

**M**

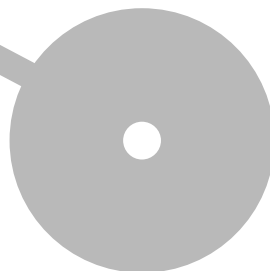
**MESTRADO**

MESTRADO EM CINEMA E FOTOGRAFIA  
ESPECIALIZAÇÃO EM CINEMA DE FICÇÃO

A materialização do espaço  
psicológico a partir da  
cinematografia na curta-  
metragem *O Egotista*

Catarina Sofia Mota Ferreira

[10/2025]



Politécnico do Porto  
Escola Superior de Media Artes e Design

Catarina Sofia Mota Ferreira

A materialização do espaço psicológico a partir da cinematografia na curta-  
metragem *O Egotista*

Trabalho de Projeto  
Mestrado em Cinema e Fotografia - Especialização em Cinema de Ficção  
Orientação: Prof. Pedro Manuel Gonçalves De Azevedo Ribeiro

Vila do Conde, outubro de 2025

Catarina Sofia Mota Ferreira

A materialização do espaço psicológico a partir da cinematografia na curta-  
metragem *O Egotista*

Trabalho de Projeto

Mestrado em Mestrado em Cinema e Fotografia - Especialização em Cinema de Ficção

**Membros do Júri**

Presidente

Prof. Tiago Dionísio Severino Rodrigues

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

Vogal - Orientador

Prof. Pedro Manuel Gonçalves De Azevedo Ribeiro

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

Vogal - Arguente

Prof.<sup>a</sup> Doutora Maria Raquel Paulo Rato Alves

Escola Superior de Educação – Instituto Politécnico de Viana do Castelo

Vila do Conde, outubro de 2025

## AGRADECIMENTOS

Ao Professor Pedro Manuel Gonçalves De Azevedo Ribeiro, docente responsável pela orientação deste trabalho, agradeço todo o apoio, disponibilidade e paciência.

Aos meus amigos que estiveram sempre do meu lado durante esta fase, pelo companheirismo, força e apoio nos momentos difíceis.

Por último, e tendo consciência de que sozinha nada disto teria sido possível, dirijo um agradecimento especial à minha família, nomeadamente aos meus pais e avós, por serem modelos de coragem, pelo seu apoio incondicional, incentivo, amizade e paciência demonstrados e total apoio na superação dos obstáculos que ao longo desta caminhada foram surgindo. Obrigada por serem o pilar da minha vida. Muito obrigada, Mãe, por me fazeres sentir uma pessoa melhor!

## RESUMO ANALÍTICO

O ensaio propõe abordar a materialização do espaço psicológico da personagem a partir da cinematografia, analisando como os elementos visuais e técnicos contribuem para a representação do mundo interior do protagonista. O desenvolvimento teórico centra-se na vivência da personagem no espaço e na evocação de sentimentos, como memória, nostalgia e conflito interno, transmitidos por meio de enquadramentos, iluminação, movimento de câmara e composição visual que transpõem para o quadro as condições interiores e exteriores do protagonista.

Para sustentar a temática apresentada, propõe-se a análise de estudos de caso filmográficos e de referências bibliográficas pertinentes, com ênfase na relação entre espaço e psicologia da personagem no cinema.

Numa abordagem mais conceitual, onde se definirá essa relação, serão referenciados autores como Jean Mitry, Jacques Aumont, Joseph V. Mascelli e Gilles Deleuze, destacando-se as suas contribuições para compreender como o cinema pode representar dimensões subjetivas e psicológicas através da manipulação narrativa e visual.

Palavras-chave: Espaço Psicológico, Estados emocionais, Percepção Sensorial, Cinematografia, Conflito.

## ABSTRACT

This essay aims to explore the materialisation of the character's psychological space through cinematography, analyzing how visual and technical elements contribute to the representation of the protagonist's inner world. The theoretical development focuses on the character's experience of space and the evocation of emotions such as memory, nostalgia, and internal conflict, conveyed through framing, lighting, camera movement, and visual composition, which transpose the protagonist's internal and external conditions onto the screen.

In order to support the proposed theme, an analysis of film case studies and relevant bibliographical references is proposed, with emphasis on the relationship between space and the character's psychology in cinema.

In a more conceptual approach, authors such as Jean Mitry, Jacques Aumont, Joseph V. Mascelli and Gilles Deleuze are discussed, highlighting their contributions to understanding how cinema can represent subjective and psychological dimensions through the manipulation of narrative and visual space.

Keywords: Psychological Space, Emotional States, Sensory Perception, Cinematography, Conflict.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	18
PARTE I – ENQUADRAMENTO TEÓRICO .....	20
1 O ESPAÇO PSICOLÓGICO NO CINEMA.....	21
1.1 O conceito de espaço psicológico na personagem fílmica .....	24
1.2 O espaço físico e o espaço mental da personagem.....	26
2 A CINEMATOGRAFIA COMO LINGUAGEM DO INCONSCIENTE VISUAL.....	32
2.1 Enquadramento, escala de plano e movimento de câmara na criação de sentido e de sensações .....	34
2.2 Os simbolismos da luz e cor .....	44
2.3 A importância da utilização da luz e da câmara na caracterização da personagem e do espaço .....	53
3 ENTRE O CORPO E O LUGAR: A TENSÃO ENTRE O VISÍVEL E O INVISÍVEL.....	61
3.1 O espaço fílmico como extensão física e sensorial do sujeito.....	65
PARTE II – CASO PRÁTICO.....	72
4 ENQUADRAMENTO DO PROJETO .....	73
5 A DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA NA CONSTRUÇÃO DO ESPAÇO PSICOLÓGICO.....	73
5.1 Definição de uma linguagem visual.....	74
5.2 Repérage.....	81
5.3 Metodologias de trabalho em set.....	86
5.4 Complementar o visual do filme – correção de cor.....	91
6 A REPRESENTAÇÃO DO ESPAÇO PSICOLÓGICO DA PERSONAGEM EM “O EGOTISTA” .....	94
CONCLUSÃO.....	100
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	102
WEBGRAFIA .....	104
FILMOGRAFIA.....	105
ANEXOS.....	107
Anexo A – Argumento <i>O Egotista</i> .....	108
Anexo B - Shotlist.....	124
Anexo C – Esquemas de Luz.....	132

Anexo D – Lista de Material de *O Egotista*.....134

## Lista de figuras

Figura 1 – Os subúrbios de Greenwich Village.....	28
Figura 2 – Jeff a vigiar os seus vizinhos a partir da sua lente.....	28
Figura 3 – Plano de sequência.....	30
Figura 4 – Exemplo do uso de vinheta.....	31
Figura 5 – Exemplo de uma composição de linhas radiais em <i>Kill Your Darlings</i> .....	36
Figura 6 – Exemplo de uma composição em cruz em <i>The Banshees of Inisherin</i> .....	36
Figura 7 – A ambiência contemplativa da penumbra em <i>The Banshees of Inisherin</i> .....	37
Figura 8 – Escala de planos proposta por Terrence Marnier.....	40
Figura 9 – Exemplo de um plano geral em <i>The Banshees of Inisherin</i> .....	41
Figura 10 – Exemplo de um plano de conjunto em <i>The Banishment</i> .....	42
Figura 11 – Plano aproximado em <i>Kill Your Darlings</i> .....	43
Figura 12 – Iluminação na cena noturna no bar em <i>The Banshees of Inisherin</i> .....	46
Figura 13 – Imagem pitoresca conferida pela luz em <i>The Banshees of Inisherin</i> .....	47
Figura 14 – Taciturnidade em <i>The Banshees of Inisherin</i> .....	48
Figura 15 – Os tons da Ilha em <i>The Banshees of Inisherin</i> .....	51
Figura 16 – A invocação de Van Gogh em <i>The Banshees of Inisherin</i> .....	52
Figura 17 – <i>Close-up</i> do Teddy em <i>Shutter Island</i> .....	54
Figura 18 – A estabilização do movimento como mediador do controlo de Teddy em <i>Shutter Island</i> .....	54
Figura 19 –O posicionamento entre grades em <i>Shutter Island</i> .....	55
Figura 20 –O encurralamento em <i>Shutter Island</i> .....	55
Figura 21 –A infinitude do espaço em <i>Shutter Island</i> .....	56
Figura 22 – O refúgio na memória em <i>Shutter Island</i> .....	57
Figura 23 – A atmosfera opressiva em <i>Shutter Island</i> .....	57
Figura 24 – A luz como veículo do espaço mental de Teddy em <i>Shutter Island</i> .....	58
Figura 25 – A presença do fogo nas ilusões em <i>Shutter Island</i> .....	59
Figura 26 – A simbologia da água na supressão da realidade em <i>Shutter Island</i> .....	59
Figura 27 – A deterioração psicológica em <i>Shutter Island</i> .....	60
Figura 28 – O enquadramento como prolongamento da força dos corpos em <i>Beau Travail</i> .....	66

Figura 29 –O desejo do controlo exercido nos corpos em <i>Beau Travail</i> .....	67
Figura 30 –O desejo pela libertação em <i>Beau Travail</i> .....	68
Figura 31 –O confronto em <i>Beau Travail</i> .....	68
Figura 32 –A chegada ao céu em <i>Beau Travail</i> .....	69
Figura 33 –A solidão e perda de propósito em <i>Beau Travail</i> .....	70
Figura 34 – “Serve a boa causa e morre” .....	70
Figura 35 – A libertação de Galoup na sua pós-morte em <i>Beau Travail</i> .....	71
Figura 36 – A complexidade das relações entre personagens em <i>Kill Your Darlings</i> .....	75
Figura 37 – O plano zenital de referência de <i>Queen’s Gambit</i> .....	75
Figura 38 – A concretização do plano de referência no <i>Egotista</i> .....	76
Figura 39 – A ambiência fria em <i>Queen’s Gambit</i> .....	76
Figura 40 – O realismo na iluminação em <i>The Banshees of Inisherin</i> .....	77
Figura 41 – Plano Aproximado em <i>O Egotista</i> .....	78
Figura 42 – Plano do retrovisor em <i>O Egotista</i> .....	78
Figura 43 – Plano de perfil em <i>O Egotista</i> .....	79
Figura 44 – Sala do apartamento.....	81
Figura 45 – O quarto do Amaro .....	82
Figura 46 – Exterior da casa.....	83
Figura 47 – Medições do carro .....	84
Figura 48 – Interior do carro.....	84
Figura 49 – Operação de câmara na cena da berma da estrada.....	86
Figura 50 – Tracking do Amaro na chegada ao cemitério .....	87
Figura 51 – Plano de sequência no quarto.....	88
Figura 52 – Operação de câmara na cena da sala .....	89
Figura 53 – Iluminação na cena do quarto de manhã .....	90
Figura 54 – Iluminação na cena da sala.....	90
Figura 55 – Iluminação exterior.....	90
Figura 56 – Iluminação na cena do quarto à noite.....	90
Figura 57 – Transição de cores da berma da estrada para o interior do carro .....	92
Figura 58 – Transição gradual da iluminação no Senhor.....	92
Figura 59 – Correção de cor para a cena do cemitério .....	93
Figura 60 – Plano de conjunto do Amaro.....	94

Figura 61 – Plano pormenor das molduras .....	95
Figura 62 – A frustração exposta pela movimentação da câmara .....	95
Figura 63 – A desobstrução do cenário .....	96
Figura 64 – Amaro encostado à parede.....	97
Figura 65 – A separação de Amaro e Tomás por meio da composição.....	97
Figura 66 – A inclusão .....	98
Figura 67 – <i>Sidelight</i> no Tomás.....	98
Figura 68 – A melancolia de Amaro a submergir na luz quente .....	99

## Lista de siglas, abreviaturas e acrónimos

4K DCI - Digital Cinema Initiatives 4K (resolução padrão de cinema digital: 4096 × 2160 pixels)

HMI - Hydrargyrum Medium-Arc Iodide

LED - Light Emitting Diode

S-Log3 - Perfil de gama logarítmica da Sony para captura de vídeo, permitindo maior latitude dinâmica.

## Glossário

*Aspect ratio* - Proporção entre a largura e a altura de uma imagem ou quadro cinematográfico, determinando o formato visual da filmagem (por exemplo, 16:9, 2.35:1).

*Background* - Elementos visuais e/ou figurativos que compõem o plano de fundo de uma cena, contribuindo para a ambientação e contexto sem desviar a atenção da ação principal.

*Backlight* - Iluminação posicionada atrás do sujeito ou objeto em cena, usada para criar contorno, destacar a silhueta e separar o elemento principal do fundo.

*Blocking* - Planeamento e marcação dos movimentos dos atores e da câmara durante uma cena, com o objetivo de definir a ação, o enquadramento e a composição visual.

*Bokeh* - Qualidade estética do desfoque das áreas fora de foco numa imagem, utilizada para destacar o sujeito principal e criar profundidade visual.

*Chiaroscuro* - Técnica artística de origem italiana que significa "claro-escuro", caracterizada pelo uso de contrastes acentuados entre luz e sombra para criar volume, profundidade e drama em uma obra de arte.

*Close-up* - Enquadramento que aproxima o sujeito ou objeto, destacando detalhes importantes e transmitindo emoções ou informações essenciais à narrativa.

*Color grading* - Processo de pós-produção em vídeo e fotografia que manipula artisticamente as cores e os tons de uma imagem para criar um estilo visual específico, estabelecer uma atmosfera e transmitir emoções ao espectador.

*Dark Academia* - Estilo estético e cultural inspirado em ambientes académicos clássicos, que valoriza a aprendizagem, a literatura, a filosofia e elementos visuais sombrios ou melancólicos, como bibliotecas antigas, arquitetura clássica e vestuário vintage.

*Dolly* - Equipamento sobre rodas utilizado para movimentar a câmara de forma suave e controlada, permitindo acompanhar a ação ou realizar movimentos de enquadramento precisos.

*Dolly in* - Movimento de câmara em que o equipamento é deslocado para mais perto do sujeito ou objeto, aproximando o enquadramento de forma suave e contínua.

*Dreamy* - Ambiente criado numa cena e que envolve a combinação de várias técnicas visuais e auditivas para evocar uma sensação de sonho, fantasia ou surrealismo.

*Fill light* - Luz utilizada para suavizar ou reduzir sombras geradas pela luz principal, equilibrando a iluminação da cena e mantendo o contraste desejado.

*Flares* - Reflexos de luz que surgem na lente da câmara quando uma fonte luminosa direta incide sobre ela, podendo ser usados para efeitos visuais ou estéticos na cena.

*Flashback* - Técnica narrativa cinematográfica que apresenta eventos ocorridos no passado, permitindo contextualizar a história, aprofundar a caracterização das personagens ou explicar acontecimentos relevantes para a narrativa.

*Frame* - É uma única imagem estática capturada numa sequência contínua de imagens que compõem um filme. Por outras palavras, um *frame* é um único quadro ou fotograma que compõe a película cinematográfica ou o vídeo digital.

*Handheld* - Técnica de filmagem em que a câmara é segurada pelas mãos do operador, gerando movimentos orgânicos e ligeiramente instáveis, usados para efeitos dramáticos ou realistas.

*Hard light* - Luz intensa e direcionada que cria sombras definidas e alto contraste, realçando contornos e texturas na cena.

*High-key* - Técnica onde há uma predominância de luzes intensas e suaves na cena. Esta técnica resulta numa imagem geralmente brilhante, com poucos contrastes entre as áreas claras e escuras.

*High light* - Áreas mais claras de uma imagem ou cena, onde a luz incide diretamente, realçando detalhes e criando contraste visual.

*Ironglass Anamorphic Look* - Estilo visual obtido com lentes anamórficas da marca Ironglass, caracterizado por distorção horizontal, *flares* específicos e profundidade de campo cinematográfica distinta.

*Key light* - Principal fonte de luz numa cena, utilizada para iluminar o sujeito ou objeto e definir a tonalidade, atmosfera e modelagem das sombras.

*Look* - Estética visual geral de um filme, que engloba diversos elementos visuais como a cinematografia (iluminação, composição de cena, escolha de lentes), direção artística (cenários, figurinos, objetos de cena), paleta de cores, efeitos visuais, entre outros aspectos que contribuem para a aparência visual única e característica do filme.

*Low-key* - Estilo de iluminação caracterizado por altos contrastes e uma predominância de sombras escuras, que é usado para criar uma atmosfera dramática, tensa ou misteriosa.

*Mise-en-scène* - Organização e apresentação de todos os elementos visuais de uma cena, como cenários, atores, adereços, iluminação e enquadramento, com o objetivo de contribuir para a narrativa e a estética cinematográfica.

*Moodboard* - Ferramenta visual usada para transmitir a atmosfera, o tom, o estilo e a estética de um projeto cinematográfico. Consiste numa colagem de imagens, cores, texturas, tipografias, e às vezes até amostras de áudio ou vídeo, que ajudam a expressar a visão criativa do filme ou de uma cena específica.

*Nuances* - Pequenas variações de expressão, cor, luz ou som que acrescentam profundidade, subtilidade e riqueza a uma cena ou performance cinematográfica.

*Pan* - Movimento horizontal da câmara em torno do seu eixo fixo, utilizado para acompanhar a ação ou revelar elementos dentro do enquadramento.

*Repérage* - Termo francês que se refere ao processo de localização e seleção de espaços para as filmagens.

*Set* - Local onde as filmagens ocorrem.

*Shaky* - Técnica de filmagem caracterizada por movimentos involuntários ou instáveis da câmara, utilizados para transmitir realismo, tensão ou dinamismo na cena.

*Sidelight* - Luz colocada lateralmente em relação ao sujeito ou objeto, utilizada para criar volume, profundidade e contraste, realçando contornos e texturas.

*SmallRig* - Marca de acessórios e suportes modulares para câmaras e equipamentos de filmagem, incluindo *rigs*, *cages* e braços articulados, que proporcionam maior versatilidade e segurança na operação.

*Soft light* - Luz difusa que gera sombras suaves e transições graduais entre luz e sombra, proporcionando um efeito visual mais natural e menos contrastado.

*Sony FX6* - Câmara digital de cinema profissional da linha *Cinema Line* da Sony, equipada para filmagens de alta qualidade, com ampla faixa dinâmica, sensibilidade à luz e capacidades de gravação em formatos profissionais.

*Thriller* - Gênero cinematográfico marcado por tensão, suspense e situações de perigo ou mistério, destinado a provocar excitação, ansiedade ou antecipação no espectador.

*Timing* - Controle do ritmo e da duração de ações, movimentos, cortes ou sequências numa cena, influenciando a percepção dramática e emocional do espectador.

*Tracking* - Movimento da câmara que segue um sujeito ou objeto em ação, mantendo-o enquadrado e proporcionando continuidade espacial na cena.

*Widescreen* - Formato de imagem com largura superior à altura, oferecendo uma composição panorâmica e mais imersiva, frequentemente utilizada no cinema para ampliar a experiência visual.

*Vintage* - Estilo ou aparência que remete a épocas passadas, caracterizado por elementos visuais, objetos, cores e texturas clássicas ou antigas, utilizados para evocar nostalgia ou autenticidade histórica.

## INTRODUÇÃO

A imagem fílmica representa um espaço onde a ação se desenrola, criando as condições para que a narrativa aconteça e envolvendo o espectador na experiência cinematográfica. Este espaço vai além da sua dimensão física: constitui um elemento essencial na construção de sentido para os acontecimentos da narrativa.

No cinema, o espaço transforma-se numa entidade dinâmica através da interação entre personagens, cenários e estruturas simbólicas.

A representação espacial no ecrã surge, geralmente, sob uma perspectiva realista, limitada pelo enquadramento, ou “campo”. No entanto, como defende André Bazin, o visível não delimita totalmente o espaço fílmico. Aquilo que se encontra para além do enquadramento – o chamado “fora de campo” – contribui igualmente para a construção do imaginário do espectador, sendo composto por elementos sonoros, visuais ou narrativos que, embora ausentes do plano, influenciam a perceção global da cena por parte do espectador.

Assim, o espaço fílmico resulta da interação entre o que é visível e o que é apenas sugerido, fundindo o tangível com o imaginário.

O cenário é apresentado como uma realidade concreta, composta por todos os elementos visíveis que o integram. Tudo nele é real e objetivamente presente. Contudo, não existe, necessariamente, uma correspondência direta entre a materialidade do espaço e os acontecimentos que nele se desenrolam. Embora o cenário possa, de facto, contribuir para a construção de significado dramático, essa função não é automática nem garantida.

Ainda assim, é inegável que o espaço mantém uma relação estreita com a ação, uma vez que esta necessita de um contexto para se desenvolver – seja como fundamento, seja como consequência narrativa.

O pensador Gilles Deleuze, a partir das reflexões e teorias desenvolvidas por grandes nomes da sétima arte, analisa a imagem e o movimento no cinema, demonstrando como diferentes técnicas cinematográficas podem transformar o espaço num elemento dinâmico ao serviço da narrativa.

Porém, essas escolhas técnicas são mais do que simples ferramentas visuais: constituem um conjunto de decisões concetuais que, para além de construírem a

narrativa, também contribuem para a caracterização da personagem, permitindo explorar a relação entre esta e o espaço.

A cinematografia é, assim, o processo de transformar um conjunto de palavras, ideias, ações e emoções num mundo visual. A narrativa é apresentada quando a utilização da luz, movimento e cores, adquire um vocabulário próprio que possibilita a expressão ilimitada de pensamentos e sentimentos íntimos.

O objetivo primordial é explorar a relação entre a personagem e o espaço, e como esta é estabelecida através da cinematografia, utilizando a câmara e a luz/cor como veículos transmissores da exteriorização imagética do conflito e outras dinâmicas emocionais.

O ensaio debruça-se sobre o estudo de diferentes autores que contribuirão para a compreensão da luz enquanto elemento caracterizador técnico e expressivo, bem como do trabalho de câmara na criação de emoções.

Para garantir coerência na investigação desenvolvida, a aluna recorrerá à análise de obras filmográficas, de forma a apresentar exemplos visuais que sustentem a estrutura discursiva.

Por fim, numa segunda parte deste ensaio, serão introduzidas as escolhas cinematográficas em *O Egotista*. Este será um momento de reflexão sobre o contributo da investigação teórica para a compreensão do espaço e do seu impacto na narrativa, bem como para a aplicação de conhecimentos concetuais dentro da cinematografia na caracterização da personagem e na sua relação com o espaço. Simultaneamente, esta componente prática será acompanhada por um registo das metodologias aplicadas ao longo da produção, nomeadamente o contacto contínuo com os restantes departamentos que colaboraram para o desempenho da direção de fotografia.

## PARTE I – ENQUADRAMENTO TEÓRICO

## 1 O ESPAÇO PSICOLÓGICO NO CINEMA

Uma narrativa pode ser entendida como um conjunto de eventos interligados por relações de causa e efeito, inseridos num determinado tempo e espaço. Embora frequentemente associada ao conceito de “história”, a narrativa destaca-se por ser tratada e executada de forma distinta, assumindo uma estrutura própria que vai além da simples sucessão de acontecimentos.

Tipicamente, a narrativa inicia-se com uma situação ou elemento causal, a partir do qual a ação se desenvolve segundo uma lógica de causa e efeito, culminando numa conclusão.

No século XIX, deu-se particular relevo ao desenvolvimento de diversas teorias sobre a percepção visual, sendo Hugo Münsterberg um dos seus principais investigadores. Jaques Aumont (2009) refere as teorias deste autor, que considera o cinema como um processo mental, considerando-o uma arte composta por três dimensões fundamentais.

