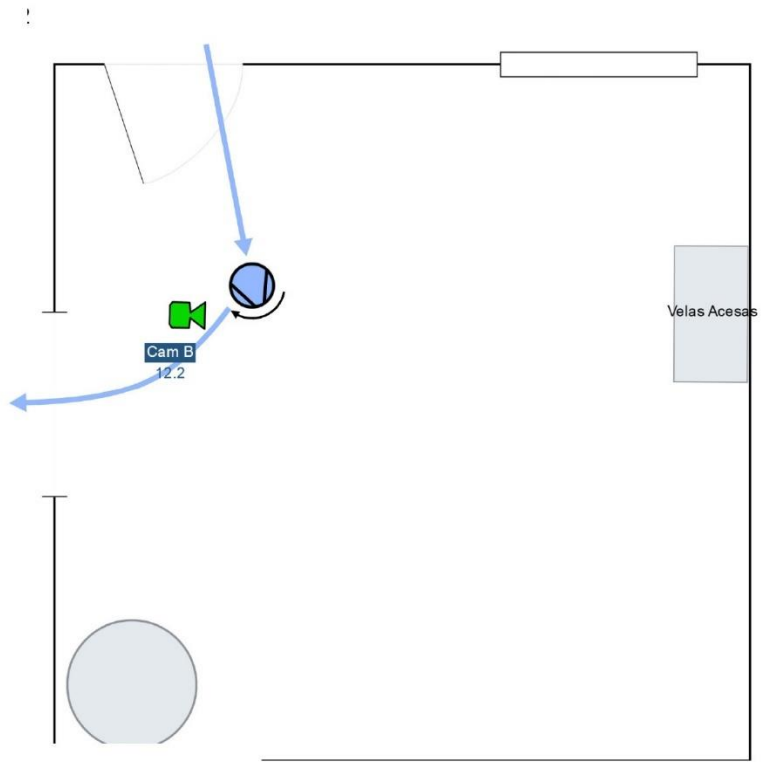


age 2: Mulher de Branco

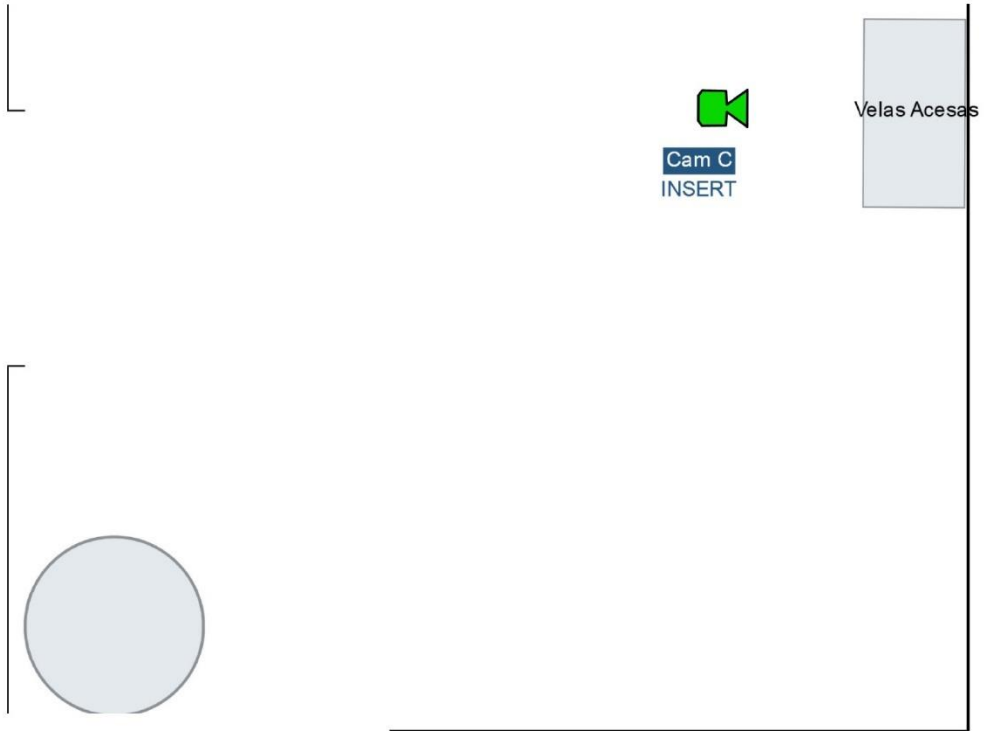