Da atenção - Trata-se de um registo organizado segundo os mesmos percursos através dos quais o espírito atribui sentido ao real. É neste enquadramento que Münsterberg interpreta, por exemplo, o *close-up* ou a acentuação dos ângulos; Da memória e da imaginação - Estas faculdades justificam fenómenos como a compressão ou a diluição do tempo, a noção do ritmo, a utilização do *flashback*, a representação de sonhos e, de forma mais abrangente, a própria invenção da montagem; Das emoções - Considerada por Münsterberg como a fase suprema da psicologia, traduz-se na própria narrativa, vista como a unidade cinematográfica mais complexa. Esta pode ser decomposta em unidades mais simples, espelhando a complexidade das emoções humanas. (Jacques Aumont, p. 225)

Na estrutura de uma narrativa convencional, a situação estabelece a relação entre o espectador e a personagem, permitindo que o primeiro se identifique com aquilo que está a acontecer.

Num filme, o espaço é um elemento fundamental para a narrativa, pois corresponde ao lugar ou aos lugares onde a ação se desenrola. Basta que o espaço narrativo de uma sequência ou cena esteja bem definido para que o espectador encontre o seu lugar. É necessário que, nessa cena, se configure uma rede estruturada de relações, ou seja, uma situação. A identificação é, portanto, uma questão de posicionamento: cada

situação redefine um lugar e propõe uma reorganização das relações intersubjetivas dentro da ficção.

O cinema distingue-se da literatura não apenas pelo conteúdo, mas sobretudo pela forma de produção: enquanto na literatura o conteúdo é criado exclusivamente por meio da linguagem verbal, o filme articula vários elementos – imagem, som, movimento e ritmo. Esta diferença reflete-se na caracterização do espaço e no impacto que ele exerce sobre o público.

O espaço psicológico corresponde à vivência subjetiva da personagem dentro do espaço físico, sendo o lugar onde se desenrolam os seus pensamentos e emoções. Assim, locais que evocam memórias constituem formas de espaço psicológico. Além disso, o ambiente com o qual a personagem interage pode suscitar diferentes emoções, dependendo do seu estado de espírito e da atmosfera envolvente.

No cinema, o espaço surge geralmente sob a forma de uma imagem plana delimitada pelo enquadramento, dentro do qual o cineasta opera. A percepção visual não oferece um “espaço” em si, mas sim a representação de um espaço. O cineasta conduz esta subjetividade ao projetar no ecrã uma imagem apresentada “como objeto”; razão pela qual pode ser descrita como objetiva. O que a câmara regista corresponde ao que um público invisível veria se pudesse deslocar-se instantaneamente para diferentes posições, observando objetos, cenas e personagens a partir de sucessivos pontos de vista.

A sensação de memória é evocada quando se desencadeia a partir de um diálogo ou de uma ação relacionada com esse diálogo. Independentemente da técnica utilizada, o espectador compreende onde se encontra: a ação está situada no tempo em função do que já foi mostrado. Ainda assim, esses acontecimentos participam do presente, “aqui e agora”. O passado é, portanto, atualizado: deixa de ser memória para se converter numa ação que ocupa espaço na narrativa. O resultado é a impressão de que o espectador foi transportado no tempo.

A atenção do espectador é capturada pela ação que ocorre numa realidade perceptível. Todos os eventos passados são, na verdade, um “presente” transposto para a

“realidade” do drama por meio de uma associação lógica ou psicológica – trata-se de um “presente” no passado, mas sempre o presente.

No entanto, o que a câmara vê pode também corresponder ao que as personagens veem. Isto chama-se de visão subjetiva, pois permite que o público "tome o lugar" do sujeito, veja e se sinta como ele.

É impossível representar literalmente uma imagem mental, pois, ao tornar-se visível, deixa de ser apenas mental. Por outras palavras, a imagem torna-se “subjetiva” porque o seu propósito não é converter um ponto de vista objetivo, mas sim subjetivar a representação do real. Recorre-se, assim, a um equivalente estético que traduz a experiência psicológica da personagem e permite ao público sentir ou ver o que ela sente ou vê.

Tal como na literatura, a significação do filme também se constrói de forma sucessiva, embora organizada em imagens. Cada imagem constitui, por si só, uma entidade completa: contém um espaço, um conjunto de objetos e as relações entre eles, todos apreendidos em simultâneo. Descrever verbalmente o conteúdo de um único plano exigiria várias páginas, com inúmeros verbos para indicar estados, movimentos e ações, bem como diversos sujeitos, atributos e complementos. Por isso, um plano não equivale a uma palavra nem a uma frase; corresponde, antes, a toda uma série de frases. São necessárias várias frases para descrever até mesmo o close-up mais simples.

No cinema, o que vemos são, sobretudo, ações. Embora as personagens sejam criações do realizador, estão efetivamente presentes – ativas, concretas, “em carne e osso”. Dissociadas da imaginação criativa, aparentam ter uma existência independente, exclusiva, objetiva, que deixa de ser meramente conceptual. Mesmo quando a sua psicologia é elementar, está sempre “localizada”: as personagens são moldadas pelas circunstâncias, e a sua evolução depende de uma realidade efetivamente experienciada. São seres humanos “no mundo”; agem e, ao mesmo tempo, sofrem a influência do meio.

## 1.1 O conceito de espaço psicológico na personagem fílmica

Num filme, é essencial criar um mundo visual onde as personagens possam habitar; é através desse mundo que se estabelece uma compreensão entre o sujeito, as suas motivações e a forma como age perante as condições da sociedade em que vive.

Mais eficaz do que um *voice-over* ou um diálogo, o trabalho de câmara é uma das formas mais cinematográficas de transmitir visualmente a interioridade da personagem. É a partir dessa ferramenta que se podem criar metáforas visuais capazes de transmitir um significado que vai para além da sua realidade direta.

Desta forma, compreende-se que todo o significado intrínseco às personagens, ao mundo e à sociedade está contido nas imagens apresentadas no filme. Tal efeito resulta de um ato que envolve a perceção e compreensão, no qual “aquilo que é mostrado” e “o que é significado” são simultaneamente apreendidos. (Jean Mitry, 1997, p. 51)

O impacto que a imagem exerce sobre a narrativa deve-se, sobretudo, à manipulação de ferramentas conceptuais no âmbito da cinematografia, tais como o movimento, a luz, a cor e o enquadramento. O diretor de fotografia, ao conjugar estes elementos, é capaz de criar composições que favorecem a compreensão dos aspetos visuais e emocionais da imagem.

A análise do guião é o fator determinante para definir o tratamento visual adequado de cada cena. É a partir desse estudo que se estabelecem os elementos pictóricos ideais para a criação da ambiência pretendida.

O movimento de câmara contém em si propriedades psíquicas e estéticas significativas para a conotação da ação. Um movimento que acompanha a deslocação do sujeito e o desenrolar da ação de forma menos estabilizada – o denominado *shaky* – pode refletir a inquietude e a instabilidade presentes na personagem. A iluminação surge igualmente como um dos elementos mais relevantes na criação de sensações e no acompanhamento de ações. Através de sombras, contraste e intensidade é possível criar uma atmosfera; no entanto, é a forma como e onde essa luz é aplicada que permite

evidenciar detalhes da narrativa. Uma personagem colocada numa zona menos iluminada do enquadramento transmite uma ambiência mais taciturna, como se procurasse resguardar-se a si própria e aos seus pensamentos do mundo e do meio envolvente, podendo também sugerir um momento de introspeção.

David Bordwell e Kristin Thompson (2001), no livro *Film Art: An Introduction*, destacam o impacto da luz e o modo como esta orienta a ação: “(...) A brightly illuminated patch may draw your eye to a key gesture, while a shadow may conceal a detail or build up suspense about what may be present.” (p. 164)

A partir desta perspetiva sobre a imagem enquanto transmissora das emoções exteriorizadas para o ecrã, foram sendo aplicados conceitos de composição na curta-metragem *O Egotista*, com o objetivo de ampliar a materialização do estado psíquico da personagem. Este enfoque é particularmente evidente nas cenas passadas em casa, onde cada detalhe – desde a luz ao movimento e enquadramento – reflete traços da sua personalidade e estado emocional, estando estes elementos visualmente sincronizados com o ambiente que a rodeia. Este enfoque é particularmente evidente nas cenas passadas em casa, onde cada detalhe – desde a luz ao movimento e enquadramento – reflete traços da sua personalidade e estado emocional, estando estes elementos visualmente sincronizados com o ambiente que a rodeia.

## 1.2 O espaço físico e o espaço mental da personagem

De acordo com David Harvey (2006, p.121), o espaço é um conceito de definição complexa, dada a variedade de significados que lhe estão associados. O espaço pode sofrer múltiplas transformações e está dependente de diversos contextos. A noção de espaço encontra-se frequentemente relacionada com aspetos geométricos, sendo este o único elemento fixo ligado à experiência que o espectador tem a partir do enquadramento (*frame*). Estes aspetos geométricos são responsáveis pela criação de barreiras sociais, distinguindo o espaço público do espaço privado. Dependendo da forma como é racionalizado – e por quem – o espaço pode originar múltiplas realidades geográficas.

Assim, compreende-se que o meio em que nos inserimos condiciona a perceção que temos da realidade física onde vivemos. O espaço, portanto, é entendido como o resultado de algo simultaneamente produzido e consumido. Esta dinâmica, moldada pelas alterações espaciais ao longo do tempo – e também pelo próprio tempo – demonstra que sentimentos e emoções são passíveis de mudança, podendo influenciar o ambiente e a forma como nele reagimos ou interagimos. O espaço físico acaba, assim, por se conectar com o estado emocional, funcionando como elemento que destaca e molda os sentimentos.

David Sibley (2005, p.156), por seu turno, estabelece uma comparação entre os espaços públicos e privados, destacando como estes derivam de aspetos geográficos que incorporam características psicológicas e emocionais. Os espaços privados oferecem uma certa sensação de controlo sobre o que acontece nesse ambiente. A casa, por norma, é o principal exemplo de espaço privado, uma vez que reflete a forma como o indivíduo se vê a si próprio. Este espaço manifesta-se tanto através de um interior íntimo, como por meio de uma representação simbólica do interior do ser humano, funcionando como uma extensão da sua identidade – revelada apenas àqueles que são convidados a entrar nesse domínio privado.

Por outro lado, o exterior – ou o espaço público – pode representar o medo que o indivíduo sente de que outros invadam o seu espaço pessoal. Em contexto social, existe

uma tendência clara para manter distância em espaços públicos, sobretudo em situações em que o espaço pessoal é invadido subitamente por um desconhecido, o que pode provocar sentimentos de impotência e insegurança. A forma como o sujeito se apresenta nesses contextos constitui também uma estratégia de defesa perante o desconhecido.

Para além das propriedades geométricas, fatores como a cor, a luz e os materiais que compõem o espaço interior exercem igualmente um impacto significativo nos traços de personalidade e nas experiências emocionais associadas.

O condicionamento do espaço físico sobre o estado mental da personagem é construído através da *mise-en-scène*. Este controlo abrangente de todos os elementos visuais presentes no enquadramento do filme desempenha um papel fundamental na criação e definição do espaço. A *mise-en-scène* estabelece o ambiente espacial da narrativa, define o clima e fornece informações cruciais sobre as personagens, os seus relacionamentos e os temas centrais.

Por exemplo, a escolha de um cenário – seja uma sala apertada e desorganizada, seja uma paisagem vasta e aberta – pode refletir o estado psicológico ou a posição social de uma personagem. A iluminação contribui para criar profundidade, destacar determinadas zonas do espaço e evocar emoções específicas. A disposição dos atores no enquadramento, bem como a proximidade entre si e em relação aos objetos, pode comunicar dinâmicas de poder e ligações emocionais. Cada pormenor da *mise-en-scène* contribui, assim, para a compreensão e vivência do espaço ficcional do filme.

Um dos maiores exemplos na utilização do espaço como extensão da interioridade das personagens é o trabalho do realizador Alfred Hitchcock. Através da arquitetura e da cinematografia estabeleceu uma relação entre a fisicalidade do espaço e o mundo interior das personagens. O seu filme, *Rear Window (1954)* constitui uma referência paradigmática dessa fusão.

Situada num período pós-Segunda Guerra Mundial, a narrativa desenrola-se no apartamento do protagonista, Jeff, localizado em Nova Iorque, mais concretamente nos subúrbios de Greenwich Village. Embora grande parte da ação decorra no interior do apartamento de Jeff, a história também se desenvolve a partir dos arredores dos

apartamentos vizinhos, sempre sob o ponto de vista do protagonista. A acumulação de edifícios no cenário urbano não representa apenas uma escolha estética, mas também uma alusão à suburbanização ocorrida no pós-guerra.



Fonte: (FILMGRAB, 2012)

Figura 1 – Os subúrbios de Greenwich Village

Para além disso, o olhar voyeurístico da personagem principal sobre a vida íntima dos vizinhos transmite uma sensação de paranoia crescente. Este sentimento, deliberadamente retratado por Hitchcock, reflete o clima de tensão vivenciado pelos Estados Unidos na transição para um novo conflito: a Guerra Fria.



Fonte: (FILMGRAB, 2012)

Figura 2 – Jeff a vigiar os seus vizinhos a partir da sua lente

A fixação de Jeff em vigiar a vida dos seus vizinhos a partir da janela do seu quarto revela, simultaneamente, um estado de isolamento em relação ao mundo exterior

– quase claustrofóbico –, uma vez que grande parte da ação em que está envolvido se encontra limitada pelas paredes do espaço onde vive. Este afastamento não resulta apenas da sua incapacidade física de se mover – estando preso a uma cadeira de rodas –, mas também do facto de observar o mundo através de uma lente, o que contribui para o seu distanciamento emocional em relação aos outros.

A sensação de solidão e isolamento aprofunda-se progressivamente, levando a personagem a perder gradualmente a sua capacidade de empatia, ao ponto de já não reconhecer o valor da privacidade alheia.

A crescente paranoia de Jeff em relação ao caso de Thorwald funciona como uma metáfora para uma reflexão mais ampla que Hitchcock propõe: a tensão entre o direito à privacidade e o suposto dever público de zelar pela paz e segurança da comunidade. O realizador levanta assim a questão de até que ponto é legítimo vigiar o outro, e se essa vigilância se justifica sem que haja uma explicação ou justificação clara para os comportamentos observados.

Desde a primeira cena do filme, Hitchcock estabelece a importância de espaço, da arquitetura e da perspectiva. A sequência de abertura é exemplo marcante dessa abordagem, revelando esses elementos através de um longo plano-sequência que apresenta, em primeiro lugar, o bairro onde Jeff reside e, de seguida, quem está por detrás da lente que observa os vizinhos.

A câmara inicia o movimento focando um casal que dorme nas escadas de emergência do edifício em frente; em seguida, desloca-se para o lado esquerdo, revelando uma dançarina a vestir-se no apartamento vizinho, e recua depois na mesma direção até enquadrar um beco. Através de um *zoom out*, a câmara afasta-se gradualmente até entrar pela janela do apartamento do protagonista. Num plano aproximado (*close-up*), é-nos apresentada a figura de Jeff. Após essa introdução, a câmara recua novamente, revelando mais pormenores da divisão onde ele se encontra. Por fim, desloca-se ligeiramente para a esquerda, onde nos são mostradas uma câmara

fotográfica danificada e uma fotografia – elementos que esclarecem a origem da sua condição física atual –, bem como outros objetos que aludem à sua profissão.



Fonte: (FILMGRAB, 2012)

Figura 3 – Plano de sequência

O trabalho de câmara em *Rear Window* está intimamente ligado ao ponto de vista de Jeff. Para reforçar esta identificação entre o olhar do protagonista e o do espectador, Hitchcock recorre à utilização de vinhetas, que funcionam como uma moldura visual, colando simbolicamente a perspetiva de ambos. Assim, torna-se evidente que tudo o que é mostrado está a ser visto através da mesma lente que Jeff utiliza.

A utilização de teleobjetivas foi igualmente fundamental para acentuar esse olhar distante e invasivo, característico do voyeurismo e da paranoia que permeiam o filme. A iluminação constituiu outra ferramenta essencial: cada compartimento do apartamento parece estar iluminado como se estivesse sob um holofote, permitindo uma visibilidade nítida do interior de cada janela. Esta nitidez contribui para a perceção de que se está a observar vários "ecrãs", reforçando a analogia com o ato de ver televisão.



Fonte: (FILMGRAB, 2012)

Figura 4 – Exemplo do uso de vinheta

A coordenação entre os movimentos panorâmicos da câmara e a iluminação intensifica essa sensação de voyeurismo mediado, como se Jeff assistisse passivamente à vida dos seus vizinhos. Por outro lado, a iluminação *low-key*, mais discreta e focalizada, é utilizada para ilustrar o isolamento emocional da personagem. Sempre que Jeff se posiciona de forma a ficar envolto em sombras, essa escolha visual reforça o seu afastamento do mundo exterior.

## 2 A CINEMATOGRAFIA COMO LINGUAGEM DO INCONSCIENTE VISUAL

Tal como Jacques Aumont refere no seu livro *A Imagem* (2002, p.135), “(...) olhar para uma imagem é entrar em contacto, a partir do interior de um espaço real que é o do nosso universo quotidiano, com um espaço de natureza bem diferente, o da superfície da imagem.”.

É, assim, nesse processo em que o mundo criado se torna na sua própria imagem – e não a imagem que se transforma num mundo – que o cinema se destaca das restantes formas de arte. Este privilégio concedido à perceção natural das coisas, capaz de estreitar a relação entre o que é perceptível e o observador, ou seja, o mundo e a perceção, é uma das características singulares da linguagem cinematográfica.

Um filme é, antes de mais, um sistema de imagens cujo propósito é descrever, desenvolver e narrar a ação ou uma sequência de eventos. No entanto, essas imagens organizam-se num sistema de signos e símbolos e tornam-se – ou têm o potencial de se tornar – signos por si mesmas. Para além disso, são também objetos concretos, realidades materiais que assumem, ou a que é atribuído, um significado pré-definido.

A linguagem no cinema manifesta-se como um meio de expressão capaz de se estruturar, construir e comunicar pensamentos, desenvolvendo ideias que podem evoluir, formar-se e transformar-se.

Assim, o cinema define-se como uma forma estética, que através da exploração de imagens, enquanto meios de expressão que se organizam e se desenvolvem como uma linguagem, adquire uma estrutura própria e dimensão dialética.

Neste sentido, uma imagem cinematográfica deve ser capaz de transmitir, por si só, significado, tom, atmosfera e subtexto, sem depender de elementos externos como o som.

Para conceber significado na narrativa visual, o diretor de fotografia deve recorrer a ferramentas conceptuais que se adequem à imagem pretendida. No essencial, esta

combinação entre teoria e técnica integra uma gramática própria, pertencente a uma linguagem cinematográfica.

Através do estudo de livros como “*The Five C’s of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques*”, de Joseph V. Mascelli (1965), é possível compreender melhor esta articulação dos elementos cinematográficos. Esta transmissão de sentido inicia-se com o enquadramento que, além de compor a imagem, organiza a informação visual. Tudo o que nele está presente – cenário, personagens e adereços – resulta de uma escolha intencional que contribui para a interpretação e comunicação do tema.

A colocação de perspectiva e emoção na estrutura do enquadramento permite a transposição de signos. Para conferir dinamismo e profundidade à superfície da imagem, o movimento cria uma sensação de exploração espacial, deixando esta de ser uma mera representação plana para se tornar num espaço vivido.

Em colaboração com o movimento, um bom ângulo pode ilustrar o que as personagens sentem e a sua relação com o ambiente, criando também coerência com a ação, de forma a facilitar a compreensão por parte do espectador.

Por sua vez, a luz assume um papel fundamental na construção visual da história, influenciando elementos como orientação, tom, emoção, prazer estético e profundidade. A sua influência estende-se ainda à dimensão psicológica, na medida em que, ao moldar as emoções das personagens ou a ambiência de um cenário, afeta a identificação do sujeito com a realidade percetiva, tanto a nível sensorial como cognitivo.

A perceção é a raiz da significação do filme. A sua existência “intencional” – enquanto forma de consciência dirigida a um objeto – constitui a realidade da obra cinematográfica e conduz-nos a um mundo moldado por emoções incutidas.

## 2.1 Enquadramento, escala de plano e movimento de câmara na criação de sentido e de sensações

O enquadramento não constitui apenas uma moldura que delimita os contornos da imagem. Na realidade, a sua função consiste em definir a imagem a partir de um ponto de vista específico sobre os elementos presentes na *mise-en-scène*. A harmonia é alcançada através da organização dos elementos pictóricos dentro do enquadramento. É a partir de uma boa composição que se gera a experiência emocional, sendo esta formada com base na forma como as cenas são compostas, encenadas, iluminadas e filmadas.

Para Mascelli, a composição exige do operador de câmara uma sensibilidade artística, emocional, de preferências, experiências e circunstâncias individuais, sobre as quais devem ser impostas regras rígidas (1965, p. 199). A preocupação com a imagem fílmica não recai apenas sobre as pessoas e objetos presentes no enquadramento, mas também sobre o movimento dos elementos em cena. No entanto, a captura de imagens satisfatórias exige, sempre que possível, a aplicação de regras de composição, de modo a que as personagens e os objetos sejam organizados e movimentados de forma harmoniosa. Independentemente do movimento do ator e/ou da câmara, é fundamental construir uma composição contínua e coerente à medida que a narrativa se desenvolve.

O enquadramento é, assim, concebido como uma composição espacial formada por elementos como linhas, formas, massas e movimento, que constituem uma linguagem universal capaz de despertar respostas emocionais semelhantes entre os espectadores. É através deste trabalho imaginativo e meticuloso que se cria o tom e a atmosfera desejados. Neste contexto, as características geométricas e físicas – resultantes da interação entre massas e linhas – encontram um equilíbrio dinâmico dentro da composição.

Para atrair o olhar do espectador, todas estas forças composicionais precisam de estar equilibradas ou de se compensarem mutuamente. A satisfação proporcionada pela imagem depende da sua capacidade de gerar uma atração sensorial e cognitiva, influenciada por um conjunto de elementos composicionais que provocam um impacto psicológico no sujeito. A proporção, enquanto decisão técnica, orienta a experiência

cinematográfica e influencia, em termos narrativos, a forma como a personagem vive o espaço – seja através da limitação, seja da ampliação do enquadramento.

A introdução da imagem em *widescreen* surgiu como uma opção para a criação de efeitos visuais significativos. Foi através destas composições horizontais que os realizadores encontraram uma forma de atribuir maior intimidade a histórias com temáticas de carácter mais introspetivo. Para além disso, do ponto de vista prático, esta escolha pode também depender das condições do *set*, como por exemplo a necessidade de filmar em espaços confinados.

Um dos princípios fundamentais na definição de profundidade e das relações espaciais é o contraste, cuja função consiste na atribuição de valores como claro/escuro, cor, textura dos objetos e da iluminação. Esta conceção física e dinâmica da moldura resulta em cenários que já não se definem por divisões geométricas, mas sim por zonas ou faixas determinadas por gradações físicas. A leitura do *frame* por parte do espectador não ocorre de forma imediata ou total, uma vez que o olho está em constante movimento durante a observação da cena. Por isso, é fundamental considerar os elementos visuais que facilitam a perceção visual – tanto ao nível ocular como cerebral – no processo de recolha e interpretação da informação.

Neste contexto, as linhas desempenham um papel essencial. Funcionam como contornos dos objetos ou representações imaginárias do espaço, expressando-se através de múltiplas formas – retas, curvas, verticais, horizontais ou diagonais – que seguem a tendência organizacional natural do olhar humano. Quando a perceção se encontra em sintonia com a composição visual, o movimento sugerido pelo olhar, ou até pelo próprio objeto em cena, gera linhas imaginárias que se tornam particularmente eficazes na criação de significado.

Quer sejam naturais ou concebidos pela mão humana, todos os objetos possuem uma forma. Porém, estas formas nem sempre são imediatamente reconhecidas quando deixam de ser apresentadas fisicamente, dependendo apenas da perceção do espectador. O movimento de uma personagem para outra, ou até mesmo de um objeto para outro, manifestado através da ação ou do diálogo, pode descrever linhas radiais, uma cruz ou qualquer outra forma. Apesar da sua simplicidade composicional, a cruz

transmite um sentido de união e força. A distribuição equilibrada dos elementos pelos quatro braços da cruz confere ao enquadramento uma sensação de harmonia e destaca o conteúdo centrado. No caso das linhas radiais, a sua disposição cria um ponto central. Estas parecem expandir-se e atrair o olhar a partir das suas linhas retas ou curvas, adicionando profundidade e movimento à composição.



Fonte: (FILMGRAB, 2014)

Figura 5 – Exemplo de uma composição de linhas radiais em *Kill Your Darlings*

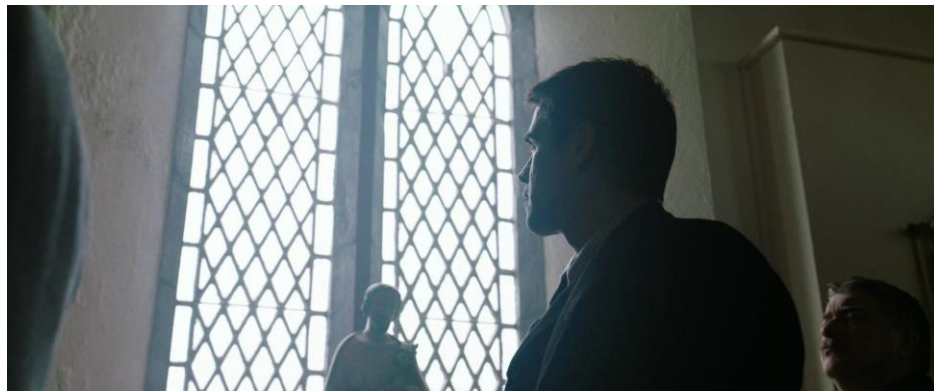


Fonte: (FILMGRAB, 2023)

Figura 6 – Exemplo de uma composição em cruz em *The Banshees of Inisherin*

Em termos de poder visual, o peso pictórico de uma figura, objeto, área ou grupo sugerido pela massa, influencia o olhar do observador. As massas impõem-se pelo seu isolamento, unidade, contraste, dimensão, estabilidade, coesão, luminosidade ou cor. Deste modo, estabelece-se um maior dinamismo entre a personagem e o ambiente em que esta se insere, contribuindo igualmente para o estudo da transposição do psíquico da personagem para o quadro.

Para atribuir maior peso a uma cena em que a personagem se encontra isolada do seu meio, esta deve ser destacada do *background* através de contraste, iluminação, cor ou, inclusivamente, pela distância focal. Uma das formas mais simples de enfatizar e separar uma figura do ambiente envolvente é o recurso ao contraste claro/escuro. Por exemplo, quando o sujeito é representado em silhueta, estabelece-se uma clara distinção relativamente ao cenário, que, em contrapartida, se apresenta mais iluminado. Este sentimento de isolamento pode, igualmente, ser transmitido quando a personagem surge como uma massa de menor dimensão em contraste com outra de maior escala. Esta relação depende da escolha do enquadramento, considerando-se a escala do plano, o ângulo, a distância focal e o posicionamento no campo visual.



Fonte: (FILMGRAB, 2023)

Figura 7 – A ambiência contemplativa da penumbra em *The Banshees of Inisherin*

Os movimentos possuem propriedades estéticas e psicológicas que evocam diversas conotações pictóricas e emocionais. Visualmente, a movimentação da câmara capta e mantém a atenção do espectador, transmitindo-lhe uma vasta quantidade de informação sobre o espaço da imagem. Por vezes, questiona-se se não poderá constituir um substituto do olhar humano, dada a forma persuasiva como o movimento orienta o sujeito no espaço. O estilo, a trajetória, o ritmo e o tempo em relação à ação acrescentam um subtexto emocional que responde às necessidades da narrativa. Assim, a decisão de mover a câmara não resulta apenas da intenção de gerar movimento, mas, sobretudo, do propósito de atribuir significado.

Gilles Deleuze apresenta o movimento como um elemento que atua na transformação do dispositivo cinematográfico. Sob um ponto de vista relativo ou

absoluto, define-se um sentido de modificação transmitido pelos *sets*. Um exemplo disso é o plano fixo em que as personagens se deslocam das suas respectivas posições no enquadramento. Esse deslocamento não é meramente arbitrário, pois ocorre em função do progresso da ação. Por outro lado, quando a câmara é encenada em torno da ação, torna-se capaz de modificar o *set* na sua totalidade. É nesta sucessão de posições que se determinam a ambiência e as relações entre as partes do *set* – nomeadamente, as personagens – e o todo (Deleuze, 1997, p. 19).

A câmara em movimento confere ao olhar subjetivo uma percepção tridimensional e uma consciência espacial mais ampla. É nesse contexto que se aplicam técnicas destinadas a sustentar as motivações subjacentes ao movimento da câmara. Essa adaptação requer conhecimento e sensibilidade relativamente ao *timing*, bem como agilidade na execução do movimento, motivada pela mobilidade do sujeito do início ao fim da ação. A característica documental do *handheld* constitui um exemplo da transposição do imediatismo e da intensidade de uma cena.

Utilizada desde os primórdios do cinema, quando os cineastas procuravam novas formas de conferir fluidez à narrativa, a câmara à mão foi uma das primeiras técnicas que se baseavam exclusivamente no suporte do corpo do operador. Embora atualmente existam mecanismos que sustentam o peso e o equilíbrio do equipamento, permitindo movimentos mais suaves, o *handheld* permanece uma ferramenta poderosa. Através de uma imagem mais frenética e menos estilizada, é capaz de intensificar as sensações provocadas pela ação.

A movimentação livre e oscilante da câmara cria uma sensação orgânica, como se acompanhasse o ritmo da respiração ao seguir as personagens. Desta forma, a intimidade e a emoção são reforçadas pela cinematografia. Este método de representar a interioridade do sujeito através do movimento é amplamente utilizado por Reed Morano, uma cineasta e diretora de fotografia reconhecida pela instantaneidade e pela agilidade do seu trabalho de câmara.

Enquanto diretora de fotografia, Morano defende que, de acordo com o desenrolar da ação, responde com espontaneidade através de um manuseamento da câmara que lhe permite a liberdade de “dançar” com os atores. Essa abordagem

possibilita-lhe integrar-se na narrativa e, simultaneamente, criar um sentimento de intimidade e proximidade com as personagens.

Esta metodologia reflete-se no filme *Kill Your Darlings*, quando o realizador transmite a necessidade de uma troca de expressões artísticas através da câmara, no momento em que a personagem principal se junta a um grupo de jovens que, com as suas vozes em ascensão, declaram a fundação de um novo movimento literário. Perante esta proposta, Morano adapta-se iniciando com movimentos mais suaves e estáticos, a partir do tripé, para depois recorrer a movimentos mais soltos com o *handheld*, que traduzem essa mudança de ambiente. A sua intuição, próxima da prática documental, facilita o acompanhamento das personagens e dos adereços, contribuindo para o desenvolvimento da narrativa. Este fluxo no seu trabalho não foi o único a evidenciar a sua capacidade de criar o clima adequado: recorrendo à iluminação, ao baixo contraste e a efeitos como o fumo, Morano conferiu vida e atmosfera à década em que o filme se insere.

Tanto neste como em muitos outros filmes, o dinamismo da composição conduz frequentemente à replicação da panorâmica. Em termos simples, o *pan* consiste em mover o plano horizontalmente, da direita para a esquerda (ou vice-versa), sendo geralmente considerado um movimento “motivado”, uma vez que é o deslocamento do sujeito que impulsiona o movimento da câmara.

Em vez de recorrer a planos individuais para a cobertura de uma cena, a panorâmica preserva a integridade do tempo e do espaço, podendo, assim, transmitir uma conexão especial que justifica o seu uso. Tomemos como exemplo o momento em que uma personagem se desloca pelo espaço. Ao utilizar o *pan*, é possível estabelecer a sua relação espacial com o ambiente. Esta técnica pode, igualmente, ser usada para preservar a essência de uma atuação, cujo impacto poderia ser diminuído se fosse fragmentada em diferentes planos.

Por sua vez, existem outros tipos de movimento em que a câmara se desloca fisicamente, como no caso do *dolly*. Embora a distância focal permaneça centrada no mesmo ponto, há uma constante alteração na composição, proporcionando a sensação de aproximação ou afastamento em relação a um elemento do enquadramento. O *dolly*

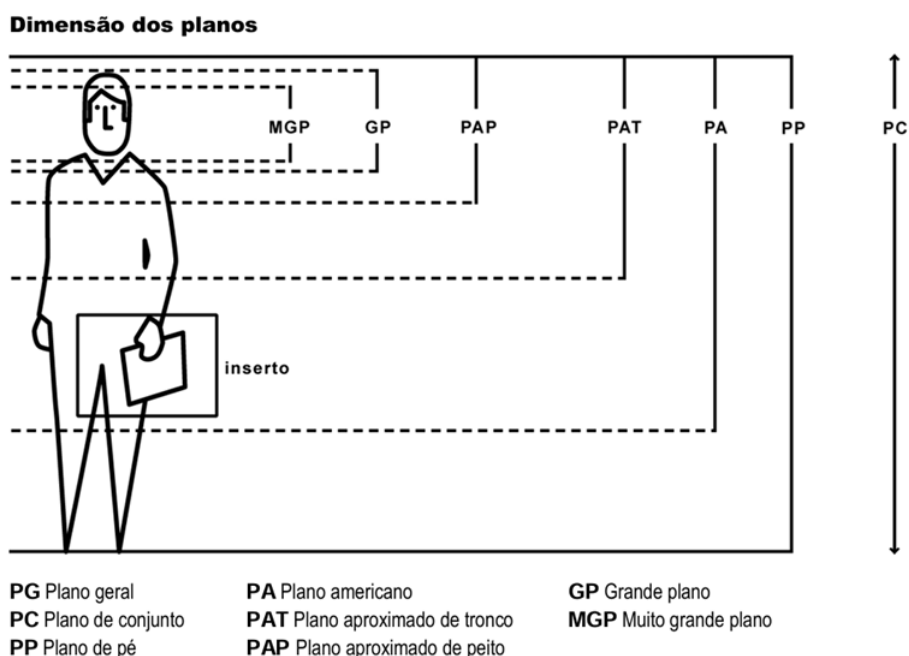
*in* é uma variante bastante utilizada deste plano. À medida que a câmara se aproxima do rosto da personagem, revela-se uma descoberta significativa ou uma decisão importante que esta precisa tomar. A tensão, o suspense e o drama desenrolam-se gradualmente, de forma expressiva, enquanto o sujeito é destacado visualmente.

Uma outra forma de demonstrar a relação do sujeito com o seu meio envolvente é através do *tracking*. Quando realizado num plano de seguimento, tende a prolongar-se de maneira a revelar detalhes relevantes sobre esse meio e as reações da personagem à medida que esta nele se movimenta.

Por intermédio do movimento, implementa-se uma alteração nas escalas de plano, sucedendo-se uma variação nas composições que conferem subtexto.

Ao analisar o esquema de Terence Marner, aprofunda-se a compreensão das escalas de plano como parte integrante da construção da significação e da simbologia na obra cinematográfica.

### Planos de enquadramento



Fonte: ( Terence St. John Marner, 1980, p.1)

Figura 8 – Escala de planos proposta por Terrence Marner

O plano geral inclui, na totalidade, o corpo das personagens, bem como o espaço em que se encontram. Geralmente utilizado para situar a ação global do filme, é frequentemente aplicado como plano de introdução. Contudo, esta não é a sua única função. O plano geral pode também proporcionar uma perspetiva mais ampla do espaço onde se desenrola a cena, especialmente quando se pretende transmitir a intensidade ou a dimensão que a ação está a assumir naquele momento. Por outro lado, pode veicular, visualmente, uma perspetiva filosófica, destacando o indivíduo em relação ao ambiente que o envolve ou estabelecendo uma conexão entre ambos.



Fonte: (FILMGRAB, 2023)

Figura 9 – Exemplo de um plano geral em *The Banshees of Inisherin*

Semelhante ao plano geral, o plano de conjunto enfatiza mais a clareza da ação humana do que a localização em que esta ocorre. A composição destes planos serve para destacar uma personagem que ignora o espaço à sua volta, para ressaltar o ambiente em detrimento da personagem ou, ainda, para estabelecer uma conexão entre o sujeito e o espaço. Tal como o plano geral, o de conjunto é frequentemente utilizado como plano de introdução. Contudo, a sua utilização não se limita à abertura; este também pode ser usado no encerramento da narrativa, transmitindo um tom diferente daquele inicialmente estabelecido e marcando, assim, uma mudança na emoção ou na perceção da personagem. Uma vez que o ponto principal são as ações das personagens, a atribuição de significado a cada ação torna-se imprescindível.

In addition to conveying relationships between characters and their surrounding area, the long shot can be used to suggest narrative and thematic dynamics between characters, through their placement and relative scale in the composition. (Mercado, 2011, p. 60)



Fonte: (az-film, 2007)

Figura 10 – Exemplo de um plano de conjunto em *The Banishment*

O plano aproximado de peito proporciona uma maior proximidade com o sujeito ou objeto, ao mesmo tempo que elimina o ambiente circundante. Esta redução do contexto visual é utilizada para acentuar um ponto crítico do drama ou para revelar e salientar caracteres, intenções ou atitudes. Por ser ligeiramente mais amplo do que o *close-up*, permite uma leitura mais clara da linguagem corporal, proporcionando nuances na interpretação do comportamento do sujeito.

When used in combination with long shots, medium shots, and close ups, medium close-ups can convey that something especially meaningful or important is taking place at that moment in a scene. For instance, a conversation between characters could be covered exclusively with long shots or medium shots until someone says or notices something that is significant to a character; at this point a medium close up can showcase a character's reaction. (Mercado, 2011, p. 41)



Fonte: (FILMGRAB, 2014)

Figura 11 – Plano aproximado em *Kill Your Darlings*

## 2.2 Os simbolismos da luz e cor

A permutação e a variação com que a luz incide sobre o quadro tornam o seu uso uma das componentes mais importantes da composição. Tal como um pintor, o diretor de fotografia trabalha em função dos elementos da sua paleta e, considerando o ângulo, a intensidade, a qualidade e a cor, escolhe o tipo de iluminação mais adequado para criar o tom e a envolvimento coerentes com a narrativa visual.

Ao analisar o guião, define-se a linguagem visual que moldará a atmosfera e as personagens, de modo que, por meio da luz, se consiga evocar emoção, mesmo que estas estejam inseridas em cenas ou cenários distintos. Neste sentido, o cinematógrafo observa a imagem a partir de uma perspectiva fotográfica, considerando a luz e o clima de cada cena; por outras palavras, utiliza o enquadramento, o cenário, a iluminação e a câmara como instrumentos no desenvolvimento da narrativa (Alton, 1995, p. 33).

O que, no início do cinema, servia apenas para ajudar a visualizar o que se apresentava no ecrã, com a sua evolução adquiriu um carácter cultural, transformando-se numa ferramenta capaz de iluminar seletivamente e conferir profundidade aos elementos relevantes do quadro. Esta seletividade na forma de trabalhar a luz evidencia a dinâmica da composição. Tal como referido no capítulo anterior, a luz pode sugerir emoção e transposição do espaço, seja pela direção ou pela ênfase numa divisão do plano.

Lighter and darker areas within the frame help create the overall composition of each shot and thus guide our attention to certain objects and actions. (Bordwell e Thompson, 2001, p. 164)

A sua capacidade de sugerir tridimensionalidade manifesta-se através da modelação e do contorno das personagens, assim como no fornecimento de volume e profundidade à composição plana, derivado das sombras e da direccionalidade da luz. A imagem não se separa da narrativa – caso contrário, deixaria de ser responsável por criar o mundo visual em que a história ganha vida. Assim, é impensável dissociar os dois aspetos sem comprometer a análise pictórica e a progressão da ação. Ou seja, trata-se de transformar visualmente as partes visíveis e invisíveis ao olhar, sujeitando-as a um

conjunto de simbolismos e significados. Para tal, é necessário considerar o tipo de iluminação obtida e a que tipo de emoção está visualmente conectada. Parte-se, assim, do princípio da iluminação motivada pelo comportamento natural da luz, cuja projeção, gerada por uma fonte sobre um objeto com emissão e qualidade naturais, contribui para a naturalidade dos sentimentos e a interioridade das personagens, promovendo a assimilação do que se passa na cena. No entanto, ao afastar-se ocasionalmente de uma adesão estrita à iluminação motivada, o realizador e o diretor de fotografia conseguem amplificar momentos específicos.

Os atributos da luz apoiam a expressão emocional e significativa do espaço fílmico. Quando se “pinta” o quadro, o seu controlo rege-se pelos seguintes princípios: quantidade, direção, qualidade e cor.

Começando pela quantidade de luz que a fonte produz, a atenção ao equilíbrio relativo das diferentes luzes em cena conduz a uma análise da exposição e da intensidade da iluminação. Inicialmente, avalia-se a luz a nível geral e, em seguida, realiza-se uma distinção comparativa entre as fontes, normalmente referida como contraste entre o *key light* – a luz predominante da cena – e o *fill light* – que preenche as sombras não iluminadas pela principal. Esta análise aplica-se também aos elementos do quadro que geram luz própria, como janelas, velas ou candeeiros. O domínio sobre a intensidade requer que o diretor de fotografia perceba se vai trabalhar com a luz disponível em *set*, com as luzes práticas, ou se pretende controlar com maior precisão através da utilização de luzes especializadas. A luz motivada por uma lâmpada de candeeiro ou do teto funciona meramente como adereço, raramente acrescentando algo à exposição, sendo o seu compromisso limitado à direção da luz.

Tendo como exemplo o filme *Banshees of Inisherin*, o diretor de fotografia, Ben Davis, procurou recriar retratos pictóricos que enaltecessem a época em que o filme se desenrola. Para tal, teve como referência pintores como Rembrandt e Bruegel, que utilizavam focos de luz, como velas e lâmpadas a óleo – também utilizados como adereços ao longo do enredo. Desta forma, conseguia destacar as personagens da escuridão e enaltecê-las, por exemplo, na cena do bar. Contudo, Davis afirma o que já tinha sido mencionado anteriormente: as lâmpadas a óleo não eram suficientes para

iluminar a cena, sendo necessário trabalhar a luz como se esta emanasse de uma fonte específica. Na sua entrevista à revista *British Cinematographer*, explica esta organização das luzes:

No projeto do set, havia umas grandes vigas no teto para que eu pudesse esconder as luzes atrás delas. Então, se o Colm estivesse a tocar violino numa mesa com um grupo de músicos sentados ao redor, cada pessoa tinha a sua própria *key light*. É um trabalho árduo e demorado, mas agradável e bem-sucedido se as luzes forem posicionadas no lugar certo (Mutter, 2023).



Fonte: (FILMGRAB, 2023)

Figura 12 – Iluminação na cena noturna no bar em *The Banshees of Inisherin*

Passando para a direção da luz como segundo atributo, esta corresponde ao ângulo em que a luz atinge e molda o sujeito ou objeto dentro do enquadramento. Este fator é determinante não apenas para as sombras, mas também para o clima e o tom da cena. Mais uma vez, requer um planeamento cuidadoso para se alcançar o significado desejado. Por isso, a exposição proporcionada por uma *key light* deve ser adequada para evitar sombras indesejadas, sendo que a *fill light* atua como complemento. No entanto, ao utilizar apenas estas duas luzes, a imagem tende a ficar bidimensional e plana. Ao adicionar uma *backlight*, normalmente uma *hard light* posicionada atrás do sujeito, ou uma *sidelight*, a cena adquire maior profundidade e dramaticidade. Ou seja, quanto mais sombra, mais dramático será o visual, e quanto menos sombra, menor será o impacto dramático da cena.

Neste sentido, o “pintar com a luz” não surge apenas da vontade de recriar um quadro ou de transmitir a sensação de estar perante um. Trata-se, também, de aprender com os precursores que revelaram a luz como um mecanismo de simbolismo e emoção. Assim, apesar dos meios utilizados pelo diretor de fotografia serem diferentes dos de um pintor, é possível desenvolver técnicas que alcançam um estilo próprio. Por exemplo, uma *sidelight* confere profundidade e textura a um rosto e, quando posicionada no ângulo correto, consegue reproduzir o caráter sutil da iluminação de Rembrandt.



Fonte: (FILMGRAB, 2023)

Figura 13 – Imagem pitoresca conferida pela luz em *The Banshees of Inisherin*

Relativamente ao impacto da direção da luz na caracterização das personagens, podemos retomar o exemplo de Ben Davis, que transforma o olhar das personagens numa verdadeira janela para a alma. Numa conjugação de *close-ups* e iluminação, evidenciava o lado sinistro da personagem Colm. Desta forma, o diretor de fotografia de *Banshees of Inisherin* justifica, na sua entrevista, as escolhas realizadas e os momentos em que se produzia esta revelação interior:

(...) Dizem que os olhos são as janelas da alma. Às vezes, eu não dava luz aos olhos de Colm porque, especialmente no início, queríamos que o público questionasse o que se estava a passar com esta personagem. (Mutter, 2023).



Fonte: (FILMGRAB, 2023)

Figura 14 – Taciturnidade em *The Banshees of Inisherin*

Quando se fala da qualidade da luz, refere-se ao tipo de sombras que a fonte cria. A forma mais simples de compreender isto é distinguir entre iluminação dura ou difusa. A iluminação dura (*hard light*) é intensa e concentrada; devido ao seu feixe direto não ser disperso ou refletido, a sua projeção é brusca, formando sombras fortes e dramáticas. Por outro lado, a iluminação suave (*soft light*) caracteriza-se por ser difusa e uniforme, promovendo uma transição gradual do claro para o escuro que preenche o espaço. A diferença reside essencialmente nas sombras: enquanto na luz dura estas são claramente definidas e nítidas, na luz difusa são muito menos perceptíveis, quase inexistentes. Esta qualidade das sombras determina a textura visual da cena.

O trabalho de contorno e contraste coube também à equipa de iluminação, auxiliando o diretor de fotografia a atingir os objetivos da cena. Na sequência noturna no bar, o objetivo era separar as personagens do fundo; o próprio interior do local contribuía, em parte, para essa separação, mas ainda era necessário organizar a iluminação adequada para o momento. Por isso, foi preciso complementar as luzes práticas e a luz da lareira, criando focos específicos parafusados nas vigas do teto e diversos LEDs pequenos escondidos em frestas e atrás dos móveis.