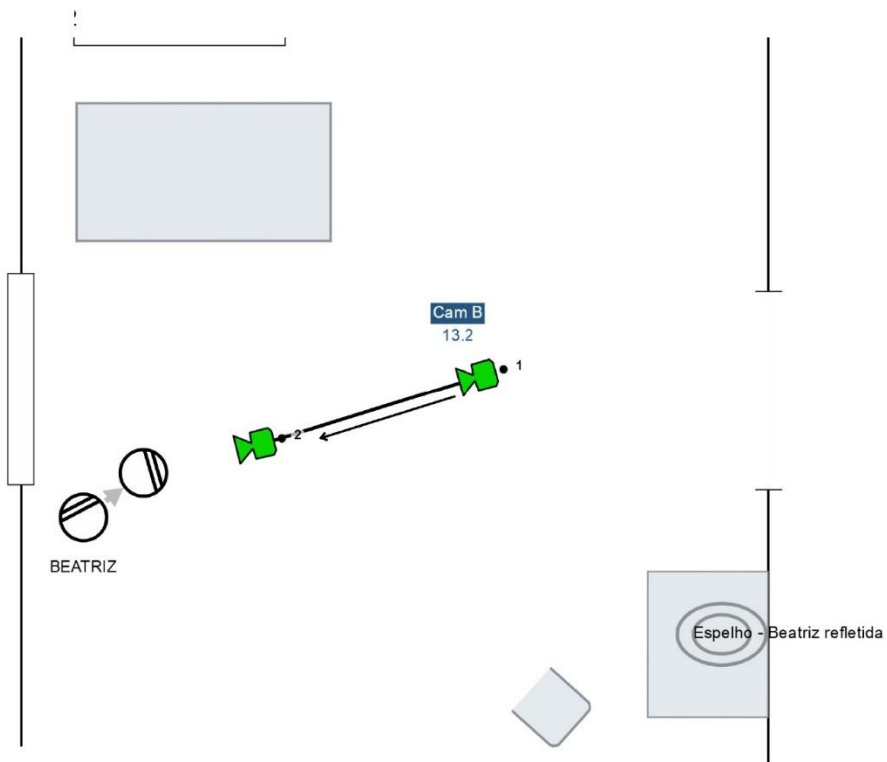
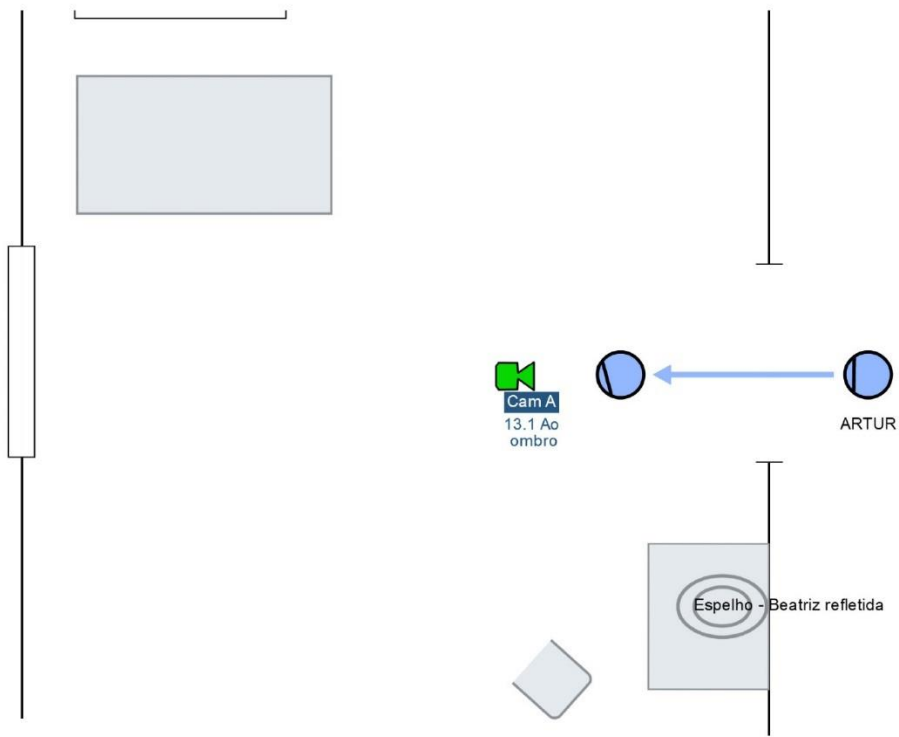