Por último, a cor constitui a última característica e ajuste da luz. Quando se fala em luz e cor, é necessário ter em conta dois aspetos: a temperatura e o seu uso criativo. As diferentes tonalidades subtis emitidas pelas lâmpadas afetam a exposição da imagem. No caso de uma lâmpada doméstica incandescente de tungsténio, esta produz uma luz de temperatura quente e tonalidade alaranjada. Em contrapartida, as lâmpadas

fluorescentes de teto projetam uma luz mais fria e azulada. A variação entre o quente e o frio pode ser mensurada através do conceito de temperatura de cor. Medida em graus Kelvin, quanto menor for o valor, mais quente (vermelho/alaranjada) será a luz; quanto maior, mais fria se apresenta. A luz de tungsténio situa-se cerca de 3200 K, enquanto a luz do dia é aproximadamente 5600 K. Na cinematografia, o equilíbrio da temperatura de cor situa-se essencialmente entre estes dois valores.

A cor é uma ferramenta tanto artística quanto narrativamente poderosa, embora seja tecnicamente complexa. A sua expressão manifesta-se de forma discreta, dependendo do modo como é trabalhada. Ao narrar visualmente através da cor, concebem-se provocações psicológicas, destaques a detalhes e significados, definição de tom, representação dos traços das personagens e, ainda, indicações de mudanças no enredo. O simbolismo psíquico da cor depende da harmonia relativa e não das qualidades intrínsecas das cores. O uso deste elemento da luz como parte do despertar das emoções exige um trabalho rigoroso. O equilíbrio ou desequilíbrio das sensações cromáticas pode complementar ou contradizer o significado da obra cinematográfica simbólica. Utilizar a cor apenas com o propósito de compor uma imagem “mais bonita”, criando imagens “belas”, conduz à remoção do verdadeiro simbolismo psicológico do filme, caso se imponha um simbolismo pré-definido da cor.

Making red stand for anger, blue for tenderness, and yellow for treachery is to create an elementary if not infantile form of symbolism. (Jean Mitry, 1997, p. 227)

A significação deve advir da dinâmica da cor, ou seja, das suas transformações e contrastes, bem como das associações em constante mudança entre cor e forma, enfatizando ora uma, ora outra. Em vez de se criarem composições “inerentemente” harmoniosas, deve-se elaborar estruturas que se alinhem com o significado psicológico da narrativa.

Creating a psychological background using harmonies of color to correspond with the dramatic situation is one thing; to endow a particular color system with symbolic value is something else entirely which leads us inevitably to the researches into the 'signification of color. (Jean Mitry, 1997, p. 227)

Esta preparação cromática evoca a ambiência e define o tom do filme. Ao efetuar a seleção, é necessário conhecer as três qualidades da cor: matiz, saturação e luminância. A matiz refere-se ao comprimento de onda da luz que determina a posição da cor no espectro. A saturação relaciona-se com a intensidade e a pureza da cor, indicando se é mais viva ou esbatida. Por fim, a luminância, ou brilho, alude à capacidade da tonalidade claro/escuro de refletir a luz. É essencial ter em conta estas qualidades, pois cada cor pode produzir múltiplos efeitos, muitas vezes contraditórios, dependendo do contexto.

Deste modo, e de acordo com o que já foi mencionado, a estrutura de um acordo cromático não é aleatória, mas antes um conjunto de cores definido. Trata-se de uma combinação entre uma cor frequentemente associada a um sentimento e outra cor que, em conjunto, dá origem a um efeito psicológico. A uniformidade das cores pode ser alcançada através desse esquema, que contribui para a harmonia e consistência visuais.

Ao dar predominância a um amarelo-pálido num esquema cromático, conotações negativas, como a inveja, podem ser transmitidas à cena. Este resultado pode ser obtido através de um trabalho colaborativo entre a direção de arte e a direção de fotografia. A partir da iluminação, esta emoção pode ser reforçada com a utilização de uma luz branca ou branco-amarelada, que intensifica o impacto do amarelo-pálido. Situação semelhante pode ocorrer numa cena em que a melancolia, a inquietude e o sentimento de mudança se exprimem através de um esquema análogo entre o laranja e o castanho. Nesse caso, a presença dominante de uma luz de tungsténio alaranjada, simulando um candeeiro de rua, pode acentuar o momento de agitação em que a personagem é envolvida pelo calor da luz, expondo o seu caos interior.

Outra forma de a cor contribuir para o simbolismo da obra cinematográfica é através da sua transição entre esquemas cromáticos. Quando essa alteração ocorre ao longo da ação, significa que houve uma transformação na vivência da personagem, na narrativa ou no tema.

Para demonstrar, mais uma vez, a influência da cor na caracterização da personagem e na forma como esta pode ser transposta para o espaço, analisemos novamente o filme *The Banshees of Inisherin*. Inicialmente, pretendia-se que esta peça de época fosse contextualizada num ambiente sombrio, remoto e cinzento. Contudo,

manteve-se sempre a necessidade de introduzir uma paleta cromática mais vibrante. Durante a deslocação da equipa ao local das rodagens, os profissionais observaram os arredores, assimilaram a história da ilha e acabaram por descobrir uma paleta de cores composta por azuis-indigo, vermelhos-escuros e amarelos-ocre.

Com o auxílio dessa paleta, transpôs-se o mundo interior das personagens para os seus respetivos lares. Cercada apenas por colinas, mar e céu, situava-se a casa de Colm, à beira-mar, na Praia de Keem, na Ilha Achill. Este espaço constituía o refúgio perfeito para um artista atormentado.



Fonte: (FILMGRAB, 2023)

Figura 15 – Os tons da Ilha em *The Banshees of Inisherin*

Numa combinação de paredes amarelas, um piso oleado em vermelho e linhas estruturais desordenadas, a cenografia evoca uma pintura de Van Gogh que, ao articular-se com a casa, revela subtilmente as motivações da personagem – desde a sua ambição marcada até à persistente melancolia que a define.

O designer de produção Mark Tildesley revelou a escolha cromática para a casa de Colm, numa entrevista concedida à revista *The Wrap*:

With the yellow, we were thinking a lot about Vincent Van Gogh. We hung a chair on the wall, like in a Van Gogh painting. Colm is also struggling with the darkness as Van Gogh did. And he loses some body parts as well, as Van Gogh did.(Joe McGovern, 2023)



Fonte: (FILMGRAB, 2023)

Figura 16 – A invocação de Van Gogh em *The Banshees of Inisherin*

## 2.3 A importância da utilização da luz e da câmara na caracterização da personagem e do espaço

O resultado do trabalho síncrono estabelecido entre a iluminação e a câmara é particularmente evidente na construção do carácter das personagens e na definição do espaço.

O filme *Shutter Island* é um *thriller* psicológico marcado por composições dinâmicas, constituídas por uma iluminação de alto contraste que cria uma atmosfera visual envolvente e adequada à narrativa. Esta tendência reflete o estilo do realizador Martin Scorsese, cujo cinema procura frequentemente estabelecer uma conexão direta com a psique das suas personagens.

As sombras exageradas, a iluminação artificial e os ambientes surreais evocam uma constante sensação de desconforto. A representação espacial no filme é construída de forma opressiva, interligando-se com o estado mental da personagem. A ilha fustigada pela tempestade, os penhascos recortados e o interior agonizante do Hospital Ashecliffe intensificam a tensão psicológica, funcionando como manifestação visual – e até física – do mundo interior do protagonista. O uso de telas verdes e cenários simulados contribui para a dimensão onírica do filme, sinalizando subtilmente a falta de fiabilidade da perceção de realidade de Teddy.

Num jogo entre movimentos suaves e bruscos, a câmara acompanha a turbulência interior do protagonista. Inicialmente, esta imersão visual tem como intenção dar credibilidade às suspeitas de Teddy em relação ao Doutor de Ashecliffe. Contudo, logo nos primeiros trinta minutos do filme, são introduzidos indícios de que algo não está certo com o protagonista.

Um exemplo surge na cena de abertura, a bordo do barco, quando Teddy demonstra um medo desmedido da água. A câmara reforça esse sentimento através de planos aproximados e de um movimento oscilatório que simula o balanço do barco.



Fonte: (evanerichards, 2011)

Figura 17 – Close-up do Teddy em *Shutter Island*

Por outro lado, nos momentos em que o protagonista acredita estar no controle da situação e que vai conseguir resolver todos os problemas, as composições simétricas e os movimentos estabilizados de *tracking* transmitem essa ilusão de domínio – uma ilusão que gradualmente se dissolve à medida que Teddy mergulha numa espiral de incerteza. Essa deterioração é expressa também na forma como as suas ilusões se intensificam.



Fonte: (evanerichards, 2011)

Figura 18 – A estabilização do movimento como mediador do controle de Teddy em *Shutter Island*

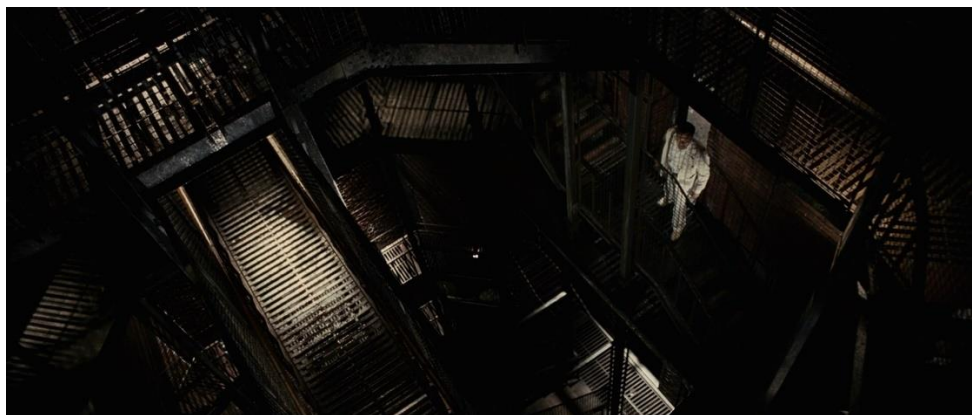
O simbolismo é recorrente nas composições que posicionam a personagem entre portas ou grades, evidenciando visualmente o seu aprisionamento. Tal recurso é particularmente evidente nas cenas passadas no Hospital Ashecliffe, onde o confinamento físico e psicológico do protagonista é refletido pelo ambiente circundante.



Fonte: (evanerichards, 2011)

Figura 19 –O posicionamento entre grades em *Shutter Island*

Outra forma de a câmara atribuir carácter ao espaço é através do movimento. À medida que Teddy explora os confins do hospital, é surpreendido por um paciente considerado perigoso. Ao perseguir-lo, a câmara recorre a uma técnica *handheld* ágil e equilibrada, acompanhando os movimentos do protagonista. Durante a sequência, Teddy é repetidamente confrontado com escadas, becos sem saída e alçapões, o que reforça o aspeto labiríntico do espaço. Os planos aproximados de peito que encapsulam o sujeito, aliados à movimentação errática, traduzem o conflito interior projetado no ambiente físico.



Fonte: (evanerichards, 2011)

Figura 20 –O encurralamento em *Shutter Island*

A luz, a cor e a movimentação da câmara funcionam em simultâneo como extensões sensoriais do corpo de Teddy. Cada variação de iluminação ou movimento não

apenas expõe o espaço físico, mas também expressa o estado emocional e cognitivo do personagem.

As escadas assumem aqui um valor simbólico de ciclo interminável, presente tanto no hospital como no farol. Na cena em que Teddy sobe a escadaria em caracol do farol à procura do Doutor, o mesmo recurso de movimentação de câmara é utilizado para reforçar a ligação entre espaço e personagem. O ângulo picado acentua a sensação de infinitude do espaço, sugerindo simultaneamente que o protagonista se encontra constantemente observado. Este percurso culmina no topo do farol, momento de transcendência narrativa, onde a verdade é finalmente revelada.



Fonte: (evanerichards, 2011)

Figura 21 –A infinitude do espaço em *Shutter Island*

No ponto mais alto, Teddy é confrontado pelo Doutor, que expõe a verdadeira razão da sua presença: ele não estava ali para resolver o desaparecimento de uma paciente, ou para descobrir o homem que assassinou a sua mulher e os filhos, mas porque já era um internado do hospital. Andrew Laeddis, o seu verdadeiro nome, encontrava-se registado pelos crimes cometidos contra a própria família. Ainda em negação, Teddy refugia-se na memória da esposa. Nesta sequência, torna-se ainda mais evidente a fronteira entre os espaços que corporizam as suas ilusões e a dura realidade que o confronta.



Fonte: (evanerichards, 2011)

Figura 22 – O refúgio na memória em *Shutter Island*

As escolhas de iluminação do diretor de fotografia Robert Richardson são determinantes na construção da atmosfera opressiva. O forte contraste entre luz e sombra acentua o mistério e a inquietação. Nas cenas do hospital, a iluminação estéril e clínica contrasta com recantos escuros, reforçando a dicotomia entre realidade e ilusão.



Fonte: (evanerichards, 2011)

Figura 23 – A atmosfera opressiva em *Shutter Island*

Na cena do apartamento, a luz preenche todos os cantos do espaço. Nas seqüências oníricas de Teddy, observa-se como a luz recorta as personagens através de *backlight* ou *sidelight*, complementadas pela *key* e *fill light* da cena. O *backlight* torna a esposa, Dolores, e os outros elementos da ilusão em focos centrais da ação, simulando um realismo emocional. O uso de uma iluminação mais *high key*, imposta pelas luzes que preenchem o espaço, realça o caráter pouco realista deste sonho. Os movimentos

contidos e suaves da câmara contribuem igualmente para caracterizar o significado deste espaço mental para Teddy: a forma controlada como o dispositivo se desloca pelo local revela também o seu receio em relação a um passado trágico.



Fonte: (evanerichards, 2011)

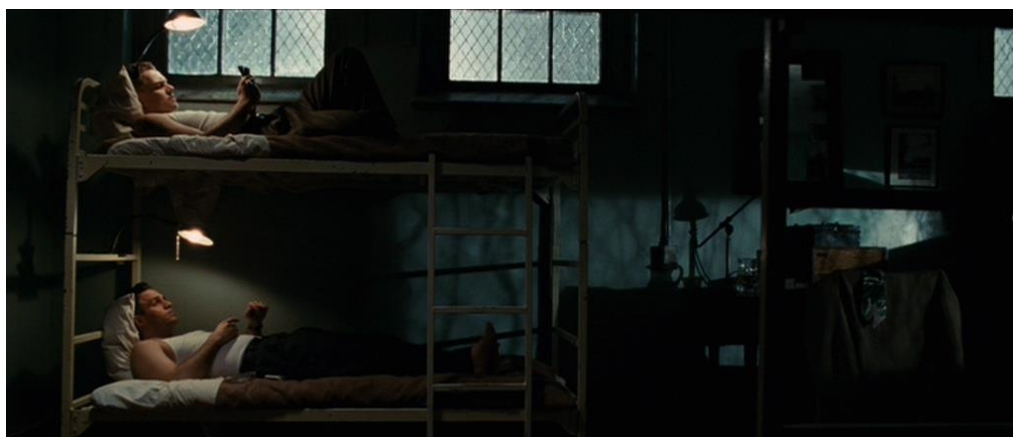
Figura 24 – A luz como veículo do espaço mental de Teddy em *Shutter Island*

O fogo e a água surgem como elementos visuais recorrentes, cujo simbolismo é enfatizado pela luz. A luz do fogo é quente, representando as memórias reconfortantes, embora ilusórias, de Teddy; a presença recorrente do fogo nas suas alucinações reforça a ideia de que ele está preso num mundo por si próprio criado. A água, por outro lado, é caracterizada por uma luz fria e áspera, simbolizando a verdade que ele procura suprimir. No hospital, a chuva observada através das janelas e a cena em que Teddy toma banho evidenciam esse contraste, marcado por uma iluminação dura e fria, coincidente com a viragem narrativa. Este jogo de opostos sublinha o conflito interno do protagonista.



Fonte: (evanerichards, 2011)

Figura 25 – A presença do fogo nas ilusões em *Shutter Island*



Fonte: (evanerichards, 2011)

Figura 26 – A simbologia da água na supressão da realidade em *Shutter Island*

O isolamento da personagem é reforçado visualmente por enquadramentos fechados – como grandes planos e planos aproximados de peito ou tronco. Mesmo rodeado por outras figuras, Teddy surge isolado dentro da composição, acentuando a sua crescente alienação e deterioração psíquica.



Fonte: (evanerichards, 2011)

Figura 27 – A deterioração psicológica em *Shutter Island*

### 3 ENTRE O CORPO E O LUGAR: A TENSÃO ENTRE O VISÍVEL E O INVISÍVEL

A obra cinematográfica constitui-se como um mundo visual no qual as personagens habitam, sendo essa a razão pela qual a contribuição da cinematografia se revela essencial. Estabelece-se, assim, uma correspondência entre pensamento e técnica que articula, em simultâneo, o interior e o exterior.

Este “mundo” apresenta-se como um conjunto organizado e aparentemente fechado que, de forma paradoxal, se torna representativo do todo. Contém símbolos e os seus equivalentes, funcionando como reflexo daquilo que lhe é exterior.

O interior invisível manifesta-se no exterior visível e, neste sentido, o cinema possui a capacidade de revelar o interior do corpo vivido através do exterior do corpo observado, tal como acontece nas emoções que se tornam perceptíveis nos gestos e nas posturas do sujeito.

Toda a percepção ocorre numa atmosfera de generalidade e apresenta-se ao indivíduo como anónima. Ainda que experienciada a partir do interior, a percepção exprime uma situação pré-existente; em contrapartida, os atos pessoais configuram uma nova situação. Não basta, contudo, reconhecer a consciência do sujeito para que as emoções se expressem por meio de signos. O essencial reside na forma como as matérias da linguagem visual mobilizam o corpo. É no enquadramento que se estabelece a informação simultânea do corpo do sujeito e do seu mundo, no interior da emoção.

Se, por um lado, o cinema permite que o interior invisível se manifeste no exterior visível, revelando emoções através dos gestos e posturas do corpo, por outro, é através do olhar da câmara que esta dimensão se amplia. O dispositivo cinematográfico, ao mesmo tempo humanizado e automático, regista não apenas a materialidade da carne, mas também os comportamentos e gestos que traduzem a consciência intencional do sujeito.

O filme comunica por intermédio de um sujeito falante, portador de um estilo de ser e de um “mundo” que ele próprio projeta. O poder do cinema reside, precisamente,

nesta capacidade de articular espírito e corpo, espírito e mundo, estabelecendo uma reversibilidade expressiva em que cada um se reflete no outro.

O movimento significativo do sujeito sugere um preenchimento do ser através do sensível. Essa intenção é, de igual modo, retomada pelo espectador, numa operação sincrónica com a sua própria existência, resultando numa transformação do seu ser.

O corpo fornece à percepção do movimento o solo ou o fundo necessários para que esta se estabeleça e é enquanto potência que ele percebe, encontrando-se inserido num domínio específico e articulado com o mundo que habita. Para que o objeto exista em relação ao sujeito, não basta que este o envolva com o olhar ou o apreenda; é ainda necessário que o sujeito saiba que o está a apreender ou a observar, que se reconheça nesse ato, que o seu gesto perceptivo seja inteiramente consciente de si próprio.

A noção de esquema corporal não se limita à unidade do corpo; através dela realiza-se também a unidade dos sentidos e a coesão do objeto percebido. O corpo constitui o lugar – ou, mais precisamente, a própria atualidade – do fenómeno de expressão. É nele que a experiência visual, por exemplo, adquire valor expressivo, funda a unidade antepredicativa do mundo percebido e, a partir dessa base, possibilita a emergência da expressão verbal e da significação intelectual.

O corpo é o instrumento fundamental da compreensão. É ele que confere sentido não apenas aos objetos naturais, mas também aos objetos culturais, como as palavras. É através do corpo que o sujeito consegue decifrar o que o espaço lhe apresenta. O espaço pode ser entendido como existencial – de forma análoga à existência, que é espacial –, no sentido de que, por uma necessidade interior, abre-se para um "fora", permitindo falar-se de um espaço mental e de um “mundo das significações e dos objetos de pensamento que nele se constituem”.

A experiência não se distingue da atitude que induz; só quando a sua presença se prolonga é que ela se manifesta como imagem exterior e a sua significação como pensamento. O exterior, ao tornar-se visível para o olhar dos outros, mantém-se simultaneamente ligado a todo o ser do sujeito.

Para este, a sensação emerge a partir de um determinado meio de existência ou sincroniza-se com ele. Essas sensações integram-se nas articulações do seu campo perceptivo, estabelecendo relações entre o corpo, o espaço e o mundo das significações.

Este acontecimento consiste em que tal visível, convenientemente composto (um corpo), é rompido por um sentido invisível - O tecido comum de que são feitas todas as estruturas é o visível, que, ele próprio, não é, de modo algum, objetividade, em si, mas transcendência, que não se opõe ao para-si, que só tem coesão para um Si o Si a compreender, não como nada, não como algo, mas como unidade de transgressão, ou de imbricação correlativa de "coisa" e "mundo" (o tempo-coisa, o tempo-ser). (Maurice Merleau-Ponty, 1964 p.189)

O sentido invisível não contradiz o visível: o visível contém em si a presença do invisível, e este último manifesta-se apenas nele. O invisível não se deixa ver diretamente; qualquer esforço para isolá-lo do visível resulta na sua negação. Ele encontra-se, portanto, na linha do visível, inscrito na sua "pátria virtual".

Dessa forma, o invisível não é um objeto oculto por detrás de outro, nem um absoluto separado do visível. A "vida interior" do sujeito constitui um mundo dentro do mundo – isto é, o invisível deste mundo habita-o, sustenta-o e torna-o visível, constituindo a sua possibilidade interior e própria. Não existe um mundo inteligível independente; existe um mundo sensível, experienciado pelo sujeito.

O corpo humano, enquanto tal, não é um sistema fechado; o pensamento que o governa torna-o aberto. É através desta abertura que se estabelece a união entre alma e corpo, permitindo que o sujeito experiencie e interprete o mundo de forma integrada. Como afirma Merleau-Ponty:

O ser invisível e, por assim dizer, frágil é o único capaz dessa textura cerrada. Há uma idealidade rigorosa nas experiências que são experiências da carne: os momentos da sonata, os fragmentos do campo luminoso, aderem um ao outro por uma coesão sem conceito, do mesmo tipo da que une as partes de meu corpo ou o meu corpo com o mundo. (Merleau-Ponty, 1964, p. 146).

Nesta passagem, o autor evidencia que a experiência sensível, ou "experiência da carne", possui uma coesão própria, não mediada por conceitos, que integra o corpo e

o mundo num tecido unitário. Tal entendimento reforça a ideia de que a percepção e a experiência não são apenas processos mentais, mas sim manifestações da interdependência entre corpo, pensamento e mundo.

### 3.1 O espaço fílmico como extensão física e sensorial do sujeito

O espaço contido pelo quadro delimita a perspectiva visual do espectador, mas não a do sujeito. Este pode não se encontrar no centro geométrico do quadro, mas o impacto das suas ações faz dele o verdadeiro centro do universo representado. O cenário que o rodeia contribui apenas para a materialização e solidificação desse mundo percebido.

O campo e o fora de campo constituem dimensões fundamentais para a definição do espaço fílmico. Apesar das suas diferenças, ambos contribuem para articular o mundo do sujeito com o espaço representado. O visível e o invisível são extensões interdependentes, e o fora de campo garante a continuidade dessa ligação com o que é visualmente perceptível. Assim, aquilo que se encontra fora dos limites geométricos do quadro e o que está dentro das réguas transformam-se numa “abertura” através da qual o mundo se revela e adquire sentido. Mesmo quando o enquadramento aproxima o corpo do indivíduo e o segmenta, o espaço fílmico mantém a sua função de extensão sensorial e existencial do sujeito.

A origem do espaço começa com o poder que o indivíduo exerce sobre o seu mundo. Embora a sua fisionomia seja opaca, a sua presença no sensível estabelece correspondência com a corporeidade, que responde à fisicalidade do espaço. Colocar o corpo como principal matriz de significado reduz a personagem aos gestos que ocupa no espaço. A sua influência não reside apenas nas ações sobre o ambiente, mas sobretudo na forma como se posiciona, incorporando atitudes e emoções. A experiência sensorial é, assim, enriquecida pela cinematografia quando enfatiza a qualidade tátil das posturas corporais.

Entre as águas e as paisagens áridas de Djibouti, o ciúme destrutivo e o desejo reprimido situam-se num mundo masculino estruturado pelo código de honra militar, legado do colonialismo. *Beau Travail* narra, através das memórias do Sargento Galoup, uma carreira marcada pela inveja e pela obsessão, revelando como a experiência sensível e corporal se entrelaça com a dinâmica social e emocional do espaço representado.

Rejeitando as convenções de uma narrativa tradicional, Claire Denis deixa que os corpos sejam os agentes da narrativa. São eles que exteriorizam os conflitos interiores, onde a tensão e a libertação dos seus movimentos refletem a transformação de uma legião que vivia em fraternidade para uma que se encontra num ambiente hostil e marcado pelo ódio.

A cinematografia de Agnès Godard contribui de forma potente para esta experiência, explorando contrastes entre *close-ups* e planos gerais, movimentos de câmara fixos e à mão, nos quais a mobilidade evidencia os gestos e posturas dos indivíduos. Além disso, através de cenas iluminadas de forma intensa ou escura, Godard insere, puramente de forma cinematográfica, imagens que se sobrepõem à narrativa tradicional da “história”.

Na sequência de abertura, destaca-se a robustez dos troncos dos soldados, que se erguem como pilares perante a terra. Um longo plano-sequência evidencia a postura e o peito dos corpos fortes, que contemplam com a rigidez do deserto e da sua posição no mundo, assumindo a masculinidade associada ao papel de servidores da legião. O movimento contido e simultaneamente móvel da câmara revela a união e a sintonia presentes no trabalho coletivo, enquanto os planos aproximados do tronco posicionam os indivíduos como possuidores do mundo. O enquadramento, ao aproximar a corporeidade e justapô-la ao centro do campo, mostra que mesmo isolados, os soldados constituem uma força da natureza que se estende do céu à terra.



Fonte: (FILMGRAB, 2014)

Figura 28 – O enquadramento como prolongamento da força dos corpos em *Beau Travail*

A frequente captação das ações amplifica a carga homoerótica dos corpos masculinos, determinada pela sua fisicalidade e pela intimidade entre camaradas. À medida que os exercícios se tornam mais rígidos, a câmara acompanha a intensidade do esforço. Durante os treinos intensos na água, os movimentos turbulentos e deambulatórios do *tracking* refletem a decadência do ambiente imposta por Galoup, que, aproveitando-se da sua posição hierárquica, projeta sobre os corpos dos soldados as suas frustrações. Os movimentos coordenados dos soldados assemelham-se a uma coreografia de ballet, representando o controlo que Galoup deseja exercer sobre eles, e especialmente sobre o seu maior rival, Sentain.



Fonte: (FILMGRAB, 2014)

Figura 29 –O desejo do controlo exercido nos corpos em *Beau Travail*

A interação entre câmara, luz e cor reforça a dimensão emocional e simbólica do corpo em cena. O movimento da câmara, combinado com a iluminação e a escolha cromática, transforma o espaço em extensão sensorial do sujeito, tornando perceptíveis conflitos interiores, desejos reprimidos e tensões sociais.

Quando os soldados regressam ao solo ao pôr-do-sol, a junção entre os tons terrosos do solo e as cores quentes da luz final do dia enquadra o choque dos corpos que se abatem bruscamente, como se procurassem libertar-se da camada rochosa que os impede de expressar a sua vulnerabilidade.



Fonte: (FILMGRAB, 2014)

Figura 30 –O desejo pela libertação em *Beau Travail*

A deterioração interior de Galoup não se expressa apenas através das palavras; manifesta-se sobretudo nas ações do seu corpo, face ao conflito entre desejo e ciúme reprimidos. Posicionados em lados opostos do quadro, o comandante e o seu subordinado Sentain confrontam-se. Enquadrados num plano conjunto, o ângulo picado evidencia uma disputa observada de forma quase teatral, tanto pelos restantes soldados presentes na cena como pelo próprio mar e terra, que permanecem imóveis. Essa imobilidade simboliza o consumo que o espaço exerce sobre a tensão entre os sujeitos.



Fonte: (FILMGRAB, 2014)

Figura 31 –O confronto em *Beau Travail*

Galoup enfrenta o jovem recruta, cuja obsessão por ele o conduz à ruína. Por intermédio de *close-ups*, o movimento acompanha individualmente cada um, enquanto circundam o espaço; o olhar do comandante desafia o recruta, sinalizando uma batalha que pretende destruir o outro e garantindo que não haverá fuga. Como ato final de vingança, Galoup abandona Sentain numa área isolada, obrigando-o a regressar à legião a pé. Perdido e desamparado junto a um lago coberto de sal, o jovem vê a sua masculinidade submergir perante a rigidez do terreno. Com a câmara aproximada e ao nível do tronco do rapaz, observa-se a perda das suas forças, revelando vulnerabilidade extrema. O branco do sal e a iluminação dura espalhada pelo local sugerem simbolicamente a chegada do jovem às portas do céu.



Fonte: (FILMGRAB, 2014)

Figura 32 –A chegada ao céu em *Beau Travail*

Esta transição espelha a experiência de Galoup quando foi expulso da legião. Sozinho, deitado na sua cama e contemplando memórias enquanto segura uma arma, o movimento da câmara desliza da mão armada até ao peito, revelando uma tatuagem com a frase: “Serve a boa causa e morre”. Este gesto simboliza o propósito que orientou toda a sua vida. O deslizamento da câmara desde a mão até ao braço acompanha os últimos batimentos de um corpo que sempre se moveu ao capricho dos outros. Ao perder o seu propósito, Galoup deixa de viver plenamente.



Fonte: (FILMGRAB, 2014)

Figura 33 –A solidão e perda de propósito em *Beau Travail*



Fonte: (FILMGRAB, 2014)

Figura 34 – “Serve a boa causa e morre”

Na cena final, possivelmente pós-morte, a câmara realiza uma panorâmica no meio do êxtase da dança. O corpo movimentava-se e finalmente alcança um prazer que lhe fora negado. A energia e o ritmo desencadeados pelas luzes amarela e magenta da discoteca libertam toda a tensão e emoção reprimidas que borbulharam na sua alma ao longo do filme.



Fonte: (FILMGRAB, 2014)

Figura 35 – A libertação de Galoup na sua pós-morte em *Beau Travail*

Mais uma vez, percebe-se como o movimento da câmara, a composição e a luz/cor atuam em conjunto, tornando o corpo e o espaço inseparáveis na narrativa visual. Cada gesto, cada deslocamento e cada nuance cromática funcionam como extensão sensorial e simbólica do sujeito, permitindo que o espectador experimente o drama de forma integrada e sensorial.

## PARTE II – CASO PRÁTICO

#### 4 ENQUADRAMENTO DO PROJETO

Na curta-metragem *O Egotista* explora-se a ansiedade de Amaro, protagonista da narrativa, relativamente à sua posição no mundo. Confrontado com o limiar da pobreza e o desamparo, decide abandonar a cidade onde vive. Esta angústia manifesta-se não apenas na sua vontade de deixar tudo para trás, mas também no ambiente que o rodeia. Os diferentes cenários – como o apartamento – refletem os sentimentos da personagem, oscilando entre a melancolia da cidade, as ansiedades de um jovem adulto e o conforto associado às suas memórias e à nostalgia. Atendendo a que a perceção e a experiência subjetiva do espaço constituem elementos centrais, a direção de fotografia desempenha um papel essencial na revelação do mundo interior do protagonista e da sua dimensão mais íntima.

#### 5 A DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA NA CONSTRUÇÃO DO ESPAÇO PSICOLÓGICO

O papel do diretor de fotografia consiste em criar uma estética visual para o filme que esteja em consonância com a visão do realizador. A concretização desse trabalho exige a escolha criteriosa das ferramentas que possibilitam alcançar o efeito estético pretendido. Essa seleção, de natureza eminentemente concetual, envolve aspetos como a utilização de objetivas, a iluminação e a composição.

Este cargo implica responsabilidade desde a fase de pré-produção até à pós-produção, exigindo a capacidade de compreender e analisar cada elemento presente no guião. A partir do domínio da técnica cinematográfica, o diretor de fotografia transforma essa análise numa imagem que traduza os resultados artísticos e narrativos pretendidos. Essa responsabilidade reflete-se diretamente na qualidade artística e técnica da obra cinematográfica (Associação Portuguesa de Técnicos de Audiovisual – Cinema e Publicidade, 2020).

## 5.1 Definição de uma linguagem visual

A construção de um espaço fílmico que revele tanto as dimensões visíveis como invisíveis do protagonista implica múltiplas considerações. Através de um compromisso estético e conceitual que se articule com a essência da narrativa, procura-se descrever, de forma visual, o conflito interior do protagonista por via sensorial e física da composição. O “espaço psicológico” traduz-se, assim, na transposição das sensações internas de Amaro, comunicando com o exterior. O corpo da personagem atua como extensão dessas percepções, respondendo em função do que a psique retém da experiência vivida nos lugares. Não é, portanto, a materialidade geométrica dos objetos que se torna determinante para o emocional, mas antes a percepção psicológica que estabelece a relação entre sujeito e espaço.

Com base nos diferentes elementos da cinematografia, torna-se necessário compor uma linguagem visual consistente que permita ao visível transcender o invisível, demonstrando que ambos se encontram intrinsecamente entrelaçados. Essa construção é contínua, desenvolvendo-se desde a conceção até à materialização final, culminando numa obra cinematográfica que se rende a uma abordagem estética e emocional.

A idealização iniciou-se pela definição de um *look*. Em colaboração com a realizadora, reuniram-se referências visuais que moldaram as intenções da direção de fotografia. Apesar de *O Egotista* se apresentar como uma narrativa de temporalidade ambígua, foram consideradas influências de obras situadas em períodos de transformação sociopolítica e cultural, em que a condição humana é explorada de forma expressiva.

O filme *Kill Your Darlings* (2013) constituiu a principal referência, tendo sido determinante na escolha de técnicas e no estilo com que se abordaram a ambiência e o tom da curta-metragem. Destacou-se sobretudo pela exploração da rebeldia e da complexidade das relações entre personagens. O trabalho de câmara caracteriza-se por uma presença orgânica nas cenas, nomeadamente através do uso de *handheld*, que transmite a tensão e as sensações vividas pelas personagens. Também a iluminação e a cor conferem autenticidade ao ambiente de época, salientando-se a gradação entre luz e

sombra, a criação de textura e a utilização de *soft light* para controlar o contraste nas sombras, em consonância com a estética *Dark Academia*.



Fonte: (FILMGRAB, 2014)

Figura 36 – A complexidade das relações entre personagens em *Kill Your Darlings*

A série *The Queen's Gambit* (2020) inspirou particularmente os enquadramentos de cenas de xadrez, sobretudo através do uso de planos zenitais. Esta referência manifesta-se nos planos do quarto à noite, quando Amaro joga xadrez com o colega de casa. Além disso, a paleta cromática da cena do carro foi adotada para marcar a transição narrativa entre a inquietação da cidade e a melancolia do interior do automóvel.



Fonte: (Streamio, 2020)

Figura 37 – O plano zenital de referência de *Queen's Gambit*



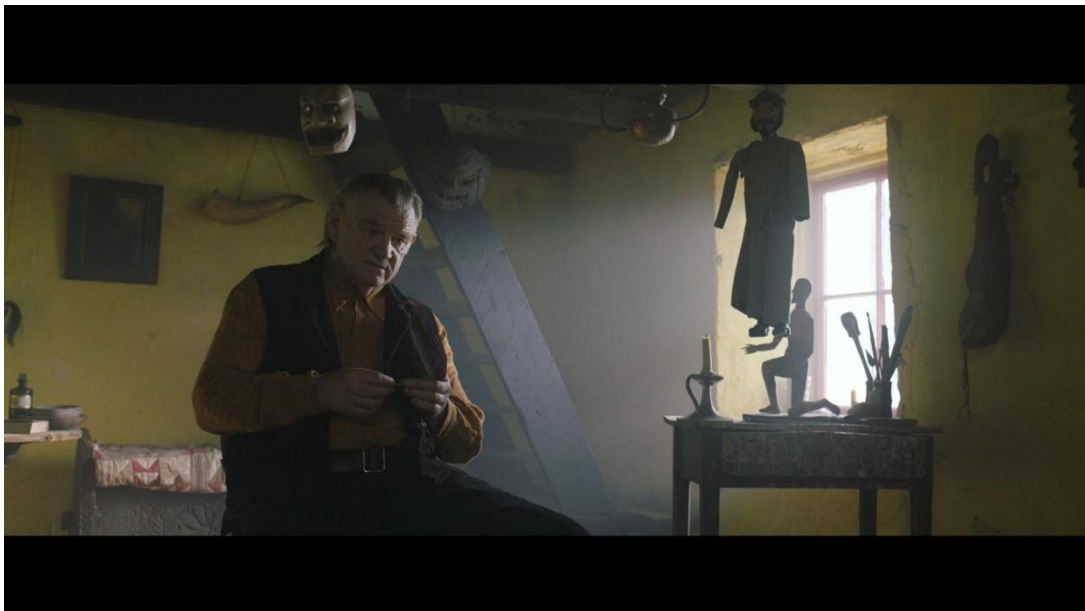
Figura 38 – A concretização do plano de referência no *Egotista*



Fonte: (Streamio, 2020)

Figura 39 – A ambiência fria em *Queen's Gambit*

O filme *The Banshees of Inisherin* (2022) elucidou novas possibilidades de trabalho com a luz, explorando o uso da iluminação natural e a criação de contrastes entre interiores e exteriores. A iluminação interior acrescenta tridimensionalidade à imagem, evocando um efeito pictórico semelhante ao *chiaroscuro*, sem recorrer a contrastes extremos. A utilização de luzes práticas, como lâmpadas de tonalidade alaranjada, contribuiu para uma ambiência pictórica, aplicada nas cenas interiores de *O Egotista*. Já nos espaços domésticos, durante a manhã, a luz natural foi reforçada com fontes artificiais discretas. O realismo foi garantido pela escassa, ou quase inexistente, utilização de filtros que alterassem a cor da fonte de luz, preservando-se a fidelidade aos tons frios e quentes originais.



Fonte: (FILMGRAB, 2023)

Figura 40 – O realismo na iluminação em *The Banshees of Inisherin*

Para a cena mais longa, onde a realizadora optou por múltiplos enquadramentos, foi necessária uma pesquisa aprofundada de referências que sustentassem essas intenções, compondo adequadamente as personagens em cena. *Night on Earth* (1991) e *Drive My Car* (2021) serviram de base inspirativa para estruturar o trabalho de câmara, garantindo que cada plano tivesse uma motivação clara. Recorreu-se a planos aproximados de peito, ângulos de perfil, de  $\frac{3}{4}$  e de detalhe, de modo a salientar momentos pontuais, como trocas de olhares refletidas no retrovisor ou através de objetos que remetem a uma personagem ausente.



Figura 41 – Plano Aproximado em *O Egotista*



Figura 42 – Plano do retrovisor em *O Egotista*



Figura 43 – Plano de perfil em *O Egotista*

Concluída a pesquisa, iniciou-se a execução da visão artística. Definiu-se um trabalho de câmara orgânico, que funcionasse como agente ativo da narrativa, acompanhando o movimento do corpo e transportando para o *frame* a interioridade das personagens. Nesta perspetiva, o corpo torna-se força motriz do espaço, transformando-o.

No que respeita à composição, procurou-se refletir o estado psicológico de Amaro no espaço que habita, enfatizando o seu isolamento. Colocado frequentemente ao centro do enquadramento, evidencia-se a concentração dos seus pensamentos sobre si mesmo e o seu distanciamento dos outros. Em contrapartida, os planos de conjunto interrompem essa abstração, integrando Amaro com os restantes intervenientes da cena.

Relativamente à iluminação, privilegiou-se a conjugação entre luz natural e *low-key*, embora sem recorrer a contrastes excessivos. Optou-se por sombras suavizadas, que a luz principal não alcançava, de forma a preservar um estilo pictórico, realista e naturalista. O recurso às tonalidades originais da luz, sem manipulação artificial, reforçou o naturalismo da obra, funcionando como reflexo do estado psicológico do protagonista enquanto edificador do mundo onde reside.

As visitas aos locais de rodagem revelaram limitações espaciais, tanto no carro como no apartamento. Para contornar essas restrições, a direção de fotografia recorreu a equipamento técnico que garantisse maior mobilidade. O trabalho de câmara,

totalmente manual, foi realizado com uma Sony FX6, escolhida pelo seu peso reduzido e dimensão compacta, características que se adaptaram às exigências técnicas e conceituais. O filme foi captado em 4K DCI com *aspect ratio* de 2.39:1, proporcionando maior profundidade e imersividade no espaço criado pela corporeidade das personagens, reforçando a relação entre o protagonista e o espaço.

O caráter *vintage* das objetivas anamórficas cria um *bokeh* esférico que valoriza o tom e a textura da imagem. Parte do trabalho baseou-se em grandes distâncias focais, que se ajustavam não apenas às limitações dimensionais dos espaços, mas também à relação entre a personagem e o ambiente, através de uma nitidez conjugada com bordas suavemente difusas. Esse efeito, aliado ao baixo contraste, compõe uma imagem onírica (“*dreamy*”). Além disso, os *flares* expressivos dessas lentes reforçam a dimensão psicológica em que Amaro se encontra. Dadas essas características, não foi necessário recorrer a filtros para produzir esse efeito contemplativo.

No que respeita à iluminação, em articulação com a realizadora, definiu-se como prioridade a criação de textura. Nas cenas domésticas privilegiaram-se lâmpadas de tungstênio e HMIs, devido à sua intensidade e naturalidade. Já os LEDs foram utilizados apenas como apoio, dando prioridade às principais fontes de luz. Através do uso de luzes de tungstênio, simularam-se os candeeiros de rua, e a tonalidade quente dessas luzes evocou sensações de inquietude e melancolia. O HMI, pela sua intensidade semelhante à da luz solar, foi essencial para reforçar a luz da janela do quarto. No interior do carro, procurou-se trabalhar sobretudo com luz natural, complementada por um pequeno LED (SmallRig) para iluminar os rostos das personagens quando necessário. As restantes cenas filmadas no exterior dependeram exclusivamente da luz natural, variando conforme as condições meteorológicas, recorrendo apenas, quando necessário, a recursos auxiliares para equilibrar sombras e exposição.

## 5.2 Repérage

Como referido no capítulo anterior, o *repérage* é fundamental para a definição e materialização do universo visual da narrativa.

A visita inicial aos *décors* centrou-se no apartamento, espaço essencial para compreender a distribuição das divisões e avaliar as respetivas condições. O reconhecimento prévio do local de rodagem revelou-se indispensável para a preparação do departamento de imagem, permitindo assegurar, no momento das filmagens, uma organização eficiente e um fluxo de trabalho consistente.



Figura 44 – Sala do apartamento



Figura 45 – O quarto do Amaro

Durante as visitas, em articulação com a direção de arte, analisou-se a distribuição dos adereços e a composição dos diferentes compartimentos, como a sala e o quarto. Esta organização permitiu também uma troca de ideias relativamente à disposição das luzes práticas. Conhecendo as intenções da realização e da direção de arte, a direção de fotografia pôde planificar a esquematização da luz e avaliar a mobilidade necessária para o trabalho de câmara, garantindo que o espaço permitia a concretização das intenções visuais.

Foram realizadas medições no interior e no exterior da casa, assim como testes à potência elétrica, para assegurar a viabilidade do plano de iluminação previamente delineado. Verificaram-se ainda as fontes de luz disponíveis, de modo a garantir o correto funcionamento de todo o material de imagem e iluminação. No exterior, procederam-se a mensurações adicionais para confirmar se o material de apoio, como tripés de grande extensão, seria suficiente para alcançar as janelas.



Figura 46 – Exterior da casa

Deste processo resultou uma esquematização detalhada da luz (Anexo C), incluindo a planta do apartamento com a disposição dos focos de luz, acompanhada de imagens de referência e de uma paleta cromática para cada cena.

O carro revelou-se igualmente um elemento central, tanto pela relevância narrativa – associado à viagem do protagonista – como pela sua carga estética. A cedência deste veículo por parte do seu proprietário constituiu uma mais-valia para a equipa, que pôde realizar diversos testes de enquadramento. No entanto, não foi autorizada a aplicação de quaisquer materiais nos vidros ou no revestimento interior e exterior, para preservar o automóvel. Assim, determinou-se que o trabalho de câmara seria exclusivamente à mão, recorrendo a equipamento de iluminação compacto, estrategicamente posicionado para iluminar o interior sem comprometer a integridade do veículo.

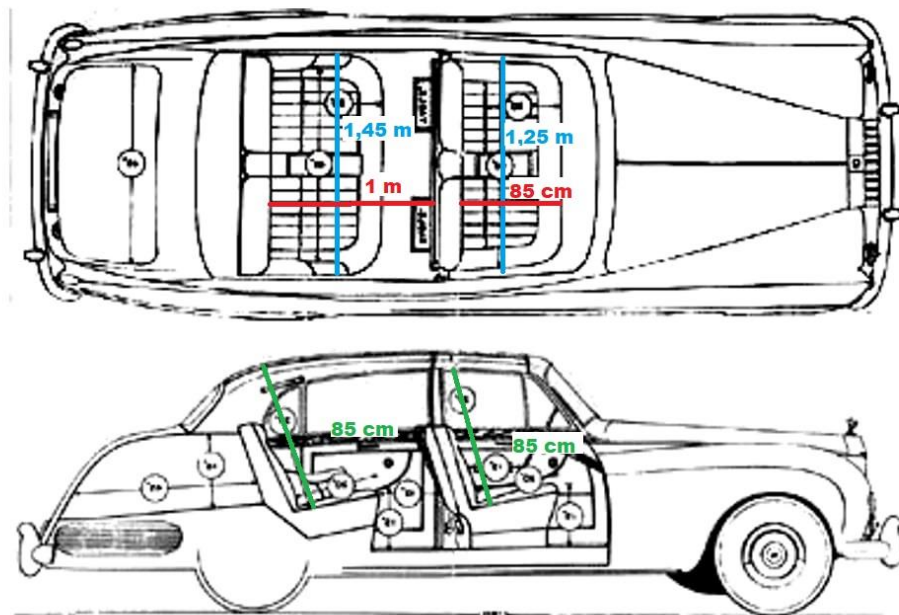


Figura 47 – Medições do carro



Figura 48 – Interior do carro

A seleção das ruas destinadas à cena da viagem revelou-se um processo exigente e dispendioso, implicando numerosas deslocações a locais dispersos. As estradas escolhidas, situadas em zonas rurais de Vila do Conde, apresentavam acessos difíceis; contudo, a produção assegurou os meios necessários, recorrendo aos carros dos colegas da equipa para as deslocações.

Durante estas visitas, a direção de fotografia avaliou quais os trajetos mais adequados ao trabalho de câmara e de iluminação. Foram registadas as qualidades de cada estrada, considerando fatores como pavimentos regulares – que facilitavam a operação manual da câmara – e a presença de árvores, que funcionavam como elementos de controlo da luz natural e da continuidade visual. Privilegiaram-se, ainda, vias rodeadas de arvoredo e afastadas de zonas movimentadas, de forma a evitar distrações, como a passagem de veículos.