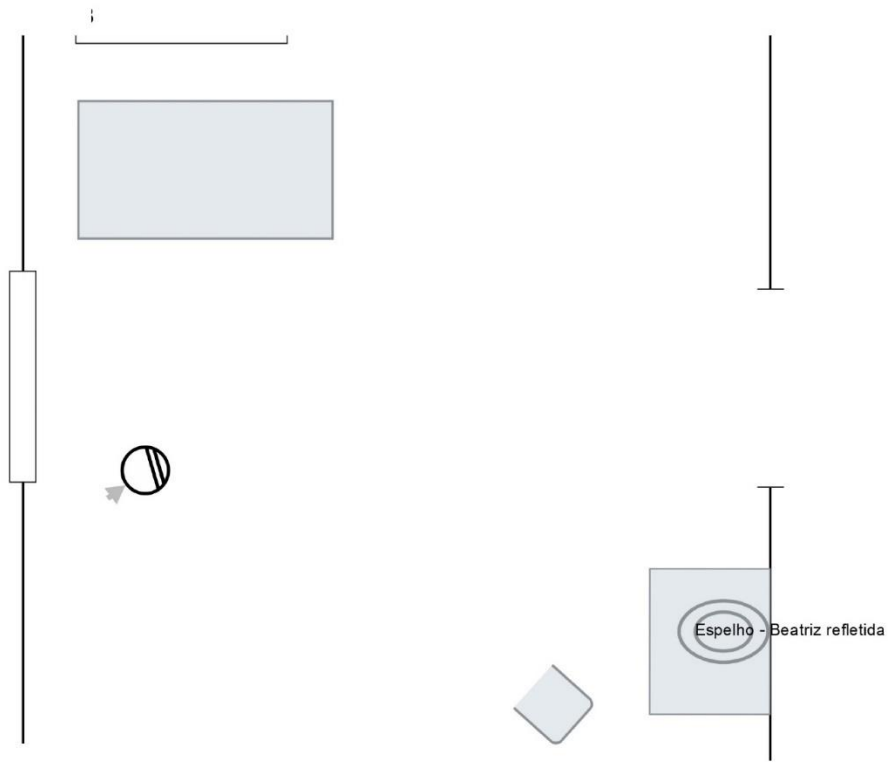




ERT







Anexo E – Lista de Material

Lista de Material de Imagem

ESMAD

Imagem

- 4x baterias V-Mount
 - 2x IDX
 - 2x Sony
- Carregador V-Mount IDX
- Tripé Sachtler Video 18 III
- Tripé Vinten Baby
- Mini Jib
- Rig Tilta TT-D3-A
- Follow Focus Tilta Nucleus
- Kit Sony PL Prime (2 caixas)
- Monitor Grande JVC ProHD DT-N24F
- Atomos Shogun Inferno
- Blackmagic VideoAssist 7"
- 1x Cabo HDMI
- 2 xCabos SDI/BNC
- 1x Bobine SDI
- Baterias NP-F
 - 1x 770
 - 1x 970
- Filtros
 - Black Pro Mist
 - Pro Mist
 - Fog
 - 2x Filtros ND
- Claquete
- Color Checker
- Fotômetro Sekonic L-558CINE

Iluminação

- 2x HMI 575w
- Kit Nanguang
- 2x Kit DMG Lumière c/ KIT DOP
- Kit Kino Flo
- 2x Arri 2K
- Arri 1K
- Kit Dedolight
- Butterfly

- 2x Frames de Alumínio com difusão
- 2x refletor 5 em 1
- 1x estrutura photoflex (quadrado)
 - tecidos
- 2x refletor de esferovite
 - 2x Garfos
- Filtros
 - CTB
 - CTO
 - Minus e Plus Green
 - White Diffusion
 - ND
- Cinefoil
- 2x Extensões de bobine
 - Adaptadores CEE-Shuko

Grip

- 5 Ceferinos
- 4x Tripés de 3 tiges
- 3x Tripés de 2 tiges
- 3x Tripés básicos de Iluminação
- 10x Sacos de Areia
- 4x Garras G
- 4x Magic Arms Manfrotto
- 4x Molas AR
- 4x Molas MR

Filmes da Mente

- Blackmagic Design Ursa Mini Pro G2 4.6K
 - Mount PL
 - 2x Cartões Cfast
- Proaim Supreme Dolly
- Máquina de Fumo
- Hollyland Cosmo 500
- BlackPro Mist 1/8 e 1/4
- Flags
- Lastolite Skylite 2x2
- EasyRig
- Rayzr 7 300

Um Segundo Filmes

- Arri M18
- Aputure 600D
- Flags
- Mattheilinis