Relativamente ao cemitério, valorizou-se tanto o seu potencial paisagístico como a sua dimensão espacial. Atendendo à necessidade de movimentação da câmara entre campas, priorizou-se a amplitude do espaço, a fim de permitir fluidez nos movimentos. Também aqui se realizaram testes de enquadramento.

De forma geral, o *repérage* constituiu um momento de reflexão sobre as metodologias de trabalho a adotar, possibilitando ao departamento de imagem antecipar as condições e adaptar-se às especificidades de cada espaço. Estas observações não só permitiram antecipar limitações e potencialidades dos espaços, como também serviram de base para a definição das metodologias de trabalho em *set*. A preparação realizada no *repérage* traduziu-se, assim, em decisões práticas que orientaram a rodagem e garantiram a coerência visual do projeto.

### 5.3 Metodologias de trabalho em set

Durante a produção, a direção de fotografia teve de demonstrar grande capacidade de adaptação a contratempos imprevistos, que surgiam em função das circunstâncias desafiantes ou solucionáveis.

Considerando que as filmagens decorreram num mês de condições atmosféricas imprevisíveis, tornou-se necessário verificar diariamente a previsão do tempo para o dia seguinte, mesmo que esta pesquisa tivesse sido realizada previamente à produção. No entanto, tais precauções não impediram que mudanças inesperadas no clima afetassem algumas cenas, como a da berma da estrada e a do dia de contingência.

Na cena da berma da estrada, estava previsto um dia nublado; contudo, a manhã das filmagens apresentou céu limpo e solarengo. Durante a manhã, verificou-se alguma instabilidade, com o sol a alternar com o céu encoberto por nuvens perto do período do almoço. Antecipando que, à tarde, o céu se encontraria completamente nublado, foi comunicado à realização que a mudança de tempo poderia comprometer a continuidade do filme. Apesar deste alerta, foi dada autorização para prosseguir com as filmagens.



Figura 49 – Operação de câmara na cena da berma da estrada

No caso do dia de contingência, registou-se um problema semelhante. Um dia inicialmente previsto como nublado começou com sol e nuvens, dificultando a manutenção da uniformidade da neblina cerrada filmada no primeiro dia. Para evitar que a personagem do Coveiro ficasse exposta ao sol, a equipa aproveitou os momentos em que as nuvens cobriam o céu, assegurando alguma consistência visual.

Algumas escolhas artísticas representaram desafios para a direção de fotografia. Por exemplo, o trabalho em *handheld* na cena do cemitério exigiu *tracking* para acompanhar o protagonista em direção à entrada do local. A ligeira inclinação do terreno tornou difícil manter a câmara estável. Esta complexidade foi agravada por um problema técnico com o sistema operacional da diretora de fotografia, resolvido com a colaboração da co-produção FilmesDaMente, que se mostrou eficaz na resolução de problemas técnicos e no fornecimento de material em falta.



Figura 50 – Tracking do Amaro na chegada ao cemitério

Também foram necessários ajustes para contornar problemas de horários e limitações de segurança do equipamento técnico. Um exemplo ocorreu na cena do quarto pela manhã, em que o tempo disponível era reduzido. Optou-se, então, por filmar praticamente toda a cena em plano sequência, conforme indicado na pré-produção em casos de atraso. O único momento em que o equipamento não oferecia segurança foi no plano zenital, em que a barra extensível não permanecia estável devido às paredes irregulares do quarto, correndo risco de queda da câmara. Para solucionar, utilizou-se um braço transversal como suporte.

A construção do espaço psicológico da narrativa foi obtida através da inserção de adereços definidos pela direção de arte, em articulação com o enquadramento e a iluminação planejados pela direção de fotografia. Após definir os movimentos de câmara, a diretora de fotografia comunicava à direção de arte a forma como estes seriam executados, permitindo que objetos e elementos da composição fossem posicionados em consonância com a imagem final desejada.



Figura 51 – Plano de sequência no quarto

Durante as filmagens, a comunicação com a realização revelou-se fundamental para compreender as intenções de *blocking* dos atores, garantindo um trabalho de câmara consistente que valorizasse o visual cinematográfico pretendido. A ênfase no resultado visual foi reforçada pelo trabalho da equipa de iluminação, que, no apartamento, revisitou os objetivos delineados nos esquemas de luz e discutiu novas possibilidades para alcançar a visão imaginada. Este diálogo contínuo entre realização, direção de fotografia e equipa de iluminação consolidou o conceito e a representação do espaço psicológico da personagem.



Figura 52 – Operação de câmara na cena da sala



Figura 53 – Iluminação na cena do quarto de manhã



Figura 54 – Iluminação na cena da sala



Figura 55 – Iluminação exterior

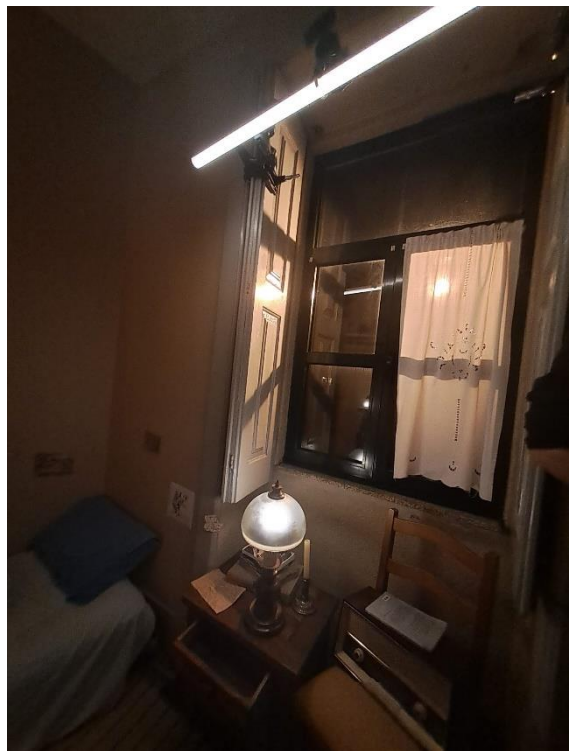


Figura 56 – Iluminação na cena do quarto à noite

#### 5.4 Complementar o visual do filme – correção de cor

O manuseamento e a manipulação dos tons, da matriz e das paletas de cor constituem uma etapa crucial na definição do mundo visual da narrativa. O desenvolvimento inicia-se com a correção de cor, que consiste no ajuste da exposição, da cor e dos tons médios da imagem, seguindo-se o processo criativo do *color grading*, baseado em esquemas de cor, emulações e outras escolhas que determinam a aparência final do filme.

Após a conclusão da montagem, definiu-se, em conjunto com o colorista, as intenções para o tom da curta-metragem. A criação de um *moodboard*, elaborado pela direção de fotografia, serviu como suporte visual para comunicar claramente as ideias sobre o *look* final do projeto, sempre supervisionado pela realizadora para assegurar a fidelidade à visão idealizada na pré-produção. O desenvolvimento desta etapa foi marcado por um diálogo constante com o colorista, permitindo a discussão de soluções criativas.

Nas cenas interiores, especialmente na sequência do quarto à noite, foi necessária intervenção devido à baixa exposição. A intenção da direção de fotografia era criar uma imagem pitoresca, mas o uso do logaritmo S-Log3 gerou ruído nas sombras. Mas com a ajuda do colorista alcançou-se a luminosidade desejada e eliminou-se esse fator visualmente pouco satisfatório do ruído.

Como as filmagens ocorreram numa época de condições climáticas inconstantes, era difícil prever o estado do tempo no dia seguinte. Esse fator refletiu-se na cena da berma da estrada, registada numa manhã particularmente solarenga. Ainda assim, conseguiu-se contornar a situação e, para evitar um contraste excessivo, procurou-se consistência na transição entre as cenas, harmonizando os verdes do cenário da berma da estrada com os das paisagens vistas a partir do carro.



Figura 57 – Transição de cores da berma da estrada para o interior do carro

No carro, o equilíbrio da luz revelou-se igualmente desafiante. Embora tenha sido possível manter a continuidade graças às condições meteorológicas nas diferentes ruas onde a cena foi filmada ao longo de três dias, controlar a iluminação proveniente do exterior mostrou-se difícil. Esse trabalho dependia tanto da forma como a câmara captava a intensidade da luz quanto do equilíbrio entre os *highlights* internos e externos. Um aumento de luz sobre as personagens poderia facilmente resultar na superexposição do céu visível pelas janelas. O sentido de vulnerabilidade do Senhor, e o seu processo de se revelar ao outro, foi preservado na pós-produção. Em colaboração com o colorista, realizou-se uma transição gradual, partindo do contraste das sombras: a personagem surgia inicialmente quase em penumbra, sendo progressivamente iluminada, como se a abertura interior do Senhor se transbordasse para fora.



Figura 58 – Transição gradual da iluminação no Senhor

Por fim, na cena do cemitério trabalhou-se a partir dos tons frios já presentes. Contudo, foram necessários ajustes no equilíbrio cromático e na luminosidade da pele de Amaro e do Coveiro, uma vez que os respectivos planos foram filmados em dias distintos. No dia de contingência, em que se voltou a filmar o plano do Coveiro, o céu encontrava-se parcialmente encoberto, com sol e nuvens, o que dificultou a manutenção da intensidade luminosa do dia totalmente nublado em que havia sido registada a cena original do cemitério.

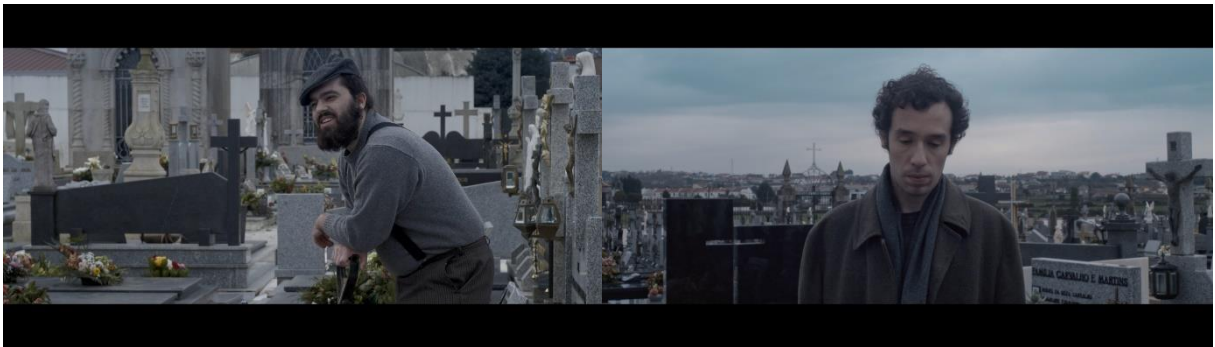


Figura 59 – Correção de cor para a cena do cemitério

Apesar das adversidades enfrentadas na pós-produção, foi possível preservar o tom e a atmosfera inicialmente idealizados para a curta-metragem, garantindo também uma uniformidade cromática ao longo da evolução narrativa.

## 6 A REPRESENTAÇÃO DO ESPAÇO PSICOLÓGICO DA PERSONAGEM EM “O EGOTISTA”

A expressão tátil do corpo na imagem fílmica é evidenciada pela cinematografia, que confere ao sujeito um poder sobre o seu próprio mundo. Este poder, em correspondência com a fisionomia opaca do espaço filmado, gera e define um espaço psicológico, em que os elementos visuais e técnicos refletem simultaneamente as condições interiores e exteriores da personagem.

O quarto de Amaro constitui o cenário onde se materializa a corporeidade que molda a ambiência do espaço. Deitado na cama, o protagonista encontra-se num canto onde a luz não o domina, permanecendo na penumbra enquanto fixa o olhar no jornal que segura entre as mãos.



Figura 60 – Plano de conjunto do Amaro

A utilização de uma grande-angular, acoplada a uma câmara em *dolly* que se desloca da porta até à proximidade da personagem, introduz o espaço do quarto até culminar na claustrofobia do plano aproximado de tronco, concentrando toda a atenção na leitura intensa. A tensão cresce à medida que a câmara acompanha o olhar de Amaro sobre o comunicado de um casamento. A imagem da noiva, estampada no jornal, é a mesma que surge no plano de detalhe das molduras. O foco transita entre o retrato individual da mulher e uma fotografia de casal, revelando Amaro ao lado dela.



Figura 61 – Plano pormenor das molduras

No instante seguinte, Amaro atira o jornal e começa a desarrumar o quarto. À medida que descarrega a frustração sobre o espaço que o rodeia, a câmara acompanha os seus gestos e movimentos, registando a passagem da sombra para a luz que irrompe pela janela, quase como um holofote que expõe a sua interioridade ao mundo. A tonalidade amarelo-pálida, resultante da combinação entre a luz natural reforçada pelo HMI e a luz prática de cor branco-amarelada, reveste a *mise-en-scène* de uma atmosfera saturada pela inveja do protagonista. O jogo de sombras, suavizado pelas flanelas, é equilibrado pelo tom quente dos LEDs Astera, que atenuam parcialmente o contraste.



Figura 62 – A frustração exposta pela movimentação da câmara



Figura 63 – A desobstrução do cenário

A relação corporal de Amaro com a casa é marcada pela brusquidão. Na sala, a câmara acompanha a sua movimentação desajeitada – o gesto de deixar cair livros ou de deitar fora lenços associados a amores passados –, revelando o atordoamento do sujeito. Encostado à parede, em grande plano, a luz laranja de um candeeiro intensifica a sua inquietação e reforça o desejo de mudança. Neste momento surge o colega de casa, Tomás, cuja presença, embora mais tranquila, é envolvida pela perturbação de Amaro. A luz quente incandescente de tungsténio simula a iluminação de uma rua e transforma-se, simultaneamente, numa projeção da agitação que o protagonista exterioriza, envolvendo o cenário e influenciando o estado emocional do seu colega.



Figura 64 – Amaro encostado à parede

A separação entre ambos é enfatizada pela posição centralizada que ocupam no enquadramento; este afastamento, proporcionado pela composição que não os enquadra no mesmo plano, reforça a frieza com que o protagonista aborda o colega e o distanciamento que mantém. Este efeito é ainda acentuado pela luz fria proveniente do Kino Flo, que atua como se fosse a de um candeeiro de teto sobre a mesa.



Figura 65 – A separação de Amaro e Tomás por meio da composição

Na cena do quarto à noite, em que o protagonista se encontra em negação, ele ignora tudo, exceto o caminho para onde os seus impulsos o conduzem. Quando Tomás percebe que o ruído da rua alimenta a inquietude do amigo, dirige-se à janela e fecha-a. É nesse momento que o protagonista se torna consciente do presente e da presença do outro, depositando a sua atenção em Tomás. A inclusão do plano de conjunto, mostrando o sujeito com os demais, constrói um sentido de entendimento e de permissão para que

o outro entre na sua bolha, sugerindo que Amaro se conecta espiritualmente com o próximo.



Figura 66 – A inclusão

Dividido pelos impulsos do colega, a *sidelight* projetada sobre o rosto de Tomás realça todas as suas dúvidas interiores. Mesmo durante a calma aparente, enquanto dialoga com Tomás, a melancolia do protagonista é visível através da sua corporeidade e da luz, que refletem o seu estado psíquico. O corpo repousado é envolvido pela luz quente, incorporando o estado melancólico da sua mente.



Figura 67 – *Sidelight* no Tomás



Figura 68 – A melancolia de Amaro a submergir na luz quente

A forma e a textura dos tons amarelos e laranjas das diferentes fontes de luz – tungstênio, luzes práticas e luzes de preenchimento –, em fusão com os tons castanhos dos adereços, destacam em cena o dramatismo e a índole pitoresca. Esta composição remete para o claro-escuro de uma pintura, expressando as condições do mundo sentidas pelo homem.

Dentro e fora de campo, torna-se visível o desejo de Amaro por libertação. Nos compartimentos exíguos da casa, o sufoco da cidade é interiorizado, e o corpo do protagonista procura desobstruí-lo através de movimentos agressivos, chocando contra as paredes. Na intermitência dessa energia, a própria casa parece estremecer. Ao preparar as malas, Amaro tenta despojar um ambiente que, simultaneamente, o deixou exposto e despido.

## CONCLUSÃO

A imagem fílmica define-se como um meio de expressão cuja organização demonstra capacidade de edificação e comunicação da narrativa visual. A sua compreensão depende da tradução de pensamentos e expressões que, embora não materiais, possuem significações culturalmente construídas. É neste ponto que reside a essência da linguagem visual, conferindo identidade aos elementos sensoriais, onde o visível e o invisível se inter-relacionam para revelar questões simbólicas do filme. É a partir dos princípios da imagem que se edifica a estética da linguagem visual.

A cinematografia revela-se, assim, imprescindível para a percepção sensorial do espectador, permitindo exteriorizar os conflitos e emoções vivenciados pela personagem principal. Ao longo deste trabalho, demonstrou-se como a direção de fotografia contribui para materializar o espaço psicológico da personagem. O enquadramento vai além de simples delimitações visuais, compondo o espaço fílmico de forma a organizar elementos que representam experiências sensoriais e físicas dos intervenientes da ação.

A câmara acompanha os gestos dos corpos que, na sua invisibilidade, percecionam o espaço moldado pela iluminação. Em sincronia com o movimento de câmara, essa luz torna visíveis vontades e sensações que se entrelaçam num mundo onde o visível e o invisível permanecem intrinsecamente conectados num único plano.

O trabalho de luz e câmara mostrou-se essencial na caracterização da personagem e do espaço. A câmara, ao registar os gestos e movimentos, cria uma ligação entre o visível e o invisível, permitindo que as intenções e sensações da narrativa se materializem. Esses princípios guiaram a construção do mundo visual da curta-metragem *O Egotista*.

No decorrer do desenvolvimento do projeto, criou-se espaço para aprender sobre essas *nuances*, mesmo quando se revelaram desafiantes na sua concretização prática. Ainda assim, todo o processo foi imprescindível para o crescimento da aluna, que compreendeu a importância do conhecimento técnico prévio e da capacidade de adaptação a diferentes circunstâncias, sejam estas de ordem profissional ou pessoal.

Destaca-se também o valor do companheirismo e da entreaajuda estabelecida com pessoas mais experientes, que já enfrentaram situações semelhantes às de um iniciante. É nessa troca de conhecimento e experiências que se reconhece a direção de fotografia como um processo de aprendizagem contínua.

Mesmo que o resultado final não corresponda a todas as expectativas, manteve-se autenticidade na captura das expressões e vivências das personagens. Assim, permanece um sentimento de orgulho pela concretização final deste projeto que, apesar das suas imperfeições, se apresenta como fruto do empenho e da dedicação investidos. Nesse sentido, evidencia-se que a colaboração da aluna, tanto neste projeto como noutros desenvolvidos ao longo do curso, foi essencial na consolidação da sua trajetória na direção de fotografia, iniciada no mestrado.

No culminar destas experiências, reforça-se a motivação para prosseguir com projetos futuros, nos quais será possível explorar de forma mais aprofundada as ferramentas conceituais da cinematografia aplicadas à representação do conflito do sujeito.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aumont, J. (2007). *A Estética do Filme*. Papirus Editora
- Aumont, J. (2002). *A Imagem*. Papirus Editora.
- Alton, J. (1995). *Painting with Light*. University of California Press.
- Arnheim, R. (1954). *Art And Visual Perception*. University Of California Press.
- Bazin, A. (1967). *WHAT IS CINEMA?*. University Of California Press.
- Brown, B. (2022). *Cinematography Theory And Practice For Cinematographers And Directors*. Elinor Actipis. (4th ed.).
- Bordwell, D., & Thompson, K. (1979). *Film Art: An Introduction*. (6th ed.). McGraw-Hill.
- Burch, N. (1981). *Theory of Film Practice*. Princeton University Press.
- Deleuze, G. (1954). *Cinema 1 The Movement-Image*. University Of Minnesota a Press.
- Frost, J. (2020). *Cinematography for Directors: A Guide for Creative Collaboration*. Michael Wiese Productions.
- Heller, E. (2014). *A psicologia das cores*. Editora Garamond Ltda.
- Hoser, T. (2018). *Introduction to Cinematography*. Routledge.
- Hubbard, P., Kitchin, R. (2011) *Key Thinkers on Space and Place*. SAGE.
- Landau, D. (2014). *Lighting for Cinematography: A Practical Guide to the Art and Craft of Lighting for the Moving Image (The CineTech Guides to the Film Crafts)*. Bloomsbury Academic.
- Laszlo, A. (2000). *Every Frame A Rembrandt: Art And Practice Of Cinematography*. Focal Press.
- Mascelli, J. (1998). *The Five C's of Cinematography*. Silman-James Press.
- Margolis, H., Krasilovsky, A., Stein, J. (2015). *Shooting Women: Behind the Camera, Around The World*. Intellect, The University of Chicago Press.
- Mercado, G. (2010). *The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition*. Routledge. (1ª ed.).
- Merleau-Ponty, M. (1999). *Fenomenologia da Percepção*. Livraria Martins Fontes Editora Ltda. (2ª ed.).

- Merleau-Ponty, M. (2003). *O Visível e o Invisível*. EDITORA PERSPECTIVA S.A. (4<sup>a</sup> ed.).
- Mitry, J. (1998). *The aesthetics and psychology of the cinema*. Indiana University Press.
- Misek, R. (2010). *Chromatic Cinema*. Wiley-Blackwell.
- Munsterberg, H. (2000). *The Photoplay: A Psychological Study and Other Writings*. Routledge.
- Sibley D. et al. (2005) *Cultural Geography - A Critical Dictionary of Key Concepts*. I.B.Tauris.
- Shorter, G. (2012). *Designing for Screen: Production and Art Direction Explained*. Crowood.
- Young, D. (2018). *Rematerializing Colour : From Concept to Substance*. Sean Kingston Publishing.

## WEBGRAFIA

Associação Portuguesa de Técnicos de Audiovisual – Cinema e Publicidade. (2020). *EQUIPA TÉCNICA FUNÇÕES E DEFINIÇÕES*. [https://bc950763-e4ce-42c3-8f52-5db396f044ba.filesusr.com/ugd/116ad1\\_2c90c6fd7471444da9f5f3aabf3d45f5.pdf](https://bc950763-e4ce-42c3-8f52-5db396f044ba.filesusr.com/ugd/116ad1_2c90c6fd7471444da9f5f3aabf3d45f5.pdf)

British Cinematographer More Than a Magazine. (n.d.). Fable Of Friendship Lost. <https://britishcinematographer.co.uk/ben-davis-bsc-the-banshees-of-inisherin/>

McGovern, J. (2023, 20 de janeiro). *How Vincent van Gogh Influenced the Look and Design of ‘The Banshees of Inisherin*. THEWRAP. <https://www.thewrap.com/banshees-of-inisherin-production-design-mark-tildesley-interview/>

Mowchun, T. (2020). Pedagogical Adventures in Cinematic Space. *New Review of Film & Television Studies*. <https://nrftsjournal.org/pedagogical-adventures-in-cinematic-space/>

Plot Points. (2018, 8 de maio). Filming Introspection. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=57-KcNpp5Z4>

Sakhaei, H., Yeganeh, M., Afhami, R. (2022). Quantifying Stimulus-Affected Cinematic Spaces Using Psychophysiological Assessments to Indicate Enhanced Cognition and Sustainable Design Criteria. *Frontiers*. [Frontiers | Quantifying Stimulus-Affected Cinematic Spaces Using Psychophysiological Assessments to Indicate Enhanced Cognition and Sustainable Design Criteria](https://www.frontiersin.org/journal/article/10.3389/fpsyg.2022.884444)

The Deleuze Seminars. (2021, janeiro). *Cinema: The Movement-Image / 11*. <https://deleuze.cla.purdue.edu/lecture/lecture-11-4/>

Wigon, Z. (2013, 16 de outubro). *Interview: John Krokidas on His Beat Movement Origin Story ‘Kill Your Darlings’*. Festival Guide. <https://tribecafilm.com/news/interview-kill-your-darlings>

## FILMOGRAFIA

Hitchcock, A. (Realizador). (1954). *Rear Window* [Filme]. Alfred J. Hitchcock Productions.

Jarmusch, J. (Realizador). (1991). *Night On Earth* [Filme]. JVC Entertainment Networks; Victor Company of Japan (JVC); Victor Musical Industries; Pyramide Productions; Canal+; Pandora Cinema; Pandora Filmproduktion; Channel Four Films; Locus Solus Entertainment.

Denis, C. (Realizadora). (1999). *Beau Travail* [Filme]. La Sept-Arte; Pathé Télévision; S.M. Films; Tanaïs Productions.

Zvyagintsev, A. (Realizador). (2007). *The Banishment* [Filme]. Ren-TV.

Scorsese, M. (Realizador). (2010). *Shutter Island* [Filme]. Paramount Pictures; Phoenix Pictures; Sikelia Productions; Appian Way; Thomas FX Group.

Krokidas, J. (Realizador). (2013). *Kill Your Darlings* [Filme]. Killer Films; Benaroya Pictures; Bow Street Films; Outpost Studios; Rose Pictures.

Linklater, R. (Realizador). (2013). *Before Midnight* [Filme]. Falero House Productions; Venture Forth; Castle Rock Entertainment; Detour Filmproduction.

Crowley, J. (Realizador). (2015). *Brooklyn* [Filme]. Wildgaze Films; BBC Film; Parallel Film Productions; BAI; BBC Film; BFI Film Fund; Bord Scannán na hÉireann / The Irish Film Board; Broadcasting Authority of Ireland; Bun and Ham Productions; Crédit d'Impôt Cinéma et Télévision; Finola Dwyer Productions; HanWay Films; Ingenious Productions; Item 7; Quebec Film and Television Tax Credit; Raidió Teilifís Éireann (RTÉ); Société de Développement des Entreprises Culturelles (SODEC); The Government of Ireland; Téléfilm Canada.

Bayona, A, J. (Realizador). (2016). *A Monster Calls* [Filme]. Participant; River Road Entertainment; A Monster Calls; Apaches Entertainment; Películas la Trini; Summit Entertainment.

Gerwig, G. (Realizadora). (2019). *Little Women* [Filme]. Columbia Pictures; Regency Enterprises; DiNovi Pictures; New Regency Productions; Pascal Pictures; Sony Pictures Releasing.

Hamaguchi, R. (Realizador). (2021). *Drive My Car* [Filme]. Bitters End; Bungeishunju; C&I Entertainment; Culture Entertainment; Drive My Car Production

Committee; Japan Arts Council; Japanese Agency for Cultural Affairs; L'espace Vision; Nekojarashi; Nippon Shuppan Hanbai (Nippan) K.K.; Quaras; The Asahi Shimbun Company.

McDonagh, M. (Realizador). (2022). *The Banshees of Insherin* [Filme]. Searchlight Pictures; Film4; Blueprint Pictures; TSG Entertainment; Metropolitan Films International.

## ANEXOS

## Anexo A – Argumento *O Egotista*

Anexos A - Argumento *O Egotista*

"O EGOTISTA"

por

ALICE M. HORTA

Inspirado em "Este Lado do Paraíso" de F. Scott Fitzgerald

Copyright © 2024

ESMAD / P.PORTO

[9180097@esmad.ipp.pt](mailto:9180097@esmad.ipp.pt)  
[oegotista.shortfilm@gmail.com](mailto:oegotista.shortfilm@gmail.com)

**INT. APARTAMENTO, QUARTO - DIA**

É um quarto pequeno e ligeiramente desarrumado. A luz da tarde ilumina o espaço a partir de uma janela aberta. Do exterior vem o som de uma cidade viva: carros, passos, conversas e gritos, sinos e sirenes.

AMARO (23) está deitado na cama a ler o jornal, vira a página e lê-se:

**A Sra e o Sr. Lamoree vêm anunciar o noivado da sua filha, Rosalinda, com o Sr. Arnault.**

Uma fotografia do casal acompanha o texto, Rosalinda exhibe o anel de noivado na mão.

Amaro pousa o jornal. Na mesinha de cabeceira estão duas molduras: uma com um retrato de Rosalinda e outra com uma fotografia de ambos.

Amaro fica muito quieto durante um momento sendo apenas audíveis a sua respiração e os seus batimentos cardíacos.

Amaro sustém a respiração. Silêncio.

Expira.

Amaro levanta-se com um movimento rápido e fluido. Pega nas molduras e retira de lá as fotografias, de seguida anda pelo quarto a recolher diversos objetos associados a Rosalinda e a outras mulheres: mais fotografias, lenços bordados com iniciais, anéis.

**INT. APARTAMENTO, SALA/COZINHA - NOITE**

É um espaço pequeno, atulhado e claramente masculino. Em cima da mesa está o jornal ainda aberto na página do anúncio.

TOMÁS (23) entra, traz na mão algumas cartas.

Amaro transporta os objetos recolhidos.

TOMÁS  
Amaro? Chegou uma carta para ti, diz  
correio urgente.

Tomás pousa as cartas em cima da mesa e tira o casaco.

TOMÁS  
(continua)  
Já agora, o senhorio avisou que vai  
aumentar a renda.

AMARO  
(em simultâneo)  
Podes ler-ma?

Amaro deita as coisas no lixo enquanto Tomás lê.

TOMÁS  
"Caro Amaro, o teu padrinho faleceu  
subitamente ontem à noite. O funeral será  
domingo de manhã. Os meus pêsames,  
Catarina."

Amaro fecha o caixote do lixo, aproxima-se de Tomás, tira-  
lhe a carta da mão e relê em silêncio. Pousa a carta em  
cima da mesa e dirige-se ao quarto.

Tomás pega novamente na carta e repara no jornal. Vai atrás  
de Amaro.

TOMÁS  
Amaro?

#### **INT. APARTAMENTO, QUARTO - NOITE**

A janela continua aberta, o barulho da cidade inunda o  
quarto.

Amaro retira um malão de debaixo da cama.

TOMÁS  
Amaro?

Amaro move-se irrequieto pelo quarto, recolhe roupa e  
livros e coloca-os no malão de forma desorganizada.

AMARO  
Amanhã saio da cidade.

TOMÁS  
Regressas quando?

AMARO  
Saio da cidade de vez. É uma má cidade, a não ser que tenhas dinheiro.

TOMÁS  
Não consegues continuar a viver aqui?

AMARO  
Tenho cerca de 23 paus em meu nome.

TOMÁS  
Vais ficar aonde?

AMARO  
Mantive a velha casa, há de servir.

Tomás atravessa o quarto e fecha a janela.

TOMÁS  
Pensava que estava podre.

O barulho exterior está agora abafado, Amaro abranda.

AMARO  
As pessoas safam-se nos livros, eu consigo fazer tudo o que as pessoas fazem nos livros.  
(dobra uma peça de roupa com cuidado)  
É a única coisa que faço bem.

Tomás senta-se na cama e olha para o amigo. Amaro continua a dobrar as peças de roupa.

TOMÁS  
Precisas de muito dinheiro?

AMARO  
Não, mas tenho medo de ser pobre.

TOMÁS  
Muito medo?

AMARO  
Medo passivo.

TOMÁS  
Não te resta nenhum interesse?

AMARO  
Não. É como se tivesse começado a  
aquecer-me da virtude dos outros para  
sobreviver aqui.

TOMÁS  
Isso é mau sinal?

AMARO  
Não necessariamente. É só... apenas me  
arrependo da minha adolescência perdida  
quando invejo o prazer de perder a  
inocência.

**EXT. BERMA DA ESTRADA - DIA**

Várias plantas crescem na berma da estrada, entre elas uma  
papoila.

Amaro caminha cansado, mas determinado.

Um carro passa, Amaro não mostra qualquer sinal de reparar  
nele.

Amaro troca o malão de mão.

Um carro luxuoso aproxima-se e abranda suavemente de modo a  
ficar ao lado de Amaro.

Amaro demora a notar a presença do veículo e a parar.

A janela do lado do passageiro abre. A cara do CONDUTOR  
(35) espreita e no banco de trás vê-se o relance de um  
SENHOR (55).

CONDUTOR  
Quer uma boleia?

AMARO  
Claro que quero. Obrigado.

O Condutor sai do carro, abre a mala para colocar lá dentro o malão e Amaro senta-se no banco de trás.

**INT. CARRO - DIA**

O carro está em andamento na estrada. Pelas janelas é possível ver a paisagem.

Amaro tem a cabeça encostada para trás.

CONDUTOR  
Vai para longe?

AMARO  
Um bom bocado.

CONDUTOR  
Vai a pé para fazer exercício?

AMARO  
Não. Não tenho dinheiro para pagar a viagem.

CONDUTOR  
Oh... Está à procura de emprego? Há imenso emprego. Toda esta conversa de falta de emprego... Há imensa necessidade de mão de obra.

Amaro observa o Condutor a partir do espelho retrovisor.

CONDUTOR  
Tem algum negócio?

Amaro acena que não com a cabeça.

CONDUTOR  
Trabalha num escritório?

Amaro volta a acenar que não.

CONDUTOR  
(olha para o Senhor)  
Qualquer que seja a sua área, esta é uma época de oportunidades e empreendimentos.

Amaro começa a ganhar alguma energia.

---

AMARO  
Claro que quero um monte de dinheiro...

CONDUTOR  
(a rir)  
Todos querem isso, mas ninguém quer  
trabalhar para tal.

AMARO  
O que é muito natural e saudável! Quase  
todas as pessoas normais querem ser ricas  
sem esforço. Não quer dinheiro fácil?

CONDUTOR  
Claro que /não.

AMARO  
Mas/, como neste momento estou muito  
pobre, desconfio que o socialismo seja o  
meu forte.

O Condutor e o Senhor olham para Amaro.

SENHOR  
Qu' é o senhor? Um desses idealistas? Os  
idealistas andam por aí a vagabundear e a  
escrever coisas que agitam os imigrantes  
pobres.

AMARO  
(com humor)  
Bem, se ser idealista é simultaneamente  
seguro e lucrativo, talvez tente.

SENHOR  
Qual é o problema? Perdeu o emprego?

AMARO  
Não exatamente, mas... pode chamar-lhe  
isso.

SENHOR  
O que fazia?

AMARO  
Trabalhava em publicidade.

SENHOR  
A publicidade dá imenso dinheiro.

7

AMARO

Oh, admito que a publicidade dê dinheiro, eventualmente. O talento já não morre de fome hoje em dia. Através da grande comercialização da imprensa e dos media os senhores encontraram uma ocupação delicada para todos os génios que, de outra maneira, poderiam ter talhado os seus próprios destinos. Mas cuidado com aquele que além de artista também é intelectual.

O Condutor ri.

AMARO

(cruzando o olhar com o Condutor)

De que se está a rir?

O Condutor detém-se.

CONDUTOR

Esses intelectuais...

AMARO

Sabe o que significa ser intelectual?

CONDUTOR

(nervoso)

Bem, *geralmente* significa...

AMARO

Significa *sempre* inteligência e educação. Significa ter um conhecimento ativo da experiência humana.

O Senhor adota uma postura ligeiramente descontraída.

SENHOR

Qual o problema do capital ter controlo sobre a imprensa?

AMARO

Fazem todo o trabalho mental das pessoas. Pareceu-me que a raiz de todos os negócios que vi à minha volta consistia em sobrecarregar e pagar mal a um monte de gente que se submetesse a isso.

SENHOR

Um momento! Terá que admitir que o trabalhador é bem pago. Estas exigências... são ridículas.

AMARO

Os senhores é que criaram tal situação.

SENHOR

Os senhores... quem?

AMARO

(gesticula)

As pessoas da sua classe, a classe a que eu pertencia até há pouco. Aqueles que por herança, habilidade, inteligência ou desonestidade se converteram na classe rica.

O Senhor olha pelo ombro de Amaro para o exterior do carro.

SENHOR

Acha, por exemplo, que aquele homem a limpar a berma estaria mais disposto a abrir mão do dinheiro se o tivesse?

AMARO

Não, mas qu' é que isso tem a ver com o assunto?

O Senhor pensa durante um momento.

SENHOR

Não, admito que não tem. Mas qual é a questão exatamente então?

Amaro pensa no assunto uns segundos, olha pela janela.

AMARO

Quando a vida toma conta de um homem inteligente ele torna-se, quase sempre, um conservador no que diz respeito às condições sociais existentes. Pode não ser egoísta, ter um bom coração e até ser uma pessoa justa, mas o seu principal empenho é precaver-se e agarrar-se ao que possui.

Amaro pausa.

AMARO

A vida já não muda de século para século, mas de ano para ano e mesmo assim estamos a perder tempo. A minha ideia é de que precisamos de avançar mais depressa.

Com estas palavras, o Condutor acelera inconscientemente.

AMARO

(cada vez mais entusiasmado)

Cada criança devia ter um começo igual, sem serem favorecidas com dinheiro nem enviadas para aqueles colégios horríveis.

SENHOR

(ligeiro aceno da cabeça)

Muito bem.

AMARO

A seguir, nacionalizavam-se todas as indústrias.

SENHOR

Já ficou provado que seria um fracasso.

AMARO

Não... se forem nacionalizadas - todas elas! - teríamos as melhores cabeças do país a trabalhar para o bem público e não apenas para benefício próprio.

SENHOR

Não dariam o seu melhor esforço a troco de nada.

AMARO

O dinheiro não é o único estímulo para trazer à tona o que de melhor existe numa pessoa. Talvez no momento atual seja de facto o dinheiro, mas se fosse ilegal-, as pessoas cobiçariam o outro grande prémio que atrai a humanidade: a fama.

SENHOR

É a coisa mais tola que disse até agora.

AMARO

É inteiramente plausível. Se o senhor fosse a uma escola ficaria surpreendido que alguns estudantes trabalham duas vezes mais para obter mil e uma honras do que se esforçam por realmente abrir caminho no mundo.

SENHOR

Isso são... crianças!

AMARO

De modo algum... a menos que sejamos todos crianças. Já viu um homem adulto a tentar entrar numa sociedade secreta? Se construirmos um mundo em que as pessoas tivessem habitação e um seguro contra a fome ainda teriam o instinto competitivo por satisfazer.

SENHOR

Não concordo consigo.

AMARO

(despreocupado)

Eu sei, mas isso já não me interessa. Acho que os pobres vão conseguir o que querem mais cedo do que se pensa.

SENHOR

Está a pisar terreno perigoso.

AMARO

Mas como é que poderia ser de outra forma? O povo tem sido mantido à distância por meio de promessas.

SENHOR

Mas não acredita na moderação?

AMARO

Nunca se deu ouvidos à moderação. E há uma ideia muito mais importante em jogo: por mais diferente que seja a inteligência das pessoas, os seus estômagos são essencialmente os mesmos.

CONDUTOR

Se se reunisse todo o dinheiro do mundo e se o dividissem /igualm...

AMARO

Oh! Cale-se!

O Condutor olha Amaro enfurecido.

AMARO

(continua)

O estômago humano...

SENHOR

(impaciente)

Tenho-o deixado falar, mas por favor evite referir-se a estômagos. Tenho passado o dia inteiro a sentir o meu. De qualquer forma, não aprovo nada do que disse. Toda a sua argumentação assenta em corrupção e tolices.

CONDUTOR

(decidido)

Há coisas que fazem parte da natureza humana, coisas que não podem ser transformadas. Sempre foi assim e sempre assim será.

AMARO

Ouça isto! Eu podia enumerar cem instintos que foram alterados ou dominados pela vontade humana, pela vida da civilização. O que acaba de dizer é negar os esforços de cientistas, filósofos, estadistas, médicos que dedicaram a sua vida ao serviço da humanidade.

SENHOR

Estou interessado e ao mesmo tempo divertido. Você é muito novo.

AMARO

Sou o produto de uma mente versátil numa geração inquieta. E estou cansado de um sistema em que o mais rico conquista sempre a rapariga mais bonita; em que o

artista que não dispõe de rendimento tem que vender o seu talento.

SENHOR

Mas se não se sente seguro...

AMARO

Não importa! Uma revolução social talvez me pudesse dar uma boa oportunidade. Claro que sou egoísta. Eu era, provavelmente, um dos melhores alunos da minha escola, no entanto deixavam qualquer idiota jogar futebol enquanto eu era considerado inelegível. Detestei o exército. Detestei o mundo dos negócios-

SENHOR

(interrompe)

Em que escola andou?

O Senhor gira no dedo um anel com um brasão.

Amaro relaxa.

AMARO

No colégio Tirso.

SENHOR

Mandei o meu filho para o Tirso.

AMARO

Sim?

SENHOR

Talvez o tenha conhecido. Chamava-se Sérgio Ferrenho. Foi morto no ano passado, na guerra.

Amaro olha realmente para o Senhor pela primeira vez. Reconhece o nome do colega, não sabia da sua morte.

AMARO

Conheci-o muito bem. Para dizer a verdade éramos muito amigos.

SENHOR

Era um- um- excelente rapaz. Éramos muito íntimos.

O carro abranda. Aproximam-se de um grande portão.

SENHOR  
Não quer almoçar connosco?

AMARO  
(esconde constrangimento)  
Muito obrigado, mas devo continuar o meu caminho.

Amaro troca apertos de mão com o Senhor e com o Condutor.

Amaro sai do carro.

**EXT. BERMA DA ESTRADA - DIA**

SENHOR  
(de dentro do carro)  
Adeus! Felicidades para si e má sorte para as suas ideias!

AMARO  
(sorri e acena)  
Desejo-lhe o mesmo.

Amaro continua a caminhada de malão na mão.

**EXT. RUA DO CEMITÉRIO - DIA**

A rua está vazia, de um dos lados o muro baixo do cemitério permite ver as campas. Ao fundo vê-se uma igreja de pedra. Os sinos tocam, assinalando a hora.

Amaro espreita pelo muro e repara num COVEIRO a trabalhar.

Avança até ao portão e entra.

**EXT. CEMITÉRIO - DIA**

Amaro caminha entre as campas em direção ao Coveiro, algo capta a sua atenção: uma campa com um grande ramo de flores

frescas. Na placa, estão a foto e o nome de Sérgio Ferrenho. Amaro detém-se, faz um comentário inaudível.

O som do escavar chama novamente a atenção de Amaro para o Coveiro. Amaro aproxima-se, o Coveiro repara na sua presença, mas não interrompe o trabalho.

COVEIRO  
Bom dia!

AMARO  
Bom dia.

Amaro observa-o.

AMARO  
É para o Monsenhor?

COVEIRO  
Sim. Veio para o funeral?

AMARO  
É o meu padrinho.

COVEIRO  
(olha diretamente para Amaro)  
Os meus pêsames.

Amaro não responde, mas aproxima-se um pouco.

AMARO  
Sou um egoísta.

O Coveiro para por um momento.

COVEIRO  
É daqueles que se vai transformar quando vir sofrimento ou perder os pais?

AMARO  
Não, já teria acontecido se assim fosse.  
O egoísmo é a parte mais viva de mim mesmo.

COVEIRO  
O Monsenhor diria para não ignorar o egoísmo. Só encontrará segurança e equilíbrio na vida se o superar.

AMARO  
Não possuo sequer uma única gota de  
bondade humana.

COVEIRO  
Já se expôs por algum amigo?

Amaro assente.

COVEIRO  
Já se sacrificou?

Amaro assente novamente.

COVEIRO  
Já se dedicou por alguém que acarinhe?

Amaro assente.

COVEIRO  
São tudo virtudes do altruísmo.

Amaro e o Coveiro trocam um olhar.

AMARO  
Costumava dizer que "poucas coisas  
importam e nada importa muito".

COVEIRO  
Estava errado.

#### **EXT. ÁTRIO DA IGREJA - DIA**

O Átrio enche-se de pessoas que chegam para o funeral.  
Amaro observa à distância.

Pessoas abraçam-se, trocam sorrisos enternecedores,  
conversam. Crianças correm e brincam. Uma senhora distribui  
flores.

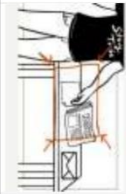
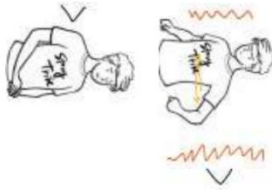
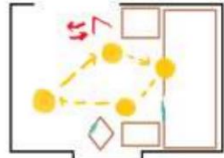
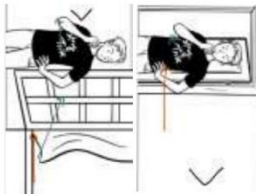


Amaro repara numa senhora a subir as escadas com  
dificuldade. Avança em direção a ela e oferece-lhe o braço.  
A senhora aceita e sorri.

**FIM.**

## O Egoísta - Shotlist

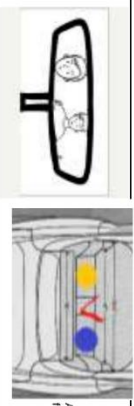
✓	PLANO	PERSONAGEM	ESCALA DE PLANO	DESCRIÇÃO	ÂNGULO DE CÁMARA	ALTURA DE CÁMARA	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO DE CÁMARA	LENTE	PREP.	DURAÇÃO	STORYBOARD	ESQUEMA	NOTAS	
	1	Amaro	Plano Geral > Grande Plano	Amaro está deitado na cama a ler o jornal, vira a página e lê o anúncio de novo de ex-amorada. Fecha o jornal.			3/4 > frontal	Dolly in	20mm						
	2		Plano de Pormenor	Amaro vira a página do jornal e vê-se o anúncio de novo de Rosalinda com o Sr Ananil!					37mm						
	3	Amaro	Grande Plano > Plano Aproximado de Torço	Pousa o jornal e na mesinha de cabeceira vêem-se fotografias dos dois. Amaro fica muito quieto. Suspira e respira. Espira e levanta-se. Amaro levanta-se num movimento rápido. Pega nos dois quadros e olha-os com atenção. Vê os dois diversos objetos associados a Rosalinda e a outras mulheres.				Part + acompanhamento do dia	37mm						<p>mudança de luz para mais frio. Concordar-se com a Atividade e AKE. tempo para fazer o 1, 1 e o 1, 3, que se junta os dois planos e recortar luz/ cor em pós produção.</p>
	4		Inserto	objetos recolhidos					58mm						



CENA 3														
INT. APARTAMENTO, QUARTO - NOITE														
✓	PLANO	PERSONAGEM	ESCALA DE PLANO	DESCRIÇÃO	ÂNGULO DE CÂMARA	ALTURA DE CÂMARA	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO DE CÂMARA	LENTE	PREP.	DURAÇÃO	STORYBOARD	ESQUEMA	NOTAS
														
	3		Plano de Pomeior	carta e jornal em cima da mesa.				dolly in ou algum tipo de movimento	58 mm					
		1	Amario	Amario tira um malho de debaixo da cama e acaba por se sentar no chão. Ele organiza as roupas de forma desorganizada. Depois da janela estar fechada, acalma-se um pouco e começa a dobrar as peças de roupa e a ser mais organizado.					37 mm					quando Amario está agitado, a câmara está mais shaky, e quando Amario se acalma, a câmara estabiliza
		2	Tomás	Tomás entra, Amario e conversa com ele a partir da porta do quarto. Abre-se o quarto e fecha a janela. Sentam-se na cama e o Amario, continuando a conversar com ele.				pan + pan	20 mm					
		3	Amario e Tomás	Tomás senta-se na cama e olha para o amigo. Amario continua a dobrar peças de roupa. Conversam.			handfield		37 mm					provavelmente vou querer um fecho mais pequeno que está ilustrado

EXT. BERRIA DA ESTRAÇÃO - DIA															
✓	PLANO	PERSONAGEM	ESCALA DE PLANO	DESCRIÇÃO	ÂNGULO DE CAMARA	ALTURA DE CAMARA	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO DE CAMARA	LENTE	PREP.	DURAÇÃO	STORYBOARD	ESQUEMA	NOTAS	
	1		Plano de Pôrtoeiro >	Várias planas crescem na beirra da estrada, entre elas uma papagaio. Amaro caminha.		chão	perfil > vista	Pan	58 mm						
	2	Amaro	Plano Aproximado de Pêlo	Amaro caminha cansado, mas determinado. Um carro passa. Amaro não repara nele. Amaro toca o medalão do mado. Um carro luxuoso aproxima-se e adianta de modo a ficar ao lado de Amaro.			perfil > frontal		58 mm						plano produtor de campo
	3	Amaro, Condutor, Senora	Plano Aproximado de Tronco > Plano Interno	Amaro demora a nota a presença do carro e a parar. A janela do lado do passageiro abre e o Condutor oferece bebida. Amaro aceita. Vê-se um resaca do colosso o medalão lá dentro. Amaro senta-se no banco de trás.			dolly out		58 mm						
INT. CARRO - DIA															
✓	PLANO	PERSONAGEM	ESCALA DE PLANO	DESCRIÇÃO	ÂNGULO DE CAMARA	ALTURA DE CAMARA	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO DE CAMARA	LENTE	PREP.	DURAÇÃO	STORYBOARD	ESQUEMA	NOTAS	
	1	Amaro	Grande Plano	O carro está em andamento, pelas janelas é possível ver-se a paisagem. O condutor tem o possível ver-se a paisagem.							37 mm	5-10 segundos			
	2	Condutor	Plano Aproximado de Torço	O carro está em andamento, pelas janelas é possível ver-se a paisagem. O condutor tem o primeiro diálogo com Amaro, ouve e reage à sua troca com o Senhor e tem o segundo diálogo com Amaro. Termina em "Senr, geralmente agnida...".	(ligeiramente) picado		Perfil				20 mm				

Primeiro Segmento		Segundo Segmento	
3	Conduzir e Amareo Grande Plano / Plano Aproximado de Perfil	No espelho retrovisor vemos o reflexo do Condutor e do Amareo enquanto limo o seu primeiro diálogo. até "Vás como neste momento estou muito pouco preocupado que o socialismo seja o meu forte. O socialismo é a solução para os problemas do mundo. O a tapar o reflexo do jovem no espelho.	
4	Senhor Plano Aproximado de Torção	O carro está em andamento, pelas janelas é possível ver a paisagem. O Senhor escuta Amareo e o Condutor. Primeiro diálogo do Senhor com Amareo, "Senhor, primeiro diálogo do Senhor com Amareo, publicidade de "Um homem diferente" e algumas reações?"	
5	Amareo Plano Aproximado de Perfil	Primeiro diálogo com o Senhor e segundo com o Condutor. Desde "Vás como neste momento estou muito pouco preocupado que o socialismo seja o meu forte. O socialismo é a solução para os problemas do mundo. O socialismo é a solução para os problemas do mundo. Significa ter um conhecimento alto da experiência humana."	
6	Senhor Plano Aproximado de Torção	O Senhor adota uma postura desconfiada. Segundo diálogo do Senhor com Amareo. Desde "Qual o problema do capital ter controlado a imprensa?" até "E a coisa mais tola que disse até agora?"	
7	Amareo Plano Aproximado de Torção	Segundo diálogo de Amareo com o Senhor. Desde "fazem todo o trabalho mental" até "As pessoas têm vontade, a fama"	(ligeiramente) contrariado
8	Homem (berna) Plano Geral	Homem a limpar a berna da estrada. Carro passa.	
9	Conduzir Amareo Plano de Perfil	O Condutor aceita, o reflexo de Amareo vê-se no espelho retrovisor. "A vida já não muda de século para século, mas dá ao para ao e mesmo assim precisamos de sempre mais depressa."	pan
10	Senhor Plano Aproximado de Perfil	Terceiro diálogo com Amareo. Desde "Isso são... crónicas?" até "Em que escola andas?"	



Atenção de todo



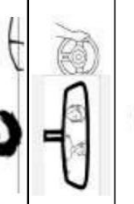
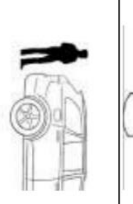
Se as circunstâncias se proporcionalmente (a sua permitiu, o 5.4 gravadas em continuidade.


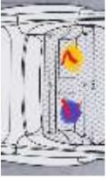
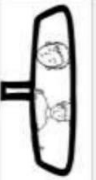









possibilidade de zoom digital em alguns momentos.



Se as circunstâncias se proporcionalmente (a sua permitiu, o 5.4 gravadas em continuidade.



Terceiro Segmento		Quarto Segmento						
11	Amato	Piano Aproximado de Peito	<i>"E, naturalmente plausível," até "Deixe-se! e exército. Deixe-se! o mundo dos negócios"</i>			37 mm		
12	Condutor, Amato	Grande Plano / Plano Aproximado de Peito	No espelho retrovisor vemos o reflexo do Condutor e do Amato. Desde "Vulva se seu ouvidos a moderação (...)" até "O Estômago humano..."			58 mm		
13	Condutor	Piano Aproximado de Torso	<i>"Há coisas que fazem parte da natureza humana, coisas que não podem ser transformadas. Sempre foi assim e sempre assim será"</i>	Peitil		20 mm		
14	Senhor	Piano de Pomeror	O Senhor gira no dedo um anel com um brasão.			58 mm		A partir daqui, o Senhor é melhor iluminado.
15	Senhor	Piano Aproximado de Peito	O Senhor interrompe Amato, recorda o filho e pergunta se ele não quer ser um jogador de futebol. Desde "Em que escola estás?" até ao final da cena.	Over the shoulder		20 mm		
16	Amato	Piano Aproximado de Peito	Amato é interrompido pelo Senhor. Chita realmente para ao pé da primeira vez. Amato fica a saber que Amato não quer ser jogador de futebol. Amato quer a guerra no ano anterior. Amato encasa o convite de almoçar com eles. Despede-se.	Over the shoulder		20 mm		
17	Amato, Senhor	Piano Conjunto				20 mm		

18	Conduzir	Plano Aproximado de Torço	Conduzir abranda o carro em frente a um portão. Despede-se.						20 mm								
19	Amato, Senhor Conduzir	geral	De trás. Carro abranda e para em frente ao portão.						37 mm								sa não der para fazer a apalhar as costas de todos, que seja um POV do Amato

CENA 6

EXT. BARRA DA ESTRADA - DIA

✓	PLANO	PERSONAGEM	ESCALA DE PLANO	DESCRIÇÃO	ANGULO DE CAMARA	ALTURA DE CAMARA	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO DE CAMARA	LENTE	PREP.	DURAÇÃO	STORYBOARD	ESQUEMA	NOTAS
	1	Senhor	Plano Conjunto	A partir da janela aberta, despede-se de Amato.			Frontal		59 mm					
	2	Amato	Plano Aproximado de Torço	Despede-se do Senhor e retorna o seu caminho. Alça do si, fecha o carro e entra.			Frontal > Perfil		37 mm					paralelismo com cena 4

CENA 7







EXT. RUA DO CEMITÉRIO - DIA

✓	PLANO	PERSONAGEM	ESCALA DE PLANO	DESCRIÇÃO	ANGULO DE CAMARA	ALTURA DE CAMARA	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO DE CAMARA	LENTE	PREP.	DURAÇÃO	STORYBOARD	ESQUEMA	NOTAS
	1	Amato	Plano Aproximado de Torço	Camilha, espanta pelo muro e repara num coxeiro a trabalhar. Avança até ao portão e entra.			Perfil		59 mm					dadas as condições do espaço, também poderá ser de costas

CENA 8

EXT. CEMITÉRIO - DIA

✓	PLANO	PERSONAGEM	ESCALA DE PLANO	DESCRIÇÃO	ANGULO DE CAMARA	ALTURA DE CAMARA	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO DE CAMARA	LENTE	PREP.	DURAÇÃO	STORYBOARD	ESQUEMA	NOTAS
	1	Amato (Fisj)	Plano de Pomeror	Camilha por entre as campas.		nível do chão	Frontal		65 mm					

2	Anario	Piano Aproximado de Torneo > Plano Geral	Camilha por entre as campas.			Frontal		59 mm				para profundidade de campo
3		Inseto	Campa					85 mm				
4	Anario	Piano Aproximado de Patio	Anario é chamado à atenção por uma campas. Olha para a campas, faz um comentário inaudível. O som do escovar chama o novamente para a realidade.					59 mm				pouca profundidade de campo
5	Anario	Piano Americano > Plano Aproximado de Torneo	Anario chega perto do Coveiro e iniciam conversa.				dolly in	37 mm				
6	Coveiro	Piano Americano/ Plano Aproximado de Torneo	O Coveiro escava e fala com Anario. Para o seu trabalho para se focal no diálogo.					37 mm				

9

EXT. ATRIO DA IGREJA - DIA

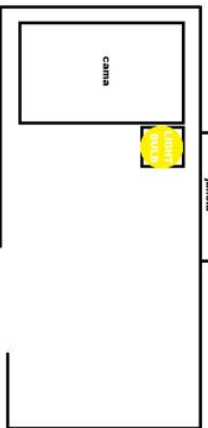

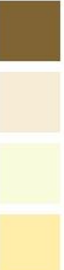
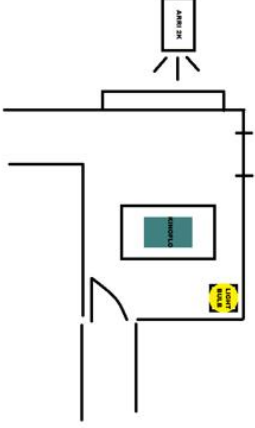

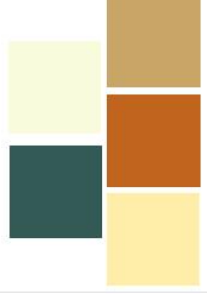
PLANO	PERSONAGEM	ESCALA DE PLANO	DESCRIÇÃO	ANGULO DE CAMARA	ALTURA DE CAMARA	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO DE CAMARA	LENTE	PREP.	DURAÇÃO	STORYBOARD	ESQUEMA	NOTAS
1	Anario	Piano Geral > Grande Plano	O Anario encic-se de pessoas que chegam para o funeral. Anario observa a distancia, prepara numa senhora sem dificuldade.				Pan	37 mm					
2	figurantes	Piano Conjunto	Pessoas interagem no largo da Igreja.				Pan	20 mm					
3	Senhora	Piano de P6	Uma senhora sobe as escadas com dificuldade.					37 mm					
4	Anario	Piano Americano	Pousa o malho e vai na sua direção.					37 mm					
5	Anario e Senhora	Piano Conjunto	Anario ajuda a senhora a subir as escadas.					20 mm					

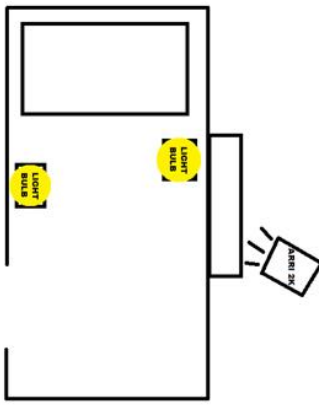

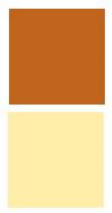
10

INT. APARTAMENTO - DIA (CREDITOS)

PLANO	PERSONAGEM	ESCALA DE PLANO	DESCRIÇÃO	ANGULO DE CAMARA	ALTURA DE CAMARA	TIPO DE PLANO	MOVIMENTO DE CAMARA	LENTE	PREP.	DURAÇÃO	STORYBOARD	ESQUEMA	NOTAS
1	Anario, Tomas		Anario e Tomas jogam xadrez.	zenital				20 mm					enquadrado mais para a esquerda ou direita

# Anexo C – Esquemas de Luz

		ILUMINAÇÃO		
<p>Cena 1 - Quarto do Amaro / Dia</p> <p>Instalação Exterior: Tripe três tiges; HMI 550w;                      Instalação Interior: Dimmer portátil; Light bulb - luz amarela; Haza; Notas: Mudar a intensidade do HMI na transição de emoções do Amaro.</p>	<p>Esquema de Luz</p> 	<p>Moodboard</p> 	<p>Paleta de Cores / Emoção</p> <p>Inicialmente Amaro encontra-se num momento de conforto até que este fica abalado quando lê a notícia do jornal.</p> 	<p>NOTAS</p>
<p>Cena 2 - Sala de estar / Noite</p> <p>Instalação Exterior: Tripe três tiges; ARR1 2k; Painos fanelas para tapar o exterior da porta. Instalação Interior: Dimmer portátil; Light bulb - luz amarela; Kinoflo de 4 lâmpadas instalado sob a mesa; Barricuda; tripe de 2 tiges.</p>	<p>Esquema de Luz</p> 	<p>Moodboard</p> 	<p>Paleta de Cores / Emoção</p> <p>Negação; Frustração; O ambiente atulhado da sala mostra a acumulação de pensamentos de Amaro.</p> 	<p>NOTAS</p> <p>por à frente do projetor um um filtro difusor de meia difusão nas palas do arri</p>

Cena 3 - Quarto do Amaro/Noite	Esquema de Luz	Moodboard	Paleta de Cores / Emoção	NOTAS
<p>Instalação Exterior: Tripé três tiges, AARI 2K.  Instalação Interior: Dimmer portátil, 2x Light bulb - luz amarela, Candeiros (arte), Notas:</p>			<p>Amaro, encontra-se num momento de inquietude enquanto prepara a mala para deixar a cidade. Tomás, observa o comportamento do seu camarada. Quando este fecha a janela do quarto, Amaro para no tempo e volta a por os pés na terra. Ao sentar-se na cama Tomás e Amaro conversam um pouco.</p> 	

## Anexo D – Lista de Material de *O Egotista*

### CPR

#### LUZ:

- KIT KINOFLO
- HMI 1200W =1
- ARRI 2K
- ARRI 1K
- 4x KIT CEFERINO (TURTLE BASE + BRAÇO C/ RÓTULA)
- FOTÓMETRO
- 2X KIT DE FILTROS GEL
- HMI 575w
- CABO HDMI
- 2X TRIPÉ AVENGER 2 TIGES
- 2X TRIPÉ 3 TIGES AVENGER
- MOLAS MR
- MOLAS AR
- CABOS DE SEGURANÇA
- CINEFOIL
- 2X DIMMER PORTÁTIL

#### IMAGEM:

- TRIPÉ DE ILUMINAÇÃO - ROSCA 1/4
- BLACKMAGIC VIDEO ASSIST
- BNC (M-M)
- BATERIA IDX 190 2X
- Baterias Canon

#### ELETRICIDADE:

- 3X EXTENSÃO ELÉTRICA DE BOBINE
- 2X EXTENSÕES NORMAIS
- ADAPTADOR SCHUKO
- TRANSFORMADOR DE CORRENTE - PANASONIC

ADICIONAIS:

- 8 SACOS DE AREIA;
- MOLAS DE MADEIRA.

A comprar /trazer:

Mantas e panos para cobrir os estofos do carro;

Fita gaffer;

Haze;

Panos ou mantas para pousar o material de forma segura;

Pedro Marques  
pedro.marques@filmesdamente.com

FILMESDAMENTE  
Rua da Infanta Dona Maria, 53  
Porto 4050-350  
Portugal

aluguer@filmesdamente.com

NIF: 509425526

Data 10-02-2025

Reserva #204




















Recolha 10-02-2025 16:00






















Devolução 18-02-2025 11:00



## Orçamento #204-2-2025-63-3

				Preço	IVA	Total
1 x		EASYRIG MINIMAX A	1 week	€175,00	IVA	€175,00
1 x		TILTA NUCLEUS-M WLCT030181007820	1 week	€315,00	IVA	€315,00
1 x		TILTA FF-T03 TFF07118354	1 week	€126,00	IVA	€126,00
1 x		TRIPÉ MILLER 3175 ARROW 55 TRIPÉ_MILLER_ARROW_55	1 week	€595,00	IVA	€595,00
1 x		SONY FX6 SONY_FX6-A	1 week	€980,00	IVA	€980,00
4 x		SD LEXAR 128Gb V60 ARMAZENAMENTO-5 ARMAZENAMENTO-11 ARMAZENAMENTO-12 SD-2	1 week	€14,00	IVA	€56,00
2 x		BP-U60	1 week	€126,00	IVA	€252,00
1 x		FOTODIOX EF / E-MOUNT B01G2E7VYA	1 week	€56,00	IVA	€56,00
1 x		KIT 5x IRONGLASS ANAMORPHIC LOOK	1 week	€594,97	IVA	€594,97
1 x		IRONGLASS MIR-20M 20mm F3.5 MIR_20M_20MM_F3_5-1	1 week	€90,97	IVA	
1 x		IRONGLASS MIR-1B 37mm F2.8 6507340	1 week	€126,00	IVA	
1 x		IRONGLASS HELIOS-44 58mm F2.0 7720660	1 week	€126,00	IVA	
1 x		IRONGLASS JUPITER-9 85mm F2.0 N7621901	1 week	€126,00	IVA	
1 x		IRONGLASS TAIR-11A 135mm F2.8 882344	1 week	€126,00	IVA	
1 x		SHOULDER PAD	1 week	€21,00	IVA	€21,00
1 x		DUAL HANDLE	1 week	€35,00	IVA	€35,00
1 x		SUPORTE LENTES	1 week	€21,00	IVA	€21,00
1 x		RODS	1 week	€21,00	IVA	€21,00

1 x		IRONGLASS TAIR-11A 135mm F2.8 <b>882344</b>	1 week	€126,00	IVA	
1 x		<b>SHOULDER PAD</b>	1 week	€21,00	IVA	€21,00
1 x		<b>DUAL HANDLE</b>	1 week	€35,00	IVA	€35,00
1 x		<b>SUPORTE LENTES</b>	1 week	€21,00	IVA	€21,00
1 x		<b>RODS</b>	1 week	€21,00	IVA	€21,00
1 x		<b>V-MOUNT BASE PLATE</b>	1 week	€14,00	IVA	€14,00
1 x		<b>SMALLRIG LIGHTWEIGHT 2660</b>	1 week	€126,00	IVA	€126,00
1 x		<b>TIFFEN ND - 3X KIT</b>	1 week	€175,00	IVA	€175,00
1 x		TIFFEN ND - 0.6 <b>TIFFEN ND 4x4</b>	1 week	€35,00	IVA	
1 x		TIFFEN ND - 0.9 <b>TIFFEN ND 0.9-1</b>	1 week	€70,00	IVA	
1 x		TIFFEN ND - 1.2 <b>FILTRO_TIFFEN_1.2-1</b>	1 week	€70,00	IVA	
1 x		<b>ALPHATRON EVF-035W 3G EV035L0203</b> 24-bit RGB Led LCD 3.54" (9 cm) 960x640 Mini HDMI in/out (loop) 3G SDI in/out (loop) Histogram, peaking, waveform, false colors; aspect ratios Baterias NPF DC 6-15V (cabo D-TAP)	1 week	€126,00	IVA	€126,00
1 x		<b>HOLLYLAND Cosmo 500</b> Transmitter: T-19100B2C Receiver: R-19100B7F	1 week	€315,00	IVA	€315,00
1 x		<b>MANFROTTO SKYLITE 2x2 BUTTERFLY_2X2-1</b>	1 week	€175,00	IVA	€175,00
1 x		<b>CINELIGHT FRESNEL JUNIOR 300W FRESNEL JUNIOR</b>	1 week	€70,00	IVA	€70,00
1 x		<b>ASTERA TITAN TUBES KIT COMPLETO</b>	1 week	€1.750,00	IVA	€1.750,00
8 x		ASTERA TITAN TUBES <b>ASTERA_TITAN_TUBES-1 ASTERA_TITAN_TUBES-2 ASTERA_TITAN_TUBES-3 ASTERA_TITAN_TUBES-4 ASTERA_TITAN_TUBES-5 ASTERA_TITAN_TUBES-6 ASTERA_TITAN_TUBES-7 ASTERA_TITAN_TUBES-8</b>	1 week	€218,75	IVA	
1 x		MÓDULO WIRELESS ART 7 <b>MODULO_WIRELESS_ART_7-1</b>	1 week	€0,00	IVA	
1 x		<b>SMALLRIG M160 SMALLRIG M160 1</b>	1 week	€70,00	IVA	€70,00

1 x		<b>FLANELAS</b>	1 week	€3,50	IVA	€3,50
1 x		<b>ADICAM MAX ADICAM_CAR</b> Dimensões: 102,5cm x 63cm x 126cm Peso: 42Kg Capacidade: 250Kg	1 week	€665,00	IVA	€665,00
6 x		<b>PINO SINALIZAÇÃO</b>	1 week	€3,50	IVA	€21,00
4 x		<b>KIT x4 MOTOROLA TALKABOUT T82</b> 1751UF7336 1751UF7155 1751UF7130 1751UF7105	1 week	€245,00	IVA	€980,00
1 x		<b>CLAQUETE IKAN CLAQUETE_IKAN-1</b>	1 week	€84,00	IVA	€84,00
1 x		<b>KANGOO MAXI</b> Dias de aluguer: 10/02; 12/02; 13/02; 14/02	1 week	€350,00	IVA	€350,00
1 x		<b>OPEN END FLAG KIT 18"x24"</b> OPEN-END-FLAGS	1 week	€105,00	IVA	€105,00
1 x		<b>MANFROTTO AUTOPOLE 032 B BLACK</b>	1 week	€35,00	IVA	€35,00
1 x		<b>AVENGER COMBO STAND 45 SILVER</b>	1 week	€119,00	IVA	€119,00
1 x		<b>AMBITFUL MF-01 METAL ARM</b>	1 week	€84,00	IVA	€84,00
1 x		<b>MANFROTTO UNIVERSAL SUPER CLAMP</b>	1 week	€7,00	IVA	€7,00
5 x		<b>SACO DE AREIA</b>	1 week	€3,50	IVA	€17,50
1 x		<b>ADAPTADOR NP-F PARA D-TAP</b>	1 week	€14,00	IVA	€14,00
1 x		<b>KIT 2x POWEREXTRA BP-95Wh</b>	1 week	€280,00	IVA	€280,00
2 x		POWEREXTRA BP-95Wh <b>A B</b> D-TAP USB	1 week	€140,00	IVA	
2 x		<b>CABOS HDMI - Pequeno, HDMI - HDMI</b>	1 week	€7,00	IVA	€14,00
2 x		<b>CABOS SDI - Pequeno</b>	1 week	€35,00	IVA	€70,00
2 x		<b>NP-F970 (2x)</b>	1 week	€56,00	IVA	€112,00
4 x		NP-F970	1 week	€28,00	IVA	
2 x		<b>PILHAS AA (4x)</b>	1 week	€7,00	IVA	€14,00
8 x		PILHAS AA	1 week	€1,75	IVA	